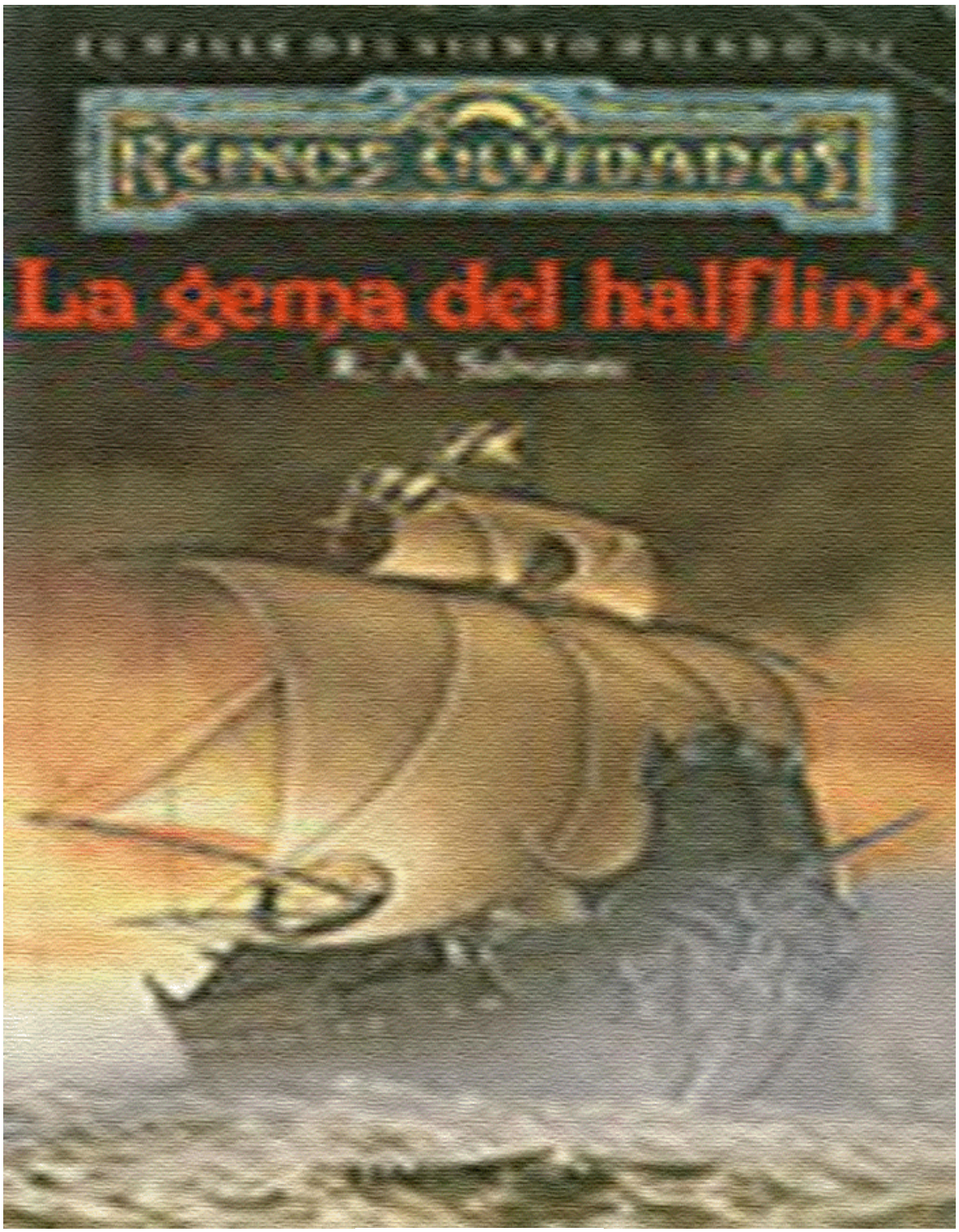
El valle del Viento Helado III, La gema del Halfling

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

LA GEMA DEL HALFLING 1
Introducción 2
Prólogo 7
Libro 1 9
De camino a todas partes 9
1 10
La Torre del Crepúsculo 10
2 20
Miles y miles de diminutas velas 20
3 26
El orgullo de Conyberry 26
4 34
La Ciudad del Esplendor 34
5 44
Cenizas 44
6 52
Puerta de Baldur 52
Epílogo 60
Libro 2 63
Aliados 63
7 64
Conmociones 64
8 70
Una sencilla fachada de madera 70
9 76
Enigmas Ardientes 76
10 81
El peso del manto de un rey 81
11 89
Vientos calurosos 89
12 100
Camaradas 100
13 108
El que paga, manda 108
14 116
Baile de serpientes 116
15 126
El guía 126
Epílogo 132

Libro 3 135
Imperios del desierto 135
16 136
El lugar más horrible que se pueda imaginar 136
17 145
Lealtades imposibles 145
18 151
Doble hablador 151
19 163
Trucos y trampas 163
20 170
Blanco y negro 170
21 177
Donde no brilla el sol 177
22 183
El abismo infinito 183
23 192
Si alguna vez has querido a Catti-brie... 192
24 197
La pegajosa sustancia interplanar 197
25 203
Un paseo bajo el sol 203
Epílogo 209

A mi hermana Susan,
que nunca podrá llegar a saber
lo que para mí ha supuesto su ayuda durante
estos últimos años.

Prólogo

El mago desvió la mirada y observó a la joven con gesto indeciso. Estaba de espaldas a él y vislumbró la cabellera de rizos rojizos, abundante y vivaz, que caía sobre sus hombros. Sin embargo, el mago conocía también la pena que existía en sus ojos. Era tan joven, casi una chiquilla, y tan encantadoramente inocente...

Y, aun así, aquella hermosa niña había clavado una espada en el corazón de su amada Sydney.

Harkle Harpell apartó de su mente los indeseados recuerdos de su amada fallecida y empezó a descender la colina.

—Un día precioso —exclamó a modo de saludo al llegar junto a la joven.

—¿Crees que habrán llegado a la torre? —le preguntó Catti-brie sin apartar la vista del horizonte meridional.

Harkle se encogió de hombros.

—Si todavía no han llegado, les faltará muy poco. —Examinó con atención a Catti-brie y descubrió que no sentía rabia hacia ella por lo que había hecho. Sin duda había matado a Sydney, pero, con sólo mirarla, Harkle comprendió que había sido la necesidad, y no la maldad, la que había guiado su espada. Ahora, sólo podía sentir lástima de ella—. ¿Cómo estás? —balbució, asombrado al ver la valentía de la joven ante los terribles sucesos que habían sufrido ella y sus amigos.

Catti-brie asintió y se volvió hacia el mago. Aunque sus ojos, de un color azul profundo, estaban teñidos con un cierto pesar, había en ellos un brillo de obstinada resolución que apartaba cualquier asomo de debilidad. Había perdido a Bruenor, el enano que la había criado como a su propia hija. Sus demás amigos se enfrentaban ahora a la desesperada persecución de un asesino, a través de las tierras del sur.

—Con qué rapidez han cambiado las cosas —murmuró Harkle en voz baja, compadeciéndose de la muchacha. Recordaba cuando, hacía apenas unas semanas, Bruenor Battlehammer y su reducido grupo habían pasado por Longsaddle en su búsqueda de Mithril Hall, el hogar perdido del enano. Habían sido acogidos con júbilo y habían intercambiado historias y promesas de futura amistad con el clan Harpell. Ninguno de ellos sabía entonces que un segundo grupo, encabezado por un diabólico asesino y Sydney, la amada de Harkle, mantenía como rehén a Catti-brie y había emprendido la persecución de los primeros. Bruenor había encontrado Mithril Hall, y había caído allí.

Sydney, la maga a quien Harkle había querido con un amor tan profundo, había contribuido a la muerte del enano.

Harkle respiró profundamente para tranquilizarse.

—Bruenor recibirá su venganza —proclamó con una mueca.

Catti-brie lo besó en la mejilla y empezó a ascender por la colina hacia la Mansión de Hiedra. Comprendía el sincero dolor que experimentaba el mago, y lo admiraba por su decisión de ayudarla a cumplir su promesa de devolver Mithril Hall a sus legítimos dueños, el clan Battlehammer.

Harkle, sin embargo, no había tenido otra alternativa. La Sydney que él había adorado no era más que una fachada, una dulce máscara que ocultaba un monstruo ambicioso y despiadado. Y él también se consideraba culpable por haber participado en el desastre, al haber comunicado a Sydney, sin querer, la localización del grupo de Bruenor.

Harkle vio cómo Catti-brie se alejaba con pasos lentos, abrumada por el peso de sus problemas. No albergaba rencor alguno contra ella... Sydney había desencadenado las circunstancias que la conducirían a la muerte, y Catti-brie sólo habría podido actuar como lo había

hecho. El mago desvió la mirada hacia el sur. Él también estaba ansioso y preocupado por el elfo oscuro y el joven y corpulento bárbaro. Habían llegado a Longsaddle hacía apenas tres días, con el dolor y el cansancio escritos en el rostro, y con una desesperada necesidad de descansar.

Sin embargo, todavía no podía haber descanso posible para ellos, pues el perverso asesino había escapado llevándose preso al último miembro del grupo: Regis, el halfling.

Habían ocurrido tantas cosas en aquellas últimas semanas... La totalidad del mundo de Harkle se había visto trastocada por una compleja mezcla de héroes procedentes de una lejana y desamparada tierra, llamada valle del Viento Helado, y por una hermosa y joven mujer a quien no podía echar la culpa de nada.

Y por la mentira que su más profundo amor había resultado ser.

Harkle se tumbó de espaldas en la hierba y siguió con la mirada las hinchadas nubes de finales de verano que se deslizaban a través del cielo.

Más allá de las nubes, en un lugar donde las estrellas brillan eternamente, Guenhwyvar, la entidad de la pantera, caminaba con gran excitación de un lado a otro. Habían pasado muchos días desde que su dueño, el elfo oscuro llamado Drizzt Do'Urden, la había invocado por última vez al plano material. El felino estaba dotado de una sensibilidad especial ante una figurita de ónice que le servía de vínculo entre su dueño y ese otro mundo. Podía percibir una especie de hormigueo desde aquel lejano lugar con sólo que su dueño rozara la pequeña figura.

Sin embargo, Guenhwyvar no había sentido ese vínculo que lo unía con Drizzt desde hacía bastante tiempo, y ahora estaba nervioso, pues en cierto modo su inteligencia de otro mundo le hacía comprender que el drow no poseía ya la figura. Guenhwyvar recordó la época anterior a Drizzt, en la que otro drow, un drow perverso, había sido su dueño. Aunque en esencia no dejaba de ser un animal, Guenhwyvar poseía una cierta dignidad, dignidad que su primer dueño había pisoteado.

Rememoró los tiempos en que se había visto obligado a realizar actos crueles contra enemigos indefensos, sólo para complacer a su dueño.

Las cosas habían sido muy diferentes desde que Drizzt Do'Urden había conseguido la estatuilla, pues él era un ser de gran conciencia e integridad, y un lazo de sincera amistad se había creado entre ellos.

El felino descendió de un árbol guarnecido de estrellas y soltó un grave gruñido, que cualquier observador de aquel espectáculo astral hubiera considerado como un suspiro de resignación.

Más profundo habría sido el suspiro de la pantera si hubiera sabido que Artemis Entreri, el asesino, era ahora el dueño de la figurita.

Libro 1

De camino a todas partes

1

La Torre del Crepúsculo

—Hemos perdido más de un día —gruñó el bárbaro, mientras detenía su caballo y observaba por encima del hombro. El círculo del sol se hundía ya por el horizonte—. ¡El asesino se va alejando de nosotros, incluso ahora!

—Deberíamos confiar en el consejo de Harkle —contestó Drizzt Do'Urden, el elfo oscuro—. Sería incapaz de llevarnos por un camino erróneo. —Como la luz iba desapareciendo, Drizzt se echó sobre los hombros la capucha que le cubría el rostro y sacudió sus cabellos completamente blancos.

Wulfgar señaló hacia un grupo de altos pinos.

—Ése debe de ser el bosque del que nos habló Harkle Harpell, pero no veo torre alguna, ni el menor signo de que en esta desolada tierra jamás se haya erigido ninguna construcción.

Con sus ojos color de espliego, más acostumbrados a observar en la oscuridad, Drizzt examinó intensamente el panorama que se extendía ante él, en busca de alguna pista que pudiera contradecir las palabras de su joven amigo. Estaba convencido de que aquél era el lugar que les había indicado Harkle, ya que a cierta distancia delante de ellos había un estanque, y, detrás de él, se distinguían las espesas copas del bosque Neverwinter.

—No te desanimes —recordó a Wulfgar—. El mago dijo que la paciencia era el mejor aliado para encontrar el hogar de Malchor. No hace ni una hora que estamos aquí esperando.

—La carretera parece cada vez más larga —murmuró el bárbaro, sin pensar en que los aguzados oídos del drow no se perdían detalle. Drizzt era consciente de que a Wulfgar no le faltaba razón para quejarse, pues un granjero de Longsaddle les había contado que había visto pasar a un hombre, envuelto en una capa oscura, y a un halfling montados en un solo caballo, lo cual les indicaba que el asesino les llevaba más de diez días de ventaja, y avanzaba con rapidez.

Pero Drizzt se había enfrentado a Entreri con anterioridad, y comprendía el reto que tenía por delante. Deseaba toda la ayuda que pudiera encontrar para rescatar a su amigo de las garras de aquel asesino. Por las palabras del granjero, Regis estaba todavía vivo, y Drizzt tenía la completa seguridad de que Entreri no pensaba hacerle daño hasta que llegaran a Calimport.

Harkle Harpell no los habría enviado a aquel lugar sin una buena razón.

—¿Preparamos el campamento para pasar la noche? —preguntó Wulfgar—. En mi opinión, deberíamos volver a la carretera y dirigirnos hacia el sur. El caballo de Entreri lleva doble carga y ahora debe de estar muy fatigado. Si cabalgamos durante toda la noche, podremos reducir la distancia.

Drizzt sonrió a su amigo.

—A estas alturas, habrán pasado ya por la ciudad de Aguas Profundas —explicó—, y Entreri habrá adquirido por lo menos dos nuevos caballos. —Drizzt no añadió nada más sobre el tema, aunque se guardó para sí su temor más profundo: que Entreri se hubiera encaminado hacia el mar.

—¡Entonces, esperar es todavía más absurdo! —protestó con rapidez Wulfgar.

Pero, mientras el bárbaro hablaba, su caballo, un caballo criado por los Harpell, relinchó y, tras acercarse al estanque, levantó una pata en el aire como si estuviera buscando un punto donde apoyarla. En aquel momento, el sol se ocultó definitivamente tras el horizonte y la luz desapareció. Entonces, en el pálido reflejo del crepúsculo, una torre encantada apareció ante sus ojos sobre la diminuta isla que se alzaba en el centro del estanque, una torre cuya estructura centelleaba como la

luz de las estrellas y cuyas retorcidas espirales se elevaban hacia el cielo del atardecer. Era de un color verde esmeralda y parecía misteriosamente acogedora, como si los duendes y las hadas hubieran participado en su creación.

A través del agua, justo por debajo del casco que el caballo de Wulfgar mantenía levantado, apareció un reluciente puente de luz verdosa.

Drizzt descendió de su montura.

—La Torre del Crepúsculo —dijo a Wulfgar, como si desde el principio lo hubiera comprendido. Trazó un camino en el aire con el brazo, para invitar a su amigo a atravesar el puente.

Pero Wulfgar se había quedado atónito ante la aparición de la torre. Sostuvo aún con más fuerza las riendas de su caballo, lo cual hizo retroceder, asustado, al animal.

—Pensé que habías superado el recelo que te inspiraba la magia —se burló Drizzt. En realidad, Wulfgar, al igual que todos los bárbaros del valle del Viento Helado, había sido educado en la creencia de que los magos eran unos débiles estafadores en los que no se podía confiar. Su gente, orgullosos guerreros de la tundra, medían a los hombres verdaderos por la fuerza de sus brazos, y no por su habilidad en las artes oscuras de la magia. Aun así, durante las muchas semanas que llevaban ya de viaje, Drizzt había ido viendo cómo Wulfgar superaba sus prejuicios y desarrollaba una cierta tolerancia, e incluso curiosidad, por la práctica de la magia.

Con una contracción de sus poderosos músculos, Wulfgar apaciguó a su caballo.

—Sí, claro que lo he superado —masculló, mientras descendía de su montura—. ¡Son los Harpell quienes me preocupan!

Una sonrisa de satisfacción se dibujó en el rostro de Drizzt al comprender de improviso la alarma de su amigo. Él mismo, que había sido criado entre los magos más poderosos y temibles de todos los Reinos, había sacudido incrédulo la cabeza en numerosas ocasiones, mientras permanecían como invitados de aquella excéntrica familia en Longsaddle. Los Harpell poseían una concepción del mundo única y, a menudo, desastrosa; aunque su ánimo no albergaba maldad alguna. Utilizaban su magia de acuerdo con sus puntos de vista..., muy a menudo en contra de la supuesta lógica de los hombres racionales.

—Malchor no es como los demás miembros de la familia —aseguró Drizzt a Wulfgar—. No reside en la Mansión de Hiedra y ha actuado en numerosas ocasiones como consejero para varios reyes de las tierras septentrionales.

—Es un Harpell —afirmó Wulfgar de un modo tan terminante que Drizzt no pudo hacer ninguna objeción. Tras sacudir de nuevo la cabeza y respirar profundamente para calmarse, Wulfgar cogió las riendas de su caballo y empezó a atravesar el puente. Drizzt, con la sonrisa todavía en los labios, se apresuró a seguirlo.

—Harpell —volvió a decir Wulfgar entre dientes en cuanto llegaron a la isla y empezaron a rodear la construcción.

La torre no tenía puerta.

—Paciencia —le recordó Drizzt.

Sin embargo, no tuvieron que esperar demasiado, ya que al cabo de unos segundos oyeron el chirrido de un cerrojo y el crujido de una puerta al abrirse. Al instante, un muchacho de apenas diez años atravesó la roca verde del muro, como si de un espectro transparente se tratara, y echó a andar directamente hacia ellos.

Wulfgar soltó un gruñido y cogió con ambas manos a Aegis-fang, su poderoso martillo de guerra, que llevaba apoyado en el hombro. Drizzt se apresuró a posar la mano en el brazo del bárbaro para tranquilizarlo, por miedo a que su fatigado amigo, en plena frustración, se lanzara a un ataque antes de que pudieran averiguar las intenciones del joven.

Cuando el muchacho llegó hasta ellos, pudieron ver con toda claridad que estaba hecho de carne y hueso, que no se trataba de un espectro de otro mundo, y Wulfgar relajó un poco las manos

que sostenían su arma. El joven hizo una profunda reverencia ante ellos y les indicó con un ademán que lo siguieran.

—¿Malchor? —inquirió Drizzt.

El chico no respondió, pero volvió a repetir el gesto para que fueran tras él y echó a andar de regreso a la torre.

—Había pensado encontrar a alguien de más edad, si en realidad eres Malchor —prosiguió Drizzt, mientras seguía los pasos del muchacho.

—Dime, ¿qué hacemos con los caballos? —preguntó Wulfgar.

Pero el joven continuó caminando en silencio hacia la torre.

Drizzt observó a Wulfgar y se encogió de hombros.

—¡Entrémoslos y dejemos que nuestro mudo amigo se encargue de ellos! —propuso el elfo oscuro.

Pronto descubrieron que al menos una parte del muro de la torre era pura ilusión, y que ocultaba una puerta que los condujo a una estancia amplia y circular, situada en el nivel inferior de la torre. En una de las paredes divisaron varios pesebres, lo que les confirmó que habían hecho bien al entrar los caballos. No se demoraron en atar a los animales y se apresuraron a alcanzar al muchacho, que no había aflojado un instante el paso y ya se introducía por otra puerta.

—Espéranos —gritó Drizzt, mientras atravesaba la abertura; pero al instante descubrió que el guía había desaparecido. Se hallaban ahora en un corredor apenas iluminado que ascendía suavemente y giraba, al parecer, trazando la circunferencia de la torre—. Sólo hay un camino —indicó a Wulfgar, que había entrado tras él, y ambos echaron a andar.

Drizzt supuso que habían recorrido ya un círculo completo y se encontraban en el segundo piso —a tres metros de altura, al menos—, cuando descubrieron al muchacho, que los estaba esperando junto a un oscuro pasadizo lateral que descendía hacia el centro de la construcción. Pero, el muchacho no tomó ese pasadizo y prosiguió su ascensión por el corredor principal.

Wulfgar había perdido ya la paciencia con aquellos juegos secretos, pues su única preocupación era que, con cada minuto que pasaba, Entreri y Regis se alejaban cada vez más. Se separó unos pasos de Drizzt y agarró al chico por el hombro, para obligarlo a dar media vuelta.

—¿Eres Malchor? —preguntó con brusquedad.

El muchacho palideció ante el crudo tono de voz de aquel hombre gigantesco, pero no respondió.

—Déjalo —intervino Drizzt—. Estoy seguro de que no es Malchor, pero pronto encontraremos al dueño de esta torre. —Desvió la vista hacia el atemorizado joven—. ¿Verdad?

Éste hizo un ligero asentimiento con la cabeza y echó a andar de nuevo.

—Pronto —repitió Drizzt, al escuchar el gruñido de Wulfgar. Con gran precaución, se situó delante del bárbaro para interponerse entre él y el guía.

—Harpell —resopló Wulfgar a sus espaldas.

La inclinación de la pendiente era cada vez más pronunciada y los círculos más estrechos, lo que indicó a ambos amigos que se aproximaban a la cima. Al final, el muchacho se detuvo ante una puerta, la abrió con cuidado y les hizo un gesto para que pasaran.

Drizzt se apresuró para entrar en primer lugar, por miedo a que el enojado bárbaro produjera una pésima primera impresión a su anfitrión, el mago.

En el otro extremo de la estancia, sentado encima de un escritorio y aparentemente esperándolos, vislumbraron a un hombre vigoroso, con el cabello entrecano y muy bien cuidado. Tenía los brazos cruzados sobre el pecho. Drizzt empezó a pronunciar un cordial saludo, pero Wulfgar estuvo a punto de lanzarlo al suelo al precipitarse en la estancia y abalanzarse directamente hacia el escritorio.

Con una mano en la cadera y la otra enarbolando a Aegis-fang frente a él, el bárbaro observó al hombre unos instantes.

—¿Eres el mago llamado Malchor Harpell? —inquirió, en un tono de voz que traducía una rabia mal disimulada—. Si no eres tú, ¿dónde diablos podemos encontrarlo?

La carcajada que soltó el hombre pareció surgir directamente de su estómago.

—Por supuesto —respondió, mientras bajaba del escritorio y palmeaba con firmeza a Wulfgar en el hombro—. ¡Prefiero los invitados que no ocultan sus sentimientos con palabras bonitas! —exclamó, al tiempo que pasaba ante el atónito bárbaro y se dirigía hacia la puerta..., hacia el muchacho.

—¿Les hablaste?

El chico palideció todavía más y sacudió con énfasis la cabeza.

—¿Ni una sola palabra? —gritó Malchor.

El muchacho empezó a temblar visiblemente, mientras negaba de nuevo con la cabeza.

—No dijo ni una... —empezó Drizzt, pero Malchor lo interrumpió con un gesto.

—Si descubro que pronuncias la más mínima sílaba... —lo amenazó. Luego, dio media vuelta y se alejó un paso, pero cuando supuso que el muchacho se habría relajado ya un poco, volvió a abalanzarse sobre él y a punto estuvo de hacerlo caer al suelo del espanto.

—¿Por qué estás todavía aquí? —preguntó—. ¡Fuera!

La puerta se cerró de golpe antes de que el mago hubiera acabado de hablar. Malchor volvió a soltar una carcajada y la tensión desapareció de sus músculos, mientras regresaba al escritorio. Drizzt se situó junto a Wulfgar, y ambos intercambiaron una mirada de estupefacción.

—Salgamos pronto de este lugar —murmuró Wulfgar a Drizzt y el drow percibió que su amigo luchaba contra el deseo de saltar sobre el escritorio y estrangular, sin más, a aquel mago arrogante.

Drizzt compartía aquel mismo sentimiento, aunque con menos intensidad, pero sabía que a su debido tiempo conocerían el significado de aquella torre y de sus ocupantes.

—Saludos, Malchor Harpell —dijo, con sus ojos color de espliego clavados en el hombre—. Lamento ver, sin embargo, que tus actos no concuerdan con la descripción que tu primo Harkle nos hizo de ti.

—Os aseguro que soy como Harkle me ha descrito —replicó Malchor con calma—. Bienvenidos seáis, Drizzt Do'Urden y Wulfgar, hijo de Beornegar. Rara vez he tenido invitados tan ilustres en mi humilde torre. —Hizo una profunda reverencia para completar su cortés y diplomático, por no decir correcto, saludo.

—¿Hizo algo equivocado el muchacho? —le espetó Wulfgar.

—No, ha actuado de forma admirable —asintió Malchor—. ¡Ah!, ¿teméis por él? —El mago examinó de arriba abajo al corpulento bárbaro, cuyos músculos seguían tensos por la cólera—. Os aseguro que trato bien al chico.

—No es ésa la impresión que me has dado —replicó Wulfgar.

—Anhela convertirse en mago —explicó Malchor, sin inmutarse por el tono de voz del bárbaro—. Su padre es un terrateniente poderoso y me ha contratado para que eduque a su hijo. El muchacho demuestra cierto potencial: una mente rápida y un gran amor por este tipo de artes; pero has de comprender, Wulfgar, que la magia no difiere tanto de vuestra propia educación.

La sonrisa que esbozó el bárbaro traducía una opinión muy diferente.

—Disciplina —prosiguió Malchor, impertérrito—. Sea lo que sea lo que hagamos en la vida, la disciplina y el control sobre nuestros actos son la medida definitiva de nuestros progresos. El muchacho tiene grandes aspiraciones y empieza a poseer un cierto poder que no llega a

comprender. Pero si no es capaz de mantener sus pensamientos en silencio durante un mes, no voy a malgastar mi precioso tiempo en él. Me parece que tu compañero me comprende.

Wulfgar desvió la vista hacia Drizzt, que permanecía relajado a su lado.

—Sí, lo comprendo —le respondió el elfo oscuro—. Malchor ha puesto a prueba al muchacho, ha puesto a prueba su habilidad para obedecer órdenes y pretende conocer de este modo la profundidad de sus anhelos.

—¿Me considero pues perdonado? —les preguntó el mago.

—Eso no es importante —gruñó Wulfgar—. No hemos venido para luchar en las batallas de un muchacho.

—Por supuesto —respondió Malchor—. Harkle me ha dicho que vuestro asunto os urge. Volved a los establos y aseaos. El chico está preparando la cena. Irá a buscaros cuando sea la hora de comer.

—¿Tiene algún nombre ese muchacho? —preguntó Wulfgar con evidente sarcasmo.

—Todavía no se ha ganado ninguno —fue la breve respuesta de Malchor.

Aunque estaba ansioso por emprender de nuevo el camino, Wulfgar no podía negar que Malchor Harpell les había preparado una mesa espléndida. Tanto él como Drizzt dieron buena cuenta de la comida, conscientes de que aquél iba a ser, con toda probabilidad, el único ágape digno que iban a hacer en muchos días.

—Pasaréis aquí la noche —les dijo Malchor en cuanto acabaron de comer—. Una cama mullida os sentará bien —añadió, ante la mirada malhumorada que le lanzó Wulfgar—. Y os prometo que saldréis mañana a primera hora.

—Nos quedaremos, y te estamos muy agradecidos —respondió Drizzt—. Seguro que esta torre será mucho más acogedora que el frío y duro suelo del exterior.

—Excelente —prosiguió Malchor—. Así pues, venid conmigo. Tengo algunos objetos que pueden ayudaros en vuestra búsqueda. —Los condujo fuera de la estancia y descendieron por el empinado corredor hasta los niveles inferiores de la construcción. Mientras caminaban, Malchor fue contando a sus invitados el origen de la torre y sus características. Al final, giraron por uno de los oscuros pasadizos laterales y atravesaron una pesada puerta.

Drizzt y Wulfgar se vieron obligados a detenerse en el umbral durante largo rato para asimilar la maravillosa visión que hallaron delante de ellos, pues habían llegado al tesoro de Malchor, una colección de objetos mágicos o de otro tipo, de la mejor calidad que el mago había encontrado a lo largo de sus numerosos años de viajes. Allí había espadas y pulidas armaduras de cuerpo entero, un resplandeciente escudo de mithril y la corona de un rey fallecido. De las paredes colgaban tapices antiguos y una vasija de cristal repleta de piedras preciosas y joyas de incalculable valor, que brillaba a la vacilante luz de las antorchas.

Malchor se había acercado a un armario situado al otro extremo de la estancia y, cuando Wulfgar y Drizzt desviaron la vista hacia él, lo vieron sentado encima de él haciendo juegos malabares con tres herraduras. Mientras lo observaban, añadió una más y prosiguió como si tal cosa con su juego, haciéndolas danzar arriba y abajo.

—He invocado un hechizo en estas cuatro herraduras que hará que vuestros corceles cabalguen con más rapidez que cualquier otro animal en el mundo —les explicó—. Su efecto es limitado, pero os permitirá llegar a Aguas Profundas, lo cual compensará el retraso que podáis llevar por haberos desviado hasta aquí.

—¿Dos herraduras por caballo? —preguntó Wulfgar, siempre receloso.

—No funcionaría —respondió Malchor, mostrando una gran tolerancia hacia el fatigado y joven bárbaro—, ¡a menos que desees que tu caballo se levante y corra como un humano! —Soltó una carcajada, pero el gesto malhumorado no desapareció del rostro de Wulfgar—. No temas. —

Malchor se aclaró la garganta al ver que su broma no había tenido éxito—. Tengo otro juego completo. —Volvió la vista hacia Drizzt—. He oído decir que pocos seres son tan ágiles como los elfos oscuros. Y, aquellos que han visto a Drizzt Do'Urden en plena batalla y en plena acción, dicen que supera incluso a la mayoría de sus semejantes.

Sin interrumpir en ningún momento el ritmo de su juego malabar, lanzó una de las herraduras a Drizzt. El drow la cogió con facilidad y, con el mismo movimiento, se la devolvió. Al instante, el mago lanzó la segunda, y luego la tercera, y Drizzt, sin apartar un momento la vista de Malchor, las fue devolviendo una tras otra.

La cuarta herradura fue lanzada por lo bajo y obligó a Drizzt a agacharse hasta el suelo para poder atraparla, pero el drow estaba concentrado en la tarea y no perdía ni un movimiento, siguiendo en todo momento el compás del juego.

Wulfgar observaba la escena con curiosidad, y se preguntaba qué motivos tendría el mago para poner a prueba al drow.

Malchor rebuscó en el armario y extrajo el segundo juego de herraduras.

—La quinta —advirtió, mientras se la lanzaba a Drizzt. El drow permaneció impasible, atrapó la herradura con agilidad y volvió a lanzarla en línea recta.

—¡Disciplina! —exclamó Malchor con vigor, dirigiéndose a Wulfgar—. ¡Demuéstramelo, drow! —ordenó, al tiempo que le lanzaba, en rápida sucesión, la sexta, la séptima y la octava.

Drizzt esbozó una mueca al ver aproximarse los objetos, dispuesto a aceptar el desafío. Sus manos empezaron a moverse como en un torbellino y, al instante, tuvo las ocho herraduras subiendo y bajando en plena armonía. Mientras otorgaba al juego malabar un ritmo fácil, Drizzt empezó a comprender la estrategia del mago.

Malchor se acercó a Wulfgar y volvió a palmearle el hombro.

—Disciplina —repitió de nuevo—. Míralo, joven guerrero, pues tu amigo de tez oscura es por completo dueño de sus movimientos y, por lo tanto, dueño en su oficio. Aunque todavía no lo comprendas, nosotros dos no somos tan diferentes. —Captó la mirada de Wulfgar con la suya—. Nosotros tres no somos tan diferentes. Tenemos métodos distintos, de acuerdo, pero con la misma finalidad.

Cansado del juego, Drizzt fue cogiendo las herraduras una por una mientras iban cayendo y las fue ensartando en su antebrazo, mientras observaba a Malchor con aprobación. Al ver a su joven amigo sumido en una honda reflexión, el drow empezó a pensar que el mejor regalo de aquella visita no habían sido las herraduras encantadas, sino la lección.

—Basta ya de todo esto —dijo Malchor de improviso, al tiempo que se ponía en movimiento. Se acercó a un extremo de la pared donde colgaban docenas de espadas y otras armas.

—Veo que una de tus vainas está vacía —dijo a Drizzt. Luego, extrajo de su funda una cimitarra esplendorosamente forjada—. Tal vez ésta te vaya bien.

En cuanto recibió el arma de manos del mago, Drizzt percibió el poder que emanaba de ella, el esmero con que había sido forjada y la perfección de su equilibrio. En la empuñadura relucía un único zafiro de color azul y con forma de estrella.

—Se llama Centella —explicó Malchor—. Fue construida por elfos de una época pasada.

—Centella —repitió Drizzt. Al instante, una luz azulada perfiló el contorno del acero. Drizzt sintió una súbita tensión en el interior de la hoja y de algún modo percibió que el filo sería muy afilado. La balanceó en el aire varias veces y, a cada movimiento, el acero dejó tras de sí una estela de luz azulada. ¡Con qué facilidad se manejaba en el aire!... ¡Con qué facilidad partiría en dos a un enemigo! Drizzt la volvió a enfundar con gesto respetuoso.

—Fue forjada gracias a la magia de los poderes que todos los elfos de la superficie tienen en tan gran estima —explicó Malchor—. La magia de las estrellas y de la luna, y de los misterios de sus almas. Te la mereces, Drizzt Do'Urden, y te será de gran utilidad.

Drizzt no encontraba ninguna respuesta para agradecer aquel tributo, pero Wulfgar, emocionado por el honor que Malchor confería a su amigo, que tan a menudo era desprestigiado, habló en su nombre.

—Mil gracias, Malchor Harpell —dijo, compensando de este modo el cinismo que había dominado sus acciones anteriores, mientras hacía una profunda reverencia.

—Sigue los consejos de tu corazón, Wulfgar, hijo de Beornegar —respondió Malchor—. El orgullo puede ser un arma valiosa, pero también puede cerrarte los ojos a las verdades que están por encima de ti. Ahora, id a acostaos. Os despertaré temprano para que podáis seguir vuestro camino.

Drizzt se sentó en su cama y permaneció observando a su amigo, que había caído ya en un profundo sueño. Estaba preocupado por Wulfgar, pues el bárbaro se hallaba muy lejos de la tundra que siempre había sido su hogar. En su búsqueda de Mithril Hall, habían vagabundeado por las tierras del norte, luchando a cada kilómetro que avanzaban. Y, al encontrar su objetivo, sus problemas no habían hecho más que empezar, porque habían tenido que abrirse camino con esfuerzo en el antiguo complejo minero de los enanos. Wulfgar había perdido allí a su tutor, y Drizzt a su mejor amigo, y habían acabado por arrastrarse de regreso al pueblo de Longsaddle en busca de un largo y merecido descanso.

Pero la realidad no les permitía respiro ninguno. Como Entreri se había apoderado de Regis, Drizzt y Wulfgar eran la última esperanza que le quedaba al halfling. En Longsaddle habían encontrado el final de un camino, pero también el principio de otro incluso más largo.

Drizzt podía superar su propia fatiga, pero Wulfgar parecía envuelto en una nube de oscuridad y corría siempre al filo del peligro. Era un joven bárbaro que salía por primera vez en su vida del valle del Viento Helado, la tierra que había constituido siempre su hogar, y ahora ese acogedor pedazo de tundra, donde soplaba eternamente el viento, quedaba muy lejos, hacia el norte.

Sin embargo, Calimport se encontraba aún mucho más lejos, hacia el sur.

Drizzt se recostó sobre la almohada y se recordó a sí mismo que Wulfgar había escogido acompañarlo. Aunque lo hubiera intentado, no habría podido detenerlo.

El drow cerró los ojos. Lo mejor que podía hacer ahora, para sí mismo y para Wulfgar, era dormir y estar listo para lo que les deparara el día siguiente.

El aprendiz de Malchor los despertó, en completo silencio, unas horas más tarde y los condujo al comedor, donde los esperaba el mago. Un delicioso desayuno estaba servido ante ellos.

—Por lo que me ha dicho mi primo, os dirigís hacia el sur —les comentó Malchor—. Vais en persecución de un hombre que mantiene prisionero a vuestro amigo Regis, el halfling.

—Sí, se llama Entreri —repuso Drizzt—, y, por lo que sabemos de él, la persecución no será fácil. Va camino de Calimport.

—Y será todavía más difícil —añadió Wulfgar—, porque hasta ahora le teníamos seguida la pista. —Hablaba con Malchor, pero Drizzt era consciente de que sus palabras iban dirigidas a él—. Ahora sólo nos queda esperar que no haya cambiado de rumbo.

—Su camino era muy claro —protestó Drizzt—. Se dirigía a Aguas Profundas, en la costa. En este momento ya habrá salido de allí.

—Entonces se habrá embarcado —razonó Malchor.

Wulfgar estuvo a punto de atragantarse con la comida, pues nunca se había parado a pensar en esa posibilidad.

—Es lo que yo me temo —continuó Drizzt—. Y creo que haré lo mismo.

—Es un camino peligroso y costoso —respondió Malchor—. Al final del verano, los piratas se reúnen para atacar los últimos barcos que van hacia el sur, y si uno tiene que hacer los preparativos adecuados...

Dejó que las palabras pendieran amenazadoras frente a ellos.

—Aun así, tenéis pocas opciones —prosiguió el mago—. Un caballo no puede correr a la misma velocidad que un barco, y la ruta por el mar es más recta que la terrestre. Tal vez pueda acelerar las cosas para encontraros pasaje. Mi alumno ya ha colocado las herraduras encantadas a vuestras monturas y, gracias a ellas, podréis llegar a la ciudad portuaria en pocos días.

—¿Y cuánto tiempo tendremos que navegar? —preguntó Wulfgar, consternado y sin poder apenas creer que Drizzt siguiera las sugerencias del mago.

—Tu amigo no comprende la longitud del trayecto —dijo Malchor a Drizzt. El mago colocó un tenedor encima de la mesa y, luego, dispuso otro a unos centímetros de distancia—. Aquí está el valle del Viento Helado —explicó a Wulfgar, mientras señalaba el primer tenedor—. Y aquí está la Torre del Crepúsculo, donde nos hallamos ahora. Entre un tenedor y otro hay una distancia de casi seiscientos cuarenta kilómetros.

A continuación, pasó otro tenedor a Drizzt, que se apresuró a colocarlo frente a él, a una distancia de casi un metro respecto al que representaba su posición actual.

—El camino que os queda por delante es cinco veces mayor que la distancia que habéis recorrido hasta aquí —prosiguió el mago—, pues ese tercer tenedor representa Calimport, a más de tres mil kilómetros y varios Reinos de distancia.

—Entonces, estamos perdidos —gimió Wulfgar, incapaz de concebir una distancia semejante.

—No creas —contestó Malchor—, pues el viento del norte henchirá las velas y evitaréis así las primeras nieves del invierno. Comprobaréis que las tierras y la gente del sur son más acogedoras.

—Ya veremos —intervino Drizzt, con poca convicción. La gente siempre solía traer problemas al elfo oscuro.

—¡Ah, comprendo! —asintió Malchor, consciente de las dificultades que un elfo drow debía de tener entre los habitantes de la superficie terrestre—. Pero tengo un regalo más para daros: el mapa de un tesoro que podéis descubrir hoy mismo.

—Otro retraso —se limitó a decir Wulfgar.

—Es un precio pequeño que debéis pagar —replicó Malchor—, y este breve viaje os podrá ahorrar muchos días en las pobladas tierras del sur, lugar donde un elfo oscuro sólo puede caminar de noche. De eso estoy seguro.

Drizzt estaba intrigado al ver que Malchor comprendía con tanta claridad su problema y aparentemente sugería una alternativa. Nunca sería bien recibido en el sur. Las mismas ciudades que darían vía libre al perverso Entreri no dudarían en ligar con cadenas al elfo oscuro si intentaba atravesarlas, porque los drow se habían ganado, hacía ya tiempo, la reputación de seres fundamentalmente diabólicos y malvados en extremo. En todos los Reinos había poca gente dispuesta a reconocer que Drizzt Do'Urden era una excepción a la norma general.

—Al oeste de aquí, descendiendo un oscuro sendero en el bosque Neverwinter, en una cueva formada por varios árboles, habita un monstruo a quien los granjeros de la zona apodan Águeda —explicó Malchor—. Creo que en un tiempo pasado fue una elfo, y una maga justa por derecho propio. Según la leyenda, este ser miserable vive después de la muerte y considera la oscuridad como su aliada.

Drizzt conocía las siniestras leyendas de tales criaturas y sabía también su nombre.

—¿Una *banshee*[1]? —preguntó.

Malchor asintió.

[1] Según la tradición irlandesa y escocesa, una *banshee* es un hada cuyos gritos anuncian la muerte inminente de algún habitante de la casa desde donde se oyen. *(N. de la t.)*

—Debéis ir a su guarida, si sois valientes, pues la *banshee* ha ido acumulando un valioso tesoro, en el que hay un objeto que puede serte de gran utilidad, Drizzt Do'Urden.

Vio que el drow lo escuchaba con suma atención. Drizzt se había inclinado sobre la mesa y sopesaba cada una de las palabras de Malchor.

—Una máscara —prosiguió el mago—, una máscara encantada que te permitirá ocultar tu origen y caminar libremente como un elfo de la superficie..., o como un hombre, según te convenga.

Drizzt se echó hacia atrás, un poco asustado ante la amenaza que eso significaba para su propia identidad.

—Comprendo tu recelo —le dijo Malchor—. No es para dar credibilidad a sus falsos prejuicios. Pero has de pensar en tu amigo preso, y comprenderás que te hago esa sugerencia sólo por su bien. Podrás atravesar las tierras meridionales tal como eres, como un elfo oscuro, pero sin impedimentos.

Wulfgar se mordió el labio inferior y permaneció en silencio, consciente de que aquella decisión debía tomarla únicamente Drizzt. Sabía incluso que sus propios temores por un nuevo retraso no podían influir en lo más mínimo en una decisión tan personal.

—Iremos a esa guarida en el bosque —declaró Drizzt al final—. Y me pondré una máscara de ese tipo si es necesario. —Desvió la mirada hacia Wulfgar—. Lo único que debe preocuparnos es Regis.

En el exterior de la Torre del Crepúsculo, Drizzt y Wulfgar montaron sobre sus caballos mientras Malchor permanecía a su lado.

—Tened cuidado con esa criatura —les advirtió Malchor, al tiempo que daba a Drizzt el mapa del camino que debían seguir para llegar a la guarida de la *banshee* y otro pergamino que les indicaba en líneas generales la ruta que debían tomar para ir al lejano sur—. Su contacto produce un frío mortal y la leyenda afirma que quien escucha su lamento, muere.

—¿Su lamento? —preguntó Wulfgar.

—Un gemido sobrenatural tan horroroso que los oídos mortales no pueden soportarlo —les explicó Malchor—. ¡Tomad todo tipo de precauciones!

—Lo haremos —le aseguró Drizzt.

—Nunca olvidaremos la hospitalidad ni los regalos de Malchor Harpell —añadió Wulfgar.

—Ni la lección, espero —replicó el mago con un guiño.

Wulfgar esbozó una sonrisa incómoda, y Drizzt se alegró de ver que a su amigo ya casi se le había pasado el malhumor.

El amanecer empezó a asomar por el horizonte y la mágica construcción se ocultó con rapidez en la nada.

—La torre ha desaparecido, pero el mago permanece aquí —señaló Wulfgar.

—La torre ha desaparecido, pero la puerta interior sigue abierta —corrigió Malchor. Dio unos pasos hacia atrás y alargó un brazo. La mano desapareció de la vista.

Wulfgar, desconcertado, dio un respingo.

—Sólo para aquellos que saben cómo encontrarla —añadió Malchor—. Para aquellos que han educado sus mentes para la magia. —Atravesó la puerta sobrenatural y desapareció, pero su voz llegó hasta ellos una vez más—. ¡Disciplina! —gritó, y Wulfgar supo que aquella última exclamación iba dirigida a él.

Drizzt puso en movimiento a su caballo y desplegó el mapa mientras se alejaba.

—¿Harpell? —preguntó por encima del hombro, imitando el tono burlón de Wulfgar la noche anterior.

—¡Si todos los Harpell fueran como Malchor! —replicó el bárbaro. Luego, se quedó mirando fijamente el vacío en el que se había asentado la Torre del Crepúsculo, y comprendió a la perfección que el mago le había dado dos valiosas lecciones en una sola noche: una sobre prejuicios y otra sobre humildad.

Desde el interior de la dimensión oculta de su hogar, Malchor los vio partir. Deseó poder unirse a ellos, poder viajar por un camino repleto de aventuras, como había hecho en su juventud; poder emprender una ruta y seguirla superando todos los obstáculos. Malchor era consciente de que Harkle había juzgado correctamente los principios de aquellos dos individuos y había tenido razón al pedirle que los ayudara.

El mago se apoyó en la puerta de su hogar. Lástima que sus días de aventura, sus días de llevar sobre los hombros la cruzada de la justicia, se desvanecían ya a sus espaldas.

Sin embargo, Malchor se animó al pensar en los acontecimientos de aquella última noche. Si el drow y su amigo bárbaro eran una señal, había ayudado a pasar la antorcha a unas manos capaces de llevarla.

2

Miles y miles de diminutas velas

El asesino observó hipnotizado cómo el rubí giraba lentamente a la luz de las velas, captando la danza de la llama en un sinfín de perfectas miniaturas... Había demasiados reflejos; ninguna gema podía poseer unas facetas tan pequeñas y perfectas.

Y, aun así, se veía con toda claridad el proceso, un remolino de delgadas velas que profundizaban el tono rojizo de la piedra. No podía haber sido tallada por ningún joyero, pues su precisión era tal que superaba el nivel que pudiera alcanzarse con cualquier instrumento. Aquél era un producto de la magia, una creación deliberada cuyo objetivo, se recordó a sí mismo, era colocar al espectador en aquel remolino descendente, en la serenidad de las profundidades rojizas de la piedra preciosa.

Miles y miles de diminutas velas.

Con razón no había tenido problemas con el capitán para convencerlo de que los condujera hasta Calimport. Las sugerencias que surgían de los maravillosos secretos de aquella gema no podían ser fácilmente olvidadas. Sugerencias de serenidad y paz, palabras pronunciadas sólo por amigos...

Una sonrisa desdibujó la mueca que siempre se reflejaba en su rostro. Podría sumergirse más profundamente aún en aquella calma.

Entreri se apartó del influjo del rubí y se frotó los ojos, sorprendido al comprobar que incluso alguien tan disciplinado como él podía ser vulnerable al insistente hechizo de la gema. Echó una ojeada a un rincón del reducido camarote, en el que Regis permanecía acurrucado y con un aspecto miserable.

—Ahora puedo comprender por qué intentaste desesperadamente robar esta joya —dijo al halfling.

Regis salió de su ensimismamiento, sorprendido, pues Entreri le dirigía la palabra por primera vez desde que se habían embarcado en Aguas Profundas.

—Y también sé por qué el bajá Pook está tan desesperado por recuperarla —continuó Entreri, hablando tanto para sí como para Regis.

Regis giró la cabeza para observar al asesino. ¿Sería posible que el rubí hipnotizara incluso a Artemis Entreri?

—Es cierto que se trata de una hermosa gema —murmuró esperanzado, sin saber a ciencia cierta cómo afrontar aquella inusual cordialidad del frío asesino.

—Es mucho más que una piedra preciosa —respondió Entreri, en tono ausente, mientras sus ojos volvían irremisiblemente al misterioso remolino de las engañosas facetas.

Regis reconoció la expresión tranquila del rostro del asesino, pues él mismo había lucido esa misma mirada la primera vez que había estudiado el maravilloso colgante de Pook. Por aquel entonces era un ladrón de éxito, que llevaba una vida placentera en Calimport. Pero las promesas de aquella piedra mágica superaban incluso las comodidades de la cofradía de ladrones.

—Tal vez fue el rubí quien me robó a mí —sugirió, siguiendo un súbito impulso.

Sin embargo, había subestimado la fuerza de voluntad de Entreri. El asesino le dirigió una mirada cargada de frialdad y esbozó una sonrisa burlona, para demostrar que comprendía a la perfección lo que Regis estaba pensando.

Pero el halfling, aferrándose a cualquier esperanza que pudiera encontrar, insistió de todas formas.

—Creo que el poder de este colgante fue superior a mí. No cometí ningún crimen, pues tenía pocas alternativas...

La carcajada de Entreri lo hizo enmudecer.

—O eres un ladrón o eres un ser débil —le espetó—, y, seas lo que seas, no vas a encontrar compasión alguna por mi parte. ¡En cualquier caso, lo que te mereces es la indignación de Pook! —Agarró el rubí que pendía de una cadena de oro y lo dejó caer en su bolsillo.

A continuación, extrajo el otro objeto: una figurita de ónice, de intrincados relieves, en forma de pantera.

—Cuéntame lo que sepas de esto —ordenó a Regis.

El halfling había estado temiendo el momento en que Entreri mostraría algún interés por la figura. Había visto cómo el asesino jugaba con ella en el barranco de Garumn, en Mithril Hall, para burlarse de Drizzt, que estaba al otro lado del abismo; pero, hasta este momento, aquélla había sido la última vez que había visto a Guenhwyvar, la pantera mágica.

Regis se encogió de hombros, con un gesto de impotencia.

—No te lo preguntaré de nuevo —lo amenazó Entreri, y aquella fría certeza de perdición, la ineludible sensación de terror que todas las víctimas de Artemis Entreri llegaban a conocer tan bien, se apoderó de nuevo de Regis.

—Pertenece al drow —balbució el halfling—. Se llama Guen... —Regis dejó la palabra a medias al ver que la mano libre de Entreri extraía de pronto una daga de pedrería, lista para atacar.

—¿Intentas llamar a un aliado? —preguntó el asesino cruelmente. Volvió a dejar caer la figurita en su bolsillo—. Sé cómo se llama la bestia, halfling, y te aseguro que, para cuando llegase la pantera, ya estarías muerto.

—¿Tienes miedo del felino? —se atrevió a preguntar Regis.

—Nunca corro riesgos.

—Pero, ¿piensas invocar a la pantera tú mismo? —insistió Regis, intentando encontrar la manera de inclinar la balanza del poder—. ¿Un compañero para tus solitarios viajes?

Entreri se echó a reír ante semejante idea.

—¿Un compañero? ¿Por qué iba a desear un compañero, pequeño loco? ¿Qué ganaría con ello?

—La unión hace la fuerza —protestó Regis.

—Loco —repitió Entreri—. Ahí radica tu error. En las calles, ¡los compañeros provocan la dependencia y la muerte! Mírate a ti mismo, amigo del drow. ¿Qué fuerza puedes proporcionar ahora a Drizzt Do'Urden? Corre ciegamente en tu ayuda para cumplir con sus responsabilidades de compañero. —Pronunció la palabra con evidente desprecio—. ¡Para morir irremediablemente!

Regis inclinó la cabeza y permaneció en silencio. Las palabras de Entreri se acercaban bastante a la verdad. Sus amigos, para salvarlo, se exponían a unos peligros que ni siquiera podían imaginar, y todo por unos errores que él había cometido antes de conocerlos.

Entreri enfundó la daga y se levantó de un brinco.

—Disfruta de la noche, ladronzuelo. Respira la fría brisa del océano; saborea todas las sensaciones que pueda proporcionarte este viaje como un hombre que pronto se enfrentará a la muerte, pues Calimport será tu último destino... ¡y la perdición de tus amigos! —Salió apresuradamente del camarote, cerrando la puerta con violencia detrás de él.

Regis se dio cuenta de que no la había cerrado con llave. ¡Nunca lo hacía! Pero tampoco era necesario, admitió el halfling lleno de rabia. El terror sustituía cualquier cadena y era tan tangible como los eslabones de hierro. No tenía adónde huir, ni tenía dónde esconderse.

Regis hundió la cabeza entre las manos. Pronto empezó a percibir el balanceo del barco, aquellos rítmicos y monótonos crujidos de los viejos veleros, mientras su cuerpo intentaba detener el tiempo.

Sintió que algo se removía en su interior.

Por regla general, los halfling no son muy aficionados al mar y Regis lo soportaba menos aún que la mayoría de los de su especie. Entreri no hubiera podido encontrar para Regis un tormento mayor que un viaje en barco hacia el sur, a través del mar de las Espadas.

—Otra vez no —gimió Regis, arrastrándose hacia la pequeña abertura del camarote. Abrió la ventana de un manotazo y sumergió la cabeza en el tonificante frío del viento nocturno.

Entreri caminaba por la cubierta vacía, con la capa ceñida al cuerpo. Por encima de él, las velas se hinchaban con el viento; los primeros vendavales del invierno empujaban el barco, que seguía su ruta hacia el sur. Una infinidad de estrellas salpicaban la noche y parpadeaban en la vacía oscuridad hasta el horizonte, delimitado tan sólo por el mar.

Entreri volvió a sacar el rubí y dejó que su magia captara la luz de las estrellas. Vio cómo giraba y estudió aquel torbellino de destellos, pues pretendía conocerlo bien antes de finalizar el viaje.

El bajá Pook estaría encantado de recuperarlo. ¡Le había proporcionado tanto poder! Ahora Entreri era consciente de que le había dado más poder aun de lo que los demás suponían. Gracias al rubí, Pook había convertido a sus enemigos en amigos y a sus amigos en esclavos.

—¿A mí también? —musitó Entreri, hechizado por las diminutas estrellas que brillaban en el resplandor rojizo de la gema—. ¿He sido yo también una víctima? ¿O lo seré pronto? —Jamás hubiera creído que él, Artemis Entreri, pudiera caer en un hechizo mágico, pero la insistencia del rubí era innegable.

Entreri se rió. El timonel, la única persona aparte de él que había en cubierta, le dirigió una mirada curiosa, pero no le hizo más caso.

—No —susurró Entreri al rubí—. No volverás a poseerme. Conozco tus trucos y pronto los conoceré mucho mejor. ¡Recorreré los senderos de tu tentador hechizo y encontraré el modo de salirme de nuevo de él! —Con otra carcajada, se puso al cuello la cadena de oro que sostenía el rubí, y ocultó la gema bajo su justillo de piel.

Luego, rebuscó en su bolsillo, agarró la figurita de la pantera, y desvió la vista hacia el norte.

—¿Me estás viendo, Drizzt Do'Urden? —preguntó a la noche.

Conocía la respuesta. En algún remoto lugar a sus espaldas, en Aguas Profundas, en Longsaddle, o en algún punto intermedio, los ojos color de espliego del drow estarían fijos en el sur.

Estaban destinados a encontrarse de nuevo, y ambos lo sabían. Habían combatido una sola vez, en Mithril Hall, pero ninguno de ellos podía reclamar para sí la victoria.

Tenía que haber un ganador.

Nunca Entreri se había encontrado con alguien cuyos reflejos pudieran compararse con los suyos, o que fuera tan preciso y mortífero con la espada como él, y los recuerdos de su enfrentamiento con Drizzt Do'Urden obsesionaban todos sus pensamientos. Su semejanza era tan grande..., sus movimientos parecían cortados por el mismo patrón. Y, aun así, el drow, compasivo y preocupado por los demás, poseía un elemento básico de humanidad que Entreri había descartado hacía ya tiempo. Estaba convencido de que aquel tipo de emociones, aquella debilidad, no tenían lugar en el frío vacío que debía imperar en el corazón de un luchador nato.

Entreri empezó a frotarse las manos con impaciencia al pensar en el drow. Su aliento se condensaba en el frío aire nocturno.

—Ven, Drizzt Do'Urden —murmuró, con los dientes apretados—. ¡Veamos quién es el más fuerte!

Su voz reflejaba una mortal determinación, con un sutil y casi imperceptible matiz de ansiedad. Aquél iba a ser el verdadero desafío de las vidas de ambos, la prueba de los diferentes principios que habían guiado todas sus acciones. Para Entreri, no podía producirse un empate. Había vendido su alma por sus habilidades, y si Drizzt Do'Urden lo derrotaba, o demostraba saber tanto como él, la propia existencia del asesino no sería más que una inútil mentira.

Pero no creía que eso llegara a suceder nunca.

Entreri vivía para ganar.

Regis también observaba el cielo nocturno. El aire gélido le había apaciguado el estómago y las estrellas habían enviado sus pensamientos a muchos kilómetros de distancia, hasta sus amigos. La de veces que se habían sentado juntos en noches como aquélla en el valle del Viento Helado, para contarse aventuras o simplemente para disfrutar de la compañía de los demás. El valle del Viento Helado era un desolado pedazo de tundra helada, una tierra de clima tan salvaje como sus habitantes; pero los amigos que Regis había hecho allí: Bruenor y Catti-brie, Drizzt y Wulfgar, habían calentado las noches de invierno más frías y habían amortiguado el ímpetu del viento del norte.

La mayoría de las veces, el valle del Viento Helado había constituido un lugar de breves escalas en los largos viajes de Regis, y en él había pasado diez de sus cincuenta años. Pero ahora, cuando se dirigía de nuevo al reino meridional en el que había vivido la mayor parte de su vida, Regis se daba cuenta de que el valle del Viento Helado había sido su verdadero hogar. Y aquellos amigos que a menudo no valoraba en su justa medida eran la única familia que había conocido.

Sacudió la cabeza para apartar el pesar de su mente y se obligó a concentrarse en el camino que tenía frente a él. Drizzt vendría en su busca, y, probablemente, Wulfgar y Catti-brie también.

Pero no Bruenor.

El alivio que Regis había sentido al ver regresar ileso a Drizzt de las profundidades de Mithril Hall se había esfumado en el barranco de Garumn con la acción del valeroso enano. Un dragón los tenía atrapados y por detrás los acechaba una horda de diabólicos enanos grises; pero Bruenor, a costa de su propia vida, les había abierto una vía de escape, lanzándose a la espalda del dragón con un barril de aceite en llamas que provocó la caída de la bestia, y de sí mismo, hacia el fondo de la profunda sima.

Regis no podía soportar rememorar aquella terrible escena. A pesar de toda su rudeza y de sus burlas, Bruenor Battlehammer había sido el amigo más querido del halfling.

Una estrella fugaz dejó una estela de luz a través del cielo nocturno. El balanceo del barco persistía y el olor salado del océano parecía incrustado en su nariz; pero, asomado a aquella ventana, en la noche clara y fría, Regis no sentía malestar alguno..., tan sólo una triste serenidad mientras recordaba los tiempos alocados que había pasado con el salvaje enano. En verdad, la llama de Bruenor Battlehammer había ardido como una antorcha en el viento, saltando, bailando y luchando hasta el final.

Sin embargo, los otros amigos de Regis habían logrado escapar. El halfling estaba seguro de eso..., tan seguro como Entreri. Y vendrían en su busca. Drizzt vendría por él y pondría las cosas en su sitio.

Tenía que creer en eso.

Y, por su parte, su misión era evidente. Una vez llegaran a Calimport, Entreri no tardaría en encontrar aliados entre la gente de Pook. El asesino estaría entonces en su propio ambiente, en un lugar donde conocía todos los rincones oscuros y poseía todas las ventajas. Regis tenía que retardar su avance.

Tras recuperar fuerzas ante la única visión de un objetivo, Regis echó una ojeada por el camarote en busca de alguna pista. Una y otra vez, sus ojos se sentían atraídos por la vela.

—La llama —murmuró para sí, mientras una sonrisa empezaba a dibujarse en su rostro. Se acercó a la mesa y extrajo la vela del candelero. Una pequeña cantidad de cera líquida brillaba en la base de la mecha. Promesa de dolor.

Pero Regis no titubeó.

Se levantó una manga y dejó caer una serie de gotas de cera a lo largo de su brazo, con el rostro crispado por el dolor que le producía el ardiente líquido.

Tenía que retardar el avance de Entreri.

A la mañana siguiente, Regis hizo una de sus inusuales apariciones en cubierta. El alba había llegado nítida y brillante, y el halfling deseaba acabar con el asunto antes de que el sol llegara a su cenit y creara aquella desagradable mezcla de rayos cálidos sobre la fría espuma. Permaneció de pie ante la borda, repasando su plan y reuniendo el coraje necesario para desafiar las tácitas amenazas de Entreri.

¡Y de pronto, Entreri apareció junto a él! Regis se agarró con fuerza a la barandilla, temeroso de que el asesino hubiera adivinado de algún modo su plan.

—La orilla —le dijo.

Regis siguió la mirada del asesino, que estaba fija en el horizonte, donde se destacaba una lejana línea de tierra.

—Ya se divisa —prosiguió Entreri—, y no demasiado lejos. —Bajó la mirada para observar a Regis y esbozó de nuevo su perversa sonrisa para burlarse de su prisionero.

Regis se encogió de hombros.

—Demasiado lejos.

—Tal vez —contestó el asesino—, pero podrías conseguirlo, aunque los de tu clase no son precisamente buenos nadadores. ¿Has sopesado todas las dificultades?

—No voy a huir a nado —respondió Regis con sencillez.

—Una lástima —se burló Entreri—. Pero si decides hacerlo, dímelo antes.

Regis dio un paso atrás, confuso.

—Te permitiría que lo intentases —le aseguró Entreri—. ¡Disfrutaría mucho con el espectáculo!

La expresión del halfling se encolerizó. Sabía que se estaba burlando de él, pero no acababa de entender el propósito del asesino.

—Existe un extraño pez en esta agua —dijo Entreri, mientras desviaba la vista de nuevo hacia el mar—. Un pez encantador, que se dedica a seguir los barcos en espera de que alguien caiga por la borda. —Volvió a observar a Regis para ver el efecto de sus palabras.

—Tiene una afilada aleta —prosiguió, al comprobar que el halfling estaba pendiente de sus labios—. Corta el agua como si se tratara de la quilla de un barco. Si observas el mar durante un rato, seguro que podrás ver alguna.

—¿Por qué iba a querer hacerlo?

—Este tipo de pez se llama tiburón —continuó Entreri, haciendo caso omiso de la pregunta. Extrajo su daga y clavó la punta en uno de sus dedos con la suficiente fuerza para hacer brotar un hilo de sangre—. Un pez maravilloso. Tiene hileras de dientes largos como dagas, afilados y puntiagudos, y una boca capaz de partir en dos a un hombre. —Observó a Regis por el rabillo del ojo—. O capaz de comerse entero a un halfling.

—¡No voy a echarme al agua! —gruñó Regis, que no apreciaba demasiado los métodos macabros, pero indudablemente eficaces, de Entreri.

—Una lástima. —El asesino rió entre dientes—. Pero avísame si cambias de opinión. —Se alejó y la capa negra flotó unos instantes a sus espaldas.

—Mal nacido —murmuró Regis. Empezó a acercarse de nuevo a la barandilla, pero cambió de opinión en cuanto vio las aguas profundas y acechantes frente a él; volvió sobre sus pasos en busca de la seguridad del centro de la cubierta.

El color desapareció de nuevo de su rostro mientras el vasto océano parecía cernirse sobre él, y el interminable y nauseabundo balanceo del barco...

—Pareces a punto de saltar por la borda, pequeño —gritó una voz alegre. Regis se volvió y divisó a un marinero de baja estatura y piernas arqueadas, que presentaba una dentadura llena de huecos y cuya mirada bizqueaba permanentemente—. ¿Todavía no se han acostumbrado tus piernas al mar?

Regis se estremeció a pesar de su aturdimiento y recordó su misión.

—Es por otro motivo —replicó.

El marinero no percibió la sutileza de su respuesta y empezó a alejarse, con una sonrisa pintada en su sucio rostro, atezado y mal afeitado.

—Gracias por el interés, de todos modos —añadió Regis enfáticamente—. Y por la valentía de todos vosotros por llevarnos a Calimport.

El marinero se detuvo, perplejo.

—Eso de llevar a gente hacia el sur, lo hemos hecho muchas veces —respondió, sin comprender por qué los calificaba de «valientes».

—Sí, pero si tenemos en cuenta el peligro... ¡aunque estoy seguro de que no será muy grande! —añadió Regis con rapidez, para dar la impresión de que intentaba no subrayar demasiado ese peligro desconocido—. No es importante. En Calimport encontraremos el remedio para nuestros problemas. —Luego, en voz muy baja pero lo suficientemente alta para que el hombre pudiera oírlo, añadió—: Si es que llegamos con vida.

—¡Eh! ¿Qué quieres decir? —inquirió el marinero, mientras se acercaba de nuevo a Regis. Su sonrisa había desaparecido.

Regis soltó un gemido y se agarró el antebrazo como si de pronto le doliera. Esbozó una mueca y fingió luchar contra un terrible dolor, mientras con gran habilidad se quitaba los pedazos de cera seca y arrancaba con ellos la piel de debajo. Un fino hilo de sangre emergió por el puño de la manga.

El marinero lo agarró del brazo y le arremangó la camisa hasta el codo. Observó la primera herida con curiosidad.

—¿Una quemadura?

—¡No las toques! —gritó Regis con los dientes apretados—. Creo que así es como se contagia.

El marinero retiró la mano, muerto de miedo, y de pronto divisó otras señales.

—¡No he visto ningún fuego! ¿Cómo te has hecho estas quemaduras?

Regis se encogió de hombros con aire abatido.

—Salen solas, del interior. —El marinero palideció—. Pero en Calimport me curaré —afirmó el halfling de forma poco convincente—. En muy pocos meses la enfermedad acaba por consumirte, y la mayoría de mis heridas son recientes. —Regis bajó la mirada y luego extendió el brazo lleno de heridas—. ¿Lo ves?

Pero, cuando levantó la vista, el marinero había desaparecido de la cubierta y se dirigía al camarote del capitán.

—Soluciona esto, Artemis Entreri —murmuró Regis.

3

El orgullo de Conyberry

Éstas deben de ser las granjas de las que Malchor nos habló —dijo Wulfgar mientras él y Drizzt rodeaban una estribación de árboles en las cercanías del gran bosque. Hacia el sur, se distinguían a lo lejos una docena de casas apiñadas en el borde oriental del bosque, rodeadas en los otros tres lados por extensos y ondulados campos.

Wulfgar espoleó a su caballo hacia adelante, pero Drizzt lo detuvo con brusquedad.

—Los que viven en esas casas son gente sencilla —le explicó el drow—. Granjeros atrapados en las redes de incontables supersticiones. No recibirían de buen grado a un elfo oscuro, así que será mejor que entremos de noche.

—Tal vez podamos hallar el camino sin su ayuda —propuso Wulfgar, que no quería desaprovechar lo que les quedaba del día.

—Lo más probable es que nos perdiéramos en el bosque —respondió Drizzt, mientras se disponía a desmontar—. Descansa, amigo mío. La noche es siempre promesa de aventuras.

—La noche es también su aliada —señaló Wulfgar, recordando las palabras de Malchor sobre la *banshee*.

Drizzt esbozó una sonrisa de oreja a oreja.

—Esta noche no —susurró.

En los ojos color de espliego del drow, Wulfgar detectó aquel brillo que le resultaba tan familiar y, obediente, descendió de su silla. Drizzt se estaba preparando para la inminente batalla, y los músculos bien entrenados del drow se crispaban ya por la excitación. Sin embargo, por mucha confianza que Wulfgar tuviera en su compañero, no pudo evitar que un estremecimiento le recorriera la espina dorsal al pensar en el monstruo viviente con el que tendrían que enfrentarse.

Durante la noche.

Acabaron de pasar el día en un tranquilo descanso, disfrutando de las llamadas y danzas de los pájaros y las ardillas, que se preparaban ya para el invierno, y de todo el entorno del bosque. Pero cuando el crepúsculo se extendió por la tierra, el bosque Neverwinter adquirió un ambiente muy diferente. La oscuridad se cernió con demasiada facilidad entre las espesas copas de los árboles y un súbito silencio se apoderó del bosque, la incómoda quietud de un amenazador peligro.

Drizzt despertó a Wulfgar y partieron de inmediato hacia el sur, sin detenerse siquiera para tomar una frugal comida. Pocos minutos después, se aproximaron con sus caballos a la granja más cercana. Por fortuna, aquella noche había luna nueva y tan sólo una profunda inspección podía descubrir el oscuro tono de piel de Drizzt.

—¡Decid qué queréis o marchaos! —inquirió una voz amenazadora procedente del tejado antes de que pudieran acercarse lo suficiente para llamar a la puerta.

Drizzt se esperaba un recibimiento de este tipo.

—Hemos venido a saldar una cuenta —respondió sin titubear.

—¿Qué enemigos podéis tener en Conyberry? —preguntó la voz.

—¿En vuestra justa ciudad? —Drizzt se detuvo—. Ninguno. Venimos a luchar contra el mismo enemigo que vosotros tenéis.

Se sucedieron una serie de murmullos y, de pronto, dos hombres armados con arcos aparecieron en una esquina de la granja. Tanto Drizzt como Wulfgar eran conscientes de que sin duda habría más ojos —y más arcos— fijos en ellos desde el tejado, y posiblemente también desde ambos lados. Para ser simples granjeros, aquellos hombres parecían tener una defensa muy bien organizada.

—¿Un enemigo común? —preguntó a Drizzt uno de los hombres desde la esquina, el mismo que había hablado antes desde el tejado—. ¡Te aseguro que nunca habíamos visto con anterioridad a nadie como tú, elfo, ni como tu gigantesco compañero!

Wulfgar levantó con una mano a Aegis-fang, que reposaba en su hombro, y su movimiento provocó más murmullos incómodos en el tejado.

—Nunca habíamos venido a vuestra justa ciudad —respondió con voz severa, sin inmutarse porque lo llamaran gigante.

Drizzt intervino con rapidez.

—Un amigo nuestro fue asesinado cerca de aquí, al final de un oscuro sendero en el bosque. Nos dijeron que podríais guiarnos.

De repente, la puerta de la granja se abrió de par en par y una anciana de rostro arrugado asomó la cabeza.

—¡Eh! ¿Qué queréis del fantasma del bosque? —les espetó con voz enojada—. ¿Cómo os atrevéis a molestar a aquellos que ella deja vivir en paz?

Drizzt y Wulfgar intercambiaron una mirada de perplejidad, sin comprender la inesperada actitud de la mujer. Pero el hombre de la esquina parecía compartir su misma sorpresa.

—Sí, dejad en paz a Águeda —dijo.

—¡Marchaos! —añadió otra voz desde el tejado.

Wulfgar, temiendo que aquella gente estuviera poseída por algún hechizo diabólico, sujetó con más fuerza a Aegis-fang, pero Drizzt percibió algo más en sus voces.

—Me han contado que ese fantasma, Águeda, es un espíritu maligno —les dijo con calma—. ¿Acaso me han informado erróneamente? No entiendo que unos tipos justos como vosotros la defendáis.

—¿Un espíritu maligno? ¡Bah, qué ha de ser maligno! —le espetó la anciana, acercando su arrugada faz y su frágil cuerpo hacia Wulfgar. El bárbaro dio un prudente paso atrás, aunque la encorvada figura de la mujer apenas le llegaba al ombligo.

—El fantasma defiende su casa —añadió el hombre de la esquina—. ¡Y maldice con su lamento a los que van allí!

—¡Gime terriblemente! —gritó la anciana, acercándose todavía más y colocando un huesudo dedo sobre el amplio pecho de Wulfgar.

Éste consideró que ya había escuchado suficiente.

—¡Atrás! —gritó con fuerza a la mujer. Agarró con gesto resuelto a Aegis-fang, mientras un súbito flujo de sangre hinchaba sus poderosos brazos y sus hombros. La mujer soltó un chillido y desapareció en el interior de la casa, cerrando de golpe la puerta, completamente aterrorizada.

—Una lástima —susurró Drizzt, al darse perfecta cuenta de lo que había provocado la reacción de Wulfgar. El drow rodó por el suelo hacia un lado un instante antes de que una flecha cayera desde el tejado y se incrustara en el lugar donde había estado.

Wulfgar también se puso en movimiento, esperando recibir asimismo una flecha. Pero, en lugar de eso, vio cómo la silueta oscura de un hombre saltaba sobre él desde el tejado. Con una sola mano, el poderoso bárbaro agarró al presunto atacante en el aire y lo mantuvo a raya, con las botas a más de medio metro sobre el suelo.

En aquel mismo instante, Drizzt se levantó y se plantó frente a los dos hombres de la esquina, apuntando con sus cimitarras hacia ambas gargantas. Los hombres no habían tenido tiempo de volver a cargar sus arcos y, para incrementar más aún su terror, descubrieron en aquel momento la naturaleza del personaje con quién se enfrentaban; pero, incluso en el caso de que su piel hubiera sido tan pálida como la de sus parientes de la superficie, el fuego que brillaba en sus ojos les hubiera quitado igualmente la fuerza que pudiera haber en ellos.

Pasaron varios segundos, y el único movimiento perceptible era el visible temblor de los tres hombres atrapados.

—Un desafortunado malentendido —dijo Drizzt a los hombres. Dio un paso atrás y enfundó sus cimitarras—. Bájalo —ordenó a Wulfgar, y se apresuró a añadir—: Con suavidad.

Wulfgar dejó al hombre en el suelo, pero el aterrorizado granjero cayó de todas formas y se quedó mirando al corpulento bárbaro con respeto y terror.

Wulfgar mantuvo el rostro crispado..., sólo para que el granjero continuara dominado.

La puerta de la granja se abrió de nuevo y la menuda anciana volvió a aparecer, esta vez en actitud sumisa.

—No pensaréis matar a la pobre Águeda, ¿verdad? —suplicó.

—Seguro que no recibirá daño alguno si se mantiene dentro de su hogar —añadió el hombre de la esquina, con voz temblorosa.

Drizzt desvió la vista hacia Wulfgar.

—En absoluto —aseguró el bárbaro—. Haremos una visita a Águeda para saldar la cuenta que tenemos con ella, pero os prometo que no le haremos daño.

—Indicadnos el camino —pidió Drizzt.

Los dos hombres de la esquina intercambiaron una mirada dubitativa.

—¡Ahora mismo! —gritó Wulfgar al hombre del suelo.

—Hacia aquella maraña de abedules —respondió el hombre al instante—. ¡Ese camino de ahí, en dirección al este! ¡Tiene muchas vueltas y recodos, pero está limpio de maleza!

—Adiós, pueblo de Conyberry —se despidió Drizzt cortésmente, mientras hacía una profunda reverencia—. Nos gustaría quedarnos más tiempo y disipar vuestros temores respecto a nosotros, pero nos queda aún un largo camino por recorrer. —Ambos montaron en sus sillas y espolearon a sus caballos.

—¡Esperad! —gritó la anciana a sus espaldas. Los caballos se encabritaron mientras Drizzt y Wulfgar giraban la cabeza para observar a la mujer—. Decidnos, valientes, o estúpidos, guerreros —les suplicó—. ¿Quiénes sois?

—¡Wulfgar, hijo de Beornegar! —se presentó el bárbaro, intentando mantener una actitud humilde, aunque el pecho se le hinchó de orgullo—. ¡Y Drizzt Do'Urden!

—¡He oído esos nombres! —exclamó uno de los granjeros al reconocerlos.

—¡Y volveréis a oírlos! —le prometió Wulfgar. Se detuvo un instante, mientras Drizzt proseguía la marcha, y luego se apresuró a alcanzar a su amigo.

Drizzt no estaba muy convencido de que fuera prudente ir proclamando sus identidades, y en consecuencia el lugar en el que se encontraban, cuando Artemis Entreri sabía que lo perseguían, pero al ver la amplia y orgullosa sonrisa que había aparecido en el rostro de Wulfgar, prefirió guardarse para sí sus preocupaciones y dejar que el bárbaro disfrutara.

Poco después de que las luces de Conyberry se hubieran convertido en unos simples puntos a sus espaldas, la expresión de Wulfgar se volvió más seria.

—No parecían malas personas —dijo a Drizzt—, pero en cambio protegían a la *banshee,* e incluso le han dado un nombre. Tal vez hayamos dejado algo oscuro a nuestras espaldas.

—Algo oscuro no —respondió Drizzt—. Conyberry es exactamente lo que parece: un humilde pueblo de granjeros honestos y buenos.

—Pero Águeda... —protestó Wulfgar.

—Por estos parajes hay un sinfín de pueblos parecidos —explicó Drizzt—. Muchos de ellos no tienen siquiera nombre y todos ellos son desconocidos para los terratenientes. Sin embargo, todos esos pueblos, y me atrevería a decir que todos los Señores de Aguas Profundas, han oído hablar de Conyberry y del fantasma del bosque Neverwinter.

—Águeda les proporciona fama —concluyó Wulfgar.

—Y una cierta protección, no lo dudes —añadió Drizzt.

—Claro... ¿qué bandido se atrevería a acercarse a Conyberry si por los alrededores acecha un fantasma? —se burló Wulfgar—. Aun así, me continúa pareciendo un extraño compromiso.

—Pero no es asunto nuestro —afirmó Drizzt, al tiempo que detenía su caballo—. Ésta debe de ser la maraña de la que hablaba aquel hombre. —Señaló un grupo de abedules cuyas ramas se entrelazaban. Detrás de los árboles, se abría el bosque Neverwinter, oscuro y misterioso.

El caballo de Wulfgar echó las orejas hacia atrás.

—Nos estamos acercando —dijo el bárbaro mientras descendía de la montura. Ataron los caballos y echaron a andar hacia los abedules; Drizzt avanzaba silencioso como un felino, pero Wulfgar, demasiado voluminoso para la estrechez entre aquellos árboles, provocaba crujidos a cada paso.

—¿Piensas matar a esa cosa? —le preguntó.

—Sólo si es imprescindible —contestó el drow—. Hemos venido únicamente a buscar la máscara y, además, hemos dado nuestra palabra a la gente de Conyberry.

—No creo que Águeda nos entregue sus tesoros de buen grado —le recordó Wulfgar. Salió de la última línea de abedules y se detuvo junto al drow, frente a los primeros robles, espesos y oscuros, del bosque.

—Ahora, en silencio —susurró Drizzt. Desenfundó a Centella y dejó que su suave brillo azulado los guiara a través de la oscuridad.

Los árboles parecían cernirse sobre ellos; la maleza muerta del bosque no hacía más que aumentar su inquietud por el ruido que hacían sus propias pisadas. Incluso Drizzt, que había pasado siglos viviendo en las profundidades de las cavernas, sentía el peso de la oscuridad de Neverwinter sobre los hombros. Algo maligno anidaba allí y, si a él o a Wulfgar les quedaban todavía dudas sobre la leyenda de la *banshee,* ahora éstas acabaron de disiparse. Drizzt extrajo una delgada vela de la bolsa que llevaba colgada del cinto y, tras partirla en dos, le pasó un trozo a Wulfgar.

—Tápate los oídos —le susurró y, luego, repitió el consejo de Malchor—. Oír su lamento, significa la muerte.

El sendero era fácil de seguir, a pesar de la profunda oscuridad que reinaba, y la atmósfera diabólica se hacía más y más pesada sobre sus hombros a cada paso que daban. A un centenar de pasos distinguieron el brillo de una hoguera e, instintivamente, ambos se echaron al suelo para escudriñar la zona.

Ante ellos vislumbraron una cúpula de ramas, una caverna formada por los árboles que constituía la guarida de la *banshee*. La única entrada era un reducido agujero, por el que apenas podía pasar un hombre reptando. La idea de pensar en entrar en la zona iluminada arrastrándose sobre pies y manos no les seducía a ninguno de los dos. Wulfgar agarró a Aegis-fang con ambas manos e indicó al drow con gestos que iba a hacer más grande la abertura. Luego, con paso resuelto, echó a andar hacia la cúpula.

Drizzt lo siguió, reptando sigilosamente, no muy convencido de la viabilidad de la idea de Wulfgar. Tenía el presentimiento de que una criatura que había conseguido sobrevivir durante tanto tiempo estaría protegida contra estrategias tan evidentes; pero, como por el momento no se le

ocurría una idea mejor, se detuvo cuando Wulfgar levantó el martillo de guerra por encima de su cabeza.

El bárbaro separó los pies para no perder el equilibrio y, tras tomar una profunda bocanada de aire, asestó un fuerte golpe con Aegis-fang contra su objetivo. La cúpula se tambaleó por el impacto; la madera se astilló y salió volando por los aires, pero los temores del drow pronto regresaron. En el mismo instante en que la coraza de madera se partía, el martillo de Wulfgar se enredó en una malla oculta y, antes de que el bárbaro pudiera echarse hacia atrás, Aegis-fang y sus brazos quedaron completamente atrapados.

En el interior, Drizzt vislumbró una sombra que se movía a la luz del fuego, y, al darse cuenta de la vulnerabilidad de su compañero, no titubeó. Pasó agazapado por debajo de las piernas de Wulfgar, y se precipitó en la guarida, en un salvaje ataque, con las cimitarras cortando el aire. Centella se incrustó en algo por una décima de segundo, algo que no llegaba a ser tangible; pero Drizzt supo que había tocado a la criatura del mundo inferior. Sin embargo, aturdido por la súbita intensidad de la luz al entrar en la guarida, Drizzt tenía dificultad en mantener el equilibrio. Mas conservaba la cabeza lo suficientemente lúcida para darse cuenta de que la *banshee* había corrido hacia las sombras del otro lado. Rodó por el suelo hasta llegar a la pared, se apoyó en ella y se puso en pie para, con la ayuda de Centella, empezar a desenredar con habilidad las ataduras de Wulfgar.

Y entonces, llegó el lamento.

Atravesó la débil protección de cera que llevaban en los oídos, con una intensidad que estremecía hasta los huesos, y se apoderó de las fuerzas de Drizzt y Wulfgar, sumiéndolos en una vertiginosa oscuridad. El drow se apoyó con dificultad contra la pared, y el bárbaro, que por fin había conseguido librarse de la poderosa red, retrocedió dando tumbos hacia la negra noche y cayó de espaldas al suelo.

Drizzt, solo en el interior, supo al instante que se encontraba en un verdadero apuro. Luchaba contra el aturdimiento que lo envolvía y un punzante dolor de cabeza, intentando mantener la atención fija en la luz de la hoguera.

Sin embargo, empezó a ver un acervo de fuegos danzando ante sus ojos, unas luces que no podía apartar. Creyó haber sobrevivido a los efectos del lamento y tardó aún un momento en darse cuenta de la realidad de aquel lugar.

Águeda era una criatura mágica, y un sinfín de protecciones mágicas, ilusiones confusas e imágenes reflejadas en espejos custodiaban su hogar. De repente, Drizzt se vio frente a más de veinte caras con la expresión contraída de una muchacha elfa muerta hacía tiempo; la piel estaba marchita y estirada sobre su rostro hundido, y los ojos privados de color o de cualquier destello de vida.

Pero aquellas órbitas podían ver..., con más claridad que ningún otro ser en aquel engañoso laberinto. Y Drizzt comprendió que Águeda sabía con toda exactitud dónde se encontraba él. Ella empezó a trazar círculos en el aire con los brazos y dedicó una sonrisa a su supuesta víctima.

Drizzt reconoció los movimientos de la *banshee* como el principio de un hechizo, pero atrapado como estaba en aquella telaraña de ilusiones, el drow no tenía más que una oportunidad. Invocando las innatas habilidades de su oscura raza —y anhelando desesperadamente haber adivinado cuál era el fuego real— lanzó un globo de oscuridad sobre las llamas. El interior de la caverna arbórea se tornó negro y Drizzt se desplomó.

Un rayo de luz azul atravesó la oscuridad, golpeó justo por encima de donde se hallaba el drow y atravesó la pared. El aire crepitó alrededor de Drizzt y su vigorosa cabellera blanca se agitó.

Al irrumpir en la oscuridad del bosque, el feroz rayo lanzado por Águeda consiguió sacar a Wulfgar de su aturdimiento.

—Drizzt —gruñó, mientras se obligaba a sí mismo a ponerse en pie. Con toda probabilidad, su amigo debía de estar ya muerto, y al otro lado de la entrada divisó una oscuridad demasiado

profunda para unos ojos humanos; pero, con gran valor y sin pensar un instante en su propia suerte, Wulfgar se precipitó en la caverna.

Drizzt se arrastraba alrededor del negro perímetro, utilizando como punto de referencia el calor del fuego. Embestía a cada paso con una de las cimitarras, pero el arma sólo encontraba el aire y los lados de la leñosa caverna.

Luego, de repente, desapareció la oscuridad, y el drow quedó a la vista en mitad de la pared, a la izquierda de la puerta. La malévola imagen de Águeda lo acechaba de nuevo, iniciando otro hechizo. Drizzt echó una ojeada a su alrededor en busca de una vía de escape, pero de pronto se dio cuenta de que Águeda no parecía estar mirándolo a él.

Al otro lado de la estancia, reflejado en algo que parecía un espejo real, Drizzt captó otra imagen: era Wulfgar que se arrastraba indefenso a través de la estrecha entrada.

Una vez más, Drizzt no podía perder tiempo en titubeos. Empezaba a comprender la naturaleza de aquel laberinto de ilusiones y podía adivinar, aunque de manera confusa, la dirección en la que se encontraba la *banshee.* Apoyó una rodilla en el suelo y, tras coger un puñado de barro, lo arrojó al aire trazando un amplio arco con el brazo.

Todas las imágenes reaccionaron de la misma manera, de modo que Drizzt no obtuvo ningún indicio de donde se encontraba su enemigo; pero la Águeda real, estuviera donde estuviese, estaba salpicada de barro. Drizzt había conseguido romper el hechizo.

Wulfgar se puso en pie e inmediatamente golpeó con el martillo la pared situada a la derecha de la puerta; luego, invirtió su balanceo y lanzó a Aegis-fang contra la imagen proyectada al otro lado de la estancia, por encima del fuego, pero el arma volvió a incrustarse en la pared, abriendo un boquete por el que se veía el bosque sumido en la oscuridad.

Drizzt, tras clavar su daga inútilmente en otra imagen proyectada frente a él, captó un destello revelador en la zona donde había visto el reflejo de Wulfgar. Mientras Aegis-fang retornaba mágicamente a las manos del bárbaro, Drizzt corrió hacia el fondo de la estancia.

—Contra mí —gritó, con la esperanza de que Wulfgar consiguiera oír su voz.

El bárbaro comprendió al instante y, tras gritar «¡Tempos!» para advertir al drow de su lanzamiento, proyectó de nuevo a Aegis-fang.

Drizzt se hizo un ovillo y el martillo silbó por encima de su cuerpo estrellándose contra el espejo. La mitad de las imágenes de la habitación desaparecieron y Águeda soltó un alarido de rabia. Drizzt no le dio tiempo a reaccionar. De un salto, pasó por encima del espejo hecho añicos, directo hacia la sala donde Águeda guardaba su tesoro.

El grito de la *banshee* se convirtió en un lamento y las mortíferas oleadas de aquel sonido se cernieron sobre Drizzt y Wulfgar una vez más. Sin embargo, como esta vez esperaban la reacción, pudieron contrarrestar su fuerza más fácilmente. Drizzt se abalanzó sobre el tesoro y empezó a meter diversos objetos y oro en un saco, mientras Wulfgar, encolerizado, embestía contra la bóveda de la caverna con destructivo frenesí. Pronto, allí donde antes había habido paredes, no quedaba ahora más que leña, y Wulfgar tenía los antebrazos llenos de astillas y cubiertos de finos hilillos de sangre. Pero el bárbaro no sentía dolor alguno, tan sólo una furia descontrolada.

Con el saco casi lleno, Drizzt estaba a punto de dar media vuelta y salir huyendo cuando otro objeto captó su atención. Se había sentido casi aliviado al no encontrarla, pues una parte muy importante de sí mismo deseaba que no se hallara ahí, que un objeto como ése no existiera. Sin embargo, allí estaba: una insignificante máscara de suaves rasgos, con un único cordel para sujetarla. Drizzt supo, de inmediato, que aquél era el objeto del que Malchor le había hablado, y cualquier duda que hubiera tenido aún sobre si cogerla o dejarla, desapareció al instante. Regis necesitaba su ayuda, y para recuperar con rapidez a Regis aquella máscara le era imprescindible. Aun así, el drow no podía apartar la vista de ella mientras la separaba del resto del tesoro, pues podía percibir su poder por el hormigueo que le transmitía. Sin detenerse más en sus pensamientos, la introdujo en el saco.

Águeda no iba a entregar sus tesoros con tanta facilidad, y el espectro con que se topó Drizzt al salir y volver a pisar el espejo roto era sin duda real. Centella resplandeció con crueldad mientras Drizzt intentaba esquivar los frenéticos golpes de Águeda.

Al adivinar que Drizzt necesitaba su ayuda, Wulfgar intentó controlar su furia salvaje, pues se daba cuenta de que en ese momento era preciso mantener la cabeza despejada. Examinó lentamente la habitación, mientras levantaba a Aegis-fang para lanzar un nuevo golpe. Pero el bárbaro descubrió que todavía no había logrado descifrar los fundamentos de aquellos hechizos ilusorios, y la confusión al ver tantas imágenes, unida al miedo a herir a Drizzt, hicieron que contuviera su impulso.

Sin ningún esfuerzo, Drizzt bailaba alrededor de la excitada *banshee* en un intento de acorralarla en la sala del tesoro. Hubiera podido herirla en varias ocasiones, pero había dado su palabra a los granjeros de Conyberry.

De repente, la tuvo a tiro. Blandió con furia a Centella y arremetió contra ella. Escupiendo y maldiciendo, Águeda retrocedió, con pasos inseguros sobre los trozos del espejo y cayó en la oscuridad. Drizzt corrió hacia la puerta.

Al ver que la Águeda auténtica y las demás imágenes desaparecían de la vista, Wulfgar siguió el sonido de sus gruñidos y por fin logró descifrar la distribución de la caverna. Preparó a Aegis-fang para el golpe mortal.

—¡Déjalo! —le gritó Drizzt al pasar, al tiempo que le golpeaba ligeramente el hombro con la parte plana de Centella para recordarle su misión y su promesa.

Wulfgar se volvió para mirarlo, pero el ágil drow ya había desaparecido en la oscuridad de la noche. Wulfgar giró sobre sus pasos para echar una última ojeada a Águeda, que permanecía en pie, con el rostro contraído y los puños apretados.

—Perdone nuestra intrusión —se despidió con cortesía mientras hacía una profunda reverencia..., lo suficientemente profunda para seguir de inmediato a su amigo hacia un lugar seguro. Una vez fuera de la caverna, echó a correr por el oscuro sendero, siguiendo el destello azulado de Centella.

De pronto, resonó en el aire el tercer lamento de la *banshee,* el último intento de retenerlos. Drizzt ya había salido del límite de su influencia, pero el gemido alcanzó a Wulfgar y le hizo perder el equilibrio. El bárbaro siguió hacia adelante, dando tumbos a ciegas. Su sonrisa de satisfacción había desaparecido bruscamente de su rostro.

Drizzt se volvió e intentó cogerlo, pero el corpulento hombre apartó al drow y continuó avanzando, directo... hacia un árbol.

Antes de que Drizzt pudiera alcanzarlo para ayudarlo, Wulfgar estaba de nuevo en pie y seguía corriendo, demasiado asustado y desconcertado para gruñir siquiera.

A sus espaldas, Águeda proseguía con su desvalido lamento.

Cuando los vientos nocturnos llevaron el primer lamento de Águeda hasta Conyberry, los lugareños comprendieron que Drizzt y Wulfgar habían encontrado la guarida. Todos ellos, incluidos los niños, habían salido de sus casas y escucharon con gran atención cómo dos lamentos más resonaban en la oscuridad de la noche. Pero lo que los dejó más perplejos aún fue oír los gemidos continuos y pesarosos que emitía ahora la *banshee.*

—Esos extranjeros no han podido con ella —rió uno de los hombres.

—No, te equivocas —intervino la anciana, al comprender el cambio sutil que habían experimentado los lamentos de Águeda—. Son gemidos de pérdida. ¡La atacaron! ¡La atacaron y huyeron!

Los demás permanecieron inmóviles, escuchando con más atención los quejidos de Águeda, y comprendieron que las observaciones de la anciana eran ciertas. Se miraron unos a otros con expresión incrédula.

—¿Cómo dijeron que se llamaban? —preguntó un hombre.

—Wulfgar —respondió alguien—. Y Drizzt Do'Urden. He oído hablar de ellos con anterioridad.

4

La Ciudad del Esplendor

Antes del alba, estaban de nuevo en la carretera principal y se dirigían a toda prisa hacia el oeste, camino de la costa y la ciudad de Aguas Profundas. Una vez cumplida la visita a Malchor, y resuelto el asunto con Águeda, Drizzt y Wulfgar volvieron a concentrar sus pensamientos en el viaje que tenían por delante, y recordar una vez más el peligro con que tendría que enfrentarse su amigo el halfling si fallaban en su empresa. Sus monturas, con ayuda de las herraduras encantadas de Malchor, avanzaban a una velocidad increíble y el paisaje que se sucedía ante sus ojos no era más que una imagen confusa.

No se detuvieron para hacer un alto en su camino cuando el alba despuntó a sus espaldas, ni tampoco descansaron para comer cuando el sol alcanzó el cénit sobre sus cabezas.

—Nos tomaremos el respiro que nos merecemos cuando embarquemos y emprendamos el viaje hacia el sur —dijo Drizzt a Wulfgar.

El bárbaro, resuelto a salvar a Regis, no necesitaba que lo urgieran.

La oscuridad de la noche se cernió sobre ellos de nuevo, y el estampido de los cascos continuó resonando incansable. Luego, cuando el segundo amanecer apareció a sus espaldas, una brisa salada envolvió el aire y las altas torres de Aguas Profundas, la Ciudad del Esplendor, aparecieron en el horizonte, frente a ellos. Si a principios de aquel mismo año Wulfgar se había quedado asombrado al ver Luskan, ciudad situada también en la costa, aunque ochocientos kilómetros más arriba, ahora se quedó sin habla, pues Aguas Profundas, la joya del norte, el mayor puerto de todos los Reinos, era diez veces más grande que Luskan. A pesar de estar rodeada por una elevada muralla, se extendía suavemente y como si no tuviera fin a lo largo de la costa, con torres y espirales que se alzaban tan altas por encima de la neblina del mar que apenas alcanzaban a ver los extremos.

—¿Cuánta gente vive ahí? —balbució Wulfgar.

—Cien tribus como la tuya podrían encontrar alojamiento dentro de la ciudad —le explicó el drow. Percibió la ansiedad de Wulfgar y él mismo se sintió un poco inquieto. El joven no había conocido las grandes ciudades y la única vez que se había aventurado en una, Luskan, había provocado casi un desastre. Y ahora se hallaba ante Aguas Profundas, con la población multiplicada por diez, al igual que la intriga..., y que los problemas.

Wulfgar pareció serenarse un poco y Drizzt vio que no le quedaba otra alternativa que confiar en el joven guerrero. El drow tenía por el momento su propio dilema, una batalla interna que debía resolver él solo. Con gran reticencia, extrajo la máscara mágica de la bolsa que pendía de su cinto.

Wulfgar comprendió la gran resolución que demostraban los indecisos movimientos del drow y observó a su amigo con sincero pesar. No sabía si él mismo podría llegar a ser tan valeroso..., ni siquiera cuando la vida de Regis dependía de sus actos.

Drizzt colocó la máscara sobre sus manos, preguntándose qué límites tendría su magia. Podía percibir que no se trataba de un objeto corriente; su poder le provocaba un hormigueo en sus sensibles dedos. ¿Se limitaría únicamente a cambiarle el aspecto? ¿O acaso le robaría su auténtica identidad? Había oído hablar de otros objetos mágicos, supuestamente beneficiosos, que, una vez puestos, ya no podían volver a quitarse.

—Tal vez te acepten como eres —murmuró Wulfgar con voz esperanzada.

Drizzt asintió y esbozó una sonrisa, pues acababa de tomar una decisión.

—No —respondió—. Los soldados de Aguas Profundas nunca permitirían la entrada a un elfo oscuro, ni ningún capitán de barco me admitiría como pasajero para conducirnos al sur. —Sin más dilación, acercó las manos a su rostro y se colocó la máscara.

Por un instante, no sucedió nada y Drizzt empezó a preguntarse si todas sus inquietudes habían sido en vano, si la máscara no era en realidad auténtica.

—Nada. —Se rió entre dientes, incómodo, al cabo de unos segundos, y en su tono de voz se percibía cierto alivio—. No fun... —Se detuvo al ver la expresión atónita de Wulfgar.

El bárbaro rebuscó en su bolsa y extrajo una resplandeciente copa de metal.

—Mira —balbució, mientras le pasaba a Drizzt el improvisado espejo.

Drizzt cogió la copa con manos temblorosas, que temblaron todavía más cuando el drow descubrió que ya no eran oscuras, y la levantó para acercarla a su rostro. El reflejo era impreciso, más impreciso todavía a la luz del día pues los ojos del drow estaban habituados a la oscuridad; pero Drizzt vio con toda claridad la imagen que tenía ante él. Sus rasgos no habían cambiado, pero su piel, antes oscura, tenía ahora el dorado matiz de un elfo de la superficie. Y sus largos cabellos, antes completamente blancos, aparecían ahora con un brillante color rubio, tan resplandecientes que era como si se hubieran apoderado de los rayos del sol.

Sólo los ojos de Drizzt permanecían como siempre habían sido: dos profundas gotas de un brillante color de espliego. La magia no podía amortiguar su brillo y Drizzt se sintió en parte aliviado al ver que, como mínimo, su naturaleza interna permanecía aparentemente intacta.

Sin embargo, no sabía cómo reaccionar ante una transformación tan asombrosa. Incómodo, desvió la vista hacia Wulfgar en busca de su aprobación.

La expresión del bárbaro parecía haberse agriado.

—Según todos mis conocimientos, tienes el aspecto de un atractivo guerrero elfo —respondió ante los ojos inquisidores de Drizzt—. Y más de una joven se ruborizará y volverá la vista a tu paso.

Drizzt desvió la mirada al suelo e intentó disimular la turbación que le producía aquel comentario.

—Pero no me gusta —prosiguió con sinceridad Wulfgar—. No me gusta en absoluto. —Drizzt volvió a observarlo incómodo, casi intimidado—. Y menos me gusta todavía el sufrimiento que traduce tu rostro —añadió Wulfgar, que ahora parecía un tanto inquieto—. Soy un guerrero que se ha enfrentado con gigantes y dragones sin miedo alguno, pero que palidecería de miedo ante la posibilidad de luchar contra Drizzt Do'Urden. Recuerda quién eres, noble guerrero.

Una sonrisa se perfiló en el rostro de Drizzt.

—Gracias, amigo mío —murmuró—. De todos los desafíos que he tenido que afrontar, éste es quizás el más difícil.

—Francamente, te prefiero sin esa máscara —declaró Wulfgar.

—Yo también —dijo una voz a sus espaldas.

Al volverse, divisaron a un hombre de mediana edad, alto y musculoso, que caminaba hacia ellos. Tenía un aspecto bastante informal, vestía ropas simples y lucía una barba negra bien cuidada. El pelo también era negro, pero aquí y allá estaba salpicado de hebras de plata.

—Saludos, Wulfgar y Drizzt Do'Urden —dijo, mientras realizaba una grácil reverencia—. Soy Khelben, socio de Malchor. Ese Harpell tan notable me pidió que viniera a recibiros.

—¿Un mago? —inquirió Wulfgar, aunque no había tenido intención de pronunciar sus pensamientos en voz alta.

Khelben se encogió de hombros.

—Un montaraz —contestó—, aficionado a la pintura, aunque he de confesar que no soy muy bueno.

Drizzt estudió a Khelben, sin creer que su respuesta fuera cierta. El hombre parecía tener un halo de distinción a su alrededor, unos modales educados y una confianza propia de un lord. En opinión de Drizzt, Khelben debía de ser alguien como Malchor, como mínimo. Y si en verdad el hombre amaba la pintura, a Drizzt no le cabía la menor duda de que practicaba ese arte como ninguna otra persona en el norte.

—¿Un guía en Aguas Profundas? —preguntó el drow.

—Un guía para un guía —fue la respuesta de Khelben—. Sé lo que andáis buscando y lo que necesitáis. Encontrar pasaje en un barco no es fácil en esta época tardía del año, a menos que sepáis dónde preguntar. Venid ahora conmigo a la puerta sur, donde tal vez encontremos a alguien que sí lo sepa. —Fue en busca de su montura, que había dejado a poca distancia de allí, y los condujo al trote hacia el sur.

Pasaron por el abrupto acantilado de una altura de treinta metros, que protegía la muralla oriental de la ciudad y, al descender hasta el nivel del mar, encontraron otra muralla. Al llegar a este punto, Khelben se alejó de la ciudad, aunque la puerta sur quedaba ahora a la vista, y señaló una colina cubierta de hierba en cuya cima se destacaba un solitario sauce.

Al llegar a lo alto de la loma, un hombre de baja estatura bajó del árbol de un salto y observó con nerviosismo a su alrededor. Por su indumentaria, no parecía un pobre, y su inquietud al ver que se acercaban no hizo sino confirmar las sospechas de Drizzt de que Khelben era algo más de lo que aparentaba.

—¡Ah!, Orlpar, gracias por venir —saludó Khelben en tono frívolo. Drizzt y Wulfgar intercambiaron una sonrisa de complicidad; sin duda, el hombre no había tenido otra alternativa.

—Saludos —respondió Orlpar con rapidez, pues deseaba acabar con aquel asunto lo antes posible—. He conseguido los pasajes. ¿Tenéis el dinero?

—¿Cuánto? —preguntó Khelben.

—Dentro de una semana —respondió Orlpar—. El *Bailarín de la Costa* zarpará de aquí a una semana.

Khelben percibió la mirada de inquietud que intercambiaron Drizzt y Wulfgar en aquel momento.

—Es demasiado tiempo —le dijo a Orlpar—. Todos los marineros del puerto te deben favores. Mis amigos no pueden esperar tanto.

—Este tipo de acuerdos requiere tiempo —protestó Orlpar en un tono de voz más alto. Pero luego, como si de pronto recordara con quién estaba hablando, se echó atrás y bajó la vista.

—Tiene que ser antes —insistió Khelben con calma.

Orlpar sacudió la cabeza, intentando encontrar alguna solución.

—Deudermont —dijo por fin, mirando con ojos esperanzados a Khelben—. El capitán Deudermont zarpa con el *Duende del Mar* esta misma noche. No encontrarás a un hombre más justo que él, pero no sé hasta dónde piensa aventurarse hacia el sur. Y el precio será elevado.

—¡Ah! —Khelben sonrió—. No temas, mi querido amigo. Hoy, a cambio, tengo algo maravilloso para ti.

Orlpar lo observó con ojos recelosos.

—Dijiste oro.

—Algo mejor que el oro —respondió Khelben—. Mis amigos han venido en tres días desde Longsaddle, pero sus monturas ni siquiera se han manchado de sudor.

—¿Caballos? —balbució Orlpar.

—No se trata de los animales, no —contestó Khelben—. Sus herraduras. ¡Son herraduras mágicas que pueden hacer correr a los caballos con más ligereza que el viento!

—¡Yo trato con marineros! —protestó Orlpar, con todo el ímpetu que se atrevió a demostrar—. ¿Qué provecho puedo sacar de unas herraduras?

—Calma, calma, Orlpar —dijo suavemente Khelben, con un guiño—. ¿Recuerdas el problema de tu hermano? Estoy seguro de que de un modo u otro conseguirás obtener beneficios de esas herraduras.

Orlpar inhaló una profunda bocanada de aire para controlar su enojo. Era evidente que Khelben lo tenía acorralado.

—Lleva a estos dos a Los Brazos de la Sirena —dijo el hombre finalmente—. Veré lo que puedo hacer. —Sin más, dio media vuelta y descendió corriendo la colina en dirección a la puerta sur de la muralla.

—Veo que lo manejas con facilidad —observó Drizzt.

—Tengo todas las bazas —respondió Khelben—. El hermano de Orlpar dirige una casa de citas en la ciudad. A veces, ese lugar resulta muy provechoso para Orlpar, pero también es una molestia, porque debe tener cuidado para no crear problemas públicos a su familia.

»Pero ya basta de este asunto —prosiguió Khelben—. Podéis dejar los caballos conmigo y encaminaros, solos, a la puerta sur. Los guardias os guiarán hasta la calle del Muelle y, una vez allí, no tendréis problema alguno para encontrar Los Brazos de la Sirena.

—¿No piensas venir con nosotros? —preguntó Wulfgar mientras descendía de su montura.

—Tengo otros asuntos que atender —se excusó Khelben—. Además, es mejor que vayáis solos. No temáis por vuestra seguridad: Orlpar no se enfrentará conmigo y sé que el capitán Deudermont es un lobo de mar honrado. Es habitual ver a extranjeros en Aguas Profundas, especialmente en la zona del muelle.

—Pero ver a extranjeros paseándose junto a Khelben, el pintor, podría llamar la atención —razonó Drizzt, no sin cierta ironía bienintencionada.

Khelben sonrió, pero nada dijo.

Drizzt descendió de su montura.

—¿Hay que devolver los caballos a Longsaddle?

—Por supuesto.

—Muchísimas gracias, Khelben —se despidió Drizzt—. Sin duda nos has ayudado mucho en nuestra causa. —El drow reflexionó un instante, mientras observaba el caballo—. Ya debes de saber que el hechizo que Malchor realizó con las herraduras desaparecerá pronto, así que Orlpar no va a obtener ningún beneficio del trato que ha hecho hoy.

—Es una simple cuestión de justicia. —Khelben rió entre dientes—. Os aseguro que ese tipo ha hecho muchos tratos injustos. Tal vez esta experiencia le enseñe cierta humildad y le demuestre que sus métodos son erróneos.

—Quizá... —respondió Drizzt y, con una reverencia, él y Wulfgar empezaron a descender la loma.

—Manteneos alerta, pero estad tranquilos —gritó Khelben a sus espaldas—. Los rufianes son habituales en los muelles, pero la policía está siempre presente. Muchos de los extranjeros que acuden aquí pasan su primera noche en las mazmorras de la ciudad. —Observó cómo ambos descendían la colina y recordó, tal como había recordado Malchor, aquellos días en que era él quien recorría los caminos en busca de lejanas aventuras.

—Tenía completamente dominado a aquel hombre —comentó Wulfgar en cuanto se hubieron distanciado lo suficiente de Khelben para que no los oyera—. ¿Un simple pintor?

—Yo diría que un mago..., un poderoso mago —respondió Drizzt—. Y de nuevo hemos de estar agradecidos a Malchor, cuya influencia nos ha facilitado las cosas. Hazme caso, los simples pintores no domeñan a los hombres como Orlpar.

Wulfgar observó la colina por encima del hombro, pero no vio rastro alguno de Khelben y los caballos. A pesar de que su comprensión de las artes oscuras era limitada, el bárbaro se dio cuenta de que sólo la magia podía haberlos hecho desaparecer del lugar con tanta rapidez. Sonrió y sacudió la cabeza, y se maravilló una vez más por los excéntricos personajes que el ancho mundo le iba mostrando.

Siguiendo las indicaciones que los guardias de la puerta sur les habían dado, Drizzt y Wulfgar caminaban al poco rato por la calle del Muelle, un largo paseo que recorría toda la bahía de Aguas Profundas, en la parte sur de la ciudad. El aire olía a pescado y a agua salada, las gaviotas planeaban por encima de sus cabezas y, por todos lados, veían marineros y mercenarios venidos de todos los rincones de los Reinos; algunos estaban trabajando, pero la mayoría tomaba un último descanso antes de embarcarse en un largo viaje hacia algún punto del sur.

La calle del Muelle era el lugar idóneo para aquel bullicio, pues en cada esquina había una taberna. Pero, a diferencia de la zona portuaria de Luskan, que había sido donada al pueblo llano por los señores de la ciudad, la calle del Muelle no era un centro de delincuencia. Aguas Profundas era una ciudad regulada por leyes y podía verse la presencia de la Vigilancia, la conocida guardia de la ciudad.

En aquel lugar abundaban intrépidos aventureros, guerreros veteranos de numerosas batallas que llevaban sus armas con una fría familiaridad. Aun así, Drizzt y Wulfgar vieron muchos ojos fijos en ellos y casi todas las personas se volvían para observarlos a su paso. Drizzt temía por la máscara, preocupado al principio porque de algún modo se hubiera movido y revelara su naturaleza a aquellos asombrados espectadores. Pero una rápida inspección disipó sus temores, pues sus manos todavía mostraban el dorado matiz de la piel de un elfo de la superficie.

Y luego, a punto estuvo de echarse a reír a carcajadas cuando se volvió para preguntar a Wulfgar si la máscara todavía ocultaba sus rasgos, ya que fue entonces cuando el elfo oscuro se dio cuenta de que no era él el objeto de todas las miradas. Había estado tan cerca del joven bárbaro durante los últimos años que se había acostumbrado ya a su complexión física. Con casi dos metros diez de estatura y con una musculatura cada vez más desarrollada, Wulfgar caminaba por la calle del Muelle con aquella facilidad que sólo otorga la confianza sincera, y con Aegis-fang apoyado campechanamente en su hombro. El joven hubiera sobresalido incluso entre los mayores guerreros de todos los Reinos.

—Por una vez, parece que no soy yo el centro de todas las miradas —dijo Drizzt.

—¡Quítate la máscara, drow! —contestó Wulfgar, con la sangre agolpada en las mejillas—. ¡Y aparta tus ojos de mí!

—Lo haría, si no fuera por Regis —replicó Drizzt con un guiño.

Los Brazos de la Sirena era una más de la infinidad de tabernas que poblaban aquella zona de Aguas Profundas. Gritos mezclados con brindis emergían del lugar y el aire apestaba a cerveza y vino barato. Un grupo de pendencieros se había apiñado frente a la entrada y se dedicaban a dar empujones y a insultar a hombres que llamaban amigos.

Drizzt observó a Wulfgar con ojos inquietos. La única vez que el joven había entrado en uno de aquellos lugares, la posada de Cutlass en Luskan, había destrozado el local, y a la mayoría de los clientes, en el curso de una pelea. Aferrado a sus ideales de honor y de valentía, Wulfgar estaba sin duda fuera de lugar en el mundo sin ley que regía las tabernas de una ciudad.

En aquel momento, Orlpar salió de Los Brazos de la Sirena y se abrió paso a empujones a través de la ruidosa clientela.

—Deudermont está en la barra —susurró sin apenas mover los labios, mientras pasaba frente a Drizzt y Wulfgar como si no los viera—. Alto, chaqueta azul y barba rubia.

Wulfgar empezó a dar una respuesta, pero Drizzt continuó empujándolo hacia dentro, al comprender que Orlpar prefería permanecer en el anonimato.

La gente se apartó dejando paso a Drizzt y Wulfgar, pero sin dejar de observar al bárbaro.

—Bungo se encargará de él —susurró uno de ellos en cuanto los dos compañeros hubieron entrado en la taberna.

—Valdrá la pena presenciarlo —dijo otro riendo entre dientes.

Los aguzados oídos del drow escucharon la conversación y volvió a observar a su corpulento amigo, mientras pensaba que el tamaño de Wulfgar parecía ser la causa de que siempre se metiera en ese tipo de problemas.

El interior de Los Brazos de la Sirena no ofrecía sorpresa alguna. El aire era espeso debido al humo de hierbas exóticas y al hedor a cerveza rancia. Unos cuantos marineros borrachos yacían de bruces sobre las mesas o permanecían sentados con la espalda apoyada en las paredes, mientras otros andaban a trompicones de un lado a otro, vertiendo a menudo sus bebidas sobre clientes más sobrios, que respondían a la ofensa empujando al suelo al culpable. Wulfgar se preguntó cuántos de aquellos hombres habrían perdido su barco que a esas horas ya habría zarpado. ¿Permanecerían ahí apiñados hasta que se les acabara el dinero, para que después los echaran a la calle y tuvieran que enfrentarse al inminente invierno sin dinero ni cobijo?

—En dos ocasiones he visto las entrañas de una ciudad —susurró Wulfgar a Drizzt—. Y en ambas he recordado los placeres de la vida al aire libre.

—¿A pesar de los goblins y los dragones? —replicó Drizzt con ironía, mientras conducía al bárbaro a una mesa vacía cerca de la barra.

—Sin duda, los prefiero a esto —respondió Wulfgar.

Antes de que acabaran de sentarse a la mesa, una camarera se acercó a ellos.

—¿Qué deseáis? —preguntó con aire ausente, pues hacía ya tiempo que había perdido interés por los clientes a quienes servía.

—Agua —respondió Wulfgar en tono hosco.

—Y vino —añadió Drizzt con rapidez mientras extraía una pieza de oro del bolsillo para apaciguar la repentina y torva mirada de la mujer.

—Ése debe de ser Deudermont —dijo Wulfgar, para cambiar de tema y antes de que Drizzt lo regañara por hablar con tanta brusquedad a la mujer. Señaló a un hombre alto que estaba apoyado en la barra.

Drizzt se puso en pie al instante, pues creía que lo más prudente sería acabar con el asunto y salir de la taberna lo más rápidamente posible.

—Quédate en la mesa —le ordenó a Wulfgar.

El capitán Deudermont no formaba parte de la clientela habitual de Los Brazos de la Sirena. Alto y erguido, parecía un hombre distinguido y acostumbrado a cenar con caballeros y damas, pero al igual que todos los capitanes de barcos que anclaban en la bahía de Aguas Profundas, y en especial el día en que estaba previsto zarpar, Deudermont pasaba la mayor parte del tiempo en tierra, vigilando a su valiosa tripulación e intentando evitar que fueran a engrosar las ya desbordadas cárceles de Aguas Profundas.

Drizzt se apoyó en la barra junto al capitán, sin hacer mucho caso de la inquisitiva mirada que le dirigió el camarero.

—Tenemos un amigo común —murmuró suavemente a Deudermont.

—Difícilmente contaría a Orlpar entre mis amistades —respondió el capitán en todo indiferente—, pero veo que no exageraba en cuanto al tamaño y la fuerza de tu joven amigo.

Deudermont no era el único que había reparado en la presencia de Wulfgar. Al igual que todas las demás tabernas de esa zona de Aguas Profundas —y que la mayoría de las tabernas de todos los Reinos—, Los Brazos de la Sirena tenía su propio héroe. En el otro extremo de la barra, un tipo de grandes proporciones y torpes movimientos llamado Bungo había puesto la vista en

Wulfgar desde el instante en que había cruzado la puerta. A Bungo no le gustaba nada el aspecto de aquel bárbaro... Más que la corpulencia de sus brazos, las ágiles zancadas de Wulfgar y la facilidad con que sostenía su pesado martillo de guerra traducían una experiencia que no parecía concordar con su joven edad.

Los seguidores de Bungo se apiñaron a su alrededor, anticipándose a la inminente pelea, y empezaron a acosar a su héroe con sus retorcidas sonrisas y el aliento apestando a cerveza para que entrara en acción. Aunque, por regla general, tenía confianza en sí mismo, Bungo tuvo que hacer un esfuerzo para mantener bajo control la ansiedad que sentía. Durante sus siete años de reinado en la taberna, había encajado numerosos golpes; su perfil era ahora irregular, pues se había roto una infinidad de huesos y desgarrado varios músculos. No obstante, al ver la impresionante imagen de Wulfgar, Bungo no pudo evitar preguntarse con sinceridad si hubiera podido ganar una pelea semejante ni siquiera en su juventud.

Pero los habituales de Los Brazos de la Sirena lo observaban con ojos expectantes. Aquél era su territorio y él, su héroe. Entre todos le proporcionaban comida y bebida gratis..., Bungo no podía decepcionarlos.

El hombretón engulló de un solo trago la espumosa cerveza de su jarra y se apartó de la barra. Con un gruñido final para tranquilizar a sus seguidores, empezó a abrirse camino en dirección a Wulfgar, apartando a empujones a todo aquel que se interponía en su camino.

El joven bárbaro había visto las intenciones del grupo antes de que llegaran a ponerse en movimiento. Aquel tipo de escenas le resultaban demasiado familiares y sospechaba que una vez más, tal como había ocurrido en la posada de Cutlass, en Luskan, destacaba de los demás por su tamaño.

—¿A qué has venido? —siseó Bungo mientras se ponía en jarras junto al hombre que permanecía sentado. Los otros tipos se colocaron alrededor de la mesa, de modo que Wulfgar quedó exactamente en medio de un círculo.

Su instinto le indicó que debía ponerse en pie y tumbar de un golpe al presuntuoso rufián. No tenía miedo alguno de los ocho amigos de Bungo, pues consideraba que no eran más que unos cobardes que necesitaban que su héroe los guiara. Si de un solo golpe tumbara a Bungo —y Wulfgar sabía que podía hacerlo—, los demás dudarían antes de atacar, y una indecisión de ese tipo resultaba fatal ante alguien como Wulfgar.

Sin embargo, durante los últimos meses, Wulfgar había aprendido a controlar su rabia y no sólo eso, su visión de lo que significaba la palabra honor se había ampliado. Así que optó por encogerse de hombros, intentando no hacer ningún movimiento que pudiera parecer una amenaza.

—Éste es un lugar para sentarse y echar un trago —respondió con calma—. Y tú ¿quién eres?

—Me llamo Bungo —respondió el patán, soltando espumarajos de cerveza con cada palabra. Hinchó su pecho con orgullo, como si su nombre tuviera que significar algo para Wulfgar.

Una vez más, el bárbaro tuvo que reprimirse para controlar sus instintos guerreros, mientras se limpiaba con el dorso de la mano la saliva con que Bungo lo había salpicado. Se recordó a sí mismo que él y Drizzt tenían asuntos más importantes que atender.

—¿Quién te dijo que podías venir a mi taberna? —gruñó Bungo, pensando, o deseando provocar a Wulfgar. Echó una mirada a sus amigos, que se acercaron todavía más al joven bárbaro para intimidarlo.

«Sin duda, Drizzt comprendería la necesidad de tumbar a ese tipo», se dijo Wulfgar mientras mantenía los puños apretados a los costados de su cuerpo.

—Un solo golpe —murmuró imperceptiblemente, mientras observaba aquel nauseabundo grupo..., una gente que sería más agradable de ver desparramada e inconsciente por los rincones de la taberna.

Intentó invocar la imagen de Regis para disipar su rabia, pero no podía obviar que ahora estaba aferrándose con ambas manos a la mesa y que los nudillos se le habían quedado blancos por falta de sangre.

—¿Los pasajes? —preguntó Drizzt.

—Garantizados —respondió Deudermont—. Tengo sitio para vosotros en el *Duende del Mar*, y me irán bien un par de manos extras, así como dos armas más, sobre todo si son de unos veteranos aventureros como vosotros. Pero me da la impresión de que no llegaréis a tiempo para embarcaros. —El hombre cogió a Drizzt por el hombro y lo hizo volverse para que observara el tumulto que se había formado en la mesa de Wulfgar.

—El héroe de la taberna y sus secuaces —explicó Deudermont—, aunque yo apostaría por tu amigo.

—Ganarías el dinero —respondió Drizzt—, pero no tenemos tiempo...

Deudermont señaló con un gesto una sombría esquina de la taberna en la que cuatro hombres estaban sentados observando con calma e interés el creciente alboroto.

—La Vigilancia —explicó el capitán—. Una pelea le costará a tu amigo una noche en los calabozos. Y mi barco no puede esperar.

Drizzt escudriñó la estancia, en busca de alguna salida. Todos los ojos parecían estar fijos en Wulfgar y los camorristas, esperando que estallara la pelea. El drow se dio cuenta de que si ahora se acercaba a la mesa, probablemente sería la mecha que haría estallar el conflicto.

Bungo adelantó su estómago hacia Wulfgar para mostrarle un ancho cinturón que lucía un centenar de muescas.

—Por todos los hombres con quien he peleado —le espetó—. Dame algo en que ocuparme durante la noche que pasaré en la cárcel. —Señaló un largo corte que había hecho al lado de la hebilla—. A éste tuve que matarlo. Fue maravilloso aplastarle el cráneo. Me costó cinco noches.

Wulfgar relajó los puños, no porque estuviera impresionado, sino porque acababa de pensar en las posibles consecuencias de sus actos. Tenía que coger un barco.

—Tal vez haya venido a ver a Bungo —dijo, mientras cruzaba los brazos y se reclinaba en la silla.

—¡Atízale de una vez! —gritó uno de los camorristas.

Bungo dirigió al bárbaro una torva mirada.

—¿Vienes en busca de pelea?

—No, creo que no —replicó Wulfgar—. ¿Una pelea? No, sólo soy un muchacho que ha salido a ver el ancho mundo.

Bungo no pudo disimular su confusión. Observó a sus amigos, quienes por toda respuesta se encogieron de hombros.

—Siéntate —propuso Wulfgar. Bungo permaneció inmóvil.

El tipo que había detrás del bárbaro lo golpeó con fuerza en el hombro y gruñó:

—¿A qué has venido?

Wulfgar tuvo que hacer un verdadero esfuerzo para sujetarse la mano y detener así el impulso de aplastar los cinco dedos de aquel rufián. Ahora tenía un perfecto control de sus movimientos. Se acercó todavía más al corpulento líder.

—No estoy aquí para luchar, sino para mirar —repuso con calma—. Un día, quizá, me consideraré digno de desafiar a los tipos como tú, Bungo, y entonces volveré, pues no me cabe la menor duda de que continuarás siendo el héroe de esta taberna. Pero me temo que ese día está aún muy lejos. Tengo mucho que aprender.

—Entonces, ¿a qué has venido? —inquirió Bungo, que había recuperado su confianza. Se inclinó sobre Wulfgar, en actitud amenazadora.

—He venido a aprender —respondió Wulfgar—. A aprender observando al luchador más duro de toda la ciudad de Aguas Profundas. Para ver cómo Bungo se presenta y soluciona sus asuntos.

Bungo se incorporó y echó un vistazo a sus ansiosos compañeros, que estaban tan inclinados que casi se caían encima de la mesa. Bungo esbozó su sonrisa desdentada, gesto habitual en él antes de responder a un desafío, y los rufianes se pusieron tensos. Pero entonces, su héroe los dejó atónitos al propinar un amistoso golpe... en el hombro de Wulfgar.

Una serie de gruñidos resonaron en toda la taberna mientras Bungo se sentaba en una mezcla de decepción y de confusión, pero no se atrevieron a desobedecer. El que estaba detrás de Wulfgar fue el único que osó volver a golpear a Wulfgar en el hombro, y luego siguió a sus compañeros en dirección a la barra.

—Una inteligente maniobra —comentó Deudermont a Drizzt.

—Para ambos —respondió el drow, mientras relajaba su postura ante la barra.

—¿Tenéis otros asuntos que atender en la ciudad? —preguntó el capitán.

Drizzt sacudió la cabeza.

—No, llévanos al barco. Me da la impresión de que Aguas Profundas sólo nos traerá problemas.

Un millón de estrellas salpicaban el cielo en aquella noche sin nubes y el manto aterciopelado descendía para unirse a las lejanas luces de Aguas Profundas, que se destacaban en el horizonte, hacia el norte. Wulfgar encontró a Drizzt en cubierta, sentado y disfrutando en silencio de la envolvente serenidad que ofrecía el mar.

—Me gustaría volver —dijo el joven bárbaro a sus espaldas, siguiendo la mirada de su amigo, fija en la ahora distante ciudad.

—Para saldar una deuda con un rufián borracho y sus nauseabundos amigos —concluyó Drizzt.

Wulfgar soltó una carcajada, pero se contuvo bruscamente al ver que Drizzt se volvía hacia él.

—¿Qué ganarías? —preguntó el drow—. ¿Tomarías su puesto como héroe de Los Brazos de la Sirena?

—Ése es un tipo de vida que no envidio para nada —respondió Wulfgar, soltando otra risita, aunque esta vez se sentía un tanto incómodo.

—Entonces, déjale el puesto a Bungo —dijo Drizzt, mientras volvía a fijar la vista en el resplandor de la ciudad.

La sonrisa de Wulfgar volvió a desvanecerse.

Pasaron unos segundos, quizá minutos, y el único sonido que rompía el silencio era el batir de las olas contra la proa del *Duende del Mar*. Siguiendo un súbito impulso, Drizzt desenfundó a Centella. En sus manos, la cimitarra pareció cobrar vida y la hoja brilló a la luz de las estrellas, que le habían dado su nombre y su hechizo.

—Es un arma digna de ti —señaló Wulfgar.

—Una fiel compañera —admitió Drizzt, mientras examinaba los intrincados dibujos grabados en la hoja curva. Recordó otra cimitarra mágica que había poseído en otra ocasión, un arma que había encontrado en la guarida de un dragón que, entre él y Wulfgar, habían conseguido derrotar. Aquélla también había sido una fiel compañera. Creada en la magia del hielo, la habían forjado para combatir contra las criaturas de fuego, y otorgaba a aquel que la blandía la inmunidad frente a las

llamas. Había servido bien a Drizzt e incluso lo había salvado de la muerte segura y dolorosa de ser consumido por las llamas de un demonio.

Drizzt volvió a desviar la vista hacia Wulfgar.

—Estaba pensando en el primer dragón que derrotamos —explicó, al ver la interrogativa mirada del bárbaro—. Tú y yo solos en la caverna de hielo, luchando contra ese poderoso enemigo llamado Muerte de Hielo.

—Nos hubiera matado a los dos —añadió Wulfgar—, de no ser por la suerte de aquel carámbano de hielo colgando encima de su espalda.

—¿Suerte? —respondió Drizzt—. Tal vez, pero la mayoría de las veces me atrevería a decir que la suerte no es más que una simple ventaja que consigue el verdadero guerrero al ejecutar los actos correctos.

Wulfgar aceptó fácilmente el cumplido, pues él había sido quien había hecho caer el carámbano que había provocado la muerte al dragón.

—Es una lástima que ya no tenga aquella cimitarra que cogí de la guarida de Muerte de Hielo para que sirviera de compañera a Centella —comentó Drizzt.

—Cierto —respondió Wulfgar, y sonrió al recordar sus primeras aventuras junto al drow—. ¡Mala suerte! Se fue al fondo del barranco de Garumn, junto con Bruenor.

Drizzt permaneció en silencio y parpadeó como si le hubieran echado una jarra de agua fría sobre el rostro. Una súbita imagen se perfiló en su mente, y las consecuencias de esa imagen eran a la vez esperanzadoras y espantosas. La visión de Bruenor Battlehammer cayendo lentamente hacia las profundidades de la sima, sobre la espalda de un dragón envuelto en llamas.

¡Un dragón en llamas!

Fue la primera vez que Wulfgar percibió un ligero temblor en la voz de su habitualmente impasible amigo, cuando Drizzt balbució:

—¿Bruenor tenía mi cimitarra?

5

Cenizas

La habitación estaba vacía y el fuego crepitaba quedamente. El ser sabía que había enanos grises, duergars, en la estancia contigua, al otro lado de la puerta entreabierta, pero tenía que arriesgarse. Aquella sección del complejo estaba demasiado llena de escoria para que pudiera continuar caminando por los túneles sin su disfraz.

Se deslizó hacia dentro y pasó de puntillas ante la puerta lateral para llegar a la hoguera. Se arrodilló frente a ella y dejó a un lado su hacha de mithril puro. El brillo de las llamas lo hizo parpadear instintivamente, aunque no sintió dolor alguno al hundir sus dedos en las cenizas.

Un instante después, oyó que la puerta lateral se abría y se frotó el rostro con un último puñado de ceniza, deseando haber cubierto adecuadamente su reveladora barba rojiza y la piel pálida de su nariz hasta la punta.

—¿Qué estás haciendo? —preguntó una voz que sonó como un graznido a sus espaldas.

El enano cubierto de cenizas sopló sobre las ascuas y apareció una débil llama.

—Hace un poco de frío —respondió—. Necesitaba descansar. —Se puso en pie y dio media vuelta, mientras levantaba el hacha de mithril.

Dos enanos grises atravesaron la estancia y se detuvieron frente a él, con sus armas enfundadas.

—¿Quién eres? —preguntó uno de los duergars—. ¡No eres del clan McUduch ni perteneces a estos túneles!

—Soy Tooktokk, del clan Trilk —mintió el enano, utilizando el nombre de un enano gris que había matado el día anterior—. Estaba de patrulla y me perdí. ¡Me alegro de haber encontrado una habitación en la que arde una hoguera!

Los dos enanos grises se miraron y luego volvieron a desviar la vista hacia el extraño, con actitud recelosa. Se habían enterado de las noticias que corrían aquellas últimas semanas —desde que Tiniebla Brillante, el dragón de la oscuridad que había sido su dios, había sido derrotado—; eran rumores acerca de duergars asesinados, y muchos de ellos incluso decapitados, que habían sido hallados en los túneles exteriores. ¿Qué hacía éste solo en esa habitación? ¿Dónde estaba el resto de la patrulla? Sin duda el clan Trilk conocía lo suficiente el complejo para salir de los túneles del clan McUduch.

Y, ¿por qué —según observó uno de ellos— había una mancha rojiza en la barba de este duergar?

El enano percibió sus sospechas al instante y supo que no podría continuar con la farsa durante mucho más rato.

—Perdí a dos de los míos —dijo—, a manos de un drow. —Sonrió al ver que los duergars abrían los ojos desmesuradamente. La sola mención de un elfo oscuro siempre hacía retroceder a los enanos grises..., lo cual proporcionaba al enano unos segundos de ventaja—. Pero valió la pena —proclamó, mientras sostenía el hacha de mithril junto a su rostro—. ¡Encontró un arma mortífera! ¿La veis?

Uno de los duergars se atrevió incluso a inclinarse hacia adelante, atraído por el reluciente acero, y el enano de barba rojiza, después de observarlo más de cerca, le incrustó cruelmente la hoja en el rostro. El otro duergar apenas tuvo tiempo de empuñar su espada, cuando de un revés, el enano lo golpeó en los ojos con el mango del hacha. Se tambaleó hacia atrás por el impacto, pero a

través de aquella nube de dolor que lo invadía supo que estaba perdido un segundo antes de que el hacha de mithril le cortara el cuello.

Dos duergars más se precipitaron en la estancia, procedentes de la habitación contigua, con las armas desenfundadas.

—¡Consigue ayuda! —gritó uno de ellos, antes de enfrentarse al enano. El otro corrió hacia la puerta.

Una vez más, la suerte estuvo de parte del enano de barbas rojizas. De un puntapié, lanzó por los aires un bulto que había en el suelo directo hacia el duergar que huía, mientras con su escudo de oro esquivaba el golpe de su nuevo oponente.

El duergar que había salido en busca de ayuda, había dado sólo un par de zancadas, cuando algo le golpeó las piernas, haciéndole perder el equilibrio y lanzándolo por el suelo. Se puso de inmediato en pie, pero titubeó al ver el bulto que lo había derribado, y estuvo a punto de vomitar.

Era la cabeza de uno de los suyos.

El enano de barbas rojizas esquivó de un salto otro ataque y atravesó corriendo la estancia para acabar con el duergar que había intentado huir y que ahora estaba de rodillas. Lo golpeó con tanta fuerza con el escudo, que aplastó su cabeza contra el muro de piedra.

Pero su propio impulso le hizo perder el equilibrio y se encontró con una rodilla en el suelo cuando el duergar que quedaba lo alcanzó. El enano se colocó el escudo sobre la cabeza, para protegerse del golpe que el duergar estaba a punto de asestarle con la espada y, al mismo tiempo, contraatacó con un barrido bajo de su hacha, intentando alcanzarle las rodillas.

El duergar se echó hacia atrás justo a tiempo, con un simple corte en una pierna; pero, antes de que pudiera recuperarse del todo y lanzarse de nuevo al ataque, el enano de barba rojiza estaba de nuevo en pie y dispuesto.

—¡Tus huesos servirán para los carroñeros! —gruñó el enano.

—¿Quién eres? —preguntó el duergar—. ¡Seguro que no de los míos!

Una blanca sonrisa se dibujó en el rostro cubierto de ceniza del enano.

—Me llamo Battlehammer —gritó, mientras se colocaba el escudo delante para que viera el estandarte grabado en él: una jarra repleta de espuma, emblema del clan Battlehammer—. ¡Bruenor Battlehammer, legítimo rey de Mithril Hall!

Bruenor soltó una risa entre dientes al ver que el rostro del enano gris palidecía. El duergar se acercó con paso inseguro hacia la puerta lateral, comprendiendo que no podía ganar a un adversario tan poderoso. Llevado por la desesperación, dio media vuelta y echó a correr, intentando cerrar la puerta a sus espaldas.

Pero Bruenor adivinó las intenciones del duergar y, antes de que la puerta pudiera cerrarse, interpuso una de sus pesadas botas entre la hoja y el marco. A continuación, el corpulento enano empujó la puerta con el hombro y el duergar salió volando por los aires en la reducida estancia, derribando una mesa y una silla.

Bruenor atravesó el umbral con paso confiado, sin temor alguno.

Al ver que no tenía salida, el enano gris se lanzó contra él de forma salvaje, con el escudo por delante y blandiendo su espada por encima de la cabeza. Bruenor repelió el ataque sin problemas y luego incrustó su hacha en el escudo del duergar; pero, como éste también era de mithril, no pudo romperlo, aunque fue tan fuerte el golpe que las correas de cuero se rompieron. El brazo del duergar quedó entumecido y el enano gris cayó sin resistencia. Entonces soltó un chillido de terror y cruzó la corta espada por encima de su pecho para proteger el flanco que había quedado al descubierto.

Bruenor siguió el movimiento del duergar con una embestida de su propio escudo, que golpeó a su oponente en el codo y le hizo perder el equilibrio. Luego, con un hábil movimiento de su hacha, Bruenor deslizó la hoja mortal por encima del hombro descubierto del duergar.

Una segunda cabeza cayó al suelo.

Bruenor soltó un gruñido de satisfacción por el trabajo bien hecho y retrocedió hasta la habitación de mayores proporciones. El duergar caído junto a la puerta estaba recobrando el sentido cuando se acercó a él y, con ayuda del escudo, volvió a aplastarle la cabeza contra el muro.

—Veintidós —murmuró para sí, para mantener la cuenta de los enanos grises que había derrotado durante esas últimas semanas.

Bruenor se asomó y echó un vistazo al oscuro corredor. Todo estaba despejado. Cerró con suavidad la puerta y se acercó de nuevo a la hoguera para dar los últimos toques a su disfraz.

Tras la salvaje caída hasta el fondo del barranco de Garumn subido a lomos del dragón en llamas, Bruenor había perdido el sentido. Cuando consiguió abrir de nuevo los ojos, se quedó atónito. Nada más echar un vistazo a su alrededor, supo que el dragón estaba muerto, pero no podía comprender por qué él, que todavía permanecía encima de la humeante masa de carne, no se había quemado.

El barranco estaba en silencio y a oscuras, y Bruenor no podía determinar cuánto tiempo había permanecido inconsciente. A pesar de todo, sabía que sus amigos, si habían conseguido escapar, habrían logrado abrirse camino por la puerta de atrás hacia la seguridad de la superficie.

¡Y Drizzt estaba vivo! La imagen de los ojos color de espliego del drow, mientras observaba desde la pared del precipicio cómo caía agarrándose al dragón, había quedado firmemente impresa en la mente de Bruenor. Incluso ahora, tras haber transcurrido, según suponía él, varias semanas, utilizaba esa imagen del indomable Drizzt Do'Urden como una letanía contra el desaliento de su propia situación. Porque Bruenor no había podido subir por la pared del precipicio, muy escarpada y vertical. Su única opción había sido deslizarse por el único túnel que salía de la base del abismo y abrirse camino a través de las minas inferiores.

Y eso, a través de un ejército de enanos grises..., duergars que ahora estaban mucho más alerta, pues el dragón que Bruenor había matado, Tiniebla Brillante, había sido su señor.

Había conseguido llegar lejos, y cada paso que daba lo acercaba un poco más a la libertad de la superficie. Pero cada paso lo acercaba también a la horda principal de los duergars. Incluso ahora era capaz de oír el acompasado ruido de los hornos de la gran ciudad subterránea, y estaba convencido de que quien los manejaba era también aquella escoria de color gris. Bruenor era consciente de que tenía que pasar por allí para llegar a los túneles que conectaban con los niveles superiores.

Pero incluso aquí, en la oscuridad de las minas, su disfraz no podría superar un examen de cerca. ¿Cómo iba pues a atreverse a cruzar la iluminada ciudad subterránea con un millar de enanos grises trabajando a su alrededor?

Bruenor trató de apartar de su mente ese pensamiento y se restregó más ceniza sobre el rostro. No tenía por qué preocuparse; conseguiría pasar. Recogió el hacha y el escudo y se dirigió a la puerta.

Sacudió la cabeza y sonrió al acercarse a ella, pues el atontado duergar había recobrado el sentido, aunque no del todo, e intentaba ponerse en pie.

Bruenor lo incrustó contra la pared por tercera vez y, mientras lo hacía, dejó caer el hacha con indiferencia sobre su cabeza, para que ya nunca más volviera a despertarse.

—¡Veintitrés! —exclamó satisfecho el poderoso enano con una mueca mientras salía al corredor.

El sonido de la puerta al cerrarse resonó en la oscuridad y, cuando el eco se desvaneció, Bruenor volvió a oír el rítmico ruido de los hornos.

La ciudad subterránea, su única posibilidad.

Respiró hondo para calmarse, luego golpeó el hacha contra el escudo con gran determinación y empezó a andar por el corredor en dirección de donde provenía el sonido.

Era ya hora de acabar con este asunto.

El corredor serpenteaba y daba vueltas una y otra vez antes de desembocar en una arcada que conducía a una caverna brillantemente iluminada.

Por primera vez en casi doscientos años, Bruenor Battlehammer pudo observar la gran ciudad subterránea de Mithril Hall. Edificada en una profunda sima, con muros escalonados sobre los que se alineaban puertas decoradas, aquel imponente lugar había albergado en su día a la totalidad del clan Battlehammer, y todavía les habían sobrado muchas habitaciones.

El lugar había permanecido exactamente tal como lo recordaba el enano, y ahora, como en aquellos lejanos años de su niñez, brillantes fuegos relucían en la mayoría de los hornos, y en el nivel inferior se distinguían las siluetas inclinadas de los trabajadores enanos. ¿Cuántas veces había observado el joven Bruenor junto con sus amigos la magnificencia de aquel lugar y había escuchado el repicar de los martillos de los herreros, y el resoplido de los enormes fuelles?

Bruenor apartó de su mente aquellos agradables recuerdos al recordarse a sí mismo que aquellos trabajadores inclinados que veía eran diabólicos duergars, no su propia gente. Consiguió retornar su mente al presente y a la tarea que tenía por delante. De alguna forma debería cruzar forzosamente por el espacio descubierto y subir por los escalones del otro extremo para alcanzar un túnel que lo condujera a un nivel superior del complejo.

Un rumor de botas hizo que Bruenor se ocultara de nuevo en las sombras del túnel. Sujetó con fuerza su hacha y ni siquiera se atrevió a respirar, preguntándose si finalmente habría llegado la hora de su última gloria. Una patrulla de duergars equipados con pesadas armas llegó hasta la arcada y luego continuó su camino, echando tan sólo una ojeada indiferente al túnel.

Bruenor respiró aliviado y se reprendió a sí mismo por el tiempo que había perdido. No podía permitírselo; cada movimiento que hacía en aquella zona era un riesgo peligroso. Pensó a toda prisa en las opciones que tenía. Estaba aproximadamente en mitad de una pared, cinco terrazas por encima del suelo. En la de más arriba, había un puente que cruzaba el abismo, pero sin duda tendría una fuerte vigilancia. Si subía desde allí, solo, fuera del bullicio de la planta baja, llamaría demasiado la atención.

Atravesar la concurrida planta baja parecía una ruta más adecuada. Los túneles situados en mitad del otro muro, casi justamente frente donde él estaba, lo conducirían al extremo más occidental del complejo, de vuelta a la primera sala que había encontrado a su retorno a Mithril Hall y, por allí, al campo abierto del valle del Guardián. Suponía que aquélla era la mejor alternativa..., siempre que pudiera atravesar la planta baja al descubierto.

Echó un vistazo por debajo de la arcada en busca de algún indicio que indicara el regreso de la patrulla. Satisfecho al ver que todo parecía despejado, se recordó a sí mismo que él era el rey, el legítimo rey del complejo y, con paso orgulloso, echó a andar hacia la terraza. La escalera que le quedaba más cerca estaba situada a su derecha, pero aquél había sido el camino que había tomado la patrulla y Bruenor pensó que sería más conveniente intentar no tropezarse con ellos.

Su confianza no hacía sino crecer. Pasó junto a una pareja de enanos grises y respondió a sus indiferentes saludos con un rápido gesto de cabeza, sin aflojar la marcha.

Descendió una terraza, y luego otra, y antes de que tuviera tiempo de meditar sobre los progresos que hacía, Bruenor se vio envuelto en la brillante luz procedente de los enormes hornos situados al final de la rampa, a menos de cinco metros del suelo. Se encogió instintivamente ante el resplandor de luz, pero un rincón de su mente se dio cuenta de pronto de que la claridad era en realidad su aliada. Los duergars eran criaturas de la oscuridad y ni estaban acostumbradas ni les gustaba la luz. Los que caminaban por la planta baja se ponían capuchas para protegerse los ojos, y Bruenor se apresuró a hacer lo mismo, mejorando todavía más su disfraz. Al ver la confusión que parecía reinar allí, empezó a pensar que su propósito iba a resultar fácil.

Al principio, comenzó a moverse con lentitud, pero pronto fue adquiriendo velocidad, a pesar de que avanzaba con el cuerpo encogido, el cuello de la capa subido hasta las mejillas y el abollado

casco de un solo cuerno hundido hasta las cejas. Intentando aparentar un aire de naturalidad, Bruenor mantenía el brazo con el que sostenía el escudo, pegado al costado; pero la otra mano se apoyaba con firmeza en el hacha que llevaba al cinto. Procuraba estar preparado, por si la situación se complicaba.

Pasó frente a las tres forjas centrales —y delante de la multitud de duergars que allí había— sin incidentes, y luego esperó pacientemente a que pasara una pequeña caravana de vagonetas cargadas de mineral. Tratando de mantener aquel aspecto desenvuelto y cordial, hizo un gesto de asentimiento al grupo; pero se le hizo un nudo en la garganta al ver el mithril que iba cargado en los carros... y al pensar en que aquellos canallas grises extraían los metales preciosos de las paredes de su amada tierra.

—Pagaréis por todo esto —murmuró en voz apenas audible mientras se pasaba una manga por la frente. Había olvidado lo calurosa que se volvía la atmósfera en la zona inferior de la ciudad subterránea cuando los hornos estaban en funcionamiento. Como les ocurría a todos los que pasaban por allí, gruesas gotas de sudor empezaron a deslizarse por su rostro.

En un principio, no pensó en lo embarazoso de la situación, pero de pronto el último enano del grupo de mineros que pasaba le dirigió una curiosa y prolongada mirada.

Bruenor se encogió todavía más y echó a andar a toda prisa, al comprender de repente el efecto que el sudor habría provocado en su frágil disfraz. Cuando llegó a la primera escalera, al otro lado del abismo, llevaba el rostro lleno de churretes, y en algunas zonas se adivinaba ya su color original.

Aun así, pensó que podría conseguirlo; pero en mitad de la escalera sucedió el desastre. Iba tan concentrado en ocultar su rostro que perdió el equilibrio y tropezó con un soldado duergar que permanecía de pie un par de escalones más arriba. De forma impulsiva, Bruenor alzó el rostro y sus ojos se toparon con los del duergar.

La atónita mirada que le dirigió el enano gris le hizo comprender sin la menor duda que la estratagema había llegado a su fin. El enano gris hizo ademán de coger su espada, pero Bruenor no tenía tiempo de entablar una lucha en regla. Introdujo la cabeza entre las rodillas del duergar —rompiéndole una rótula con el cuerno que todavía le quedaba en el casco—, y lo lanzó por encima de su espalda escaleras abajo.

Bruenor echó un vistazo a su alrededor. Pocos parecían haberse dado cuenta del incidente y las peleas eran habituales entre las filas de los duergars. El enano empezó a subir la escalera, con aire indiferente.

Pero el soldado no había perdido del todo el sentido después de estrellarse contra el suelo y tenía todavía suficiente conciencia para señalar con el dedo hacia la terraza y gritar.

—¡Detenedlo!

Bruenor abandonó toda esperanza de pasar inadvertido. Al instante, extrajo su hacha de mithril y echó a correr por la terraza en dirección al siguiente tramo de escaleras. Los gritos de alarma empezaron a resonar por todo el abismo. Al momento, reinaba el caos más absoluto a los pies de Bruenor: vagonetas que volcaban, el sonido metálico al desenvainar las armas y el estruendo de las pesadas botas que sacudían el suelo. En el preciso momento en que empezaba a subir el siguiente tramo de escaleras, dos guardias le cerraron el paso.

—¿Qué ocurre? —gritó confuso uno de ellos, sin acabar de comprender que el enano que tenía frente a él pudiera ser el motivo de aquella conmoción. Horrorizados, los dos guardias reconocieron la raza de Bruenor en el mismo instante en que su hacha atravesaba el rostro de uno de ellos y, de un empujón, lanzaba fuera de la terraza al otro.

A continuación, Bruenor se precipitó escaleras arriba, pero tuvo que retroceder sobre sus pasos al ver aparecer en lo alto a una patrulla. Cientos de enanos grises empezaron a salir por todas partes en la ciudad subterránea, y Bruenor se convirtió pronto en el foco de atención de todos.

El enano encontró otra escalera y llegó a la segunda terraza.

Pero se detuvo allí, atrapado. Una docena de soldados duergars se acercaba a él, desde ambas direcciones, con las armas desenfundadas.

Bruenor echó un vistazo desesperado a su alrededor. La confusión había atraído a más de un centenar de enanos grises que había en la planta baja y que ahora subían precipitadamente por la escalera que él acababa de dejar.

Una amplia sonrisa se dibujó en el rostro del enano al encontrar una solución, por muy desesperada que fuera. Observó de nuevo a los soldados que se lanzaban al ataque y supo que no le quedaba otra alternativa. Tras hacer un saludo, se ajustó el casco y saltó de repente de la terraza, precipitándose sobre la muchedumbre que se había acumulado en el nivel inmediatamente inferior. Sin perder el ímpetu, Bruenor continuó rodando hasta la barandilla para caer, junto con otros desafortunados duergars, sobre otro grupo que se apiñaba en la planta baja.

Al llegar al suelo, se puso en pie al instante y empezó a abrirse paso con el hacha. Los sorprendidos duergars que allí se arremolinaban se subieron unos encima de los otros en un intento desesperado por apartarse del camino de aquel salvaje enano y su mortífera arma y, al cabo de pocos segundos, Bruenor lograba atravesar a la carrera la planta baja, libre ya de obstáculos.

El enano se detuvo y observó a su alrededor. ¿Adónde podía ir ahora? Docenas de duergars se interponían entre él y cualquiera de las salidas de la ciudad subterránea, y, a cada minuto que pasaba, estaban más organizados.

Uno de los soldados embistió contra él, pero fue cortado en dos de un solo golpe.

—¡Venid a buscarme! —gritó Bruenor en tono desafiante, con la esperanza de poder tumbar a varios duergars más antes de que lo atraparan—. ¡Venid, todos los que queráis! ¡Conoceréis la cólera del verdadero rey de Mithril Hall!

Una flecha rebotó en su escudo, robando parte del orgullo de sus palabras. Movido más por el instinto que por la razón, el enano se volvió de pronto hacia el único camino que le quedaba libre: los rugientes hornos. Colocó el hacha de mithril en su cinto y no se lo pensó dos veces. El fuego no le había hecho daño cuando había caído a lomos del dragón en llamas, y el calor de las cenizas con que se había frotado el rostro no parecía ni siquiera haber tocado su piel.

Así, una vez más, de pie en el centro de un horno abierto, Bruenor descubrió que era inmune a las llamas. No tenía tiempo para reflexionar sobre ese misterio y tan sólo supuso que la protección de la que gozaba frente al fuego era una de las propiedades mágicas de la armadura que se había puesto al entrar por primera vez en Mithril Hall.

Pero en realidad, lo que una vez más le había salvado la vida, era la cimitarra perdida de Drizzt, cuidadosamente atada bajo la mochila de Bruenor y cuya existencia el enano casi había olvidado.

El fuego crepitó como si protestara y la intensidad de las llamas disminuyó cuando el acero mágico se introdujo en el horno. Pero se avivaron de nuevo en cuanto Bruenor empezó a ascender por la chimenea. Oyó los gritos de los atónitos duergars detrás de él, junto con otros chillidos de que apagaran el fuego. Luego, una voz se alzó por encima de las demás, en un tono autoritario.

—¡Ahogadlo con humo!

Empezaron a lanzar trapos humedecidos a las llamas y grandes oleadas de humo gris envolvieron a Bruenor. Tenía los ojos llenos de hollín y le faltaba aire, pero aun así no podía hacer otra cosa que seguir subiendo. A ciegas, buscaba hendiduras en la pared donde afianzar sus rechonchos dedos, y se impulsaba hacia arriba con todas sus fuerzas.

Sabía que seguramente moriría si respiraba, pero ya no le quedaba aire y sentía un dolor agudo en los pulmones.

De pronto, encontró un hueco en la pared y estuvo a punto de caer al no encontrar donde apoyar la mano. ¿Un túnel lateral?, se preguntó, atónito. Y entonces recordó que todas las chimeneas de la ciudad subterránea habían sido interconectadas para facilitar su limpieza.

Bruenor se apartó de la nube de humo y se introdujo en el nuevo pasadizo. Intentó quitarse el hollín de los ojos mientras sus pulmones agradecían una profunda bocanada de aire limpio; sin embargo, sólo consiguió aumentar la irritación pues la manga también estaba cubierta de hollín. No alcanzaba a ver las heridas de sus manos que manaban sangre, pero las intuía por el dolor agudo que sentía en las uñas.

Por muy exhausto que estuviera, sabía que no podía permitirse perder tiempo. Empezó a arrastrarse por el pequeño túnel, deseando que el horno de la chimenea siguiente estuviera fuera de servicio.

El suelo desapareció de pronto frente a él y Bruenor estuvo a punto de caer por el hueco. Notó que no olía a humo y que la pared era irregular y fácil de escalar como la de la chimenea anterior. Revisó las ataduras de su equipo, se ajustó una vez más el casco y avanzó un poco más, buscando a ciegas algún punto de apoyo, sin hacer caso del dolor que sentía en los hombros y los dedos. Pronto estaba de nuevo ascendiendo de forma pausada.

Pero los segundos parecían minutos, y los minutos horas para el cansado enano. No tardó en descubrir que se pasaba tanto rato descansando como subiendo y que respiraba con dificultad. Durante uno de esos descansos, le pareció oír un ruido de pasos por encima de su cabeza y se detuvo para considerar el sonido. Pensó que aquellas chimeneas no comunicaban con ningún pasadizo de un nivel más alto, ni con la parte superior de la ciudad, sino que ascendían directamente al aire libre de la superficie. Bruenor se estiró para observar hacia arriba con sus ojos cubiertos de hollín. Sabía que había oído un ruido.

El enigma se solucionó de pronto, cuando una forma monstruosa descendió por la chimenea, y pasó junto a Bruenor que se encontraba en tan precaria posición. Unos miembros largos y peludos empezaron a palparlo. El enano adivinó el peligro de inmediato.

Era una araña gigante.

Unas pinzas inyectoras de veneno arañaron el antebrazo de Bruenor, pero el enano no hizo caso del dolor ni de las posibles implicaciones de la herida, y reaccionó con furia. Se impulsó hacia arriba y, tras incrustar su cabeza en el cuerpo blando de aquella cosa asquerosa, estiró con todas sus fuerzas una de sus patas para separarla del muro.

La araña agarró con su pinza mortal una de las botas del enano y se defendió con cuantas patas pudo sin soltar las que la sujetaban a la pared.

El desesperado enano no veía más que un ataque factible: conseguir que aquella bestia se separara del muro. Agarró las peludas patas, retorciendo su propio cuerpo para poder morderlas o al menos para poder apartarlas de la pared. El brazo le ardía por el efecto del veneno y, a pesar de que la bota le había protegido el pie del segundo ataque, lo tenía torcido y probablemente roto.

Pero no tenía tiempo para pensar en el dolor. Tras soltar un gruñido, agarró otra pata y la separó del muro.

Luego, de pronto, sintió que ambos estaban cayendo.

La araña, como una estúpida, encogió las patas lo mejor que pudo y soltó al enano. Bruenor percibía el silbido del viento y la proximidad de los muros mientras seguían cayendo. Lo único que deseaba era que las paredes de la chimenea fueran lo suficientemente verticales para no chocar contra ningún saliente afilado. Intentó colocarse lo mejor que pudo encima de la araña, interponiendo aquella masa de carne entre su cuerpo y el inminente impacto.

Aterrizaron con gran estrépito. Bruenor se quedó de pronto sin aire en los pulmones, pero gracias a la húmeda explosión del cuerpo de la araña por debajo de él, no se hizo ninguna herida seria. Todavía era incapaz de ver, pero supuso que se encontraba de nuevo en la planta baja de la ciudad subterránea, aunque afortunadamente en una sección menos concurrida, pues no oyó gritos de alarma. Aturdido pero sin perder la valentía, el intrépido enano se puso en pie y se limpió el pegajoso líquido que le cubría las manos.

—«Convencido de ser la madre de la madre de un mañana tormentoso» —murmuró, recordando una antigua superstición enana contra arañas asesinas. Y de nuevo empezó el ascenso por la chimenea, sin prestar atención al dolor que sentía en las manos, las costillas y los pies, y la quemazón que le producía la herida en el antebrazo.

Y, sobre todo, sin pensar en que pudieran haber más arañas gigantes arriba.

Trepó durante horas, colocando con obstinación una mano sobre la otra e impulsándose hacia arriba. El maligno veneno de la araña le producía oleadas de náuseas y le arrancaba la fuerza de los brazos, pero Bruenor era más duro que la piedra. Tal vez muriera a causa de esa picadura, pero estaba resuelto a que eso sucediera en el exterior, al aire libre, bajo las estrellas o la luz del sol.

Escaparía de Mithril Hall.

Una gélida ráfaga de viento le arrancó el cansancio de los miembros. Alzó la cabeza esperanzado, pero no pudo ver nada aún. Tal vez fuera de noche en el exterior. Escuchó durante unos instantes el silbido del viento y comprendió que estaba ya a pocos metros de su objetivo. Un torrente de adrenalina lo impulsó hasta la salida de la chimenea..., y hacia la reja de hierro que la cubría.

—¡Malditos seáis, en nombre del martillo de Moradin! —gritó. Apartó las manos de la pared y se agarró a los barrotes con sus dedos sanguinolentos. Las barras cedieron un poco bajo su peso, pero resistieron.

—Wulfgar podría romperlas —murmuró, medio delirando de cansancio—. Préstame tu fuerza, mi gran amigo —gritó a la oscuridad, mientras empezaba a tirar de los hierros e intentaba retorcerlos.

A miles de kilómetros de distancia, inmerso en sus pesadillas de Bruenor, su perdido mentor, Wulfgar se agitó inquieto en su sueño a bordo del *Duende del Mar*. Quizás el espíritu del joven bárbaro fuera en ayuda de Bruenor en aquel momento desesperado, pero lo más probable es que la incansable obstinación del enano resultara ser más fuerte que el hierro. Uno de los barrotes de la reja se curvó lo suficiente para poder desencajarlo del muro, y Bruenor logró sacarlo.

Colgado de una mano, el enano lo dejó caer al vacío que se abría bajo sus pies y, con una malévola sonrisa, deseó que en aquel mismo instante alguno de aquellos canallas duergars se encontrara en la base de la chimenea, inspeccionando la araña muerta y observando el negro hueco para encontrar la causa.

Bruenor se empujó hacia arriba y pasó medio cuerpo a través del reducido espacio que había abierto, pero no tenía ya fuerza suficiente para pasar las caderas y el cargado cinturón. Completamente exhausto, se agarró a la tierra y se quedó con las piernas colgando sobre un pozo de oscuridad de trescientos metros.

Apoyó la cabeza sobre los barrotes de hierro y perdió el conocimiento.

6

Puerta de Baldur

—¡Por la borda! ¡Por la borda! —gritó una voz.

—¡Lanzadlos de una vez! —añadió otra. El tropel de marineros se apiñaba a su alrededor, blandiendo palos y espadas curvas.

Entreri permanecía impasible en el centro de la tormenta, y Regis, nervioso, se encontraba junto a él. El asesino no comprendía el repentino arranque de ira de la tripulación, pero suponía que aquel cobarde de halfling estaba detrás de todo aquello. No había desenfundado las armas; sabía que podía tener listos su sable y su daga en cuanto los necesitara y, además, ninguno de los marineros, a pesar de sus gritos y amenazas, se había acercado a más de tres metros de él.

El capitán del barco, un hombre de poca estatura, cabellos grises, con una blanca dentadura perlada, unos ojos perpetuamente entornados y que andaba como un pato, salió de su cabina para investigar el origen del tumulto.

—Ven conmigo, Redeye —dijo al sucio marinero que había sido el primero en enterarse de que los pasajeros estaban aquejados de una terrible enfermedad..., y que evidentemente se había apresurado a hacer correr el rumor entre los demás miembros de la tripulación. Redeye obedeció al instante y siguió al capitán. Caminaron entre los hombres, que se iban apartando a su paso, hasta llegar frente a Entreri y Regis.

El capitán, con gestos parsimoniosos, sacó su pipa y empezó a llenarla, sin apartar su penetrante mirada de Entreri.

—¡Lanzadlos por la borda! —gritaban de vez en cuando los marineros, pero el capitán los silenciaba cada vez con un ademán. Antes de actuar, quería estudiar a fondo a aquellos extraños; así que dejó pasar pacientemente los segundos mientras encendía la pipa y daba una profunda bocanada.

Entreri no parpadeó en ningún momento ni apartó la vista del capitán. Se echó la capa hacia atrás, dejando al descubierto las vainas de su cinturón, y cruzó los brazos. Todos sus movimientos eran pausados y destilaban seguridad, pero dejó sus manos a apenas unos centímetros de las empuñaduras de sus armas.

—Debería habérmelo comunicado, señor —dijo el capitán por fin.

—Sus palabras son para mí tan desconcertantes como los actos de su tripulación —replicó Entreri sin inmutarse.

—Por supuesto —contestó el capitán, mientras otra nube de humo emergía de sus labios.

Varios miembros de la tripulación no tenían tanta paciencia como su capitán. Un hombre corpulento como un tonel, de brazos musculosos y tatuados, empezó a cansarse de la escena y se situó con paso arrogante detrás del asesino, con la intención de lanzarlo por la borda y acabar de una vez con todo aquello.

En el preciso instante en que el marinero alargaba los brazos para coger los delgados hombros del asesino, Entreri pasó a la acción. Se volvió como una peonza y regresó con tanta rapidez a su posición de brazos cruzados que los marineros que lo observaban parpadearon ante los rayos del sol, sin saber si el hombre se había movido o no.

El fornido marinero cayó de rodillas y luego de bruces sobre la cubierta, pues en aquel abrir y cerrar de ojos un talonazo le había aplastado la rodilla y, de forma más mortífera, una daga de

pedrería había salido de su funda, le había atravesado el corazón y se hallaba de nuevo reposando en el cinto del asesino.

—Su reputación lo precede —dijo el capitán, sin parpadear.

—Espero haber hecho honor a ella —replicó Entreri mientras realizaba una sarcástica reverencia.

—Por supuesto —afirmó el capitán. Luego, se acercó al hombre caído—. ¿Pueden ayudarlo sus amigos?

—Ya está muerto —le aseguró Entreri—. Si alguno de ellos desea de verdad unirse a él, déjeles dar un paso al frente.

—Están asustados —explicó el capitán—. Han visto enfermedades terribles en el puerto y a lo largo de la costa de la Espada.

—¿Enfermedades? —repitió Entreri.

—Su compañero nos lo confesó.

Una amplia sonrisa se dibujó en el rostro de Entreri mientras todo el asunto se iba esclareciendo en su mente. Con la rapidez del rayo, arrancó la capa a Regis y agarró la muñeca desnuda del halfling. Lo levantó en el aire y observó fijamente los ojos cargados de terror de su prisionero con una mirada que prometía una muerte lenta y dolorosa. Al instante, reparó en las cicatrices del brazo de Regis.

—¿Quemaduras? —graznó.

—Sí, así es como el pequeño dice que sucede —gritó Redeye, ocultándose detrás del capitán cuando la mirada de Entreri se posó en él—. ¡Quemaduras que vienen del interior!

—Quemaduras producidas por cera de vela, diría yo —replicó Entreri—. Inspeccione las heridas usted mismo —añadió, dirigiéndose al capitán—. No se trata de ninguna enfermedad, sino de los trucos desesperados de un ladrón acorralado. —Soltó a Regis y el halfling cayó sobre la cubierta con un ruido sordo.

Permaneció inmóvil, sin atreverse siquiera a respirar. La situación no se había desarrollado tal como había esperado.

—¡Lanzadlos por la borda! —gritó una voz anónima.

—¡No nos arriesguemos! —añadió otra.

—¿Cuántas personas necesita para manejar el barco? —preguntó Entreri al capitán—. ¿Cuántas puede permitirse el lujo de perder?

El capitán, que había visto la actuación del asesino y conocía su fama, no consideró aquellas preguntas como una simple amenaza. Además, la mirada de Entreri no dejaba lugar a dudas de que él mismo sería el primer objetivo si la tripulación se lanzaba contra el asesino.

—Confiaré en su palabra —dijo en tono autoritario, silenciando las protestas de la nerviosa tripulación—. No necesito inspeccionar las heridas. Pero, sanos o enfermos, hemos roto el trato. —Echó una significativa mirada al marinero muerto.

—No pienso ir nadando a Calimport —siseó Entreri.

—Por supuesto. Dentro de dos días, llegaremos a Puerta de Baldur. Allí encontrarán algún otro barco.

—Entonces usted tendrá que devolverme todas las piezas de oro —dijo Entreri con voz pausada.

El capitán exhaló otra bocanada de humo de su pipa. Prefería no tener que enfrentarse con aquel hombre.

—Por supuesto —replicó con la misma calma. Se volvió hacia su cabina y, por el camino, ordenó a su tripulación que regresara a sus puestos.

Recordaba los perezosos días de verano a orillas de Maer Dualdon, en el valle del Viento Helado. ¿Cuántas horas habría pasado allí, pescando escurridizas truchas o simplemente disfrutando de la inusual calidez del sol veraniego en el valle? Al repasar los diez años que había vivido en Diez Ciudades, Regis apenas podía creer en el curso que le había deparado el destino.

Pensó que había encontrado su hogar, y una placentera existencia —más cómoda todavía gracias al rubí robado—, y una lucrativa carrera como tallador. Convertía las ebúrneas espinas de la trucha de cabeza de jarrete en maravillosos adornos. Pero entonces llegó aquel día fatídico en que Artemis Entreri apareció en Bryn Shander, la ciudad que Regis había terminado por llamar su hogar, y obligó al halfling a lanzarse a la aventura con sus amigos.

Sin embargo, ni siquiera Drizzt, Bruenor, Catti-brie o Wulfgar habían sido capaces de protegerlo de Entreri.

Los recuerdos no le llevaban mucho consuelo en las largas horas de soledad encerrado en su reducido camarote. Regis hubiera querido refugiarse en aquellas agradables memorias del pasado, pero sus pensamientos volvían a conducirlo invariablemente al horroroso presente, y siempre acababa preguntándose cómo pensaba castigarlo el asesino por su fallida estratagema. Entreri no había perdido la calma, e incluso parecía divertido, tras el incidente en cubierta; y después de conducir a Regis hasta el camarote, había desaparecido sin decir palabra.

Se había mostrado incluso demasiado tranquilo, a juicio del halfling.

Pero aquello formaba parte del misterio del asesino. Nadie conocía lo suficiente a Artemis Entreri para poder llamarlo amigo, y ningún enemigo podía llegar a comprender lo suficiente a aquel hombre para poder conseguir una mínima ventaja sobre él.

Regis se acurrucó contra la pared cuando por fin apareció Entreri, que atravesó el umbral del camarote y se dirigió a la mesa sin dedicar más que una mirada de reojo al halfling. El asesino se sentó, echó hacia atrás su cabello negro y se quedó mirando la única vela que ardía sobre la mesa.

—Una vela —murmuró, evidentemente divertido. Desvió la vista hacia Regis—. Tienes algunos buenos trucos, halfling —dijo con una risita sarcástica.

Regis no le devolvió la sonrisa. Sabía que el corazón de Entreri no se había reblandecido, y nunca se perdonaría si la aparente expresión de jovialidad del asesino lo pillaba con la guardia baja.

—Una valiosa estratagema —prosiguió Entreri—. Y eficaz. Nos puede costar una semana encontrar otro pasaje hacia el sur en Puerta de Baldur. Un tiempo precioso para que tus amigos acorten distancias. Nunca supuse que fueras tan atrevido.

La sonrisa desapareció de pronto de su rostro, y su tono de voz era mucho más severo cuando añadió:

—No creía que estuvieras tan dispuesto a sufrir las consecuencias.

El halfling alzó la cabeza para controlar todos los movimientos del hombre.

—Ha llegado el momento —murmuró en voz inaudible.

—¿Creías que no las habría, loco? Alabo tu intento..., y espero que me proporciones más diversiones en este tedioso viaje, pero no puedo olvidar el castigo, pues si lo hiciera, restaría valor a tu osadía, y, por tanto, perdería la excitación que me ha producido tu truco.

Se levantó de su asiento y empezó a andar alrededor de la mesa. Regis ahogó un grito y cerró los ojos; sabía que no tenía escapatoria.

La última cosa que vio fue la daga de pedrería que daba vueltas lentamente en las manos del asesino.

Llegaron al río Chionthar al día siguiente, por la tarde, y empezaron a remontar la corriente con las velas henchidas por la brisa marina. Al anochecer, las terrazas superiores de la ciudad de Puerta de Baldur aparecieron en el horizonte, y, cuando los últimos rayos de sol desaparecieron, las luces del enorme puerto les marcaron la ruta como un faro. Sin embargo, la ciudad no permitía el

acceso a los muelles después del crepúsculo, y el barco tuvo que echar el ancla a casi media milla de distancia.

Regis, incapaz de conciliar el sueño, oyó cómo Entreri paseaba por el camarote hasta altas horas de la noche. El halfling cerró los ojos con firmeza y se obligó a sí mismo a respirar con un ritmo lento y pesado. No tenía ni idea de lo que intentaba hacer el asesino, pero fuera lo que fuese, no quería que sospechara siquiera que estaba despierto.

Sin embargo, Entreri no pensaba en absoluto en él. Silencioso como un felino —silencioso como la muerte—, el asesino abrió la puerta y se deslizó fuera del camarote. La dotación del barco era de veinticinco marineros, pero después del largo día de viaje y con la expectativa de llegar a Puerta de Baldur con las primeras luces del alba, era probable que sólo hubiera cuatro hombres despiertos.

El asesino pasó furtivamente delante de los compartimientos de la tripulación, siguiendo la luz de una única vela que brillaba en la popa del barco. Junto a los fogones, el cocinero preparaba ajetreado el desayuno de la mañana, una sopa espesa, que hervía en un enorme caldero. Estaba cantando, como siempre hacía cuando trabajaba, y no prestaba atención a lo que lo rodeaba. Pero, aunque hubiera estado en silencio y alerta, probablemente no hubiera oído las ligeras pisadas a sus espaldas.

Murió con el rostro sumergido en la sopa.

Entreri regresó a los compartimientos, donde asesinó a veinte marineros más sin provocar ningún ruido. Luego, subió a cubierta.

Había luna llena aquella noche, pero el experto asesino estaba acostumbrado a moverse entre sombras y conocía bien la rutina de la vigilancia. Había pasado muchas noches estudiando los movimientos de los vigías, preparándose, como siempre, para el escenario más desfavorable posible. Contó la frecuencia de los pasos de los vigías de la cubierta, y empezó a trepar por el mástil principal, sujetando entre los dientes la daga de pedrería.

Con un ágil movimiento de sus entrenados músculos, se situó en la torre de vigía.

Allí había dos hombres.

De regreso a cubierta, Entreri se acercó con calma y sin disimulo alguno a la borda.

—¡Un barco! —gritó, señalando hacia la noche—. ¡Se acerca a nosotros!

Instintivamente, los dos vigías que quedaban se acercaron al asesino y entornaron los ojos para ver el peligro que acechaba en la oscuridad..., hasta que el brillo de la daga les hizo comprender su error.

Sólo quedaba el capitán.

Entreri hubiera podido forzar la cerradura de su camarote con facilidad y matar al hombre mientras dormía, pero el asesino deseaba imprimir un final más dramático a su trabajo. Quería que el capitán se diera cuenta de la suerte funesta que se había apoderado de su barco aquella noche. Entreri se acercó a la puerta, que daba a cubierta, y extrajo sus herramientas y un pedazo de alambre fino.

Pocos minutos después, estaba de regreso a su propio camarote, y se apresuró a despertar a Regis.

—Un solo ruido y te arranco la lengua —advirtió al halfling.

Regis comprendió entonces lo que estaba ocurriendo. Si los hombres de la tripulación llegaban a los muelles de Puerta de Baldur, sin duda difundirían el rumor acerca del mortífero asesino y su amigo «enfermo», lo cual impediría a Entreri obtener ningún otro pasaje hacia el sur.

No iba a permitir que ocurriera una cosa así, a ningún precio, y Regis no pudo por menos de sentirse responsable por la carnicería de aquella noche.

Desalentado, echó a andar en silencio, junto a Entreri, a través de los compartimientos de la tripulación, y reparó en la ausencia de ronquidos y el silencio de la cocina, al fondo. A buen seguro estaba a punto de amanecer y, sin duda, el cocinero debía de estar trabajando duro para preparar la comida de la mañana. Sin embargo, no le llegaba ningún ruido de la puerta entreabierta de la cocina.

En Aguas Profundas habían cargado suficiente combustible para concluir el viaje hasta Calimport, y todavía había barriles llenos en la bodega. Entreri abrió la trampilla y subió dos de los pesados toneles. Tras romper el precinto de uno de ellos, lo lanzó rodando de una patada entre las camas de los marineros, derramando de ese modo el líquido. Luego llevó el otro —al tiempo que arrastraba a Regis, que apenas podía andar por el miedo y la repulsión que sentía— hasta cubierta y empezó a esparcir el combustible en silencio, trazando un semicírculo alrededor de la puerta del capitán.

—Métete ahí —ordenó a Regis, mientras señalaba un único bote salvavidas que colgaba del lado de estribor—. Y llévate esto. —Tendió una diminuta bolsa al halfling.

A Regis se le hizo un nudo en la garganta al pensar en lo que había en su interior, pero de todas formas la cogió y la sujetó con fuerza, consciente de que si lo perdía, Entreri cogería otro.

El asesino corría ligero por la cubierta mientras preparaba una antorcha. Regis lo miró horrorizado y se puso a temblar al ver la frialdad de su ensombrecido rostro cuando lanzó la antorcha por la escalera en dirección a los camarotes empapados de petróleo. Entreri observó con satisfacción cómo las llamas cobraban vida en un santiamén, y atravesó de nuevo la cubierta en dirección a la cabina del capitán.

—¡Adiós! —Fue su única explicación mientras golpeaba la puerta. Luego, con un par de zancadas, se introdujo en el bote salvavidas.

El capitán se incorporó de un salto en la cama, totalmente desorientado. En el barco reinaba una extraña calma, a excepción de unos reveladores crujidos y unas volutas de humo que emergían a través de los tablones del suelo.

Espada en mano, el capitán corrió el pestillo y abrió la puerta de par en par. Miró a su alrededor, desesperado, y llamó a gritos a su tripulación. Las llamas no habían alcanzado aún la cubierta, pero para él era evidente —al igual que debía de haberlo sido para los vigías— que el barco estaba ardiendo. El capitán empezó a sospechar la terrible verdad y se precipitó fuera de la cabina, vestido sólo con su camisa de dormir.

Sintió el enganchón y esbozó una mueca al comprender la estratagema, mientras el fino alambre se hundía en su tobillo desnudo. Cayó de bruces sobre la cubierta y la espada salió disparada delante de él. Percibió un olor característico y al instante comprendió las mortíferas imprecaciones del líquido que empapaba ahora su ropa. Alargó el brazo para intentar coger la vaina de su espada y se agarró inútilmente al suelo hasta que los dedos empezaron a sangrarle.

Una débil llama se abrió paso entre las juntas de la madera.

Los ruidos resonaban misteriosamente en la amplia extensión de agua, en medio de la vacía oscuridad de la noche. Un sonido envolvió enteramente a Entreri y Regis mientras el asesino empujaba el pequeño bote salvavidas contra las corrientes del río Chionthar, e incluso llegó a oírse a través del bullicio que imperaba en las tabernas de los muelles de Puerta de Baldur, a más de medio kilómetro de distancia.

Como si se hubiera incrementado por los mudos gritos de protesta de la tripulación asesinada, y por el propio barco moribundo, una única voz agonizante gritó por todos ellos.

Luego, sólo el crepitar del fuego rompió el silencio.

Entreri y Regis llegaron a Puerta de Baldur a pie, después de amanecer. Habían atracado el pequeño bote salvavidas en una ensenada situada un centenar de metros río abajo, y luego lo habían

hundido. Entreri no quería dejar ninguna prueba que pudiera relacionarlo con el desastre de la noche anterior.

—Será agradable volver a casa —dijo el asesino a Regis mientras se abrían paso por los amplios muelles de la parte inferior de la ciudad. Hizo que el halfling se fijara en un enorme barco mercante anclado en uno de los embarcaderos exteriores—. ¿Recuerdas el gallardete?

Regis observó la bandera que ondeaba en lo alto de la embarcación: un fondo dorado sobre el que se destacaban unas líneas azules inclinadas, el estandarte de Calimport.

—Los barcos mercantes de Calimport nunca aceptan pasajeros a bordo —le recordó al asesino, con la esperanza de confundir la actitud arrogante de Entreri.

—Harán una excepción —respondió Entreri, mientras extraía el rubí de debajo de su chaqueta y lo observaba con una malévola sonrisa.

Regis permaneció en silencio una vez más. Conocía de sobra el poder del rubí y no podía refutar la afirmación del asesino.

Con zancadas seguras y directas, que indicaban que había estado con anterioridad en Puerta de Baldur, Entreri condujo a Regis a la oficina del oficial de puerto, situada en una pequeña y desvencijada construcción junto a los muelles. Regis lo seguía, obediente, aunque sus pensamientos apenas reparaban en los sucesos del presente. Todavía se sentía inmerso en la pesadilla de la tragedia de la noche anterior, intentando determinar cuál había sido su participación en la muerte de aquellos veintiséis hombres. Casi ni se fijó en el oficial y ni siquiera oyó su nombre.

Pero, tras unos pocos segundos de conversación, Regis se dio cuenta de que Entreri había encantado totalmente al hombre bajo el hechizo hipnótico del rubí. El halfling se abstrajo por completo de la reunión, angustiado al ver cómo Entreri había aprendido a utilizar los poderes de la gema. Sus pensamientos volaron de nuevo hacia sus amigos y a su hogar, aunque ahora los recordaba apenado, sin esperanza alguna. ¿Habrían escapado Drizzt y Wulfgar, de los horrores de Mithril Hall y estarían ahora tras su pista? Al ver a Entreri en acción y al ser consciente de que pronto regresaría a los dominios del reino de Pook, Regis casi deseaba que no vinieran en su busca. ¿Con cuánta sangre más se iban a manchar sus pequeñas manos?

Gradualmente, el halfling volvió al presente, escuchando a medias las palabras de la conversación y diciéndose a sí mismo que tal vez podría enterarse de algo importante.

—¿Cuándo zarparán? —preguntaba en aquel momento Entreri.

Regis aguzó el oído. El tiempo era importante. Quizá sus amigos pudieran alcanzarlos allí, a cientos de kilómetros de distancia del dominio del bajá Pook.

—Dentro de una semana —contestó el oficial, sin parpadear ni apartar la vista de la gema que no paraba de girar.

—Demasiado tarde —murmuró Entreri para sí. Luego, dirigiéndose al obnubilado hombre, añadió—: Desearía conversar con el capitán.

—Podría intentarlo.

—Esta misma noche..., aquí.

El hombre se encogió de hombros, en signo de asentimiento.

—Y un favor más, amigo mío —dijo Entreri con una irónica sonrisa—. ¿Conoce usted a todos los barcos que llegan a puerto?

—Ése es mi trabajo —respondió el aturdido oficial.

—Y seguro que tiene también ojos en las puertas, ¿verdad? —preguntó Entreri con un guiño.

—Tengo muchos amigos —contestó el hombre—. Nada sucede en Puerta de Baldur sin mi conocimiento.

Entreri observó a Regis.

—Dásela —ordenó.

Regis no comprendió la orden y respondió con una mirada interrogativa.

—La bolsa —explicó el asesino, utilizando el mismo tono alegre que había empleado en su conversación con el hipnotizado oficial.

Regis entornó los ojos y se mantuvo inmóvil, en el acto más desafiante que nunca se había atrevido a hacer ante su raptor.

—La bolsa —reiteró Entreri, ahora en un tono de voz muy serio—. Nuestro regalo para tus amigos.

Regis titubeó un instante, pero luego tendió la diminuta bolsa al oficial de puerto.

—Pregunte a cada barco y a cada jinete que llegue a Puerta de Baldur —le explicó Entreri—. Busque un grupo de viajeros..., dos como mínimo: uno de ellos es un elfo, aunque es posible que vaya disfrazado para conservar el anonimato, y el otro, un bárbaro gigantesco de cabellos rubios. Búsquelos, amigo mío. Encuentre al aventurero que se hace llamar Drizzt Do'Urden. Este regalo es exclusivo para él. Dígale que espero su llegada en Calimport. —Lanzó una malévola mirada a Regis—. Con más regalos...

El oficial introdujo la bolsa en su bolsillo y aseguró a Entreri que cumpliría el encargo.

—Debo irme —concluyó el asesino, levantando a Regis de un tirón—. Nos veremos esta noche, una hora después de la puesta de sol.

Regis sabía que el bajá Pook tenía contactos en Puerta de Baldur, pero no podía por menos de sorprenderse al ver la facilidad con que el asesino se desenvolvía por allí. En menos de una hora, Entreri había encontrado alojamiento y había contratado los servicios de dos tipos para que mantuvieran guardia junto a Regis mientras él iba a hacer unos encargos.

—¿Ha llegado ya la hora de tu segunda estratagema? —le preguntó sibilinamente poco antes de partir. Luego, desvió la mirada hacia los dos tipos que estaban apoyados contra la pared de la habitación, enfrascados en un debate poco intelectual sobre las afamadas virtudes de una «dama» local.

—Quizá puedas burlarlos a ellos —susurró Entreri.

Regis desvió los ojos, pues le desagradaba profundamente el macabro sentido del humor del asesino.

—Pero recuerda, mi pequeño ladrón, que, una vez en el exterior, te encontrarás en la calle..., entre las sombras de los callejones donde no hallarás amigos y en donde te estaré esperando. —Dio media vuelta, riéndose entre dientes, y desapareció por la puerta.

Regis observó a los dos tipos, que ahora estaban enfrascados en otra acalorada discusión. Probablemente en aquel momento hubiera podido huir sin que se dieran cuenta.

Se recostó en la cama con un suspiro resignado y, no sin dificultad, cruzó los dedos por debajo de la nuca. El dolor que sentía en una de las manos le recordaba el precio que había tenido que pagar por su osadía.

Puerta de Baldur estaba dividida en dos distritos: la ciudad inferior de los muelles y la ciudad superior, al otro lado de la muralla, donde residían los ciudadanos más importantes. La ciudad había rebasado literalmente sus límites con el descontrolado crecimiento del comercio a lo largo de la costa de la Espada; y la antigua muralla constituía una útil barrera para los marineros de paso y los aventureros que constantemente se acercaban a las viejas casas de tierra firme. «De camino a todas partes» era una frase habitual allí, referida a que la ciudad se encontraba más o menos a medio camino de Aguas Profundas, en el norte, y Calimport, en el sur; las dos ciudades más importantes de la costa de la Espada.

A la vista del constante movimiento y bullicio que le otorgaba aquel título, Entreri atrajo poca atención mientras se deslizaba a través de las callejuelas en dirección al centro de la ciudad. Tenía un aliado, un poderoso mago llamado Oberon, que también estaba asociado con el bajá Pook.

Entreri sabía que Oberon era totalmente leal a Pook, y el mago no dudaría en ponerse en contacto con el jefe de la cofradía en Calimport para darle la noticia de la recuperación del colgante y del inminente regreso de Entreri.

Pero a éste le traía sin cuidado que Pook estuviera o no al corriente de su llegada. Su objetivo se encontraba a sus espaldas, en Drizzt Do'Urden, no frente a él, en Pook; y el mago podía serle de gran utilidad para averiguar el paradero de sus perseguidores.

Tras una reunión que lo mantuvo ocupado el resto del día, Entreri salió de la torre de Oberon y regresó a la oficina del oficial de puerto para la cita acordada con el capitán del barco mercante de Calimport.

El rostro de Entreri había recuperado su resuelta confianza; había dejado atrás el desafortunado incidente de la noche anterior y todo volvía a ir sobre ruedas. Acarició el rubí mientras se acercaba a la desvencijada barraca.

Una semana suponía un retraso demasiado largo.

Regis apenas se sorprendió cuando a última hora de aquella misma noche Entreri regresó a la habitación y anunció que había «persuadido» al capitán de la embarcación de Calimport para que cambiara su programa.

Zarparían al cabo de tres días.

Epílogo

Wulfgar tiraba de los cabos y los tensaba, intentando desplegar al máximo la vela mayor ante el escaso viento, mientras la tripulación del *Duende del Mar* lo observaba divertida. Las corrientes del río Chionthar empujaban contra el barco, y un capitán más sensato no hubiera dudado en echar el ancla y esperar a que se levantara una brisa más favorable para zarpar; pero Wulfgar, bajo la tutela de un viejo lobo de mar llamado Mirky, estaba haciendo un trabajo estupendo. Los primeros muelles de Puerta de Baldur estaban ya a la vista y el *Duende del Mar*, para alegría de los numerosos marineros que observaban la escena, pronto llegaría a puerto.

—Querría diez como él en mi tripulación —comentó el capitán Deudermont a Drizzt.

El drow sonrió, divertido, como siempre que veía la fuerza de su joven amigo.

—Parece que disfruta haciéndolo. Nunca hubiera dicho que pudiese ser tan buen marino.

—Yo tampoco —contestó Deudermont—. Sólo pensé que su fuerza podía sernos de utilidad si nos topábamos con piratas. Pero Wulfgar pronto se ha acostumbrado a la vida en el mar.

—Y disfruta con el desafío —añadió Drizzt—. El océano abierto, el empuje del agua y del viento, lo ponen a prueba de una forma diferente a lo que ha conocido hasta ahora.

—Lo hace mejor que muchos otros —respondió Deudermont. El experto capitán miró hacia atrás, a la desembocadura del río, donde esperaba el océano—. Tú y tu amigo habéis realizado un viaje muy breve, siguiendo la línea de la costa. Todavía no habéis podido apreciar la vastedad y el poder del mar abierto.

Drizzt observó a Deudermont con un semblante de sincera admiración, e incluso con cierta envidia. El capitán era un hombre altivo, pero controlaba su orgullo con una mente práctica. Deudermont respetaba el mar y lo aceptaba como su superior. Y aquella aceptación, aquella profunda comprensión del lugar que le correspondía en el mundo, le otorgaba la mejor de las ventajas que cualquier hombre pudiera obtener para enfrentarse al indómito océano. Drizzt siguió con la vista la mirada llena de anhelo del capitán y reflexionó sobre aquella misteriosa fascinación que las aguas abiertas parecían ejercer sobre tanta gente.

Meditó sobre las últimas palabras de Deudermont.

—Un día, tal vez —dijo en un susurro.

Ahora estaban ya lo suficientemente cerca, así que Wulfgar soltó la cuerda y saltó, exhausto, a cubierta. La tripulación trabajaba con tesón para ultimar la maniobra de atracada en el muelle, pero todos los hombres se detuvieron al menos una vez para dar unas palmaditas a Wulfgar en el hombro, aunque el bárbaro estaba demasiado cansado para responder a sus efusiones.

—Permaneceremos en tierra dos días —dijo Deudermont a Drizzt—. En un principio, teníamos que descansar una semana, pero comprendo vuestra impaciencia. Anoche hablé con la tripulación y todos están de acuerdo, por unanimidad, en zarpar lo antes posible.

—Muchas gracias, a todos ellos y también a ti —contestó con sinceridad Drizzt.

En aquel momento, un hombre delgado y bien vestido se acercó al embarcadero.

—¡Ah del barco, *Duende del Mar*! —gritó—. ¿Está Deudermont a vuestro mando?

—Es Pellman, el oficial de puerto —explicó el capitán a Drizzt—. ¡En efecto! —gritó al hombre—. ¡Y me alegro de verte, Pellman!

—Bienvenido, capitán —saludó Pellman—. ¡Ha sido el remonte del río más espectacular que he visto nunca! ¿Cuánto tiempo permaneceréis en tierra?

—Dos días —respondió Deudermont—. Luego regresaremos al mar y emprenderemos rumbo al sur.

El oficial meditó un instante, como si intentara recordar algo y, luego, tal como había hecho con todos los barcos que habían atracado aquellos últimos días, planteó la cuestión que le había hecho memorizar Entreri.

—Busco a dos aventureros —dijo a Deudermont—. Tal vez los hayáis visto.

Deudermont observó a Drizzt, intuyendo, como el drow, que aquello era más que una coincidencia.

—Se llaman Drizzt Do'Urden y Wulfgar —prosiguió Pellman—, aunque tal vez usen nombres falsos. Uno es pequeño y misterioso, parecido a un elfo, y el otro, gigantesco, más fuerte que ningún otro hombre.

—¿Algún problema? —preguntó el capitán.

—No creo —contestó Pellman—. Tengo un mensaje para ellos.

Wulfgar se había acercado a Drizzt y había oído la última parte de la conversación. Deudermont miró a Drizzt como si esperara instrucciones.

—Tú decides.

Drizzt no creía que Entreri les hubiera preparado ninguna emboscada seria; sabía que el asesino quería luchar con ellos, o al menos con él, personalmente.

—Hablaremos con él —respondió.

—Viajan conmigo —dijo Deudermont dirigiéndose a Pellman—. Fue Wulfgar quien hizo el remonte. —Observó al bárbaro y, haciendo un guiño, utilizó las mismas palabras de Pellman: «Más fuerte que ningún otro hombre»—. Si hay problemas, haré lo posible por recuperaros —continuó con voz pausada Deudermont mientras los acompañaba hasta la rampa—. Y tened por seguro que, si es necesario, podemos esperar en el puerto hasta dos semanas.

—Muchas gracias de nuevo —contestó Drizzt—. Estoy seguro de que Orlpar, en Aguas Profundas, nos condujo al hombre adecuado.

—No me nombres a ese cerdo —replicó Deudermont—. Muy rara vez obtengo resultados tan estupendos de mis tratos con él. Bueno, hasta la vista. Podéis dormir en el barco, si queréis.

Drizzt y Wulfgar se acercaron con cautela al oficial de puerto. Wulfgar bajó el primero; detrás de él Drizzt buscaba algún indicio de una posible emboscada.

—Somos los dos tipos que busca —dijo Wulfgar con voz severa, irguiéndose en toda su estatura delante del hombre.

—Saludos —respondió Pellman con una desmayada sonrisa, mientras rebuscaba en su bolsillo—. Me encontré con uno de vuestros socios, un hombre de cabellos oscuros con un lacayo halfling.

Drizzt se situó junto a Wulfgar y ambos intercambiaron una mirada de inquietud.

—Dejó esto —prosiguió Pellman mientras tendía la pequeña bolsa a Wulfgar—, y me ordenó que os dijera que os estaría esperando en Calimport.

Wulfgar cogió la bolsa con gesto indeciso, como si temiera que fuera a estallarle en la cara.

—Muchas gracias —respondió Drizzt a Pellman—. Diremos a nuestro socio que cumplió usted admirablemente con la tarea que le encomendó.

Pellman asintió e hizo una ligera reverencia, antes de dar media vuelta para continuar con sus quehaceres. Pero, en aquel instante, se dio cuenta de pronto de que tenía otra misión que cumplir, una orden inconsciente a la que no podía resistirse. Siguiendo las instrucciones de Entreri, el oficial del puerto salió del muelle y subió a la parte superior de la ciudad.

A la torre de Oberon.

Drizzt condujo a Wulfgar hacia un lado, para que no los vieran, y, al percibir la palidez del rostro del bárbaro, cogió la bolsa y empezó a desatar la cuerda con gran cautela, manteniéndola lo

más lejos posible de su cuerpo. Tras hacer un gesto a Wulfgar, que había retrocedido un paso atrás por precaución, estiró el cuello para echar una ojeada al contenido de la bolsa.

Wulfgar se acercó a él, con curiosidad e inquietud, al ver cómo la espalda de Drizzt se encorvaba. El drow le dirigió una mirada resignada e invirtió la bolsa para mostrarle su contenido.

Era un dedo de halfling.

Libro 2

Aliados

7

Conmociones

Lo primero que notó fue la ausencia de viento. Había permanecido hora tras hora en su precaria posición allí en lo alto de la chimenea, y, durante todo el tiempo, aun en su estado semiconsciente, no había dejado de percibir la incesante presencia del viento, que había hecho volar su mente de regreso al valle del Viento Helado, su hogar durante casi doscientos años. Sin embargo, aquel persistente gemido lastimero no le había producido ningún alivio sino un continuo recuerdo de su difícil situación y la certeza de que aquél iba a ser el último sonido que escucharía con vida.

Pero había desaparecido. Únicamente el crepitar de un fuego cercano rompía el plácido silencio. Bruenor abrió con dificultad un párpado y miró con aire ausente las llamas, intentando discernir dónde se encontraba y lo que había a su alrededor. El ambiente era cálido y confortable, y un pesado edredón le cubría el cuerpo hasta los hombros.

Se hallaba en el interior de algún lugar, pues el fuego ardía en una chimenea, no al aire libre.

El ojo de Bruenor se apartó del hogar y se centró en unos bultos cuidadosamente apilados.

¡Su equipo!

El casco de un solo cuerno, la cimitarra de Drizzt, la armadura de mithril, su nueva hacha de guerra y el reluciente escudo. Y él estaba tumbado debajo del edredón, vestido sólo con una camisa de dormir de seda.

Sintiéndose súbitamente vulnerable, Bruenor se incorporó y se apoyó sobre los codos.

Una oleada de oscuridad lo envolvió e hizo que sus pensamientos empezaran a girar en unos incesantes círculos. Mareado, se dejó caer pesadamente.

Recobró la vista durante un breve instante, lo suficiente para ver la silueta de una mujer, alta y hermosa, que se inclinaba sobre él. Sintió cómo sus largos cabellos, que a la luz del fuego relucían como la plata, le acariciaban el rostro.

—Veneno de araña —murmuró suavemente la mujer—. Hubiera podido matar cualquier cosa menos a un enano.

Luego, todo quedó sumido de nuevo en la oscuridad.

Bruenor volvió a despertarse pocas horas después, más fuerte y despabilado. Intentando no moverse ni llamar la atención, entreabrió un ojo y se puso a inspeccionar lo que había a su alrededor. En primer lugar, dirigió la vista a sus cosas apiladas. Satisfecho al ver que todo su equipo seguía allí, volvió lentamente la cabeza.

Se encontraba en una habitación de reducidas dimensiones, aparentemente una estancia única, pues sólo se veía una puerta, que parecía conducir al exterior. La mujer que había vislumbrado antes —aunque hasta ahora Bruenor no había estado seguro de que la imagen no había sido un sueño— estaba de pie junto a la puerta, observando a través de la única ventana el cielo nocturno del exterior. Sus cabellos eran en verdad plateados, no un reflejo de la luz del fuego. Pero no parecían encanecidos por la edad; aquella lustrosa cabellera brillaba con asombrosa viveza.

—Disculpe, señora —murmuró el enano, aunque la voz le fallaba. La mujer se dio la vuelta y lo observó con curiosidad—. ¿Podría darme algo de comer? —inquirió. El enano nunca olvidaba las prioridades.

La mujer atravesó la habitación como si flotara y ayudó a Bruenor a incorporarse. De nuevo una oleada de oscuridad se abatió sobre el enano, pero luchó por controlarla.

—¡Sólo un enano es capaz de esto! —susurró la mujer, atónita al ver que Bruenor había podido sobrevivir a su odisea.

Bruenor alzó la cabeza hacia ella.

—Te conozco, pero no puedo encontrar tu nombre entre mis pensamientos.

—No tiene importancia —contestó la mujer—. Has pasado una amarga experiencia, Bruenor Battlehammer. —El enano levantó aún más la cabeza y se echó hacia atrás al oír mencionar su nombre, pero la mujer lo tranquilizó—. Te curé las heridas lo mejor que pude, pero llegué demasiado tarde para eliminar los efectos del veneno de la araña.

Bruenor observó su antebrazo vendado y volvió a revivir aquellos horrorosos momentos de su encuentro con la araña gigante.

—¿Cuánto tiempo llevo aquí?

—No sé el tiempo que estuviste tumbado sobre la reja rota, pero aquí has descansado durante más de tres días... ¡demasiado tiempo, para tu estómago, por lo que se ve! Te prepararé algo de comer. —Empezó a levantarse, pero Bruenor la cogió del brazo.

—¿Dónde estoy?

La sonrisa de la mujer le hizo aflojar la presión sobre su brazo.

—En un claro, cerca de la boca de la chimenea. No me atreví a moverte demasiado.

Bruenor no acababa de comprenderlo.

—¿Tu casa?

—¡Oh, no! —La mujer se echó a reír—. Es una ilusión, y sólo temporal. Nos iremos con la primera luz del alba, si te sientes con fuerzas para viajar.

Aquella referencia a la magia hizo que súbitamente la reconociera.

—¡Eres la dama de Luna Plateada! —gritó Bruenor de improviso.

—Claro de Luna Alustriel —respondió la mujer con una educada reverencia—. Saludos, noble rey.

—¿Rey? —repitió Bruenor con desagrado—. Mis dominios pertenecen ahora a esa escoria.

—Ya veremos —dijo Alustriel.

Pero Bruenor no prestó atención a sus palabras. Sus pensamientos no estaban en Mithril Hall, sino en Drizzt, Wulfgar, Regis y, especialmente, en Catti-brie, la alegría de su vida.

—Mis amigos... —suplicó a la mujer—. ¿Sabes algo de mis amigos?

—Tranquilízate —respondió la dama—. Lograron escapar de Mithril Hall, todos ellos.

—¿Incluido el drow?

Alustriel asintió.

—Drizzt Do'Urden no estaba destinado a morir en el hogar de su querido amigo.

La familiaridad con que Alustriel hablaba de Drizzt evocó otro recuerdo en el enano.

—Te encontraste con él antes, ¿verdad? De camino a Mithril Hall. Tú nos indicaste el camino; así se explica que conozcas mi nombre.

—Sí, y por eso sabía dónde buscarte —añadió Alustriel—. Tus amigos creen que has muerto y están profundamente apenados; pero, como maga tengo ciertos dones y puedo hablar con mundos que, a menudo, nos comunican revelaciones sorprendentes. Cuando el espectro de Morkai, un antiguo socio mío que pasó por este mundo hace pocos años, me describió la imagen de un enano caído y a medio salir de un agujero en este lado de la montaña, supe la verdad sobre el destino de Bruenor Battlehammer. Lo único que anhelaba era no llegar demasiado tarde.

—¡Bah! ¡Estoy mejor que nunca! —alardeó Bruenor, mientras se golpeaba el pecho con el puño. Luego, al incorporarse, sintió un punzante dolor en las posaderas, que le hizo perder la compostura.

—Una flecha de ballesta —le explicó Alustriel.

Bruenor reflexionó unos instantes. No recordaba haber sido herido, a pesar de que las imágenes de su huida de la ciudad subterránea eran perfectamente claras. Se encogió de hombros y atribuyó el olvido a la propia ansia de la batalla.

—Así que uno de esos canallas grises me alcanzó... —empezó a decir, pero luego se ruborizó y apartó la vista, al pensar en que aquella mujer le había extraído la flecha de las posaderas.

Alustriel tuvo la cortesía suficiente para cambiar de tema.

—Come y luego descansa un rato —le ordenó—. Tus amigos están a salvo..., por el momento.

—¿Dónde...?

Alustriel lo interrumpió con un gesto.

—Mis conocimientos en este asunto no son suficientes aún —le explicó—. Pronto hallarás las respuestas a tus preguntas. Mañana por la mañana, te llevaré a Longsaddle y hasta Catti-brie. Ella podrá decirte más que yo.

Bruenor deseó poder estar en aquel mismo instante junto a la joven humana que había recogido de unas ruinas tras una incursión de los goblins y a la que había criado como si de su propia hija se tratara; deseó poder estrecharla entre sus brazos y decirle que todo iba bien. Pero luego se recordó a sí mismo que en realidad nunca había esperado volver a ver con vida a Catti-brie; así que podría sufrir la espera de una noche más.

Pocos minutos después de acabar de comer, todos los temores que tenía de que la ansiedad no le dejara dormir se desvanecieron, y cayó exhausto en la serenidad de un profundo sueño. Alustriel permaneció junto a él hasta que los suaves ronquidos resonaron en el mágico refugio.

Satisfecha al comprobar que sólo una persona sana podía soltar una respiración tan ruidosa, la dama de Luna Plateada se apoyó en la pared y cerró los ojos.

Habían sido tres largos días.

Bruenor se quedó asombrado al observar cómo el edificio se esfumaba a su alrededor con las primeras luces del alba; en cierto modo, era como si la oscuridad de la noche hubiera prestado al lugar el material tangible para su construcción. Se volvió para decir algo a Alustriel, pero vio que la mujer estaba inmersa en la invocación de un hechizo, de cara al cielo que iba adquiriendo un color rosáceo, con los brazos extendidos, como si intentara agarrar los rayos de luz.

Juntó las manos y las acercó a su boca, para susurrar el encantamiento en la cavidad que formaban. Luego, lanzó de pronto hacia adelante la luz que había capturado y pronunció las últimas palabras de la invocación:

—¡Equino en llamas!

Una reluciente bola rojiza cayó sobre el suelo rocoso y estalló en una lluvia de fuego, tomando casi al instante la forma de un flamígero carro y dos caballos. Sus imágenes tenían un perfil confuso debido al fuego que las conformaba, pero no quemaban el suelo.

—Recoge tus cosas —indicó la mujer a Bruenor—. Es hora de partir.

El enano permaneció inmóvil durante largo rato. Nunca había llegado a apreciar la magia, únicamente aquella que otorgaba fuerza a las armas y a las armaduras; pero tampoco había negado en ninguna ocasión que podía ser de gran utilidad. Recogió su equipo, sin molestarse en ponerse la armadura ni el escudo, y se acercó a Alustriel, que estaba junto al carro. Subió a él con cierta reticencia, pero comprobó que no sólo no quemaba sino que parecía tan tangible como la madera.

Alustriel agarró una llameante rienda con sus ágiles dedos y azuzó a los animales. De un solo salto, se alzaron hacia el cielo y emprendieron una veloz carrera, primero rumbo al oeste, rodeando el macizo montañoso, y luego en dirección sur.

El enano, atónito, dejó caer su equipo a sus pies y hundió la barbilla en el pecho, agarrándose con fuerza al carro. Las montañas se sucedían por debajo de él; a lo lejos, vislumbró las ruinas de Piedra Alzada, la antigua ciudad enana, y, un instante después, se perdieron en la lejanía. El carro volaba ahora por encima de los campos, que parecían mares de hierba, y se desvió hacia el oeste, bordeando el extremo septentrional de los Páramos de los Trolls. Al sobrevolar la ciudad de Nesme, Bruenor se había relajado ya lo suficiente para soltar una maldición, al recordar el más que inhospitalario trato que él y sus amigos habían recibido a manos de una patrulla de aquella ciudad. Acto seguido, pasaron por encima del río Dessarin, que desde aquella altura parecía una reluciente serpiente que culebreaba a través de los campos, y Bruenor alcanzó a divisar un enorme campamento de bárbaros más hacia el norte.

Alustriel volvió a dirigir el flamígero carro rumbo al sur y, al cabo de pocos minutos, apareció ante ellos la renombrada Mansión de Hiedra de los Harpell, en Longsaddle.

Un grupo de magos curiosos se habían arremolinado en lo alto de la colina para asistir a la llegada del carro, y lanzaban discretas exclamaciones —intentando mantener un aire distinguido—, como siempre que la dama Alustriel los agraciaba con una visita. Uno de los rostros que observaba el carro palideció de improviso cuando la barba rojiza, la nariz puntiaguda y el casco desastado de Bruenor Battlehammer se destacaron en la distancia.

—Pero..., tú..., oh..., muerto..., caído... —balbució Harkle Harpell cuando el enano descendió de un salto por la parte trasera del carro.

—Yo también me alegro de verte —contestó Bruenor, que sólo llevaba su camisa de noche y el casco. A continuación, sacó su equipo del carro y lo dejó caer a los pies de Harkle—. ¿Dónde está mi hija?

—Sí, sí..., la muchacha..., Catti-brie..., que ¿dónde? ¡Oh, allí! —consiguió articular, mientras se frotaba con nerviosismo el labio inferior—. ¡Ven, ven! —Agarró a Bruenor de la mano y echó a correr hacia la Mansión de Hiedra.

En un amplio vestíbulo se toparon con Catti-brie, que acababa de levantarse e iba aún en camisón. Los ojos de la joven se abrieron desmesuradamente al ver que Bruenor corría hacia ella y, tras dejar caer la toalla que llevaba en las manos, se quedó con los brazos colgando a los costados. Bruenor hundió la cabeza en su pecho y la abrazó con tanta fuerza que casi la dejó sin aliento. En cuanto se hubo recuperado de la impresión, Catti-brie le devolvió el abrazo.

—Mis súplicas... —balbució, con voz temblorosa por la emoción—. ¡Por todos los dioses, pensé que habías muerto!

Bruenor no respondió, pues a duras penas podía mantener la compostura. El camisón de Catti-brie estaba empapado de lágrimas suyas y sentía los ojos de una multitud de Harpell clavados en su espalda. Avergonzado, abrió una puerta lateral, sorprendiendo a un Harpell, a medio vestir, desnudo de cintura para arriba.

—Perdón... —empezó el mago, pero Bruenor lo cogió del hombro y lo sacó al vestíbulo, al tiempo que empujaba a Catti-brie hacia la habitación. Cuando el mago giró la cabeza hacia su alcoba, la puerta se cerró en sus narices. Sin saber qué hacer, observó a los suyos allí reunidos, pero las amplias sonrisas de sus rostros y las sofocadas risas le indicaron que no iba a recibir ayuda alguna por su parte; así que, encogiéndose de hombros, se marchó a hacer sus quehaceres cotidianos como si nada inusual hubiera ocurrido.

Era la primera vez que Catti-brie había visto llorar de verdad al estoico enano, pero a Bruenor no le importaba y, además, tampoco hubiera podido hacer nada para evitar aquella escena.

—Mis súplicas, también... —susurró a su adorada hija, la niña humana a la que había adoptado hacía casi dos décadas.

—Si lo hubiéramos sabido... —empezó a decir Catti-brie, pero Bruenor colocó un dedo en sus labios para hacerla callar. Aquello ya no tenía importancia; Bruenor estaba convencido de que ni Catti-brie ni los demás lo habrían abandonado si hubieran sospechado siquiera que seguía con vida.

—Te aseguro que ni yo mismo sé por qué sigo vivo —contestó el enano—. El fuego no prendió en mi cuerpo. —Se estremeció al rememorar las semanas que había permanecido solo en las minas de Mithril Hall—. Pero no hablemos más de ese lugar —suplicó—. Lo he dejado atrás. ¡Para siempre!

Catti-brie empezó a mover la cabeza, pues sabía que se aproximaban ejércitos dispuestos a reclamar el hogar de los enanos, pero Bruenor no se dio cuenta.

—¿Y mis amigos? —preguntó a la joven—. Vi los ojos del drow al caer por el precipicio.

—Drizzt sigue vivo —contestó Catti-brie—, al igual que el asesino que perseguía a Regis. Llegó al borde del abismo un instante después de que tú cayeras, y se llevó prisionero al pequeño.

—¿Panza Redonda? —balbució Bruenor.

—Sí, y también se llevó la pantera del drow...

—Entonces, no está muerto...

—No, que yo sepa —respondió Catti-brie con rapidez—. Todavía no. Drizzt y Wulfgar han salido en su persecución y saben que su destino final es Calimport.

—Un largo viaje —murmuró Bruenor. Luego, observó a Catti-brie, confuso—. Pero yo pensaba que estarías con ellos...

—Tenía un asunto que atender —contestó Catti-brie con el rostro súbitamente serio—. Una deuda que saldar.

Bruenor comprendió al instante.

—¿Mithril Hall? —preguntó—. ¿Pensabas volver allí para vengarme?

Catti-brie asintió, sin parpadear.

—¡Estás loca, hija! Lo que no comprendo es cómo te dejó aquí sola el drow.

—¿Sola? —repitió Catti-brie. Había llegado el momento de que el legítimo rey supiera la verdad—. No, nunca me hubiera atrevido a acabar con mi vida de una forma tan alocada. Un centenar de enanos están ahora de camino hacia aquí, procedentes del norte y del oeste —le explicó—. Y tras ellos acude un número similar de bárbaros, la gente de Wulfgar.

—No serán suficientes —contestó Bruenor—. Un ejército completo de canallas grises se ha apoderado de Mithril Hall.

—Y ochocientos más procedentes de la Ciudadela de Adbar, en el nordeste —prosiguió Catti-brie impertérrita y sin apenas tomar aliento—. El rey Harbromm, de los enanos de Adbar, asegura que volverá a ver los muros de Mithril Hall libres e incluso los Harpell han prometido ayudar.

Bruenor construyó una imagen mental de la envergadura del ejército que se acercaba: magos, bárbaros y una arrolladora columna de enanos..., con Catti-brie a la cabeza. Una débil sonrisa hizo desaparecer el entrecejo fruncido de su rostro. Levantó la mirada hacia su hija, acrecentado todavía más el respeto que siempre había sentido por ella, y sus ojos se empañaron de lágrimas una vez más.

—No me habrían derrotado —gruñó Catti-brie—. Quiero ver tu busto esculpido en la Sala de los Reyes, padre, y quiero que tu nombre ocupe el puesto de honor que le corresponde.

Bruenor la acercó a él y la abrazó con todas sus fuerzas. De todos los mantos y laureles que le habían colocado en el pasado, o que podían colocarle en el futuro, ninguno le era tan preciado ni le llenaba tanto de felicidad como el de «padre».

Bruenor permanecía solemnemente de pie en la ladera meridional de la colina de los Harpell aquella misma tarde, observando a su derecha cómo se desvanecían los colores por el horizonte y qué vacía parecía la llanura que se extendía hacia el sur. Sus pensamientos no se apartaban de sus amigos, en especial de Regis, Panza Redonda, el conflictivo halfling que sin duda había sabido encontrar un cálido rincón en el corazón de piedra del enano.

Drizzt estaría a buen seguro bien —Drizzt siempre estaba bien—, y con el poderoso Wulfgar a su lado, haría falta un ejército entero para derrotarlos.

Pero Regis...

Bruenor nunca había puesto en duda el despreocupado estilo de vida del halfling, que solía jugar con los sentimientos de los demás con aquella indiferencia suya, medio disculpándose, medio divirtiéndose, pero que podía llegar a hundirlo en un lodo demasiado profundo para que sus cortas piernas le permitieran salir de él. Panza Redonda había actuado alocadamente al robar aquel rubí al jefe de la cofradía.

Pero el pensar que se lo merecía no contribuía en nada a aliviar la pena que sentía el enano por el problema en que se hallaba su amigo halfling, ni la rabia que le producía el no poder ayudarlo. Sabía con certeza que su lugar estaba allí, que debía conducir a tan ingente ejército hacia la victoria y la gloria, reduciendo a los duergars y devolviendo la prosperidad a Mithril Hall. Su nuevo reino sería la envidia de todas las tierras del norte y los objetos que en él se forjarían rivalizarían con los trabajos de antaño, y se expandirían por todos los Reinos a través de las rutas comerciales.

Ése había sido su sueño, el objetivo de toda su vida, desde aquel terrible día de hacía casi dos siglos, en el que el clan Battlehammer había sido prácticamente diezmado, y a los pocos que habían logrado sobrevivir, la mayoría niños, los habían expulsado de su hogar y condenado al exilio en las exiguas minas del valle del Viento Helado.

El sueño que Bruenor había perseguido durante toda su vida era regresar allí; pero, ¡qué vano le parecía ahora su objetivo, cuando sus amigos estaban enzarzados en una desesperada persecución por las tierras del sur!

La última luz desapareció del cielo y en su lugar asomaron las primeras estrellas titilantes. «Ya es de noche», pensó Bruenor con cierto alivio.

El momento idóneo para el drow.

Empezó a esbozar una sonrisa, pero la alegría se le truncó de pronto, al considerar la creciente oscuridad desde otra perspectiva.

—Ya es de noche —murmuró en voz alta.

El momento idóneo para un asesino.

8

Una sencilla fachada de madera

La simple estructura de madera situada al final de la Ronda del Tunante parecía muy pobre, aun en aquella decrépita zona de la extensa ciudad sureña de Calimport. El edificio tenía pocas ventanas, todas ellas con rejas cegadas con tablas, y no había ni una sola terraza o balcón que pudiera considerarse como tal. De forma similar, no se veía cartel alguno que identificara el edificio; ni siquiera un número pendía de la puerta. Pero todo el mundo en la ciudad conocía la casa y sabía bien dónde se encontraba, pues tras las puertas enrejadas, el escenario variaba..., espectacularmente. Lo que por fuera mostraba sólo el tono marronáceo de la madera vieja gastada por el tiempo, en el interior exhibía una miríada de brillantes colores y tapicerías, espesas alfombras de lana y estatuas de oro macizo. Aquello era la cofradía de ladrones, que en riquezas y pomposidad rivalizaba con el propio palacio de Calimshan.

Tenía tres pisos por encima del nivel del suelo, y dos más subterráneos. El nivel superior era el más impresionante; constaba de cinco habitaciones: una sala central de forma octogonal y cuatro antecámaras por las que se accedía a ella; todas ellas diseñadas a gusto y conveniencia de una sola persona: el bajá Pook. Él era el jefe de la cofradía, el artífice de una intrincada red de ladrones. Y se aseguraba siempre de ser el primero en disfrutar de los botines que conseguían los miembros de su organización.

Pook caminaba en círculos por la sala central del piso superior, su sala de audiencias, deteniéndose a cada vuelta para acariciar la reluciente piel del leopardo que yacía junto a su gran trono. La cara redonda del jefe de la cofradía traducía una ansiedad poco habitual en él y se frotaba las manos con nerviosismo cuando dejaba de acariciar a su exótico animal.

Sus ropas eran de seda de la mejor calidad, pero, aparte del broche con el que se sujetaba la túnica, no iba cargado de joyas como otros de su misma condición..., aunque el oro relucía en su dentadura. En realidad, Pook parecía una versión reducida de los cuatro eunucos gigantes que se alineaban en la sala; tenía un aspecto discreto para ser un dueño de cofradía de renombrada lengua de plata, que había hecho arrodillarse ante él a sultanes y cuya sola mención bastaba para que el más aguerrido de los delincuentes callejeros saliera huyendo.

Pook casi pegó un respingo cuando una llamada resonó en la puerta principal de la estancia, la que comunicaba con los pisos inferiores. Permaneció indeciso durante largo rato, convenciéndose a sí mismo de que la espera acobardaría a su visitante..., aunque en realidad necesitaba tiempo para recuperar la propia compostura. Luego, con aire ausente, hizo un gesto a uno de los eunucos y, tras instalarse en el recargado trono colocado en lo alto de una plataforma, dejó caer de nuevo la mano sobre su consentido felino.

Un luchador larguirucho se introdujo en la estancia, con su delgado estoque balanceándose al compás de sus zancadas. Llevaba una capa negra atada del cuello y el aire la hacía flotar a sus espaldas. Sus cabellos, espesos y castaños, se ensortijaban por encima de ella. Iba vestido con ropas oscuras y sencillas, pero cruzadas por correas y cinturones, cada uno de ellos con una bolsa, una daga enfundada o alguna otra arma rara colgando. Sus botas de piel, de caña alta, sumamente gastadas, no producían otro sonido que el acompasado pisar de sus ágiles pies.

—¡Saludos, Pook! —exclamó sin ceremonia.

Pook entornó los ojos de inmediato al ver al hombre.

—Rassiter... —contestó al hombre rata.

El visitante se acercó al trono y, tras hacer una reverencia displicente, dirigió al felino una mirada de desagrado. Acto seguido, esbozando una degenerada sonrisa, que denotaba su origen inferior, colocó un pie sobre el trono y se inclinó profundamente sobre el jefe de la cofradía hasta que éste pudo sentir su aliento en el rostro.

Pook echó una mirada al sucio pie apoyado sobre su hermosa silla y luego desvió la vista hacia el hombre, con una sonrisa que incluso el inculto Rassiter pudo percibir que era fingida. Al darse cuenta de que quizá se estaba excediendo por tratar con tanta familiaridad al bajá, Rassiter apartó el pie de la silla y dio un paso atrás.

La sonrisa de Pook se desvaneció, pero estaba satisfecho.

—¿Misión cumplida? —preguntó al hombre.

Rassiter esbozó un paso de baile y estuvo a punto de soltar una carcajada.

—Por supuesto —respondió, mientras extraía un collar de perlas de su bolsa.

Pook frunció el entrecejo al ver el objeto, pero aquélla era justo la expresión que esperaba el misterioso luchador.

—¿Tenías que matarlos a todos? —siseó el jefe de la cofradía.

Rassiter se encogió de hombros y guardó de nuevo el collar.

—Dijiste que querías acabar con ella, ¿no es así? Pues ya está.

Las manos de Pook agarraron con fuerza los apoyabrazos de su trono.

—¡Dije que quería que la apartarais de las calles hasta que el trabajo hubiera finalizado!

—Sabía demasiado —respondió Rassiter, examinándose los nudillos.

—Era una prostituta valiosa —comentó Pook, recobrando de nuevo el control. Pocos hombres eran capaces de enfurecer al bajá Pook como lo hacía Rassiter, y muchos menos todavía hubieran podido salir de aquella sala con vida.

—Una de tantas. —El larguirucho luchador rió entre dientes.

De pronto, se abrió otra puerta y un anciano se introdujo en la estancia. Llevaba una túnica bordada con estrellas doradas y lunas, y se sujetaba el alto turbante con un diamante de grandes dimensiones.

—Tengo que ver a...

Pook le dirigió una soslayada mirada.

—Ahora no, LaValle.

—Pero, señor...

Pook volvió a entornar los ojos peligrosamente hasta que formaron dos líneas casi rectas, en consonancia con sus labios fruncidos. El anciano hizo una profunda reverencia a modo de disculpa y desapareció por donde había entrado, cerrando la puerta a sus espaldas con suavidad y en silencio.

Rassiter soltó una carcajada ante semejante escena.

—¡Bien hecho!

—Deberías aprender de los buenos modales de LaValle —respondió el bajá.

—Vamos, Pook, que somos socios. —El hombre se acercó a una de las dos únicas ventanas que había en la habitación, la que daba a los muelles y al amplio océano—. Esta noche hay luna llena —dijo con gran excitación, mientras regresaba junto al trono—. ¡Deberías unirte a nosotros, bajá! ¡Habrá una gran fiesta!

Pook se estremeció al pensar en el macabro festín que iban a celebrar Rassiter y sus amigos ratas. Tal vez la mujer aún no estuviera muerta...

Apartó de su mente aquellos pensamientos.

—Me temo que no puedo aceptar la invitación —respondió con voz pausada.

Rassiter comprendió la repugnancia de Pook, aunque lo había provocado a propósito. Se inclinó de nuevo hacia adelante y, tras volver a colocar el pie sobre el trono, dedicó a Pook su siniestra sonrisa.

—No sabes lo que te pierdes —afirmó—. Pero tú eliges; ése es el trato. —Se echó hacia atrás e hizo una profunda reverencia—. Y tú eres el jefe.

—Un trato que os favorece, a ti y a los tuyos —le recordó Pook.

Rassiter abrió las palmas de las manos en señal de asentimiento y luego dio una palmada.

—No puedo discutir que mi cofradía funciona mejor desde que nos unimos a ti. —Volvió a inclinarse—. Perdona mi insolencia, querido amigo, pero apenas puedo contener la alegría que me produce mi buena fortuna. ¡Y, además, esta noche hay luna llena!

—Entonces, ve a tu fiesta, Rassiter.

El hombre delgaducho hizo una reverencia más y, tras echar otra ojeada al leopardo, se escabulló por la puerta.

En cuanto ésta se cerró a sus espaldas, Pook se pasó una mano por la frente y luego se acarició los restos de lo que en su día había sido una espesa cabellera negra. Acto seguido, apoyó con gesto impotente la barbilla sobre la palma de la mano y rió entre dientes al pensar en el desagrado que le producía tener que tratar con esa rata de Rassiter.

Observó la puerta que conducía a su harén, preguntándose si de ese modo podía apartar de su pensamiento a su socio, pero de pronto se acordó de LaValle. El mago no hubiera osado interrumpirlo, y menos con Rassiter en la habitación, si las noticias que traía no fueran importantes.

Dio a su mascota un último golpecito en el lomo y se encaminó a través de la puerta sudoriental de la estancia hacia los aposentos apenas iluminados del mago, LaValle estaba observando intensamente su bola de cristal y, en un principio, no advirtió su presencia; así que, para no molestar al mago, Pook se sentó en silencio al otro lado de la mesa y esperó, mirando divertido las curiosas distorsiones de la rala barba grisácea de LaValle a través de la bola de cristal.

LaValle levantó por fin la vista, y pudo ver con toda claridad los signos de tensión que todavía traducía el rostro de Pook y que solían ser habituales tras una visita de Rassiter.

—La han matado, ¿no? —preguntó, aunque conocía ya la respuesta.

—Lo desprecio por lo que ha hecho —respondió Pook.

LaValle asintió en señal de conformidad.

—Pero no puedes negar que Rassiter te ha otorgado un gran poder.

El mago tenía razón. En los dos años que hacía que Pook se había aliado con los hombres rata, su cofradía se había convertido en la más importante y poderosa de la ciudad. Podía vivir cómodamente de los tributos que los mercaderes de los muelles pagaban para que los protegieran... de su propia cofradía. Incluso los capitanes de muchos de los barcos mercantes que llegaban sólo de paso sabían que no había que volver la espalda al recaudador de Pook cuando lo encontraban en los muelles.

Y los que no lo sabían, lo aprendían rápido.

No, Pook no podía negar que tener a su alrededor a Rassiter y a los suyos le producía beneficios, pero el jefe de la cofradía no apreciaba en absoluto a aquellos miserables licántropos, que durante el día eran humanos pero que durante la noche se convertían en bestias, mitad ratas, mitad hombres. Y tampoco le gustaba el modo como atendían sus negocios.

—Bueno, basta ya de hablar de él —dijo Pook, mientras dejaba caer las manos sobre el tapete negro de terciopelo—. ¡Estoy seguro de que necesitaré estar doce horas en el harén para olvidar este encuentro! —La expresión de su rostro mostraba que la idea no le desagradaba en absoluto—. Pero tú, ¿qué querías?

Una ancha sonrisa se dibujó en el rostro del mago.

—He hablado hoy con Oberon, de Puerta de Baldur —empezó con orgullo—. Me he enterado de algo que te hará olvidar enseguida tu conversación con Rassiter.

Pook aguardaba con gran curiosidad, permitiendo que LaValle disfrutara de la incógnita. El mago le había sido siempre de gran ayuda y muy fiel, y era lo más parecido a un amigo que el bajá tenía.

—¡Tu asesino viene de regreso! —proclamó LaValle triunfante.

Pook tardó varios segundos en entender el significado y las implicaciones de las palabras del mago, pero de repente lo comprendió y se levantó de un salto.

—¿Entreri? —balbució, casi sin aliento.

LaValle asintió y estuvo a punto de soltar una carcajada.

Pook se pasó los dedos por el cabello. Tres años... Entreri, el más mortífero de los asesinos, volvía de nuevo a él después de tres largos años. Observó con curiosidad al mago.

—Tiene al halfling —respondió LaValle a la tácita pregunta. Pook esbozó una amplia sonrisa y se inclinó impaciente hacia adelante. Su dentadura de oro resplandeció a la luz de la vela.

En verdad, LaValle estaba encantado por poder contentar al jefe de la cofradía, por poder darle las noticias que había esperado durante tanto tiempo.

—Y también el rubí —concluyó, dando un puñetazo a la mesa.

—¡Sí! —exclamó Pook, y luego se echó a reír a carcajadas. Su gema, su posesión más preciada... Con sus poderes hipnóticos, podía alcanzar la máxima prosperidad y el poder más alto. No sólo podría dominar a todo aquel que conociera, sino que la experiencia sería agradable para los que sometiera a su dominio.

—¡Ah!, Rassiter —murmuró, pensando de pronto en la baza que podría ganar a su socio—. Nuestra relación está a punto de cambiar, mi roedor amigo.

—¿Cuánto tiempo más lo necesitarás? —preguntó LaValle.

Pook se encogió de hombros y observó un rincón de la estancia, donde colgaba una diminuta cortina.

El Aro de Teros.

LaValle palideció al pensar en aquella cosa. Era un poderoso artilugio capaz de desplazar a su poseedor, o a sus enemigos, a través de los planos de la existencia. Pero el poder de aquel objeto no se conseguía sin pagar un precio. Era tan diabólico que, en cada una de las pocas ocasiones que LaValle había acudido a él, el mago había sentido que una parte de sí mismo desaparecía, como si el Aro de Teros obtuviera su poder robando a su dueño la fuerza vital. LaValle odiaba a Rassiter, pero esperaba de verdad que el jefe de la cofradía pensara en otra solución mejor que aquel terrible artilugio.

Cuando el mago apartó la vista de la cortina, vio que Pook lo estaba observando.

—¡Cuéntame más! —insistió el bajá, impaciente.

LaValle se encogió de hombros y colocó la mano sobre su bola de cristal.

—No he sido capaz de verlos por mí mismo —murmuró—. Artemis Entreri siempre ha sabido eludir mi observación; pero, según dice Oberon, no está muy lejos. Navegan por el norte de Calimshan, si no han cruzado ya nuestras fronteras. Y el viento les es favorable, señor. Tardarán una o dos semanas más, como máximo.

—¿Y Regis está con él?

—Sí.

—¿Vivo?

—Por supuesto.

—¡Perfecto! —se rió Pook. ¡Cómo ansiaba ver de nuevo a aquel halfling traidor, poner las manos alrededor de su pequeño cuello! Después de que Regis huyera con la joya, la cofradía había pasado por momentos difíciles. De hecho, el problema había sido la propia inseguridad de Pook al tratar con los demás sin la gema, por lo acostumbrado que estaba a utilizarla, y la caza obsesiva —y costosa— que había emprendido para encontrar al halfling. Pero a juicio de Pook, toda la culpa había sido exclusivamente de Regis. Incluso lo hacía responsable de su alianza con los hombres rata, pues de haber poseído la gema, no habría necesitado a Rassiter.

Ahora el bajá estaba convencido de que todo se solucionaría. Una vez tuviera el rubí en su poder y hubiera dominado a los hombres rata, quizá podría incluso pensar en expandir su poder fuera de Calimport, con socios y aliados licántropos que dirigieran cofradías en todas las tierras del sur.

LaValle había adquirido una expresión mucho más seria cuando Pook desvió la vista de nuevo hacia él.

—¿Qué crees que opinará Entreri de nuestros nuevos socios? —le preguntó en tono severo.

—Ah, cierto, no lo sabe —respondió Pook, pensando en las consecuencias—. Ha estado fuera demasiado tiempo. —Meditó unos instantes y luego se encogió de hombros—. Después de todo, están en el mismo negocio. Entreri tendrá que aceptarlos.

—Rassiter suele caer mal a todo el mundo —le recordó el mago—. Supón que se enfrenta a Entreri...

Pook rió al pensar en ello.

—Te aseguro que se enfrentará a Artemis Entreri una sola vez, amigo mío.

—Y entonces tendrás que hacer negocios con el nuevo jefe de los hombres rata —musitó LaValle.

Pook le dio unas palmadas en el hombro y se encaminó hacia la puerta.

—Infórmate de todo lo que puedas —ordenó al mago—. Si puedes encontrarlos en tu bola de cristal, llámame. Estoy impaciente por ver de nuevo el rostro de Regis el halfling. Tengo una deuda que saldar con él.

—¿Dónde estarás?

—En el harén —respondió Pook con un guiño—. Ya sabes..., la tensión.

En cuanto Pook se hubo marchado, LaValle se recostó en su asiento y meditó de nuevo sobre el retorno de su rival más importante. Durante los años en que Entreri había estado ausente, había ganado mucho, incluida esta habitación en el tercer piso, como ayudante principal de Pook.

Esta habitación..., la habitación de Entreri.

Pero el mago nunca había tenido problemas con el asesino. Habían sido socios en buenas relaciones, si no amigos, y en el pasado se habían ayudado mutuamente en varias ocasiones. LaValle era incapaz de enumerar la cantidad de veces que había mostrado a Entreri la vía más rápida para alcanzar un objetivo.

Pero también había habido aquel desagradable conflicto con Mancas Tiveros, el mago. Los demás magos de Calimport lo llamaban «Mancas el Poderoso» y habían sentido lástima por LaValle cuando él y Mancas entablaron una discusión respecto al origen de cierto hechizo. Ambos reclamaban para sí el descubrimiento, y todo el mundo esperaba que estallara una guerra de magia. Pero de improviso, Mancas desapareció inexplicablemente, dejando una nota en la que negaba su participación en la creación del hechizo y en la que otorgaba todo el honor a LaValle. Nadie había vuelto a ver a Mancas..., ni en Calimport, ni en ningún otro lugar.

—¡Bien, pues! —suspiró LaValle, volviendo a su bola de cristal. Artemis Entreri tenía sus propios métodos.

La puerta de la habitación se abrió de nuevo y Pook asomó la cabeza.

—Envía a un mensajero a la cofradía de carpinteros —ordenó—. Diles que necesitamos de inmediato a varios hombres experimentados.

LaValle sacudió la cabeza, sin acabar de comprender.

—El harén y el tesoro permanecerán dónde están —añadió Pook con énfasis, fingiendo estar disgustado por la incapacidad del mago de ver la lógica de todo aquello—. Y, por supuesto, no voy a ceder mi habitación.

LaValle frunció el entrecejo al empezar a comprender.

—Así como tampoco voy a decir a Artemis Entreri que no puede recuperar su habitación —prosiguió Pook—, no después de llevar a cabo su misión de forma tan excelente.

—Comprendo —respondió el mago con voz triste, al sentir que lo relegaban de nuevo a los niveles inferiores.

—Por lo tanto, debe construirse una sexta habitación —se rió Pook, disfrutando de su pequeña broma—. Entre la de Entreri y la del harén. —Guiñó de nuevo el ojo a su valioso ayudante—. Podrás diseñarla tú mismo, querido LaValle. ¡Y no repares en gastos! —Cerró la puerta y desapareció.

El mago se secó las lágrimas que habían aflorado a sus ojos. Pook siempre lo sorprendía, pero nunca lo defraudaba.

—Eres un señor generoso, mi bajá Pook —susurró a la habitación vacía.

Y, sin duda, el bajá Pook era un jefe poderoso, pues LaValle volvió a concentrarse de nuevo en su bola de cristal, con los dientes apretados. Estaba resuelto a encontrar a Entreri y al halfling.

No defraudaría a tan generoso amo.

9

Enigmas Ardientes

Empujado por las corrientes del río Chionthar y con la suficiente brisa del norte para que las velas se hincharan un poco, el *Duende del Mar* se alejaba de Puerta de Baldur a gran velocidad, dejando a su paso una estela blanca, a pesar del movimiento del agua.

—A media tarde llegaremos a la costa de la Espada —informó Deudermont a Drizzt y Wulfgar—. Y, en cuanto nos alejemos del litoral, no volveremos a ver tierra hasta que lleguemos al canal de Asavir. Luego, daremos un rodeo hacia el sur para bordear el extremo del mundo, y nos encaminaremos hacia el este de nuevo, hacia Calimport. Calimport —repitió, señalando una nueva bandera que ondeaba en el mástil del *Duende del Mar*, un campo dorado cruzado por dos líneas descendentes de color azul.

Drizzt observó a Deudermont con recelo, pues tenía la certeza de que aquello no era una práctica habitual en las embarcaciones que zarpaban a la mar.

—Al norte de Puerta de Baldur, ostentamos la bandera de Aguas Profundas —le explicó el capitán—. Pero Calimport está al sur.

—¿Una práctica aceptada? —preguntó Drizzt, con desconfianza.

—Para aquellos que conocen el precio —se rió Deudermont—. Aguas Profundas y Calimport son rivales y se obstinan en su mutua antipatía. Desean que exista comercio entre ellas, porque les beneficia a ambas, pero no siempre permiten que los barcos que ostentan la bandera de su rival atraquen en sus muelles.

—Un orgullo estúpido —señaló Wulfgar, recordando con pesar que su propia gente había practicado hasta pocos años antes tradiciones similares.

—Política —respondió Deudermont encogiéndose de hombros—. Pero los señores de ambas ciudades desean en secreto que haya comercio y unas pocas docenas de barcos han concertado los contactos necesarios para que continúe el negocio. Así, el *Duende del Mar* tiene dos puertos a los que puede llamar su hogar, y todos se benefician.

—Dos mercados para el capitán Deudermont —observó Drizzt maliciosamente—. Práctico.

—Y también funciona desde el punto de vista de la navegación —prosiguió Deudermont, sin dejar de sonreír—. Los piratas que surcan las aguas del mar al norte de Puerta de Baldur respetan por encima de todo la bandera de Aguas Profundas, y los que navegan por aguas del sur procuran no provocar la ira de Calimport y de su importante ejército. Los que merodean por el canal de Asavir tienen muchos barcos mercantes a su disposición y es más probable que ataquen uno que ostente una bandera de menor importancia.

—Entonces, ¿nunca os molestan? —no pudo evitar preguntar Wulfgar, con voz provocadora y casi sarcástica, como si aún no hubiera decidido si aquella táctica le parecía correcta o no.

—¿Nunca? —repitió Deudermont—. «Nunca» no, pero pocas veces. Y, en las ocasiones en que se nos han acercado piratas, inflamos las velas y salimos huyendo. Pocos barcos pueden atrapar al *Duende del Mar* cuando llevamos las velas henchidas de viento.

—¿Y si alguna vez os alcanzan? —insistió Wulfgar.

—Entonces, deberás ganarte el pasaje —se rió Deudermont—. Me da la impresión de que esas armas que lleváis pueden desalentar al pirata más codicioso para que no continúe la persecución.

Wulfgar colocó a Aegis-fang frente a su rostro.

—Ruego que si llega el caso, yo haya aprendido lo suficiente los movimientos del barco como para entablar una batalla semejante —murmuró—. Un balanceo brusco puede hacerme saltar por la borda.

—Entonces vas nadando hasta el barco pirata y lo hundes —musitó Drizzt.

Desde una oscura habitación de su torre en Puerta de Baldur, el mago Oberon observaba cómo salía del puerto el *Duende del Mar*. Ahondó todavía más en su bola de cristal para alcanzar a ver al elfo y al corpulento bárbaro que permanecían junto al capitán sobre la cubierta. El mago tenía la certeza de que esos dos personajes no eran de aquellas tierras. Por sus ropas y su tono de piel, el bárbaro pertenecía probablemente a una de aquellas lejanas tribus del norte, más allá de Luskan y de las montañas de la Columna del Mundo, de aquel árido pedazo de tierra conocido con el nombre de valle del Viento Helado. ¡Qué lejos estaba de su hogar, y qué inusual era ver a uno de los suyos navegando hacia el mar abierto!

—¿Qué relación tendrán esos dos con el retorno de la gema del bajá Pook? —se preguntó Oberon en voz alta, muy intrigado. ¿Habría llegado Entreri hasta aquel lejano territorio en busca de Regis? ¿Estarían persiguiendo al halfling esos dos?

Sin embargo, aquello no era asunto de su incumbencia. Oberon se contentaba con que Entreri le hubiera reclamado, con un simple favor, la deuda que le debía.

En más de una ocasión, y hacía ya varios años, el asesino había cometido varios crímenes por Oberon, y, aunque Entreri no había mencionado los favores en sus muchas visitas a la torre de Oberon, el mago siempre se había sentido como si el asesino sostuviera una pesada cadena alrededor de su cuello. Pero aquella misma noche, la antigua deuda quedaría saldada con una simple señal.

La curiosidad de Oberon mantuvo un rato más su observación del barco que partía. Concentró la vista en la figura del elfo, Drizzt Do'Urden, como lo había llamado Pellman, el oficial del puerto. Para los ojos expertos del mago, había algo extraño en aquel elfo. No parecía fuera de lugar, como el bárbaro, sino más bien parecía haber algo inusual en el modo en que se comportaba y en cómo miraba con aquellos ojos color de espliego.

Aquellos ojos no parecían concordar con la fisonomía del elfo, Drizzt Do'Urden.

Tal vez fuera un hechizo, supuso Oberon. Algún disfraz mágico. El curioso mago deseó poder tener más información que transmitir al bajá Pook. Meditó sobre la posibilidad de transportarse él mismo hasta la cubierta del barco para investigar con más profundidad, pero no tenía preparados los hechizos adecuados para un viaje semejante. Además, se recordó a sí mismo, no era asunto suyo.

Y no quería por nada del mundo tener que enfrentarse a Artemis Entreri.

Aquella misma noche, Oberon salió volando de su torre en dirección al oscurecido cielo con una varita en la mano. Y a cientos de metros por encima de la ciudad, soltó la convenida serie de bolas de fuego.

Apostado en la cubierta de un barco de Calimport llamado *Bailarín Diabólico*, a más de ciento cincuenta millas al sur, Artemis Entreri observaba el espectáculo.

—Por mar —murmuró, al descifrar la secuencia de estallidos de luz. Luego, se volvió hacia el halfling, que permanecía a su lado.

—Tus amigos nos persiguen por mar —comentó—. ¡Y a menos de una semana de distancia! ¡Lo han hecho bien!

Los ojos de Regis no parpadearon de esperanza ante la noticia. El cambio de clima era ahora muy evidente, y se acentuaba cada día y cada noche. Habían dejado a sus espaldas el invierno, y los cálidos vientos que soplaban en los Reinos meridionales habían provocado cierta angustia en el

espíritu del halfling. El viaje a Calimport no se interrumpiría por ninguna otra parada y ningún barco —ni siquiera el que viajaba a menos de una semana de distancia— podía esperar atrapar al veloz *Bailarín Diabólico.*

Regis mantenía desde hacía días una batalla interna, intentando prepararse para el inevitable encuentro con su antiguo jefe de la cofradía.

El bajá Pook no era un hombre que supiese perdonar. Regis había visto con sus propios ojos cómo Pook infligía severos castigos a aquellos ladrones que se atrevían a robar a otros miembros de la cofradía. Y Regis había ido todavía más lejos: había robado al propio jefe de la cofradía, sin contar que el objeto que se había llevado, el mágico rubí, era la posesión más preciada de Pook. Derrotado y desesperado, Regis inclinó la cabeza y regresó despacio a su camarote.

El sombrío humor del halfling no amortiguó en lo más mínimo el hormigueo que Entreri sentía en la espina dorsal. Pook conseguiría la gema y al halfling, y le pagaría generosamente por sus servicios; pero, para el asesino, el oro de Pook no era la verdadera recompensa a sus esfuerzos.

Entreri quería a Drizzt Do'Urden.

Drizzt y Wulfgar también observaban los fuegos artificiales sobre Puerta de Baldur aquella noche. De regreso a mar abierto, aunque todavía a más de ciento cincuenta millas al norte del *Bailarín Diabólico,* solamente podían hacer suposiciones sobre el significado de aquella exhibición.

—Un mago —aseguró Deudermont, acercándose a ellos—. Tal vez esté librando una batalla con alguna bestia alada —sugirió, intentando imaginar alguna historia entretenida—. ¡Un dragón, o algún otro monstruo de los cielos!

Drizzt entornó los ojos para observar más detenidamente las exposiciones de fuego, pero no vio formas oscuras moviéndose alrededor de las llamas, ni ningún otro signo de que el fuego estuviera dirigido a un objetivo concreto. Aunque lo más probable era que el *Duende del Mar* estuviera demasiado lejos para poder apreciarlo al detalle.

—¡No es una pelea..., sino una señal! —exclamó Wulfgar, al advertir que las explosiones seguían una cadencia—. Tres y uno. Tres y uno.

»Pero, parece muy complicado para que se trate sólo de una señal —añadió—. ¿No sería más práctico enviar un mensajero a caballo?

—A menos que intenten hacer una señal a un barco —sugirió Deudermont.

A Drizzt se le acababa de ocurrir la misma posibilidad y empezaba a observar con recelo aquella exhibición y su propósito.

Deudermont estudió los estallidos de luz durante un rato más.

—Tal vez sí que sea una señal —admitió, al ver que Wulfgar estaba en lo cierto respecto a la cadencia—. Muchos barcos llegan y zarpan de Puerta de Baldur diariamente. Quizás el mago esté dando la bienvenida a algún amigo o despidiendo a otro de forma espectacular.

—O transmitiendo información —añadió Drizzt, y miró de reojo a Wulfgar. El bárbaro comprendió enseguida lo que el drow sugería y con un gruñido le indicó que compartía sus mismas sospechas.

—Pero para nosotros es una simple exhibición de fuegos artificiales, y nada más —concluyó Deudermont y, tras golpearles amistosamente el hombro, les deseó buenas noches—. Una diversión con la que disfrutar.

Drizzt y Wulfgar intercambiaron una mirada, poniendo seriamente en duda la afirmación de Deudermont.

—¿A qué está jugando Artemis Entreri? —preguntó Pook en tono retórico, exponiendo sus pensamientos en voz alta.

Oberon, el mago que aparecía en la bola de cristal, se encogió de hombros.

—Nunca he intentado comprender los motivos de Artemis Entreri.

Pook asintió para mostrar su conformidad y continuó caminando lentamente por detrás de la silla de LaValle.

—Aun así, diría que estos dos no tienen mucho que ver con tu rubí —prosiguió Oberon.

—Alguna deuda personal que Entreri se dejó pendiente durante su viaje —admitió Pook.

—¿Amigos del halfling? —sugirió Oberon—. Si así es ¿por qué los conduce Entreri en la dirección correcta?

—Sea quienes sean, nos traerán problemas —afirmó LaValle, que estaba sentado entre su jefe y la bola mágica en la que se veía al mago de Puerta de Baldur.

—Quizás Entreri pretenda tenderles una emboscada —sugirió Pook a Oberon—. Eso explicaría la necesidad que tenía de que le hicieras la señal.

—Entreri dio instrucciones al oficial de puerto para que les dijera que los esperaría en Calimport —recordó el mago a Pook.

—Para acabar con ellos —intervino LaValle—. Para hacerles creer que el camino estaría despejado hasta que llegaran al puerto del sur.

—Ése no es el estilo de Artemis Entreri —respondió Oberon, y el bajá compartía la misma opinión—. Nunca he visto que el asesino pusiera en práctica unos trucos tan obvios para sacar ventaja en un enfrentamiento. Entreri siente un profundo placer cuando se enfrenta a los desafíos cara a cara.

Los dos magos y el jefe de la cofradía, que había sobrevivido y prosperado por su habilidad para reaccionar ante aquel tipo de rompecabezas de forma apropiada, meditaron unos instantes para considerar todas las posibilidades. En realidad lo único que preocupaba a Pook era el retorno de su precioso rubí. Con él podría decuplicar sus poderes, y quizá también llegar a ganar el favor del propio bajá de Calimshan.

—No me gusta todo esto —dijo Pook al fin—. No quiero complicaciones en el retorno del halfling y de mi rubí.

Permaneció unos instantes en silencio para considerar todas las consecuencias de la línea de acción que quería emprender, y, acto seguido, se inclinó sobre la espalda de LaValle para acercarse a la imagen de Oberon.

—¿Tienes todavía contactos con Dankar? —preguntó maliciosamente al mago.

Oberon adivinó al instante las intenciones del jefe de la cofradía.

—El pirata nunca olvida a sus amigos —contestó en el mismo tono—. Dankar se pone en contacto conmigo cada vez que atraca en Puerta de Baldur. También me pregunta siempre por ti, se interesa por que todo le vaya bien a su viejo amigo.

—¿Está ahora en las islas?

—El comercio de invierno ha zarpado ahora de Aguas Profundas —respondió Oberon con una risita—. ¿En qué otro lugar podría estar un pirata de éxito?

—Bien —murmuró Pook.

—¿Quieres que prepare un encuentro con los perseguidores de Entreri? —inquirió Oberon con impaciencia, disfrutando de aquel plan secreto y de la oportunidad de ser útil al jefe de la cofradía.

—Tres barcos... y que no haya posibilidades —ordenó Pook—. Nada debe interferir en el regreso del halfling. ¡Él y yo tenemos muchas cosas que decirnos!

Oberon reflexionó un instante sobre ese cometido.

—Una lástima —señaló—. El *Duende del Mar* era una embarcación de gran calidad.

Pook repitió con énfasis una sola de sus palabras, dejando absolutamente claro que no toleraría errores.

—Era.

10

El peso del manto de un rey

El halfling estaba colgando de los tobillos, atado con cadenas sobre un caldero en el que un líquido hervía a borbotones. Pero no era agua, sino algo más oscuro. Quizá de color rojo.

Sangre, tal vez.

La manivela crujió y el halfling cayó un centímetro más abajo. Tenía el rostro contraído, la boca abierta, como si gritara.

Pero no se oían gritos, sino sólo los gemidos de la manivela y las siniestras risas del invisible verdugo.

La nebulosa escena se hizo más clara y la manivela apareció a la vista, mientras una mano la manejaba, una única mano que no parecía atada a ningún cuerpo.

De pronto, el descenso se detuvo.

Y, luego, la voz diabólica emitió una última carcajada. La mano empujaba con rapidez, haciendo girar la manivela.

Un alarido rompió el silencio, penetrante y desgarrador, un grito de agonía..., un grito de muerte.

El sudor corría ya por los ojos de Bruenor antes de que consiguiera abrirlos del todo. Se secó el sudor del rostro y sacudió la cabeza, intentando apartar de su mente aquellas terribles imágenes y concentrar sus pensamientos en lo que lo rodeaba.

Estaba en la Mansión de Hiedra, sobre una confortable cama de una acogedora habitación. Las velas nuevas que había encendido estaban casi consumidas. Pero no le habían ayudado mucho; esa noche había sido como las demás: una pesadilla.

Bruenor se incorporó y se sentó en el borde de la cama. Todo permanecía en su lugar. La armadura de mithril y el escudo dorado estaban sobre una silla, al lado del único vestidor de la habitación, el hacha que había usado para abrirse paso hasta salir de la guarida de los duergars reposaba apoyada en la pared, junto a la cimitarra de Drizzt, y había dos objetos más en el vestidor: el abollado y desastado casco que el enano había llevado en todas sus aventuras durante los últimos dos siglos, y la corona del rey de Mithril Hall, recubierta de un millar de titilantes piedras preciosas.

Pero a juicio de Bruenor, todo aquello no estaba donde debía estar. Observó a través de la ventana la oscuridad de la noche en el exterior. Lástima que todo lo que alcanzaba a ver era el reflejo de la habitación iluminada por las velas, la corona y la armadura del rey de Mithril Hall.

Había sido una dura semana para Bruenor. Los días habían estado repletos de excitación, de charlas sobre los ejércitos procedentes de la Ciudadela de Adbar y del valle del Viento Helado para reclamar Mithril Hall. Al enano le dolían los hombros de haber recibido tantas palmadas de los Harpell y de otros visitantes en la mansión, todos ellos ansiosos por felicitarlo de antemano por la inminente recuperación de su trono.

Pero esos últimos días Bruenor había vagado de un lado a otro con aire ausente, representando el papel que le habían otorgado antes de que pudiera valorarlo plenamente. Había llegado la hora de prepararse para la aventura con la que Bruenor había estado soñando desde que había comenzado su exilio, casi dos siglos atrás. El padre de su padre había sido rey de Mithril Hall, al igual que su padre, y así sucesivamente hasta el origen del clan Battlehammer. El derecho legítimo de Bruenor

exigía que dirigiera aquellos ejércitos y que reconquistara Mithril Hall, para sentarse en el trono que, desde su nacimiento, estaba destinado a ocupar.

Pero había sido en las propias entrañas de su antiguo hogar donde Bruenor Battlehammer había comprendido lo que de verdad era importante para él. Durante los últimos diez años, cuatro compañeros muy especiales se habían introducido en su vida, y ninguno de ellos era enano. El valor de la amistad que se había forjado entre los cinco era mucho mayor que un reino enano, y Bruenor la apreciaba más que todo el mithril del mundo. Y ahora, cumplir con su fantasía de conquista carecía de sentido para él.

Los sucesos de aquella noche se habían apoderado del corazón de Bruenor y le impedían concentrarse. Los sueños nunca eran iguales, pero tenían siempre el mismo terrible fin, y no se desvanecían con la luz del día.

—¿Otro sueño? —murmuró suavemente una voz desde la puerta. Bruenor miró por encima del hombro y vio que Catti-brie lo estaba observando.

El enano sabía que no necesitaba responder a la pregunta. Inclinó la cabeza y se frotó los ojos.

—¿Otra vez sobre Regis? —preguntó Catti-brie mientras se acercaba. Bruenor oyó cómo la puerta se cerraba con suavidad a sus espaldas.

—Panza Redonda —corrigió Bruenor, utilizando el apodo que había otorgado a aquel halfling que había sido su mejor amigo durante casi una década.

Bruenor volvió a estirar las piernas sobre la cama.

—Debería estar con él —murmuró bruscamente—. ¡O al menos con el drow y con Wulfgar, buscándolo!

—Tu reino te aguarda —le recordó Catti-brie, más para disipar su sensación de culpabilidad que para suavizar su creencia de que aquél era el lugar donde le correspondía estar..., una creencia que la joven compartía de todo corazón—. Los enanos del valle del Viento Helado llegarán de aquí a un mes, y el ejército de Adbar dentro de dos.

—Sí, pero no podremos ir a Mithril Hall hasta que finalice el invierno.

Catti-brie miró a su alrededor en busca de algo para poder desviar aquella deprimente conversación.

—Te quedará bien —dijo con tono alegre, señalando la enjoyada corona.

—¿Cual de los dos? —replicó Bruenor. Sus palabras sonaron como un latigazo.

Catti-brie observó el casco desastado, que parecía lastimoso al lado de la gloriosa corona, y estuvo a punto de soltar una carcajada. Pero al desviar la vista hacia el enano y ver con qué seriedad contemplaba el viejo casco, comprendió que Bruenor no lo había dicho en broma. En aquel momento, Catti-brie tuvo la certeza de que Bruenor consideraba infinitamente más precioso el casco de un solo cuerno que la corona que estaba destinado a llevar.

—Están a mitad de camino hacia Calimport —le explicó Catti-brie, comprendiendo el deseo del enano—. Tal vez un poco más lejos.

—Sí, y pocos barcos zarparán de Aguas Profundas ante la llegada del invierno —murmuró Bruenor con una mueca, repitiendo el mismo argumento que Catti-brie le había expuesto el segundo día de su estancia en la Mansión de la Hiedra, cuando mencionó por primera vez su deseo de partir en busca de sus amigos.

—Tenemos que preparar un millón de cosas —respondió Catti-brie, que se esforzaba en mantener su tono de voz alegre—. El invierno pasará rápido y habremos reconquistado nuestras minas para cuando regresen Drizzt, Wulfgar y Regis.

Pero el rostro de Bruenor no se suavizó. Tenía la vista fija en el casco roto, pero su mente vagaba a la deriva más allá de lo que veía, rememorando la fatídica escena en el barranco de Garumn. Por lo menos, antes de separarse, había hecho las paces con Regis...

De repente, los recuerdos de Bruenor desaparecieron de su mente y clavó la vista en Catti-brie.

—¿Crees que podrían llegar a tiempo para la lucha?

Catti-brie se encogió de hombros.

—Si regresan de inmediato —contestó. Sentía curiosidad por aquella pregunta, pues sabía que Bruenor tenía algo más en mente que luchar junto a Drizzt y Wulfgar en la batalla por Mithril Hall—. Pueden avanzar con rapidez por las tierras del sur..., incluso en invierno.

Bruenor saltó de la cama y se precipitó hacia la puerta, cogiendo de pasada el casco desastado y colocándoselo antes de salir.

—¿En mitad de la noche? —protestó Catti-brie a sus espaldas.

Luego, la muchacha se levantó también y lo siguió al vestíbulo.

Bruenor avanzó con rapidez y sin detenerse hasta la habitación de Harkle Harpell y empezó a golpear la puerta con suficiente estrépito como para despertar a todos los que dormían en aquella ala de la mansión.

—¡Harkle! —gritó.

Catti-brie lo conocía demasiado bien para intentar siquiera calmarlo, y se limitó a encogerse de hombros, a modo de disculpa, cada vez que una cabeza se asomaba curiosa al vestíbulo para echar un vistazo.

Harkle abrió por fin, vestido sólo con una camisa de dormir y un gorro con una borla en la punta. Sostenía una vela en una mano.

Bruenor se precipitó en la habitación, con Catti-brie pisándole los talones.

—¿Puedes hacerme un carro? —inquirió el enano.

—¿Un qué? —Harkle soltó un bostezo, intentando inútilmente apartar el sueño—. ¿Un carro?

—¡Un carro! —gruñó Bruenor—. De fuego. ¡Como el que construyó la dama Alustriel para traerme aquí! ¡Un carro de fuego!

—Bueno... —balbució Harkle—, nunca he...

—¿Puedes hacerlo? —insistió Bruenor, que no se sentía con paciencia suficiente para escuchar palabrerías.

—Sí..., bueno, quizá —respondió Harkle, con tanta seguridad como pudo—. De hecho, ese hechizo es la especialidad de Alustriel. Nunca nadie ha... —se interrumpió, al ver una mirada de decepción en los ojos de Bruenor. El enano permanecía de pie, frotando un talón desnudo contra el suelo, y los brazos cruzados sobre el pecho. Con los dedos de una mano tamborileaba impaciente los contraídos músculos del otro brazo.

—Hablaré con la dama por la mañana —le aseguró Harkle—. Estoy convencido de...

—¿Alustriel sigue todavía aquí? —lo interrumpió Bruenor.

—Sí, se quedó unos días más... ¿Por qué?

—¿Dónde está?

—Al otro lado del vestíbulo.

—¿En qué puerta?

—Te llevaré a ella por la maña... —empezó Harkle.

Bruenor agarró al mago por el cuello de su camisa y lo hizo inclinarse hasta poner su rostro a su mismo nivel. Bruenor era más fuerte y apretó con su nariz, larga y puntiaguda, la de Harkle contra una de sus mejillas. Los ojos de Bruenor no parpadeaban y el enano repitió la pregunta con palabras lentas y claras.

—¿En qué habitación?

—La de la puerta verde, junto a la barandilla —balbució Harkle.

Bruenor le guiñó maliciosamente el ojo y lo soltó. El enano dio media vuelta y, al pasar frente a Catti-brie, le devolvió una sonrisa divertida y sacudió con determinación la cabeza, antes de volver a salir al vestíbulo.

—¡Oh, no puede molestar a la dama Alustriel a estas horas! —protestó Harkle.

Catti-brie no pudo evitar soltar una carcajada.

—Intenta detenerlo.

Harkle escuchó unos instantes las fuertes pisadas del enano, que resonaban en el vestíbulo. Los pies desnudos de Bruenor retronaban sobre la madera como si fueran piedras.

—No —respondió Harkle esbozando también una sonrisa—. Creo que no lo haré.

Aunque la habían despertado bruscamente a medianoche, la dama Alustriel apareció tan bella como siempre, luciendo su cabellera de plata relacionada de algún modo con el suave brillo de la noche. Nada más verla, Bruenor intentó componerse un poco, al recordar la posición de la dama y sus propios modales.

—¡Oh! Ruego que me perdones —balbució, sintiéndose súbitamente incómodo por su arranque.

—Es tarde, buen rey Bruenor —murmuró Alustriel con cortesía, mientras una sonrisa divertida se dibujaba en sus labios al ver al enano, vestido sólo con su camisa de dormir y el casco roto—. ¿Qué te ha traído a mi puerta a estas horas?

—Con todo lo que ha ocurrido, no sabía siquiera que seguías en Longsaddle —explicó Bruenor.

—Hubiera ido a despedirme de ti antes de marcharme —respondió Alustriel, en un tono de voz todavía cordial—. No había necesidad de que interrumpieras tu sueño... ni el mío.

—No estaba pensando en despedidas. Necesito que me hagas un gran favor.

—¿Urgentemente?

Bruenor asintió con fuerza.

—Un favor que debería haberte pedido antes de venir aquí.

Alustriel lo hizo pasar a la habitación y cerró la puerta, al comprender que el asunto del enano era serio.

—Necesito otro de tus carros de fuego —explicó Bruenor—, para ir hacia el sur.

—Quieres alcanzar a tus amigos y ayudarlos en la búsqueda del halfling, ¿verdad? —dijo la dama.

—Sí, sé que mi lugar está allí.

—Sin embargo, no puedo acompañarte. Tengo que dirigir mis dominios y no puedo iniciar un viaje a otros Reinos sin previo aviso.

—No te pido que lo hagas —contestó Bruenor.

—Pero entonces, ¿quién conducirá el carro? No tienes experiencia con este tipo de magia.

Bruenor reflexionó unos breves instantes.

—¡Harkle me llevará! —exclamó.

Alustriel no pudo evitar sonreír al pensar en las posibilidades de que el viaje acabara en desastre. Harkle, al igual que tantos otros miembros de su familia, solía hacerse daño a sí mismo al realizar los hechizos. La dama sabía que no podía hacer cambiar de opinión a Bruenor, pero sentía que era su deber señalarle todos los puntos débiles de su plan.

—Calimport está muy lejos —le dijo—. Si bien el viaje hasta allí en el carro será rápido, el regreso puede costarte varios meses. ¿No es la obligación del legítimo rey de Mithril Hall conducir a sus ejércitos en la lucha por su trono?

—Lo haré —contestó Bruenor—, si es posible. Pero ahora debo estar con mis amigos. ¡Les debo eso, como mínimo!

—Arriesgas mucho.

—No más de lo que ellos han arriesgado por mí... en innumerables ocasiones.

Alustriel abrió la puerta.

—Muy bien, respeto tu decisión. Serás un rey de gran nobleza, Bruenor Battlehammer.

El enano enrojeció, cosa que le había sucedido muy pocas veces en toda su vida.

—Ahora ve y descansa —le ordenó Alustriel—. Veré lo que puedo hacer esta noche. Reúnete conmigo en la ladera sur de la colina Harpell antes del alba.

Bruenor asintió, lleno de impaciencia, y regresó a su habitación. Por primera vez desde que había llegado a Longsaddle, durmió de un tirón.

Bajo el luminoso cielo del amanecer, Bruenor y Harkle se reunieron con Alustriel en el lugar indicado. Harkle se había apuntado al viaje sin dudarlo un instante; siempre había deseado tener la oportunidad de conducir uno de los famosos carros de la dama de Luna Plateada. Sin embargo, parecía fuera de lugar junto al enano, que iba cargado con su equipo de guerra, pues él no llevaba más que su atuendo de mago: unas botas altas de piel, y un casco de plata de forma extraña, con unas suaves alas blancas de pieles y una visera que le caía sobre los ojos.

Alustriel no había dormido durante el resto de la noche. Se había dedicado a escudriñar la bola de cristal que le habían prestado los Harpell, investigando en lejanos lugares para tratar de encontrar alguna pista que pudiera indicarle dónde se encontraban los amigos de Bruenor. Había descubierto muchas cosas en aquel corto espacio de tiempo e incluso se había puesto en contacto con el difunto mago Morkai en el mundo de los espíritus, para obtener más información.

Y lo que había descubierto la tenía verdaderamente intranquila.

Ahora permanecía de pie, con todo dispuesto, mirando serenamente hacia el este, a la espera de la salida del sol. Cuando los primeros rayos asomaron por el horizonte, los agarró con sus dedos y ejecutó el hechizo. Pocos minutos después, un flamígero carro y dos caballos en llamas aparecieron en la colina, suspendidos mágicamente a sólo unos centímetros del suelo. La proximidad de las llamas hacía que se elevaran unas delgadas columnas de humo de la hierba húmeda.

—¡A Calimport! —exclamó con voz rotunda Harkle, saltando al carruaje encantado.

—No —corrigió Alustriel. Bruenor le dirigió una mirada confusa.

—Tus amigos no se encuentran en el Impero de las Arenas —explicó la dama—. Están en el mar, y hoy se enfrentarán con un grave peligro. Dirige el carro hacia el sudoeste, hacia el mar, y luego pon rumbo al sur, bordeando la costa. —Con estas palabras, dio a Bruenor un pequeño relicario en forma de corazón. Al abrirlo, el enano descubrió un retrato de Drizzt Do'Urden—. El medallón se calentará cuando os acerquéis al barco que lleva a vuestros amigos —explicó entonces Alustriel—. Lo creé hace varias semanas, pues tenía que saber si vuestro grupo iba a pasar por Luna Plateada de regreso de Mithril Hall. —Evitó la mirada inquisitiva de Bruenor, ya que suponía que, en aquel momento, un sinfín de preguntas debían de estar paseando por la mente del enano. Luego, en voz baja, como si se sintiera incómoda, añadió—: Me gustaría que me lo devolvieras.

Bruenor se guardó sus maliciosos comentarios para sí. Sabía que la relación entre Alustriel y Drizzt crecía día a día, y era cada vez más evidente.

—Te lo devolveré —le prometió. Cerró el puño alrededor del medallón y se acercó a Harkle.

—No os demoréis —les aconsejó la dama—. ¡Hoy os necesitarán con urgencia!

—¡Esperad! —gritó una voz desde la colina. Los tres se volvieron y divisaron a Catti-brie, que venía preparada para realizar el viaje, pues llevaba a Taulmaril, el arco mágico de Anariel que

había descubierto en las ruinas de Mithril Hall, colgado del hombro. Se acercó corriendo a la parte trasera del carro.

—¿No pensarías dejarme así? —preguntó a Bruenor.

El enano evitó mirarla a los ojos. De hecho, pensaba partir sin decir adiós a su hija.

—¡Bah! —resopló—. Si me hubiera despedido, sólo habrías intentado detenerme.

—¡No es cierto! —protestó Catti-brie—. Creo que haces lo correcto, ¡pero sería aún mejor si te apartaras y me hicieras un poco de sitio!

Bruenor sacudió con fuerza la cabeza.

—¡Tengo tanto derecho como tú! —protestó Catti-brie.

—¡Bah! —volvió a gruñir Bruenor—. ¡Drizzt y Panza Redonda son mis mejores amigos!

—¡También los míos!

—¡Y Wulfgar es casi como un hijo para mí! —replicó Bruenor, pensando que había ganado el primer asalto.

—Y un poco más que eso para mí —le espetó Catti-brie—, si logra regresar del sur. —La muchacha no necesitaba recordar a Bruenor que había sido ella quien le había presentado a Drizzt, pues había agotado todos los argumentos del enano—. ¡Hazte a un lado, Bruenor Battlehammer, y déjame sitio! ¡Tengo tanto en juego como tú, y pienso ir contigo!

—¿Quién se ocupará de los ejércitos? —preguntó Bruenor.

—Los Harpell los recibirán y no irán a Mithril Hall hasta que regresemos, o al menos hasta la próxima primavera.

—Pero si os vais los dos y no regresáis... —intervino Harkle, dejando que aquella posibilidad pendiera sobre ellos unos instantes—. Sois los únicos que conocéis el camino.

Bruenor observó la decepcionada mirada de Catti-brie y comprendió que deseaba profundamente acompañarlo en su búsqueda. Además, sabía que ella tenía derecho a ir, pues en aquella persecución por las tierras del sur tenía tanto que ganar o perder como él. Reflexionó unos instantes, intentando ver las cosas desde el punto de vista de Catti-brie.

—La dama conoce el camino —dijo, señalando a Alustriel.

Ésta asintió.

—Sí, lo conozco, y estaré encantada de poder conducir a los ejércitos a Mithril Hall; pero en el carro sólo caben dos personas.

Tanto Bruenor como Catti-brie soltaron un sonoro suspiro. El enano se encogió de hombros, impotente, observando a su hija.

—Será mejor que te quedes —dijo suavemente—. Prometo que te los traeré.

Pero Catti-brie no iba a rendirse con tanta facilidad.

—Cuando empiece la lucha, y tarde o temprano la habrá, ¿qué preferirás: tener a Harkle y sus hechizos a tu lado o a mí con mi arco?

Bruenor observó de reojo a Harkle y, al instante, comprendió que las palabras de la muchacha eran totalmente lógicas. El mago sujetaba las riendas del carro, intentando a toda costa que la visera de su casco no le resbalara por debajo de las cejas. Al final, optó por rendirse y se limitó a echar la cabeza hacia atrás lo suficiente como para ver por debajo de la visera.

—Se te ha caído una pieza aquí —le indicó Bruenor—. ¡Por eso no se te sostiene!

Harkle se volvió y vio que Bruenor le señalaba un punto en el suelo, detrás del carro. El mago pasó junto a Bruenor y se inclinó, intentando ver lo que el enano le mostraba.

En aquel momento, el peso de su casco de plata —que, de hecho, pertenecía a un primo suyo un poco más corpulento— le hizo perder el equilibrio y cayó de bruces sobre la hierba. Bruenor aprovechó el momento para colocar a Catti-brie en el carro, junto a él.

—¡Oh, maldición! —gimió Harkle—. ¡Me hubiera gustado tanto ir!

—La dama construirá otro carro para ti —le dijo Bruenor para animarlo. Harkle desvió la vista hacia Alustriel.

—Mañana por la mañana —le prometió ella, divertida con toda aquella escena. Luego, se volvió hacia Bruenor—. ¿Podrás conducirlo?

—¡Creo que tan bien como él! —aseguró el enano, cogiendo las llameantes riendas—. ¡Sujétate, muchacha, vamos a cruzar medio mundo! —Hizo chasquear las riendas y el carro se elevó hacia el cielo de la mañana, dejando una estela de fuego en la neblina azul grisácea del amanecer.

El viento les silbaba en los oídos mientras avanzaban como una flecha rumbo al oeste, con el carro tambaleándose peligrosamente a derecha e izquierda, arriba y abajo. Catti-brie luchaba con todas sus fuerzas para no perder el equilibrio. Los costados se balanceaban, la parte trasera se hundía y se levantaba, y en una ocasión llegaron a dar una vuelta completa en el aire, aunque afortunadamente fue tan rápido que ninguno de los ocupantes tuvo tiempo de caer.

Pocos minutos después, vieron delante de ellos una enorme nube de tormenta. Bruenor fue el primero en divisarla y Catti-brie soltó un grito de alarma, pero el enano no dominaba aún lo suficiente las sutilezas de la conducción del carro como para cambiar de trayectoria, así que volaron a través de la oscuridad, dejando a su paso una estela chisporroteante, y salieron disparados por encima de la nube.

Al poco rato, Bruenor, cuyo rostro estaba todavía húmedo, consiguió dominar las riendas y equilibró la trayectoria del carro, y dejó el sol naciente a su derecha, detrás de él. Por su parte, Catti-brie consiguió también mantener el equilibrio, aunque con una mano continuaba asida con firmeza al borde del carro, mientras con la otra se agarraba a la pesada capa del enano.

El dragón de plata se recostó perezosamente sobre su espalda, dejándose arrastrar por los vientos matutinos, con sus cuatro patas cruzadas sobre el pecho, y los soñolientos ojos medio cerrados. El buen dragón disfrutaba de aquellos paseos diarios, cuando dejaba el bullicio del mundo muy abajo y recogía los primeros rayos del sol por encima de las nubes.

Pero los maravillosos ojos del dragón se abrieron desorbitados cuando vio la estela llameante que se dirigía hacia él desde el este. Pensando que las llamas eran el anuncio de la presencia de un diabólico dragón rojo, el dragón de plata se ocultó en una nube alta y se preparó para tender una emboscada a aquella cosa. Sin embargo, la furia que brillaba en los ojos del dragón desapareció al distinguir un flamígero carro por cuyo frente asomaban el casco del conductor, al que le faltaba un cuerno, y una muchacha humana detrás, con su rizada cabellera rojiza flotando sobre sus hombros.

El dragón de plata observó boquiabierto cómo el carro pasaba a toda velocidad. Pocas cosas conseguían despertar la curiosidad de aquella antigua criatura, que había vivido tantos años, pero por un momento pensó seriamente en la posibilidad de seguir aquella insólita escena.

Una gélida brisa envolvió al dragón y le apartó todos los pensamientos de la mente.

—Gente —murmuró, recostándose de nuevo sobre su espalda y sacudiendo la cabeza con incredulidad.

Catti-brie y Bruenor no llegaron siquiera a ver al dragón. Tenían la vista fija únicamente delante de ellos, donde empezaba ya a vislumbrarse el mar sobre el horizonte occidental, envuelto en una pesada niebla matutina. Media hora después, divisaron las torres de Aguas Profundas hacia el norte y, tras alejarse de la costa de la Espada, empezaron a sobrevolar el océano. Bruenor, que ya dirigía con más soltura las riendas, puso rumbo al sur y empezó a descender.

Muy abajo. Demasiado.

Inmersos en la grisácea nube de niebla, sólo alcanzaron a oír el romper de las olas bajo sus pies y el siseo del vapor cuando la espuma alcanzaba ya el llameante carro.

—¡Levántalo! —gritó Catti-brie—. ¡Vamos demasiado bajo!

—¡Necesitamos ir a esta altura! —gruñó Bruenor, luchando con las riendas por mantener el equilibrio.

Intentaba disimular su incompetencia, pero en realidad estaba convencido de que tenían que volar lo más cerca posible del agua. Haciendo un gran esfuerzo, consiguió levantar el carro unos palmos y equilibrarlo.

—¡Así! —exclamó—. En línea recta y muy abajo. —Observó por encima del hombro a Catti-brie—. Hemos de ir a esta altura —repitió al ver su expresión dubitativa—. ¡Tenemos que ver el maldito barco para encontrarlo!

Catti-brie se limitó a sacudir la cabeza.

Pero en aquel momento, divisaron de veras un barco. No el que buscaban, pero sí una nave, perdida entre la niebla a apenas veinticinco metros de distancia.

Catti-brie soltó un alarido —al igual que Bruenor—, y el enano se enfrentó de nuevo con las riendas, intentando subir el carro en vertical. La cubierta del barco empezó a pasar por debajo.

¡Y el mástil todavía se erguía como una torre frente a ellos!

Si los fantasmas de todos los marineros que habían muerto en el mar se hubieran levantado de sus húmedas tumbas y hubieran buscado vengarse en aquel barco en particular, el rostro del vigía no habría tenido una expresión más sincera de terror. Es posible que intentara bajar de su puesto —o, más probable aún, que se cayera aterrorizado—, pero, fuera como fuese, saltó evitando por muy poco la cubierta y se zambulló en el agua, un segundo antes de que el carro pasara a toda velocidad por su torre de observación y rozara el extremo del mástil.

Catti-brie y Bruenor intentaron recobrar la compostura y observaron por encima del hombro el barco, cuyo mástil ardía por el extremo como una vela solitaria en la niebla gris.

—Volamos demasiado bajo —repitió Catti-brie.

11

Vientos calurosos

El *Duende del Mar* navegaba suavemente bajo un cielo azul radiante, envuelto en la perezosa calidez de los Reinos meridionales. Un viento fuerte henchía sus velas, y tan sólo seis días después de salir de Puerta de Baldur, el extremo occidental en la península de Tethyr estaba ya a la vista..., un viaje que por regla general se hacía en más de una semana.

Pero un mensaje creado por magos era todavía más rápido.

Deudermont dirigió el *Duende del Mar* hacia el centro del canal de Asavir, intentando mantener una distancia prudencial respecto a las cobijadas bahías de la península: bahías en las que, a menudo, se ocultaban piratas al acecho de barcos mercantes. El capitán procuraba también que hubiera una distancia de agua suficiente entre su barco y las islas del oeste: las Nelanther, las infames Islas de los Piratas. Se sentía a salvo en aquel concurrido trayecto marítimo, con la bandera de Calimport ondeando sobre su embarcación y la presencia de las velas de otros barcos mercantes que despuntaban a menudo en el horizonte, tanto detrás como delante del *Duende del Mar*.

Sirviéndose de un usual truco entre mercaderes, Deudermont se situó muy cerca de otro barco, para ocultar su propia embarcación. La embarcación que había elegido, menos manejable y más lenta que el *Duende del Mar*, y en cuyo mástil ondeaba la bandera de Murran, una pequeña ciudad de la costa de la Espada, constituiría un objetivo mucho más fácil para cualquier barco pirata que merodeara por la zona.

A veinticinco metros por encima del nivel del agua, cumpliendo con su turno en el puesto de vigía, Wulfgar veía con toda claridad la cubierta del barco que llevaban delante. Gracias a su fuerza y a su agilidad, el bárbaro se había acostumbrado deprisa a la vida de marinero, y colaboraba ansioso en todas las tareas como el resto de la tripulación. El trabajo que más le agradaba era el del puesto de oteador, aunque el habitáculo no estaba concebido para un hombre de su talla. Mecido por la cálida brisa y a solas, se sentía a gusto allí arriba. Se apoyaba en el mástil y, colocándose una mano en la frente a modo de visera, observaba las actividades de la tripulación del barco que les precedía.

Oyó que el vigía de proa gritaba algo al capitán, aunque no pudo distinguir las palabras, y luego vio que la tripulación empezaba a moverse frenéticamente de un lado a otro y que la mayoría acudían a proa para escudriñar el horizonte. Wulfgar se inclinó hacia adelante y se apoyó en la barandilla, para otear el mar hacia el sur.

—¿Cómo se sienten llevándonos casi a remolque? —preguntó Drizzt al capitán, que permanecía junto a él en el puente. Mientras Wulfgar se había relacionado estrechamente con la tripulación y su trabajo, Drizzt había entablado una sólida amistad con el capitán. Y, al comprender lo acertadas que eran siempre las opiniones del elfo, Deudermont compartía encantado con Drizzt sus conocimientos sobre su trabajo y sobre el mar—. ¿Se dan cuenta del papel que desempeñan como cebo?

—Saben que nuestro propósito es ocultarnos tras ellos, y su capitán, si es un marinero experimentado haría lo mismo si nuestras posiciones fueran a la inversa —contestó Deudermont—. Pero, de todas formas, nosotros también les proporcionamos cierta seguridad. La bandera de Calimport sirve para disuadir a muchos piratas.

—¿Y creen también que acudiremos en su ayuda si se produce un ataque? —inquirió con rapidez Drizzt.

Deudermont tenía la certeza de que a Drizzt le interesaba descubrir si el *Duende del Mar* iría en ayuda de otro barco. Había descubierto que el elfo tenía un hondo sentido del deber, y el capitán, de moral parecida, lo admiraba por ello. Sin embargo, las responsabilidades de Deudermont como capitán de una embarcación serían determinantes a la hora de actuar ante una situación hipotética semejante.

—Quizá —contestó.

Drizzt decidió no hacer más preguntas satisfecho al ver que Deudermont mantenía equilibrada la balanza entre el deber y la moral.

—¡Velas en el sur! —gritó Wulfgar desde arriba, y la mayor parte de la tripulación se acercó a la borda para otear el horizonte.

Los ojos de Deudermont se perdieron en la lejanía y luego desvió la vista hacia Wulfgar.

—¿Cuántas?

—¡Dos barcos! —le respondió Wulfgar—. ¡Llevan rumbo norte, y van muy separados!

—¿Por babor o por estribor? —preguntó el capitán.

Wulfgar observó unos instantes la trayectoria que seguían las embarcaciones y, al final, confirmó las sospechas de Deudermont.

—¡Pasaremos entre los dos!

—¿Piratas? —preguntó Drizzt, aunque conocía la respuesta.

—Eso parece —contestó el capitán. Las lejanas velas aparecieron finalmente ante los ojos de los hombres que se apiñaban en cubierta.

—No veo bandera alguna —dijo a su superior uno de los marineros que permanecía cerca del puente.

Drizzt señaló el barco mercante que llevaban frente a ellos.

—¿Es ése su objetivo?

Deudermont asintió con una mueca.

—Eso parece —repitió.

—Entonces, será mejor que nos unamos a ellos. Dos contra dos me parece una batalla más justa.

El capitán observó fijamente los ojos color de espliego de Drizzt y casi se sorprendió al ver en ellos un súbito brillo, ¿cómo podía hacer comprender a tan honrado guerrero su posición en aquel delicado trance? El *Duende del Mar* llevaba la bandera de Calimport. El otro barco, la de Murran. Difícilmente podían ser aliados.

—El asunto tal vez no llegue al límite —dijo a Drizzt—. La embarcación de Murran demostraría gran inteligencia si se rindiera pacíficamente.

Drizzt empezaba a comprender el razonamiento del capitán.

—¿Así que llevar la bandera de Calimport supone una serie de responsabilidades, no sólo beneficios?

Deudermont se encogió de hombros, con aspecto agotado.

—Piensa en las cofradías de ladrones de las ciudades que has conocido —le explicó—. Los piratas son muy parecidos..., una inevitable molestia. Si nos inmiscuimos en la lucha, desaparecerá el control que los piratas ejercen sobre sí mismos y lo más probable es que causemos más problemas de los necesarios.

—Y marcaríamos indefectiblemente a todos los barcos que navegan por el canal bajo bandera de Calimport —añadió Drizzt, sin mirar ya al capitán, pero con la vista fija en el espectáculo que tenía delante. La luz había desaparecido de sus ojos.

Deudermont colocó una mano sobre el hombro de Drizzt, meditando sobre el modo en que el elfo se asía a sus principios, unos principios que no le permitían aceptar a semejantes delincuentes.

—Si los piratas abordan este barco —dijo el capitán, atrayendo sobre él la mirada de Drizzt—, el *Duende del Mar* participará en la lucha.

Drizzt volvió a fijar la vista en el horizonte y golpeó suavemente la mano de Deudermont. El fuego de la impaciencia brilló de nuevo en sus ojos mientras Deudermont ordenaba a su tripulación que se preparase.

El capitán no esperaba en realidad que hubiera lucha. Había presenciado docenas de conflictos como éste y, por regla general, cuando los piratas sobrepasaban en número a sus víctimas, obtenían su botín sin derramamiento de sangre. Sin embargo, tras tantos años de experiencia en el mar, pronto se dio cuenta de que esta vez había algo extraño en la escena. Los barcos piratas mantuvieron su misma trayectoria, pasando demasiado lejos del barco de Murran para poder abordarlo. Al principio, Deudermont pensó que lo que pretendían era lanzar un ataque desde lejos, para dañar seriamente a su víctima, ya que una de las embarcaciones llevaba una catapulta preparada en la cubierta de popa, aunque un acto semejante parecía del todo innecesario.

Pero de pronto, el capitán comprendió la verdad. Los piratas no estaban interesados en el barco de Murran; su objetivo era el *Duende del Mar*.

Desde su elevada posición, Wulfgar también se dio cuenta de que los piratas pasaban de largo junto al barco que les precedía.

—¡Coged las armas! —gritó a la tripulación—. ¡Vienen por nosotros!

—Vas a tener la pelea que querías —dijo Deudermont a Drizzt—. Parece que la bandera de Calimport no va a protegernos esta vez.

Para los ojos de Drizzt, habituados a la oscuridad, los lejanos barcos no eran más que unas difusas manchas negras en el resplandor del agua, pero el drow podía adivinar con suficiente claridad lo que estaba ocurriendo. Aun así, no podía comprender la lógica de la elección de los piratas, aunque tenía la extraña sensación de que Wulfgar y él estaban relacionados con aquel repentino cambio de los acontecimientos.

—¿Por qué contra nosotros? —preguntó a Deudermont.

El capitán se encogió de hombros.

—Tal vez hayan oído que uno de los barcos con bandera de Calimport lleva un valioso cargamento.

La imagen de los fuegos artificiales estallando en la oscuridad de la noche en Puerta de Baldur pasó como un relámpago por la mente de Drizzt. ¿Una señal?, se preguntó de nuevo. Todavía no podía reunir todas las piezas del rompecabezas, pero sus sospechas lo conducían invariablemente a la teoría de que el bárbaro y él estaban implicados de una manera u otra en la elección del barco pirata.

—¿Lucharemos? —empezó a preguntar a Deudermont, pero al instante vio que el capitán ya estaba ultimando los planes.

—¡A estribor! —gritó Deudermont al timonel—. Dirígenos hacia el oeste, a las Islas de los Piratas. ¡Veremos si esos perros tienen estómago suficiente para pasar los arrecifes! —Ordenó que otro hombre ocupara el puesto de vigía, pues deseaba la fuerza de Wulfgar en cubierta para cumplir con otras tareas.

El *Duende del Mar* embistió contra las olas y se ladeó peligrosamente al cambiar de rumbo. El barco pirata situado al este, que ahora era el más alejado, viró a toda prisa para emprender su persecución, mientras el otro, de mayor tamaño, mantuvo la singladura, poniendo cada vez más al *Duende del Mar* al alcance de su catapulta.

Deudermont señaló la isla de mayor tamaño de entre las pocas que aparecían visibles en el oeste.

—Acércate a ella —ordenó al timonel—, pero ten cuidado con el gran arrecife. La marea está ahora baja, podrás verlo con facilidad.

Wulfgar saltó a cubierta al lado del capitán.

—Coge este cabo —le ordenó el capitán—. Te encargarás del palo mayor. ¡Si te ordeno que tires de él hazlo con todas tus fuerzas! No tendremos una segunda oportunidad.

Wulfgar cogió el pesado cabo con un gruñido de determinación y se lo enrolló alrededor de las manos y las muñecas.

—¡Fuego en el cielo! —gritó uno de los marineros, señalando hacia el sur, hacia donde estaba situado el barco pirata de mayor envergadura. Una bola de brea en llamas volaba hacia ellos y cayó en el agua con un siseo de protesta a pocos metros de la embarcación.

—Un disparo de rastreo —explicó Deudermont—, para indicarles nuestra posición.

Deudermont calculó la distancia que los separaba y cuánto podrían acercarse los piratas antes de que el *Duende del Mar* pudiera situarse detrás de la isla.

—Nos libraremos de ellos si podemos cruzar el canal entre el arrecife y esa isla —explicó a Drizzt, mientras asentía con la cabeza, como dando a entender que el proyecto le parecía posible.

Pero en el preciso instante en que el drow y el capitán empezaban a suspirar aliviados al ver una posible escapatoria, los mástiles de una tercera embarcación aparecieron frente a ellos por el oeste, precisamente en el canal por el que Deudermont había esperado huir. Este último barco tenía las velas arriadas y se disponía a abordarlos.

Deudermont abrió la boca absolutamente atónito.

—Nos estaban esperando —murmuró, volviéndose hacia el elfo—. Nos esperaban —repitió en tono desfallecido—. Sin embargo, no llevamos ningún cargamento valioso —prosiguió el capitán, pasados unos instantes, intentando encontrar la razón de aquel súbito curso de los acontecimientos—. ¿Por qué los piratas utilizan tres barcos para atacar a uno solo?

Drizzt conocía la respuesta.

Bruenor y Catti-brie continuaban su viaje ya sin sobresaltos. El enano manejaba con facilidad las riendas del carro de fuego y la niebla matutina se había desvanecido. Bordearon la costa de la Espada en dirección al sur, observando divertidos los barcos que sobrevolaban y las atónitas expresiones de todos aquellos marineros que levantaban la vista al cielo.

Poco después, cruzaron la desembocadura del río Chionthar, que daba acceso a Puerta de Baldur. Bruenor aminoró la marcha unos instantes, para meditar sobre un súbito impulso, y luego viró alejándose rápidamente de la costa.

—La dama nos ordenó que no nos apartáramos de la costa —le recordó Catti-brie en cuanto se dio cuenta del cambio de rumbo.

Bruenor asió el medallón mágico de Alustriel, que se había colgado del cuello, y se encogió de hombros.

—Esto me indica lo contrario —contestó.

Una segunda carga de disparos de rastreo se hundió en el agua, esta vez peligrosamente cerca del *Duende del Mar.*

—Podemos huir por allí —dijo Drizzt a Deudermont, puesto que el tercer barco aún no había izado las velas.

El experto capitán vio enseguida el punto débil de aquel razonamiento. El principal objetivo del barco que se acercaba desde las islas era obstaculizar la entrada al canal. Si bien era cierto que su barco podía pasar de largo ante la embarcación pirata, Deudermont tendría que conducir la suya a través del peligroso arrecife para llegar de nuevo a mar abierto. Y, una vez allí, estarían al alcance de la catapulta.

El capitán observó por encima del hombro. El barco pirata que quedaba, el más alejado hacia el este, tenía las velas henchidas de aire *y* cortaba el agua con más rapidez incluso que el *Duende del Mar*. Si una de aquellas bolas de fuego daba en el blanco y alguna de las velas de su nave resultaba dañada, pronto los alcanzarían.

De pronto, un nuevo y dramático problema acaparó la atención del capitán. Un rayo de luz atravesó la cubierta del *Duende del Mar*, desgarró varias cuerdas e hizo saltar astillas del palo mayor. La estructura se ladeó y gimió por la fuerza contraria que infligían las velas henchidas, pero Wulfgar consiguió afianzar los pies y estiró con toda su energía para contrarrestarla.

—¡Aguántalo! —lo animó Deudermont—. ¡Mantén nuestro rumbo, mantén nuestra fuerza!

—Tienen un mago —observó Drizzt, al darse cuenta de que el rayo procedía del barco que tenían delante de ellos.

—Eso me temía —replicó Deudermont con una mueca.

El ardiente fuego que brillaba en los ojos de Drizzt indicó a Deudermont que el elfo ya había decidido cuál iba a ser su primera tarea en aquella lucha, y, a pesar de que su desventaja era evidente, el capitán sintió un asomo de lástima por el mago.

Contemplando a Drizzt, a Deudermont se le ocurrió un plan desesperado y esbozó en secreto una sonrisa.

—Llévanos directamente al lado de babor de ese barco —ordenó al timonel—. ¡Lo bastante cerca como para que podamos escupirles a la cara!

—Pero capitán... —protestó el marinero—, ¡eso significa meternos de lleno en el arrecife!

—Justo lo que esos perros esperan que hagamos —fue la respuesta de Deudermont—. Dejémosles que piensen que no conocemos estas aguas; ¡que crean, si quieren, que las rocas harán el trabajo en su lugar!

Drizzt se sintió aliviado al escuchar el tono de seguridad con que hablaba el capitán. El viejo y obstinado lobo de mar tenía un plan en mente.

—¿Aguanta? —gritó Deudermont a Wulfgar.

El bárbaro asintió.

—¡Cuando te lo diga, tira, muchacho, como si tu vida dependiera de ello!

Junto al capitán, Drizzt musitó:

—Es cierto que de ello depende.

Desde el puente de su buque insignia, la rápida embarcación que se acercaba al *Duende del Mar* por el este, el pirata Dankar observó con inquietud la maniobra de su víctima. Conocía lo suficiente la reputación de Deudermont para saber que el capitán no iba a ser tan alocado como para situar su embarcación sobre un arrecife con la marea baja y bajo el brillante sol del mediodía. Deudermont pretendía luchar.

Dankar observó el barco de mayor tamaño y calculó el ángulo respecto al *Duende del Mar*. La catapulta podría lanzar dos tiros más, quizá tres, antes de que su objetivo quedara cubierto por el barco que obstaculizaba el acceso al canal. El propio buque de Dankar estaba aún a muchos minutos de distancia y el capitán pirata se preguntó cuánto daño sería capaz de infligir Deudermont a sus aliados, antes de que él pudiera acudir en su ayuda.

Pero Dankar apartó enseguida de su mente el cálculo de lo que le costaría la misión. Estaba llevando a cabo un favor especial para el jefe de una de las cofradías de ladrones más importantes de todo Calimport. ¡Fuera cual fuese el precio, el pago del bajá Pook lo superaría con creces!

Catti-brie observaba impaciente todos los barcos que iban apareciendo a la vista, pero Bruenor, convencido de que el medallón mágico lo conduciría hasta el drow, no les prestaba atención. El enano sacudía las riendas, intentando que los flamígeros caballos avanzaran todavía

más deprisa. Como si se tratara de otra propiedad del medallón, Bruenor sentía que Drizzt se encontraba en un apuro y que el tiempo era esencial.

En aquel momento, el enano extendió uno de sus rechonchos dedos frente a él.

—¡Allí! —gritó en cuanto el *Duende del Mar* apareció a la vista.

Catti-brie no puso en duda su afirmación, sino que se limitó a examinar la dramática escena que se desarrollaba por debajo de ella.

Otra bola de fuego salió volando por los aires y alcanzó la parte de popa del *Duende del Mar* al nivel del agua, aunque no lo suficiente como para causarle serios daños.

Catti-brie y Bruenor vieron cómo se cargaba la catapulta de nuevo para realizar otro disparo; vieron a la brutal tripulación del barco situado en el canal, empuñando las espadas y dispuestos para el abordaje; y vieron también al tercer barco pirata que avanzaba a toda prisa para completar la emboscada.

Bruenor puso rumbo al sur, hacia el barco pirata de mayor envergadura.

—¡Primero, la catapulta! —gritó el enano, henchido de rabia.

Dankar, al igual que la mayoría de la tripulación de los demás barcos piratas, vio cómo el carro de fuego trazaba una estela en el cielo; pero el capitán y los marineros del *Duende del Mar* estaban demasiado inmersos en la desesperación de su propia situación como para preocuparse de otros acontecimientos. Sin embargo, Drizzt sí lanzó una ojeada al carro, al percibir un reluciente reflejo que bien podía proceder del único cuerno de un casco roto que sobresalía por encima de las llamas, y, por detrás, una silueta con los cabellos alborotados que le parecía más que familiar.

Pero tal vez fuera sólo un efecto de la luz y de las propias esperanzas de Drizzt. El carro se alejó dejando una estela de fuego y Drizzt lo apartó de su pensamiento, pues no tenía tiempo para meditar sobre ello.

La tripulación del *Duende del Mar* estaba alineada en la cubierta de proa y lanzaba flechas al barco pirata, con la esperanza de mantener al mago ocupado para evitar que volviera a atacar.

Un segundo rayo de luz salió disparado, pero el *Duende del Mar* se balanceaba violentamente, arrastrado por las olas que rompían en el arrecife, y el disparo del mago no causó más que un pequeño agujero en la vela mayor.

Deudermont miró esperanzado a Wulfgar, que, tenso y preparado, esperaba la orden.

Y en aquel momento, se cruzaron con el barco pirata, a apenas unos metros de distancia, y prosiguieron su loco avance, como si se dirigieran a una muerte segura en el arrecife.

—¡Tira! —gritó Deudermont, y Wulfgar obedeció, mientras todos los músculos de su corpulento cuerpo se contraían con fuerza y su rostro enrojecía por el súbito aflujo de sangre.

El palo mayor gimió, las vergas chirriaron y crujieron, y las velas llenas de viento empujaron en sentido contrario mientras Wulfgar se pasaba el cabo por encima del hombro y retrocedía inclinándose hacia atrás. El barco giró en el agua como sobre un eje y, cabalgando sobre una ola, la proa se dirigió hacia el barco pirata. A pesar de que habían presenciado la fuerza de Wulfgar en el río Chionthar, los hombres de la tripulación de Deudermont se aferraban desesperados a la borda y esperaban, con una mezcla de terror y respeto.

Y los asombrados piratas, que nunca hubieran podido sospechar que un barco navegando a toda vela pudiera trazar un giro semejante ni siquiera pudieron reaccionar. Se limitaron a observar, boquiabiertos, cómo la proa del *Duende del Mar* se hundía en su flanco de babor, entrelazando a las dos embarcaciones en un abrazo mortal.

—¡A por ellos! —gritó Deudermont.

Al instante, empezaron a volar ganchos por el aire, para afianzar la presa, y se colocaron planchas de abordaje.

Wulfgar se incorporó y cogió a Aegis-fang, que colgaba de su espalda. Drizzt también desenvainó sus cimitarras pero no pasó a la acción, sino que se dedicó a escudriñar la cubierta del barco enemigo. Al instante, sus ojos se detuvieron en un hombre que, aunque no iba vestido como un mago, por lo que podía ver iba desarmado.

El hombre empezó a moverse lentamente, como si invocara un hechizo, y las reveladoras chispas mágicas no tardaron en flotar en el aire a su alrededor.

Pero Drizzt fue más rápido. Sirviéndose de las habilidades innatas de su especie, el drow envolvió la silueta del mago con unas inofensivas llamas de color púrpura. Cuando el hechizo de invisibilidad surtió efecto, el cuerpo del mago desapareció de la vista.

Pero el purpúreo contorno aún estaba allí.

—¡El mago, Wulfgar! —gritó Drizzt.

El bárbaro se acercó corriendo a la borda del barco enemigo y examinó la cubierta. Pronto vislumbró el contorno mágico.

El mago, comprendiendo su fracaso, se ocultó tras unos barriles.

Wulfgar no titubeó. Con ayuda de Aegis-fang, los fue destrozando uno a uno; el poderoso martillo de guerra aplastaba fácilmente los toneles, haciendo volar trozos de madera y oleadas de agua, hasta que al final dio con su objetivo.

El martillo lanzó por los aires el cuerpo destrozado del mago, del que sólo era visible el contorno del fuego que había creado el drow y lo hizo caer por la borda opuesta.

Drizzt y Wulfgar se miraron y asintieron al unísono, profundamente satisfechos.

Entretanto, Deudermont se frotaba incrédulo los ojos.

Quizá tenían todavía una posibilidad.

Los piratas de las dos embarcaciones restantes dejaron sus tareas por un instante para observar el flamígero carro. Mientras Bruenor giraba por la popa del mayor de los barcos cargados con la catapulta y lo embestía desde atrás, Catti-brie tensaba la cuerda de su arco Taulmaril.

—Piensa en tus amigos —la animó Bruenor, al ver su indecisión. Hacía sólo unas semanas, Catti-brie se había visto obligada a matar a un ser humano y todavía no había podido asumirlo. Ahora, mientras se acercaban al barco, preparaba sus flechas que caerían como una mortífera lluvia sobre los indefensos marineros.

La muchacha inhaló una profunda bocanada de aire para calmarse y apuntó a un marinero, que permanecía con la boca abierta, sin saber que estaba a punto de morir.

Había otro sistema.

Por el rabillo del ojo, Catti-brie descubrió un blanco mejor. Desvió el arco hacia la popa del barco y disparó. La flecha de plata se incrustó en el brazo de la catapulta, hendiendo la madera, y su mágica energía dejó un agujero negro y humeante mientras lo atravesaba.

—¡Probad mis llamas! —gritó Bruenor, mientras dirigía el carro hacia abajo. El salvaje enano lanzó a sus flamígeros caballos contra la vela mayor, y dejó a su paso un humeante desgarrón.

El blanco de Catti-brie era perfecto; una y otra vez las flechas de plata se incrustaban en la catapulta. Cuando el carro de fuego atacó por segunda vez, los artilleros del barco intentaron reaccionar lanzando una bola de fuego; pero el brazo de madera de la catapulta estaba demasiado dañado para poder actuar con fuerza y sólo pudo lanzar la bola de brea a unos metros.

¡Y ésta fue a caer sobre la cubierta de su propio barco!

—¡Una pasada más! —gruñó Bruenor, observando por encima del hombro cómo las llamas rugían ahora en el mástil y la cubierta.

Pero Catti-brie tenía la vista fija frente a ella y contempló cómo el *Duende del Mar* se incrustaba en una de las embarcaciones y cómo el otro barco pirata acudía veloz a unirse a la contienda.

—¡No tenemos tiempo! —gritó—. ¡Nos necesitan allí!

Las espadas se entrechocaban mientras la tripulación del *Duende del Mar* luchaba contra los piratas. Uno de ellos, al ver que Wulfgar lanzaba su martillo de guerra, se precipitó sobre la embarcación y se acercó al indefenso bárbaro, creyendo que sería una presa fácil. Con la espada blandida frente a él, se lanzó contra Wulfgar.

El bárbaro esquivó con facilidad el golpe y, tras coger al hombre por la muñeca, lo agarró de los pantalones con la otra mano. Aprovechando el ímpetu que llevaba el pirata, lo cambió ligeramente de dirección y lo envió por el aire más allá de la borda. Dos piratas más, que al igual que su desafortunado compañero habían tenido la misma idea de atacar al bárbaro desarmado, se detuvieron en seco y fueron en busca de contrincantes mejor armados pero menos peligrosos.

En aquel momento, Aegis-fang retornó mágicamente a las impacientes manos de Wulfgar y el bárbaro se dispuso a atacar de nuevo.

Tres de los miembros de la tripulación de Deudermont, que intentaban pasar al barco enemigo por la plancha del centro, habían encontrado la muerte allí, y en ese momento los piratas se precipitaban por aquel frente libre para abordar la cubierta del *Duende del Mar*.

Drizzt Do'Urden detuvo aquella marea de hombres. Empuñó las cimitarras —Centella relucía con una encolerizada luz azul—, y subió de un salto al tablón de abordaje.

Al ver a un único y delgado contrincante que les barraba el paso, los piratas se precipitaron sobre él.

Pero su ímpetu se detuvo en seco cuando la primera fila de tres hombres cayó frente a ellos en un remolino de espadas, mientras se sujetaban la garganta o el estómago abierto de parte a parte.

Deudermont y el timonel, que en un principio corrieron en ayuda de Drizzt, se detuvieron para observar el espectáculo. Centella y su compañera se levantaban y embestían con febril velocidad y una precisión mortal. Otro pirata cayó al suelo, y otro, al ver cómo le desaparecía el arma de las manos, se lanzó al agua para escapar al terrible guerrero elfo.

Los cinco piratas restantes se quedaron petrificados con las bocas abiertas en mudos gritos de terror.

Deudermont y el timonel también dieron un paso atrás, sorprendidos y confusos, pues mientras Drizzt Do'Urden se concentraba en la batalla, la máscara mágica había realizado uno de sus trucos. Se había deslizado por el rostro del drow, revelando a todos su verdadera identidad.

—Aunque hagas arder todas sus velas, el barco no se hundirá —aseguró Catti-brie, mientras observaba cómo el tercer barco pirata reducía la distancia con las dos embarcaciones enlazadas a la entrada del canal.

—¿Las velas? —se burló Bruenor—. ¡Te aseguro que pensaba hacer algo más que eso!

Catti-brie se apartó del enano, para asimilar el significado de sus palabras.

—¡Estás loco! —exclamó, mientras Bruenor situaba el carro a la altura de la cubierta.

—¡Bah! ¡Detendré a esos perros! ¡Espera y verás!

—Ni hablar —respondió Catti-brie y, después de golpear cariñosamente al enano en la cabeza, se dispuso a realizar un plan alternativo. De un salto, se zambulló en el agua.

—Una muchacha encantadora —rió Bruenor entre dientes al ver que emergía sana y salva. Luego, desvió de nuevo la mirada hacia los piratas. Los hombres de la tripulación situados en la popa del barco lo habían visto llegar, y salían huyendo en todas direcciones dejándole libre el paso.

Dankar, que se encontraba en aquel momento en la proa, oyó el súbito revuelo, y volvió la vista hacia atrás, en el preciso instante en que Bruenor se precipitaba sobre ellos con su carro.

—¡Moradin!

El grito de guerra del enano resonó sobre la cubierta del *Duende del Mar* y del tercer barco pirata, por encima del fragor de la batalla. Tanto los piratas como los marineros observaron la explosión del buque insignia de Dankar y oyeron cómo toda la tripulación respondía al grito de Bruenor con un alarido de terror.

Wulfgar se detuvo al oír la aclamación al dios de los enanos, recordando a un apreciado amigo que solía gritar tales nombres a sus enemigos.

Drizzt se limitó a sonreír.

Mientras el carro se estrellaba contra la cubierta, Bruenor saltó y rodó por el suelo. El hechizo de Alustriel desapareció, transformando el mágico vehículo en una bola de destrucción. Las llamas se esparcieron por la cubierta, empezaron a lamer los mástiles y no tardaron en alcanzar las velas.

Bruenor se puso en pie, con el hacha de mithril lista en una mano y el reluciente escudo de oro en la otra. Pero nadie se preocupaba de enfrentarse a él en aquel momento. Aquellos piratas que habían sobrevivido a la devastación inicial pensaban únicamente en el modo de escapar de aquel infierno.

Bruenor escupió hacia ellos con desprecio y se encogió de hombros. Y entonces, para sorpresa de aquellos que los estaban observando, el chiflado enano se introdujo entre las llamas, para ver si alguno de los piratas de la parte de popa deseaba pelear.

Dankar comprendió que su barco estaba perdido. Intentó consolarse a sí mismo, no por primera vez y probablemente no por última vez, mientras ordenaba a sus oficiales más cercanos que lo ayudaran a soltar un pequeño bote de remos. Dos de los miembros de su tripulación habían tenido la misma idea y ya estaban desatando la diminuta embarcación cuando él llegó.

En un desastre semejante, cada uno tenía que velar por su propia vida, así que Dankar apuñaló a uno de ellos por la espalda y apartó de un empujón al segundo.

Bruenor emergió ileso de las llamas, pero se encontró la cubierta delantera desierta. Esbozó una alegre sonrisa al ver el pequeño bote de remos, y al capitán de los piratas, a punto de posarse sobre el agua. El otro pirata estaba inclinado soltando el último cabo.

De pronto, al ver que el pirata pasaba una de las piernas por encima de la borda, Bruenor se dispuso a ayudarlo y, de una patada en el trasero, lo lanzó al agua, a varios metros de distancia del pequeño bote.

—Vuélvete de espaldas, ¿de acuerdo? —gruñó Bruenor al capitán pirata mientras se dejaba caer pesadamente en el bote—. ¡Tengo que recoger a una muchacha en el agua!

Dankar con gran cautela desenvainó la espada y echó una ojeada por encima del hombro.

—¿De acuerdo? —repitió el enano.

Dankar se dio rápidamente la vuelta y embistió contra el enano.

—Podías haber dicho simplemente no —se burló Bruenor, mientras detenía el golpe con su escudo y lanzaba un revés contra las rodillas del hombre.

De todos los desastres que habían caído sobre los piratas aquel día, ninguno los horrorizó tanto como la entrada de Wulfgar en combate. El poderoso bárbaro no necesitaba ninguna plancha de abordaje, pues de un solo salto salvó la separación entre los dos barcos y se abalanzó sobre las filas de enemigos, diezmando a los aterrorizados piratas con sucesivos barridos de su poderoso martillo de guerra.

Apostado en la plancha central, Drizzt observaba el espectáculo. El drow no se había dado cuenta de que la máscara se había deslizado y, de todas formas, tampoco hubiera tenido tiempo para

hacer nada. Con la intención de unirse a su amigo, embistió contra los cinco piratas que quedaban en la plancha; éstos se apartaron presurosos de su camino, pues preferían enfrentarse al agua que a las mortíferas cuchillas del elfo drow.

De modo que, a los pocos instantes, los dos héroes, los dos amigos, luchaban juntos, provocando una oleada de destrucción en el barco enemigo. Deudermont y sus hombres, también expertos luchadores, pronto despejaron de piratas la cubierta del *Duende del Mar* y se apoderaron de todas las planchas de abordaje. Con la certeza de que la victoria era ya suya, se apostaron junto a la borda del barco pirata, mientras veían desfilar la creciente oleada de prisioneros que regresaban gustosos al *Duende del Mar*, mientras Drizzt y Wulfgar finalizaban la tarea.

—¡Morirás, perro barbudo! —gruñó Dankar, embistiendo con la espada.

Bruenor, que intentaba no perder el equilibrio en el inestable bote, dejaba que el hombre llevara la ofensiva y se guardaba sus propios ataques para los momentos más propicios.

De pronto, se le presentó una buena ocasión, cuando el pirata al que Bruenor había lanzado al agua de una patada desde el barco en llamas se acercó a nado al bote de remos. El enano observaba por el rabillo del ojo cómo se iba aproximando.

El hombre se asió al costado del bote y se empujó hacia arriba..., para encontrarse con el recibimiento del hacha de mithril de Bruenor.

El pirata cayó de espaldas, con la cabeza abierta, y el agua empezó a teñirse de rojo.

—¿Un amigo tuyo? —se burló Bruenor.

Tal como el enano esperaba, Dankar embistió todavía con más furia y, en un momento dado, erró un golpe salvaje y perdió el equilibrio, a la derecha de Bruenor. Éste aprovechó entonces para apoyar todo su peso en el mismo lado y aumentar la inclinación del bote, mientras estampaba su escudo contra la espalda del capitán.

—Si aprecias tu vida —gritó Bruenor, cuando Dankar asomó la cabeza por encima del agua a varios metros de distancia—, ¡suelta la espada!

El enano reconocía que aquel hombre podía ser importante, y, además, prefería que fuese otro quien remase.

Sin otra alternativa, Dankar obedeció y empezó a nadar hacia la pequeña embarcación. Bruenor tiró de él para ayudarlo a subir, y lo empujó hacia los remos.

—¡Ponte de espaldas! —gruñó el enano—. ¡Y rema con todas tus fuerzas!

—La máscara ha resbalado —susurró Wulfgar a Drizzt cuando acabaron el trabajo. El drow se escabulló detrás de un mástil y volvió a ponerse el disfraz en su sitio.

—¿Crees que se han dado cuenta? —preguntó Drizzt al volver al lado de Wulfgar, pero, mientras hablaba, divisó a la tripulación del *Duende del Mar* alineada en la cubierta del barco pirata, observándolo con ojos recelosos y las armas en las manos.

—Sí —señaló Wulfgar—. ¡Vamos! —ordenó a Drizzt, mientras regresaba a la plancha de abordaje—. ¡Aceptarán esto!

Pero el drow no estaba tan convencido. Recordaba haber salvado la vida de otros hombres anteriormente, para ver después cómo se volvían contra él cuando atisbaban por debajo de la capucha de su capa y veían el color real de su piel.

Sin embargo, ése era el precio que tenía que pagar por haber abandonado a su gente y haberse trasladado al mundo de la superficie.

Drizzt asió a Wulfgar por el hombro y empezó a caminar a su lado, guiando la marcha con aire resuelto, de regreso al *Duende del Mar*. Luego, tras dirigir una larga mirada a su joven amigo, le guiñó un ojo y se quitó la máscara del rostro. Enfundó las cimitarras y se volvió hacia la tripulación.

—Deja que conozcan a Drizzt Do'Urden —gruñó suavemente Wulfgar detrás de él, en un intento de transmitir a Drizzt la fuerza que iba a necesitar.

12

Camaradas

Bruenor encontró a Catti-brie más allá de los restos del barco de Dankar, quien no prestó atención a la joven. Tenía la vista fija en la distancia, donde la tripulación del barco pirata restante, la gran embarcación de guerra, había logrado dominar el fuego. Pero la nave había virado e intentaba alejarse del lugar a la mayor velocidad posible.

—Pensé que te habías olvidado de mí —saludó Catti-brie al ver que se aproximaba el bote de remos.

—Tenías que haberte quedado a mi lado —se burló el enano.

—No estoy en tan buenas relaciones con el fuego como tú —respondió la muchacha con cierto recelo. Bruenor se encogió de hombros.

—Me sucede desde que salí de Mithril Hall —respondió—. Debe de ser por la armadura del padre de mi padre.

Catti-brie se asió al costado del bote y se dio impulso para subir a bordo. Pero entonces vio la cimitarra que Bruenor llevaba atada a la espalda y se detuvo por la sorpresa.

—¡Tienes el arma del drow! —exclamó, recordando la historia que Drizzt le había contado sobre su batalla con un demonio de fuego. La magia de la cimitarra, forjada en la magia del hielo, había salvado en aquella ocasión a Drizzt de morir abrasado—. ¡Seguro que es gracias a ella que sigues vivo!

—Un arma estupenda —murmuró Bruenor, observando la empuñadura por encima del hombro—. ¡El elfo debería ponerle un nombre!

—El bote no aguantará el peso de los tres —los interrumpió Dankar.

Bruenor, enojado, desvió la vista hacia él y respondió:

—¡Entonces, nada!

El rostro de Dankar se contrajo y empezó a incorporarse en actitud amenazadora.

Bruenor tuvo que admitir que se había burlado demasiado del orgulloso pirata. Antes de que el hombre acabara de levantarse, el enano golpeó con su cabeza el pecho de Dankar y lo hizo caer al agua por detrás del bote. Sin perder un segundo, agarró a Catti-brie por la muñeca y la levantó hasta situarla a su lado.

—¡Apúntalo con tu arco, muchacha! —exclamó lo suficientemente alto como para que el pirata, que se debatía de nuevo en el agua, pudiera oírlo. Luego, le tiró el extremo de un cabo—. ¡Si no mantiene el ritmo, mátalo!

Catti-brie colocó una flecha de plata en Taulmaril y apuntó a Dankar, como si fuera a cumplir la amenaza, aunque en realidad no tenía intención de acabar con aquel hombre indefenso.

—Me llaman el Arquero Buscacorazones —le advirtió—. ¡Será mejor que empieces a nadar!

El orgulloso pirata se ató la cuerda alrededor del cuerpo y empezó a bracear.

—¡Ningún drow entrará en este barco! —gritó a Drizzt uno de los miembros de la tripulación de Deudermont.

El hombre recibió un manotazo en la nuca por sus palabras y luego, avergonzado, se hizo a un lado para dejar que Deudermont se acercara a la plancha de abordaje. El capitán contempló las

expresiones de los rostros de su tripulación mientras observaban al drow que había sido su compañero durante semanas.

—¿Qué vas a hacer con él? —se atrevió a preguntar uno de los marineros.

—Todavía hay hombres nuestros en el agua —respondió el capitán, evitando contestar a la pregunta—. Sacadlos y dadles ropa seca. Luego, encadenad a los piratas. —Esperó un instante a que su tripulación se dispersara, pero los hombres no se movieron, confundidos ante la visión del elfo drow.

—¡Y separad estos dos barcos! —rugió Deudermont. Acto seguido, se volvió hacia Drizzt y Wulfgar, que en aquel momento estaban a pocos centímetros de la plancha—. Retirémonos a mi camarote —murmuró con voz pausada—. Tenemos que hablar.

Drizzt y Wulfgar no respondieron. Se limitaron a seguir en silencio al capitán, conscientes de que una infinidad de ojos curiosos, temerosos y encolerizados los observaban.

Deudermont se detuvo en mitad de la cubierta y se unió a un grupo de hombres que observaban hacia el sur, más allá de los restos del barco de Dankar, donde había un pequeño bote de remos que se acercaba hacia ellos con rapidez.

—Es el conductor del carro de fuego que volaba por el cielo —explicó uno de sus hombres.

—¡Consiguió hundir el barco! —exclamó otro, señalando el buque insignia de Dankar, que se balanceaba descontrolado y estaba a punto de desaparecer bajo las aguas—. ¡Y logró que el tercero saliera huyendo!

—¡Entonces seguro que es amigo nuestro! —contestó el capitán.

—Y nuestro también —añadió Drizzt, lo cual hizo que todas las miradas se volvieran hacia él. Incluso Wulfgar lo observó con curiosidad. Había oído la exclamación dirigida a Moradin, pero no se había atrevido a esperar que fuera en realidad Bruenor Battlehammer quien acudía en su ayuda.

—Un enano de barba rojiza, si no me equivoco —continuó Drizzt—. Y, junto a él, hay una joven mujer.

Wulfgar se quedó boquiabierto.

—¿Bruenor? —consiguió finalmente balbucir—. ¿Catti-brie?

Drizzt se encogió de hombros.

—Eso supongo.

—Pronto lo sabremos —les aseguró Deudermont. Dio instrucciones a sus hombres de conducir a los pasajeros a su camarote en cuanto llegaran, y luego se alejó con Drizzt y Wulfgar, consciente de que si el drow permanecía en cubierta, eso distraería la atención de su tripulación. Y, en aquel momento, tenían mucho trabajo por hacer para separar los barcos.

—¿Qué piensa hacer con nosotros? —inquirió Wulfgar en cuanto Deudermont cerró la puerta de su camarote—. Luchamos por...

Deudermont detuvo la retahíla de protestas con una tranquila sonrisa.

—Es cierto —admitió—. Ojalá pudiera tener marineros tan valiosos en cada viaje que hago al sur, pues entonces los piratas saldrían huyendo en cuanto el *Duende del Mar* apareciera por el horizonte, ¡de eso estoy seguro!

Wulfgar relajó la postura defensiva que había adoptado.

—No me disfracé para causar daño alguno —dijo Drizzt con voz sombría—. Sólo mi apariencia era mentira. Necesitábamos pasaje hacia el sur para rescatar a un amigo..., y eso continúa siendo cierto.

Deudermont asintió, pero antes de que pudiera responder oyeron golpes en la puerta y un marinero asomó la cabeza.

—Perdone... —empezó.

—¿Qué ocurre? —preguntó Deudermont.

—Seguimos todos sus pasos, capitán..., lo sabe usted bien —balbució el hombre—. Pero pensamos que debíamos comunicarle los sentimientos que nos inspira un elfo drow.

Deudermont observó al marinero y luego a Drizzt durante un breve instante. Siempre se había sentido orgulloso de su tripulación; la mayoría de sus hombres navegaban con él desde hacía muchos años, pero no podía evitar preguntarse con seriedad cómo iban a reaccionar ante un dilema semejante.

—Continúa —lo instó, decidido a mantener su obstinada confianza en aquellos hombres.

—Bien, sabemos que es un drow —prosiguió el marinero—, y sabemos lo que eso significa. —Hizo una pausa para elegir con cuidado las palabras. Drizzt contuvo la respiración; no era la primera vez que se enfrentaba a una situación semejante—. Pero ellos dos nos han librado de un buen lío allí afuera —soltó el marinero de un tirón—. ¡No lo hubiéramos logrado sin ellos!

—Así pues, ¿deseáis que permanezcan a bordo? —preguntó Deudermont con una ancha sonrisa en el rostro. Su tripulación había demostrado una vez más que era digna de su confianza.

—¡Sí! —respondió con calor el hombre—. ¡Todos lo deseamos! ¡Y estamos orgullosos de que estén aquí!

Otro marinero, el que había desafiado al drow en la plancha de abordaje pocos minutos antes, asomó la cabeza.

—Estaba asustado, lo siento —se disculpó, dirigiéndose a Drizzt.

El elfo respiraba aún con dificultad, pues se sentía conmovido. Hizo un gesto de asentimiento aceptando la disculpa del marinero.

—Entonces, nos veremos en cubierta —dijo éste antes de desaparecer tras la puerta.

—Pensamos que debíamos decírselo —explicó entonces el primer marinero a Deudermont y, luego, se marchó como su compañero.

—¡Son una tripulación de primera! —exclamó Deudermont, ante Drizzt y Wulfgar en cuanto se cerró de nuevo la puerta.

—Y tú, ¿qué opinas? —preguntó Wulfgar.

—Yo juzgo a los hombres y a los elfos, por su carácter, no por su aspecto —declaró el capitán—. Y, en lo que a ti respecta, puedes quitarte la máscara. Drizzt Do'Urden. ¡Estás mucho mejor sin ella!

—No mucha gente opinará lo mismo que tú —respondió Drizzt.

—Pero ¡en el *Duende del Mar*, sí! —rugió Deudermont—. Ahora hemos ganado la batalla, pero aún queda mucho por hacer. Estoy seguro de que tu fortaleza nos será de gran utilidad en la proa, poderoso bárbaro. ¡Hemos de separar las dos embarcaciones y marcharnos antes de que el tercer barco pirata pueda volver con refuerzos!

Luego dirigió a Drizzt una maliciosa sonrisa y prosiguió.

—En cuanto a ti, estoy convencido de que nadie puede mantener a raya mejor que tú un cargamento de prisioneros.

Drizzt se quitó entonces la máscara y la guardó en su bolsa.

—El color de mi piel tiene ciertas ventajas —admitió, mientras sacudía su rizada y blanca cabellera. Se volvió hacia Wulfgar para partir, pero en aquel instante la puerta se abrió de par en par ante ellos.

—¡Un arma estupenda, elfo! —exclamó Bruenor Battlehammer, que permanecía de pie sobre un charco de agua, con toda su ropa chorreando. Y lanzó la cimitarra mágica a Drizzt—. Tienes que encontrarle un nombre, ¿de acuerdo? Un arma semejante necesita tener un nombre. ¡Le sería de gran utilidad a un cocinero que tuviera que asar un cerdo!

—O a un enano que se dedique a perseguir dragones —le hizo observar Drizzt. Cogió la cimitarra con gran respeto, recordando de nuevo cuándo la había visto por primera vez, entre los tesoros de un dragón muerto. Luego, la colocó en la vaina que había alojado su cimitarra normal, pues consideraba que ésta sería una compañera estupenda para *Centella*.

Bruenor se acercó a su amigo drow y lo cogió con firmeza por las muñecas.

—Cuando vi que tus ojos me observaban desde la pared del precipicio —empezó el enano con suavidad, intentando que la emoción no le quebrara la voz—, supe que mis demás amigos estarían a salvo.

—Pero no es cierto —contestó Drizzt—. ¡Regis está en grave peligro!

Bruenor le guiñó un ojo.

—¡Lo traeremos de regreso, elfo! ¡Ningún asqueroso asesino acabará con Panza Redonda! —Estrechó con fuerza el brazo del drow y se volvió hacia Wulfgar, el muchacho al que había criado hasta convertirlo en un hombre.

Éste intentó hablar, pero las palabras se atascaron en el nudo que sentía en la garganta. A diferencia de Drizzt, el bárbaro no tenía ni idea de que Bruenor pudiese seguir con vida y, ver a su tutor, el enano que se había convertido en un padre para él, y al que creía muerto, plantado frente a él tras regresar de la tumba, era demasiado para poder digerirlo. Cogió a Bruenor por los hombros en el preciso instante en que el enano iba a decir algo, y tras levantarlo a su altura le dio un gran abrazo.

Bruenor se agitó unos instantes hasta que consiguió tomar aliento.

—Si hubieras cogido al dragón con la misma fuerza con la que me agarras ahora —se burló—, ¡no hubiera tenido que lanzarlo por el precipicio!

Catti-brie apareció en la puerta, totalmente empapada y con sus rojizos rizos pegados al cuello y a los hombros. Tras ella caminaba Dankar, mojado y humillado.

La mirada de la muchacha se cruzó en primer lugar con la de Drizzt y el drow sintió durante un breve instante una emoción que iba más allá de la simple amistad.

—Me alegro de verte —murmuró ella—. Me alegro de poder ver de nuevo a Drizzt Do'Urden. Mi corazón te ha acompañado durante todo el camino.

Drizzt le dedicó una sonrisa de compromiso y apartó sus ojos color de espliego.

—En cierto modo sabía que te unirías a nuestra búsqueda antes de que finalizase —dijo—. Me alegro de que así sea. Bienvenida.

La mirada de Catti-brie pasó del drow a Wulfgar. En dos ocasiones había estado separada de aquel hombre y, en ambas, cuando se habían encontrado de nuevo, Catti-brie se había dado cuenta de hasta qué punto había llegado a amarlo.

Wulfgar también la observaba en silencio. Tenía el rostro cubierto de brillantes gotas de agua de mar, pero parecían pálidas en contraste con su resplandeciente sonrisa. El bárbaro, sin apartar la vista de Catti-brie, dejó a Bruenor en el suelo.

Sólo la timidez de todo amor joven los hizo mantenerse separados, bajo la atenta mirada de Drizzt y Bruenor.

—Capitán Deudermont —dijo finalmente el drow—, te presento a Bruenor Battlehammer y Catti-brie, dos amigos muy queridos y buenos aliados nuestros.

—Te hemos traído un regalo... —Bruenor se rió entre dientes—, al ver que no teníamos dinero para pagar el pasaje. —El enano se acercó a la puerta, agarró a Dankar por la manga y lo empujó hacia el centro del camarote—. Creo que es el capitán del barco que incendié.

—Bienvenidos seáis los dos —contestó Deudermont—. Os aseguro que os habéis ganado con creces el pasaje.

El capitán dio un paso al frente para encararse con Dankar, con la sospecha de que aquel hombre tenía cierta importancia.

—¿Sabes quien soy? —preguntó el pirata, malhumorado, pensando que ahora podría tratar con una persona más razonable que aquel enano loco.

—Eres un corsario —respondió Deudermont con voz tranquila.

Dankar levantó la cabeza para examinar al capitán, y una maliciosa sonrisa cruzó por su rostro.

—¿No has oído hablar de mí?

Deudermont había creído, no sin temor, haberlo reconocido cuando apareció en la puerta del camarote. Sin duda, el capitán del *Duende del Mar* había oído hablar de él...; de hecho, todos los mercaderes de la costa de la Espada habían oído hablar de Dankar.

—¡Exijo que me sueltes, a mí y a mis hombres! —gritó el corsario.

—A su debido tiempo —contestó Deudermont.

Drizzt, Bruenor, Wulfgar y Catti-brie, que no comprendían el alcance de las influencias de los piratas, observaron a Deudermont con incredulidad.

—¡Te advierto que las consecuencias de tus actos pueden ser terribles! —prosiguió Dankar, al darse cuenta de que llevaba la voz cantante en la conversación—. No soy un hombre que olvide fácilmente, capitán, ni tampoco mis aliados.

Drizzt comprendió al instante el dilema con el que se enfrentaba Deudermont, pues su propia gente a menudo olvidaba los principios de la justicia para adaptarse a las reglas de los poderosos.

—Déjalo ir —dijo. Al momento, tenía las dos cimitarras mágicas en las manos, y Centella brillaba peligrosamente—. Déjalo libre y dale una espada. Yo tampoco olvido fácilmente.

Al ver la aterrorizada mirada que el pirata dirigía al drow, Bruenor se apresuró a intervenir.

—Sí, capitán, suelta a ese perro —gruñó el enano—. Sólo le mantuve la cabeza sobre los hombros para ofrecértelo como regalo. Si no lo quieres... —Bruenor desenfundó su hacha y la blandió frente a él.

Wulfgar tampoco dejó pasar la oportunidad.

—¡No, con las manos desnudas y en lo alto del mástil! —rugió el bárbaro, tensando los músculos hasta que pareció que iban a estallar—. ¡El pirata y yo! El ganador obtendrá la gloria de la victoria, y el perdedor recibirá la muerte.

Dankar observó a los tres chiflados guerreros y luego, casi en tono suplicante, se volvió hacia Deudermont.

—Bah, todos os estáis perdiendo lo más divertido —sonrió Catti-brie, que no quería que la dejaran al margen—. No es deportivo que uno de vosotros destroce al pirata. Dadle un pequeño bote y dejadlo partir. —Su alegre rostro se puso súbitamente serio y le lanzó una mirada malévola—. Dadle un bote —repitió—, ¡y dejadlo que baile al son de mis flechas de plata!

Dankar se encaró con Deudermont y se quedó mirándolo en actitud amenazadora.

—O... —prosiguió el capitán—, tú y tu tripulación podéis quedaros bajo mi control y mi protección *personal* hasta que lleguemos a puerto.

—¿No puedes controlar a tu tripulación? —le espetó el pirata.

—Esos cuatro no forman parte de mi tripulación —respondió Deudermont—. Y me temo que si deciden matarte, poco podré hacer para detenerlos.

—¡Mi gente no suele dejar a nuestros enemigos con vida! —intervino Drizzt en un tono de voz tan amenazador que incluso sus amigos sintieron un escalofrío en la espalda—. Aun así, te necesito, capitán Deudermont, a ti y a tu barco. —Enfundó las cimitarras con un movimiento rápido como un rayo—. Dejaré vivir a ese corsario a cambio de que nuestro acuerdo siga en pie.

—¿Bajo mi control, capitán Dankar? —preguntó Deudermont, al tiempo que indicaba con una seña a dos de sus hombres que lo escoltaran.

Dankar desvió de nuevo la vista hacia Drizzt.

—Si alguna vez vuelves a navegar por esta ruta... —empezó de nuevo, con voz amenazadora, el obstinado pirata.

Bruenor le dio una patada en el trasero.

—Guárdate bien la lengua, perro, o te la cortaré.

Dankar salió en silencio, seguido por los dos hombres de Deudermont.

Aquel mismo día, mientras la tripulación del *Duende del Mar* proseguía con las tareas para reparar el barco, los cuatro amigos se retiraron al camarote de Wulfgar y Drizzt para escuchar los relatos de las aventuras de Bruenor en Mithril Hall. Las estrellas empezaron a titilar en el cielo nocturno y el enano empezó su narración. Les habló de las riquezas que había visto; de los lugares antiguos y sagrados por los que había pasado en lo que antaño había sido su hogar; de las mil y una escaramuzas que había tenido con las patrullas de duergars y, finalmente, del modo arriesgado con que había logrado salir de la ciudad subterránea.

Catti-brie se había sentado justo enfrente de Bruenor, y observaba al enano a través de la mortecina luz de la única vela que ardía sobre la mesa. Había oído aquel relato con anterioridad, pero Bruenor podía adornar una misma historia mejor que nadie; así que se inclinaba hacia adelante en la silla, y de nuevo la escuchaba hipnotizada. Wulfgar se había situado detrás de ella, y le rodeaba los hombros con sus largos brazos.

Drizzt permanecía junto a la ventana, observando la evocadora noche. Todo parecía como en los viejos tiempos, como si en cierto modo hubieran conseguido llevar un pedazo del valle del Viento Helado con ellos. Muchas habían sido las noches en que se habían reunido para intercambiar historias del pasado o simplemente para disfrutar juntos de la quietud del atardecer. Por supuesto, un quinto miembro había estado con el grupo, siempre con extrañas historias que superaban a las demás.

Drizzt observó a sus amigos y luego volvió a desviar la vista hacia el cielo estrellado, pensando en el día en que los cinco amigos podrían volver a estar juntos. ¡Lo deseaba tanto!

Una llamada en la puerta hizo que todos, excepto Drizzt, se sobresaltaran, pues estaban absolutamente cautivados por la historia de Bruenor. El drow abrió la puerta y el capitán Deudermont se introdujo en el camarote.

—Saludos —dijo con gran educación—. No querría interrumpir, pero tengo noticias.

—Ahora que llegábamos a la mejor parte —se quejó Bruenor—. Pero no importa, un poco de espera la hará todavía más interesante.

—He vuelto a hablar con Dankar —explicó Deudermont—. Es un hombre muy importante en estas tierras, y no deja de sorprenderme que utilizara tres barcos para detenernos. Iba detrás de algo.

—Nosotros —aclaró Drizzt, con aire reticente.

—No lo confesó directamente, pero supongo que así es. Por favor, espero que comprendáis que no puedo presionarlo más.

—¡Bah, le daré una patada a ese perro! —exclamó Bruenor.

—No es necesario —intervino Drizzt—. Los piratas nos buscaban a nosotros.

—Pero, ¿cómo sabían que viajabais con nosotros? —preguntó Deudermont.

—Las bolas de fuego sobre Puerta de Baldur —le recordó Wulfgar.

Deudermont asintió pues la memoria le traía de nuevo aquella exhibición de fuegos artificiales.

—Parece que os habéis ganado unos enemigos poderosos.

—El hombre al que perseguimos sabía que debíamos pasar por Puerta de Baldur —explicó Drizzt—. Incluso llegó a dejar un mensaje para nosotros. Seguro que para un tipo como Artemis Entreri no le fue difícil acordar que le hicieran una señal para saber cómo y cuándo zarpamos.

—O para preparar una emboscada —continuó Wulfgar con una mueca.

—Eso parece —dijo Deudermont.

Drizzt permaneció en silencio, aunque sus sospechas apuntaban ahora en una nueva dirección. No tenía sentido que Entreri les hubiera ido dejando pistas de su recorrido para que después acabaran en manos de los piratas. Alguien más había entrado en escena, de eso estaba seguro, y lo único que se le ocurría era que debía de tratarse del bajá Pook.

—Pero eso no es todo; hemos de comentar otros asuntos —prosiguió Deudermont—. El *Duende del Mar* puede navegar, pero hemos sufrido daños importantes..., al igual que el barco pirata que capturamos.

—¿Pretendéis llevar los dos barcos a puerto? —preguntó Wulfgar.

—Sí —contestó el capitán—. Liberaremos a Dankar y a sus hombres en cuanto desembarquemos. Una vez allí, se harán cargo de su barco.

—Los piratas no se merecen tantas consideraciones —gruñó Bruenor.

—Y esos daños que hemos sufrido, ¿retrasarán nuestro viaje? —preguntó Drizzt, más preocupado por su misión.

—Así es. Espero llegar hasta el Reino de Calimshan, a Memnon, a poca distancia de la frontera con Tethyr. Nuestra bandera nos será de utilidad en el reino del desierto. Una vez allí, tendremos que atracar y continuar con las reparaciones.

—¿Durante cuánto tiempo?

Deudermont se encogió de hombros.

—Una semana, tal vez, quizá más. No lo sabremos hasta que hagamos una evaluación precisa de los daños. Y, luego, nos faltará todavía otra semana más para llegar a Calimport.

Los cuatro amigos intercambiaron unas miradas de desaliento y preocupación. ¿Cuántos días de vida le quedaban a Regis? ¿Podría soportar el halfling un retraso semejante?

—Existe otra alternativa —prosiguió Deudermont—. El viaje en barco desde Memnon a Calimport, rodeando la ciudad de Teshburl y atravesando el mar Resplandeciente, es mucho más largo que la ruta en línea recta. Prácticamente cada día salen caravanas en dirección a Calimport y el viaje, aunque sea duro porque hay que atravesar el desierto Calim, dura pocos días.

—Tenemos poco oro para pagar el pasaje —comentó Catti-brie.

Deudermont hizo un gesto como para quitar importancia al problema.

—No os costará mucho —aseguró—. Cualquier caravana que tenga que atravesar el desierto estará encantada de llevaros como guardia y, además, os habéis ganado una buena recompensa por ayudarnos. —Sacudió una bolsa de oro que llevaba atada al cinturón—. Pero, si lo deseáis, os podéis quedar en el *Duende del Mar* todo el tiempo que queráis.

—¿Cuánto tardaremos en llegar a Memnon? —preguntó Drizzt.

—Depende del viento que puedan resistir nuestras velas —contestó Deudermont—. Cinco días..., quizás una semana.

—Cuéntanos algo sobre ese desierto Calim —le instó Wulfgar—. ¿Qué es un desierto?

—Una tierra yerma —contestó Deudermont con una mueca, pues no deseaba subestimar el desafío con que tendrían que enfrentarse si optaban por seguir aquel camino—. Una gran extensión de tierra vacía en la que sólo existen arenas que se clavan como alfileres y vientos tórridos. Un lugar en el que los monstruos dominan a los hombres, donde más de un viajero ha encontrado la muerte y su carne ha servido como pasto para los buitres.

Los cuatro amigos se encogieron de hombros al oír la implacable descripción del capitán. Excepto por la diferencia de temperatura, se parecía mucho a su hogar.

13

El que paga, manda

Los muelles se extendían en todas direcciones hasta perderse en el horizonte, las velas de miles de embarcaciones salpicaban las aguas azul pálido del mar Resplandeciente y les costaría horas atravesar la ciudad, que se extendía ante sus ojos, entrasen por la puerta que fuese. Calimport, la ciudad más grande de todos los Reinos, era una desordenada aglomeración de chabolas y templos colosales, de altas torres que se alzaban sobre casitas bajas de madera. El lugar constituía el eje central de la costa del sur, un vasto mercado cuyas dimensiones multiplicaban varias veces el tamaño de Aguas Profundas.

Entreri condujo a Regis fuera de los muelles y entraron en la ciudad. El halfling no ofrecía resistencia; estaba demasiado inmerso en las fuertes emociones que le producían los olores, las imágenes y los sonidos de aquella ciudad, porque eran únicos. Incluso el terror que sentía al pensar que tendría que enfrentarse al bajá Pook quedaba difuminado entre el torbellino de recuerdos que lo asaltaban al retornar a su antiguo hogar.

Había pasado toda su niñez en esa ciudad, como huérfano sin hogar, rapiñando comida por las calles y durmiendo acurrucado junto a las hogueras de escombros que los demás vagabundos encendían en los callejones durante las noches más frías. Pero Regis había tenido siempre una ventaja sobre los demás mendigos de Calimport. Desde pequeño, poseía un encanto indudable y una racha de buena suerte que parecía acompañarlo siempre. Los harapientos chiquillos con los que había convivido se limitaron a sacudir la cabeza maliciosamente el día en que su compañero halfling fue contratado por uno de los muchos burdeles de la ciudad.

Las «damas» trataban a Regis con gran cariño; le dejaban hacer tareas menores de limpieza y de cocina a cambio de un estilo de vida que sus viejos amigos sólo podían contemplar con envidia. Reconociendo el potencial carismático del halfling, las damas incluso lo presentaron al hombre que iba a ser su tutor y que lo iba a convertir en uno de los mejores ladrones que la ciudad había conocido nunca: el bajá Pook.

El nombre retornó de golpe a la mente de Regis como si le hubieran abofeteado la cara, y se sintió de nuevo inmerso en la terrible realidad que lo aguardaba. Regis había sido el ladronzuelo favorito de Pook, el orgullo y la alegría del jefe de la cofradía; pero eso no haría más que empeorar las cosas para el halfling ahora, Pook nunca le perdonaría su traición.

De repente, mientras Entreri lo conducía por La Ronda del Tunante, un recuerdo todavía más vivo hizo que le temblaran las piernas. En el extremo más alejado, junto al callejón sin salida y encarado hacia la entrada de la calle, se erguía un edificio de madera de aspecto sencillo, con una única puerta sin rótulo. Pero Regis conocía las maravillas que se ocultaban detrás de aquella fachada tan poco pretenciosa.

Y los horrores.

Entreri lo cogió por el cuello y lo empujó hacia adelante, sin aminorar el paso.

—Ahora, Drizzt, ahora —susurró Regis, rezando por que sus amigos estuvieran en los alrededores, dispuestos a realizar un plan a la desesperada en el último minuto. Pero Regis sabía que sus plegarias no encontrarían respuesta esta vez. Finalmente había llegado el día en que se había hundido tan profundamente en el barro que no podía escapar.

Dos guardias disfrazados de vagabundos se situaron frente a la pareja que se acercaba a la puerta. Entreri permaneció en silencio, pero les dirigió una mirada asesina.

Los guardias parecieron reconocerlo. Uno de ellos se apartó de un salto, tropezando con sus propios pies, mientras el otro se precipitaba hacia la puerta y llamaba con gran estrépito. Se abrió la mirilla y el hombre murmuró algo a quien estaba en el interior. Un instante después, la puerta se abrió de par en par.

Encontrarse de nuevo en la cofradía de ladrones fue un golpe demasiado fuerte para el halfling. La oscuridad se arremolinó a su alrededor y cayó desmayado en brazos del asesino, que lo sostenía con garras de hierro. Sin mostrar ningún tipo de emoción ni de sorpresa, Entreri se puso a Regis sobre el hombro como si fuera un fardo. Acabó de cruzar el umbral, atravesó la entrada y descendió el tramo de escaleras que había al fondo.

Dos guardias más se acercaron para escoltarlo, pero Entreri los apartó de un empujón y continuó avanzando. Habían pasado tres largos años desde que Pook lo había enviado en busca de Regis, pero el asesino conocía el camino. Atravesó varias habitaciones, descendió otro piso y luego empezó a subir lentamente por una larga escalera de caracol. Pronto alcanzó de nuevo el nivel de la calle, pero siguió subiendo en dirección a las estancias superiores del edificio.

Regis recobró la conciencia, pero su mente continuaba sumida en la confusión. Observó a su alrededor desesperado a medida que las imágenes se iban aclarando y recordaba de nuevo dónde se encontraba. Entreri lo tenía cogido por los tobillos y la cabeza del halfling se balanceaba en mitad de la espalda del asesino, con las manos a pocos centímetros de la daga de pedrería. No obstante, Regis sabía que, aunque hubiera podido coger el arma con la suficiente rapidez, no tenía posibilidad alguna de escapar..., no mientras estuviera en brazos de Entreri, con dos guardias detrás y los ojos curiosos que lo observaban desde cada una de las puertas que iban encontrando a su paso.

Los rumores habían corrido por la cofradía con más rapidez de lo que andaba Entreri.

Regis asomó la cabeza por un costado de su porteador y echó una ojeada a lo que había por delante. Llegaron a un vestíbulo donde, sin hacer preguntas, cuatro guardias más se alejaron para abrir la puerta que conducía a un corredor que acababa en una recargada puerta de hierro.

La puerta del bajá Pook.

La oscuridad se cernió sobre Regis una vez más.

Cuando Entreri se introdujo en la estancia, descubrió que lo estaban esperando. Pook se encontraba cómodamente sentado en su trono, con LaValle a su lado y su leopardo favorito tumbado a sus pies, y ninguno de ellos parpadeó siquiera ante la súbita aparición de los dos asociados a los que hacía tanto tiempo que no veían.

El asesino y el jefe de la cofradía se observaron en silencio durante largo rato. Entreri examinó al hombre con gran cuidado. No esperaba encontrarse con un recibimiento tan formal.

Algo andaba mal.

Entreri descargó a Regis del hombro y alargó los brazos sujetándolo todavía por los tobillos, como si presentara un trofeo. A sabiendas de que el halfling todavía no había recuperado la conciencia, Entreri soltó a su presa, y Regis cayó pesadamente al suelo.

Su gesto consiguió arrancar una risita de los labios de Pook.

—Han sido tres largos años —dijo el jefe de la cofradía, rompiendo la tensión que había en el ambiente.

Entreri asintió.

—Te dije desde el principio que esta misión llevaría tiempo. El ladronzuelo huyó hasta el otro extremo del mundo.

—Pero no pudo escapar de tus garras, ¿verdad? —respondió Pook, con cierto sarcasmo—. Has realizado tu tarea de forma excepcional, maestro Entreri, como siempre. Se te recompensará como prometí. —Pook asumió de nuevo un aire ausente, frotándose los labios con un dedo y observando a Entreri con suspicacia.

Éste no se explicaba por qué el bajá lo trataba de un modo tan despectivo, después de esos difíciles años que había tenido que pasar y de haber ejecutado con éxito la misión. Regis había conseguido huir de las garras del jefe de la cofradía durante más de media década, antes de que Pook decidiera por fin enviar a Entreri en su búsqueda, y, por ello, el asesino no consideraba que tres años hubieran sido demasiados para llevar a cabo la misión.

Además, a él no le gustaban los enigmas.

—Si hay algún problema, dímelo —soltó sin rodeos.

—*Había* un problema —respondió Pook en tono misterioso.

Entreri dio un paso hacia atrás, perplejo..., y eso le había ocurrido muy pocas veces en su vida.

En aquel momento, Regis empezó a moverse y consiguió incorporarse un poco; se sentó junto a Entreri, pero los dos hombres, enfrascados en una conversación tan importante, no le prestaron la menor atención.

—Te seguían —explicó Pook, que sabía que no podía continuar durante mucho tiempo aquel juego burlón con el asesino—. ¿Amigos del halfling quizá?

Regis aguzó el oído.

Entreri se tomó su tiempo para meditar la respuesta. Adivinaba lo que Pook quería decir y no era difícil para él suponer que Oberon había dado más detalles al jefe de la cofradía sobre su regreso con el halfling. Se anotó mentalmente que, la próxima vez que visitara Puerta de Baldur, tenía que explicar a Oberon los límites exactos del espionaje y las restricciones de la lealtad. Nadie se interponía en el camino de Entreri una segunda vez.

—No importa —dijo por fin Pook, al ver que no había respuesta—. No nos molestarán más.

Regis se sintió desfallecer. Aquéllas eran las tierras del sur, el hogar del bajá Pook. Si se había enterado de los planes de sus amigos, sin duda podía haberlos eliminado.

Entreri llegó también a la misma conclusión. Luchó por mantener la calma mientras una oleada de rabia crecía en su interior.

—Yo me ocupo de mis propios asuntos —gruñó finalmente a Pook y, por su tono de voz, el jefe comprendió que el asesino había estado realizando un juego privado con sus perseguidores.

—¡Y yo de los míos! —respondió el bajá, irguiéndose en su trono—. ¡Desconozco la relación que pueda haber entre ese elfo y ese bárbaro y tú, Entreri, pero no tienen nada que ver con mi rubí! —Recobró enseguida la compostura y se recostó en el trono, consciente de que empezaba a ser peligroso seguir con aquella discusión—. No podía correr el riesgo.

La tensión desapareció de los músculos de Entreri. No deseaba entablar una lucha con Pook y no podía hacer nada por cambiar lo que ya había sucedido.

—¿Cómo lo hiciste? —preguntó.

—Piratas —contestó Pook—. Dankar me debía un favor.

—¿Te lo han confirmado?

—¿Por qué te preocupas? —preguntó a su vez Pook—. Estás aquí. El halfling está aquí. Mi colgan... —Se detuvo de pronto, al caer en la cuenta de que todavía no había visto el rubí.

Ahora le tocó el turno a Pook de empezar a sudar e inquietarse.

—¿Está confirmado? —preguntó Entreri de nuevo, sin hacer movimiento alguno para coger la gema que colgaba, oculta, alrededor de su cuello.

—Todavía no —balbució Pook—, pero enviaron tres barcos. No puede haber ninguna duda.

Entreri disimuló una sonrisa. Conocía de sobra al poderoso drow y al bárbaro para creerlos todavía vivos mientras no viera sus cuerpos con sus propios ojos.

—Sí que puede haber una duda —murmuró en voz inaudible. Pasó la cadena de la joya por la cabeza y la tendió al jefe de la cofradía.

Pook la cogió con manos temblorosas y por el modo en que brillaba el rubí supo de inmediato que se trataba de la gema auténtica. ¡Cuánto poder abarcaría ahora! ¡Con el mágico rubí entre las manos, Artemis Entreri de nuevo a su lado y los hombres rata de Rassiter bajo su control, nadie podría detenerlo!

LaValle colocó una mano tranquilizadora sobre el hombro de su jefe. Pook no pudo evitar sonreír al pensar en su creciente poder y desvió la vista hacia él.

—Tendrás tu recompensa como prometí —dijo de nuevo a Entreri en cuanto se hubo serenado un poco—. ¡Y quizá más!

Entreri hizo una reverencia.

—Me alegro de haber vuelto, Pook —contestó—. Siempre es bueno estar en casa.

—En cuanto al elfo y al bárbaro... —dijo Pook, quien de pronto empezaba a sentirse culpable por haber desconfiado del asesino.

—Una tumba de agua les servirá igual que los nichos de Calimport —lo interrumpió Entreri abriendo las manos—. Será mejor que no nos preocupemos por lo que dejamos atrás.

La sonrisa de Pook se ensanchó en su rostro redondo.

—De acuerdo, bienvenido entonces —dijo alegremente—. Sobre todo cuando nos espera un asunto tan complaciente como éste. —Desvió la vista hacia Regis, pero el halfling que permanecía sentado en el suelo junto a Entreri, no lo advirtió.

Regis intentaba todavía asimilar las noticias sobre sus amigos. En aquel momento, no le preocupaba en lo más mínimo cómo sus muertes iban a afectar a su propio futuro..., o mejor dicho, a su falta de futuro. Lo único en que pensaba era que se habían ido. Primero Bruenor en Mithril Hall, después Drizzt y Wulfgar, y quizá también Catti-brie. Ante esto, las amenazas de Pook le parecían vacías. ¿Qué podía hacerle el bajá que lo hiriese más que esas pérdidas?

—He pasado muchas noches en blanco pensando en cómo me habías decepcionado —dijo la voz del bajá—. ¡Y muchas más pensando en cómo iba a hacértelo pagar!

La puerta se abrió de par en par, interrumpiendo la línea de pensamiento de Pook, pero el jefe de la cofradía no tenía que levantar la vista para saber quién se atrevía a entrar sin permiso. Únicamente un hombre en toda la cofradía podía tener un descaro semejante.

Rassiter irrumpió en la estancia y rodeó la habitación para examinar a los recién llegados.

—Saludos, Pook —dijo en tono desenvuelto, con los ojos fijos en la severa mirada del asesino.

El bajá no respondió, pero apoyó la barbilla en la palma de la mano y se quedó a la expectativa. Había estado imaginando aquel encuentro durante mucho tiempo.

Rassiter era casi treinta centímetros más alto que Entreri, lo cual no hacía más que incrementar la actitud altiva del hombre rata. Al igual que muchos hombretones de mente simple, solía confundir el tamaño con la fuerza, y al tener que inclinar la cabeza para observar a aquel hombre que era una leyenda en las calles de Calimport — y, por lo tanto, su rival—, le hizo pensar que ya tenía ganada la primera baza.

—Así que tú eres el gran Artemis Entreri —dijo, en un tono de evidente desprecio.

Entreri no parpadeó. Toda su crueldad estaba impresa en sus ojos mientras su mirada seguía a Rassiter, que todavía caminaba en torno a él. Incluso Regis se asombró ante la osada actitud de aquel extraño. Nadie se había movido nunca con tanta altivez alrededor de Entreri.

—Saludos —dijo por fin el atrevido intruso, satisfecho de su examen, mientras hacía una reverencia—. Soy Rassiter, el asesor más próximo al bajá Pook y controlador de los muelles.

Entreri permaneció en silencio y levantó la vista hacia Pook como si buscara una explicación.

El jefe de la cofradía devolvió la mirada de curiosidad del asesino con una mueca y alzó las manos como si no supiera qué decir.

Rassiter se atrevió a dar incluso un paso más.

—Tú y yo —susurró a Entreri— podemos hacer grandes cosas juntos.

Fue a poner una mano en el hombro del asesino, pero Entreri lo contuvo con una mirada glacial, una mirada tan mortífera que incluso el altivo Rassiter empezó a comprender el peligro de su actitud.

—Ya verás que tengo mucho que ofrecerte —continuó, dando un cauteloso paso hacia atrás. Al ver que tampoco ahora iba a obtener respuesta, se volvió hacia Pook—. ¿Quieres que me encargue de ese ladronzuelo? —preguntó, esbozando una sonrisa amarillenta.

—Ése es mío, Rassiter —respondió Pook con firmeza—. ¡Quiero que tú y los tuyos apartéis vuestras peludas manos de él!

Entreri captó al instante el detalle.

—Por supuesto —replicó Rassiter—. En ese caso, tengo trabajo que hacer. Me voy.

Hizo una rápida reverencia y dio media vuelta para marcharse, no sin antes toparse una última vez con los ojos de Entreri. No podía sostener una mirada tan fría como aquélla, no podía mirar al asesino con una intensidad tan absoluta.

Incrédulo, Rassiter sacudió la cabeza mientras se alejaba, convencido de que Entreri no había parpadeado ni una sola vez.

—Tú te habías marchado. Mi rubí había desaparecido... —explicó Pook cuando la puerta se cerró de nuevo—. Rassiter me ha ayudado a conservar, e incluso ampliar, la fuerza de mi cofradía.

—Es un hombre rata —comentó Entreri, como si aquel hecho, por sí solo, pudiera atajar cualquier discusión.

—Es el jefe de su cofradía —contestó Pook—; pero sus hombres son suficientemente leales y fáciles de controlar. —Levantó el rubí ante él—. Aunque ahora será todavía más fácil.

Entreri no acababa de aceptar todo aquello, ni siquiera tras el inútil intento de Pook de dar una explicación. Quería tiempo para meditar sobre el nuevo curso de los acontecimientos, para hacerse una idea de cómo habían cambiado las cosas en la cofradía.

—¿Mi habitación? —inquirió.

LaValle se movió inquieto y echó una mirada fugaz hacia Pook.

—La he utilizado durante tu ausencia —balbució el mago—, pero ahora me están construyendo otra. —Desvió la vista hacia la puerta que recientemente habían abierto en la pared, entre el harén y la antigua habitación de Entreri—. Pronto la acabarán. Si quieres, puedo trasladarme en unos minutos.

—No es necesario —contestó Entreri, creyendo que era mejor dejar las cosas como estaban. En cualquier caso, deseaba alejarse un tanto de Pook para poder evaluar la situación que tenía frente a él y planear sus futuros movimientos—. Encontraré una habitación en el piso de abajo, donde pueda comprender mejor el nuevo ambiente de la cofradía.

LaValle se relajó y exhaló un suspiro de alivio.

Entreri cogió a Regis del cuello de la camisa.

—¿Qué debo hacer con éste?

Pook cruzó los brazos por delante del pecho y sacudió la cabeza.

—He pensado en un montón de torturas para castigar tu crimen —dijo, dirigiéndose a Regis—. En realidad, demasiadas, ya que de hecho no tengo ni idea de cómo hacerte pagar adecuadamente lo que me has hecho. —Levantó la vista hacia Entreri—. No importa —rió entre dientes—. Ya se me ocurrirá. Ponlo en las Celdas de los Nueve.

Regis volvió a sentirse mareado ante la mención de aquella infame mazmorra, la favorita de Pook. Era una cámara de terror que, por regla general, se reservaba para aquellos ladrones que asesinaban a otros miembros de la cofradía. Entreri sonrió al ver al halfling tan atemorizado ante la simple mención de aquel lugar. Lo levantó con facilidad del suelo y lo arrastró fuera de la habitación.

—No funcionó bien —comentó LaValle en cuanto Entreri hubo cerrado la puerta.

—¡Todo ha ido estupendamente! —protestó Pook—. Nunca había visto a Rassiter tan nervioso, y la escena ha sido mucho más agradable de lo que nunca hubiera imaginado.

—Si no va con cuidado, Entreri lo matará —respondió LaValle en tono serio.

Pareció que a Pook le divertía aquel pensamiento.

—Entonces tendremos que averiguar quién es el más adecuado para suceder a Rassiter. —Levantó la mirada hacia LaValle—. No temas, amigo mío, Rassiter es un experto. Durante toda su vida, las calles han sido su hogar y sabe cuándo y cómo escabullirse en la seguridad de las sombras. Pronto aprenderá cuál es su lugar junto a Entreri y demostrará al asesino el debido respeto.

Pero LaValle no estaba pensando precisamente en la seguridad de Rassiter..., en más de una ocasión había sopesado la idea de deshacerse él mismo del hombre rata. Lo que inquietaba al mago era la posibilidad de que se produjera una división más profunda en la cofradía.

—¿Qué ocurrirá si Rassiter vuelve el poder de sus aliados en contra de Entreri? —preguntó en un tono todavía más serio—. La guerra callejera que eso produciría daría lugar a una escisión en la cofradía.

Pook descartó aquella posibilidad con un ademán.

—Ni siquiera Rassiter es tan estúpido —respondió, mientras acariciaba el rubí, la valiosa clave que podía necesitar.

LaValle se relajó, satisfecho por la seguridad de su maestro y la habilidad de Pook para manejar una situación tan delicada. Como de costumbre, Pook tenía razón. Entreri había puesto nervioso al hombre rata con una sola mirada, lo cual favorecería a todos los que estaban implicados en el asunto. Tal vez ahora Rassiter actuaría más de acuerdo con su rango en la cofradía. Y, una vez que Entreri se instalara en aquel mismo piso, quizá las intrusiones del desagradable hombre rata se hicieran menos frecuentes.

Sí, era una suerte que Entreri estuviera de vuelta.

Las Celdas de los Nueve debían su nombre al hecho de tratarse de una habitación en cuyo centro habían construido nueve celdas, que formaban un cuadrado. Únicamente la del centro estaba vacía; en las demás se hallaba la colección más preciada del bajá Pook: unos enormes felinos de caza procedentes de todos los rincones de los Reinos.

Entreri puso a Regis en manos del carcelero, un gigante encapuchado, y permaneció a un lado para ver el espectáculo. El guardián ató el extremo de una gruesa soga alrededor del halfling, luego la colgó de una polea situada en el techo, en el centro de la celda, y a continuación ató el otro extremo a una manivela de la pared y lo elevó por encima de las celdas.

—Desátate cuando estés dentro —gruñó el carcelero a Regis, mientras lo empujaba hacia adelante—. Va, escoge el camino.

Regis avanzó con gran cautela por el borde de las celdas exteriores. Todas medían unos tres metros cuadrados y tenían unas oquedades excavadas en los muros, en las que dormían los felinos. Pero ninguna de las bestias dormía ahora y todas parecían sumamente hambrientas.

Siempre estaban hambrientas.

Regis eligió pasar entre un león blanco y un tigre de gran tamaño, pues ambas fieras parecían las menos dispuestas a escalar los seis metros de pared y clavarle las garras en los tobillos mientras

avanzara. Deslizó un pie en la pared que separaba ambas celdas, de apenas diez centímetros de ancho, y luego titubeó, aterrorizado.

El carcelero dio un tirón de la cuerda que por poco lanza a Regis junto al león. Con gran reticencia, el halfling empezó a avanzar, concentrándose en colocar un pie delante del otro e intentando no hacer caso de los gruñidos y zarpazos que oía por debajo de él. Cuando estaba a punto de alcanzar la celda del centro, el tigre embistió con todo su peso contra la pared y la hizo temblar violentamente. Regis perdió el equilibrio y cayó, con un agudo chillido.

El carcelero tiró de la cuerda y lo detuvo a media caída, un instante antes de que quedara al alcance de las fauces del tigre. El halfling se estrelló contra el muro del otro lado y se golpeó las costillas, pero apenas sintió el dolor en un momento tan desesperado. Trepó como pudo por la pared, y se dejó caer al otro lado. Se quedó colgando justo en el centro de la celda del medio. El carcelero aflojó la cuerda.

Regis tanteó el suelo con los pies y se agarró a la cuerda, como si fuera la única salvación posible, pues se negaba a creer que tenía que permanecer en aquel lugar de pesadilla.

—¡Desátate! —ordenó el carcelero y Regis comprendió por su tono de voz que si desobedecía, sería mucho peor. Reticente, hizo lo que ordenaba el gigante.

—Buenas noches —se rió el carcelero, estirando la cuerda para que quedara fuera del alcance del halfling. Luego, el hombre encapuchado se marchó, junto con Entreri, tras apagar todas las antorchas de la habitación, cerrando de un portazo la puerta de hierro a sus espaldas. Regis se quedó solo y a oscuras con los ocho felinos hambrientos.

Los muros que separaban las celdas de los felinos eran sólidos, para evitar que los animales se hicieran daño unos a otros, pero la celda central estaba rodeada por unas amplias rejas..., con la suficiente separación entre los barrotes como para que los felinos pudieran pasar sus garras a través de ellos. Las ocho restantes tenían pues la misma facilidad de acceso a ella.

Regis no osaba moverse. La cuerda lo había depositado en el centro exacto de la celda, el único punto en el que quedaba fuera del alcance de los ocho felinos. Echó un vistazo a los ojos de los animales, que brillaban de forma salvaje en la penumbra. Hasta sus oídos llegaba el roce de las garras contra el suelo y en alguna ocasión llegó a sentir una ligera ráfaga de aire cuando alguno de ellos conseguía sacar lo suficiente una garra por entre los barrotes para intentar darle un zarpazo.

Y, cada vez que alguna de aquellas enormes garras arañaba el suelo junto a él, Regis tenía que hacer un esfuerzo por no pegar un brinco hacia atrás..., donde lo esperaba otra fiera.

En aquel lugar, los minutos parecían horas, y Regis se estremeció al pensar en los días que Pook podía mantenerlo allí. Por un momento, pensó que tal vez sería mejor acabar de una vez por todas, una idea que se les ocurría a todos los que castigaban a aquel lugar.

Sin embargo, al observar los felinos, Regis descartó esa posibilidad. Aunque hubiera podido convencerse de que una muerte rápida entre las fauces de un tigre era mejor que el destino que sin duda lo aguardaba, nunca hubiera podido reunir la valentía suficiente para hacerlo. Siempre había tenido un gran instinto de supervivencia, y no podía negar esa tozudez de su carácter que le impedía rendirse, por cierto que pareciese su futuro.

Al final se puso en pie, quieto como una estatua, y luchó por ocupar su mente con los recuerdos de su pasado más reciente, aquellos diez años que había vivido lejos de Calimport. Durante sus viajes, había participado en numerosas aventuras y había superado multitud de peligros. Regis se esforzó por rememorar aquellas batallas y aquellas huidas una y otra vez, intentando recobrar aquella excitación que había experimentado tantas veces..., y producir pensamientos activos que lo mantuvieran despierto.

Porque si el cansancio se apoderaba de él y caía al suelo, alguna parte de su cuerpo podía quedar demasiado cerca de uno de los felinos.

Más de un prisionero había recibido un zarpazo en el pie y había sido arrastrado hacia los barrotes para ser despedazado por aquellas fieras.

Los que sobrevivían a las Celdas de los Nueve no podían olvidar jamás las hambrientas miradas de aquellos dieciséis ojos resplandecientes.

14

Baile de serpientes

La suerte parecía acompañar al malogrado *Duende del Mar* y al barco pirata capturado, pues el mar se mantuvo en calma y el viento sopló continuo pero con suavidad. Aun así, el viaje alrededor de la península de Tethyr resultó tedioso y muy lento para los cuatro amigos ansiosos, ya que cada vez que los dos barcos parecían avanzar a buena marcha, en uno de ellos aparecía un nuevo problema.

Al sur de la península, Deudermont condujo los barcos a través de una amplia franja de agua conocida con el nombre de la Carrera, pues en aquel lugar era habitual ver barcos mercantes huyendo de los piratas. Sin embargo, ningún otro barco pirata interceptó el paso de Deudermont y su tripulación; ni siquiera el tercer barco de Dankar asomó en el horizonte.

—Nuestro viaje llega a su fin —dijo Deudermont a los cuatro amigos cuando la elevada costa de las Colinas Púrpuras apareció a la vista, a primera hora de la mañana del tercer día—. Donde acaban las colinas, empiezan las tierras de Calimshan.

Drizzt se inclinó sobre la barandilla de proa y observó las aguas azul pálido de los mares sureños. Una vez más, se preguntó si llegarían a tiempo para rescatar a Regis.

—Hay una colonia de tu gente tierra adentro —le dijo Deudermont, devolviéndolo a la realidad—. En un bosque oscuro llamado Mir. —El capitán se estremeció involuntariamente—. Los drow no son muy apreciados en estas tierras. Te recomendaría que te pusieras la máscara.

Sin pensárselo dos veces, Drizzt se colocó la máscara mágica sobre el rostro y, al instante, asumió las facciones de un elfo de la superficie. El ponérsela molestó poco al drow, pero sus amigos se quedaron impresionados y lo observaron con resignado desprecio. Una vez más, se recordaron a sí mismos que Drizzt sólo estaba haciendo lo que debía, y que lo asumía con el mismo estoicismo que había guiado su vida desde el día en que había abandonado a su gente.

La nueva identidad del drow no encajaba con sus ojos, en opinión de Wulfgar y Catti-brie. Bruenor se limitó a escupir enfadado con un mundo que se cegaba ante la cubierta y no leía el interior del libro.

A primera hora de la tarde, cientos de velas empezaron a surgir en el horizonte y una amplia línea de muelles se dibujó a lo largo de la costa. Detrás de ellos, se vislumbraba una desordenada ciudad de chozas bajas de arcilla y tiendas de brillante colorido. Pero, por grandes que parecieran los muelles de Memnon, la cantidad de barcos de pesca, mercancías y de guerra del cada vez mayor ejército naval del reino de Calimshan era todavía mayor. El *Duende del Mar* y el barco capturado tuvieron que atracar fuera del puerto y esperar a que les permitiesen desembarcar..., una espera que, como pronto informó el oficial de puerto a Deudermont, podía durar hasta una semana.

—Primero tendremos que recibir a un barco de la armada de Calimshan —explicó Deudermont en cuanto el oficial se alejó—, que viene a inspeccionar el barco pirata y a interrogar a Dankar.

—¿Se harán cargo de ese perro? —preguntó Bruenor.

Deudermont sacudió la cabeza.

—Supongo que no. Dankar y su gente son mis prisioneros y, por tanto, son asunto mío. Aunque Calimshan desea poner fin a las actividades de los piratas, y se está avanzando mucho en ese sentido, dudo que se atrevan a enfrentarse a uno tan poderoso como Dankar.

—Entonces, ¿qué le ocurrirá? —gruñó Bruenor, intentando encontrar algo lógico en todo aquel doble sentido político.

—Quedará libre para molestar a más barcos —contestó Deudermont.

—Y para advertir a esa rata de Entreri que le hemos dado esquinazo —le espetó Bruenor.

Al comprender la delicada situación en la que se encontraba Deudermont, Drizzt intervino.

—¿Cuánto tiempo puedes darnos?

—Dankar no recuperará su barco hasta dentro de una semana, y —añadió el capitán guiñando maliciosamente el ojo— me he ocupado de que no esté en condiciones de navegar. Es posible que incluso pueda alargar esa semana a dos, de modo que, cuando el pirata pueda ponerse de nuevo al timón de su barco, vosotros podáis dar personalmente a Entreri las noticias de vuestra huida.

Wulfgar no acababa de comprenderlo todavía.

—¿Qué has ganado entonces? —preguntó a Deudermont—. Has derrotado a los piratas, pero los dejas en libertad y con el sabor de la venganza en los labios. En vuestro próximo viaje, atacarán sin piedad al *Duende del Mar*. ¿Crees que serán tan compresivos como tú si ganan la próxima batalla?

—Participamos en un juego extraño —admitió Deudermont con una débil sonrisa—. Pero, en realidad, he afianzado mi posición en el mar al dejar en libertad a Dankar y a sus hombres. A cambio de esa libertad, el capitán pirata se olvidará de la venganza. ¡Ninguno de los socios de Dankar molestará de nuevo al *Duende del Mar*, y en ese grupo se incluye la mayoría de los piratas que navegan por el canal de Asavir!

—Y, ¿piensas confiar en la palabra de ese perro? —balbució Bruenor.

—En el fondo son gente de honor —contestó Deudermont—, a su manera. Tienen su propio código de conducta y todos los piratas se atienen a él; quebrantarlo significaría el principio de una guerra abierta entre los Reinos del sur.

Bruenor volvió a escupir al agua. En cada ciudad y en cada Reino ocurría lo mismo, e igual en el ancho océano: se toleraban las organizaciones de ladrones dentro de unos límites de conducta. Pero el enano opinaba de otro modo. Cuando vivía en Mithril Hall, su clan había construido una vitrina especialmente diseñada para exhibir las manos cortadas de aquellos que las habían metido en bolsillos ajenos y habían sido descubiertos.

—Bueno, todo está arreglado —intervino Drizzt, pensando que ya iba siendo hora de cambiar de tema—. Nuestro viaje por mar llega a su fin.

Deudermont, que suponía que iban a decir eso, le dio una bolsa de oro.

—Una sabia elección —dijo—. Cuando el *Duende del Mar* atraque en Calimport, vosotros llevaréis allí más de una semana. Sin embargo, nos gustaría que acudieseis a nosotros cuando finalicéis vuestro asunto. Os devolveremos a Aguas Profundas antes de que la nieve se haya fundido en el norte. A mi entender, os habéis ganado de sobra el pasaje.

—Para entonces, ya nos habremos marchado —contestó Bruenor—, pero gracias por la oferta.

Wulfgar dio un paso adelante y agarró al capitán por la muñeca.

—Me alegro de haber servido y luchado a tus órdenes —dijo—. Espero que nos volvamos a ver pronto.

—Todos nosotros lo esperamos —añadió Drizzt. Sacudió la bolsa repleta de oro—. Y esto te lo devolveremos.

Deudermont hizo un gesto con la mano para quitarle importancia.

—Os merecéis mucho más —murmuró y, luego, consciente de la prisa que los acuciaba, ordenó a dos hombres de su tripulación que soltaran al agua un bote de remos.

—¡Buen viaje! —gritó, mientras los cuatro amigos se alejaban del *Duende del Mar*—. ¡Buscadme en Calimport!

De todos los lugares que los compañeros habían visitado, de todas las tierras por las que habían caminado y en las que habían luchado, ninguna les pareció tan diferente como Memnon, en el reino de Calimshan. Incluso Drizzt, que procedía del extraño mundo de los elfos drow, observaba asombrado a su alrededor mientras se abrían paso por las calles y mercados de la ciudad. Una extraña música, estridente y lúgubre, parecida a una sucesión de lamentos de dolor, los envolvía y acompañaba.

Había gente por todas partes. La mayoría vestían túnicas de color arena, pero otros lucían vestidos de alegres colores, y todos sin excepción llevaban algo con que cubrirse la cabeza: un turbante o un sombrero con velo. Ninguno de los cuatro amigos pudo hacerse una idea del número de habitantes de la ciudad, pues la gente parecía surgir por todas partes; pero dudaban de que nadie se hubiese molestado nunca en contarlos. Sin embargo, Drizzt y sus compañeros estimaron que si se reunía a todos los habitantes de las ciudades que se alineaban en la franja norte de la costa de la Espada, incluida Aguas Profundas, en un extenso campo de refugiados, el conjunto se parecería a Memnon.

Una extraña combinación de olores flotaba en el tórrido ambiente de la ciudad: un hedor de cloaca que atravesaba un mercado de perfumes, mezclado con el penetrante sudor y el mal aliento de una multitud cada vez más apiñada. Las chozas parecían levantarse al azar, de modo que la ciudad de Memnon no tenía estructura urbana alguna. Las calles eran los lugares que dejaban libres las casas, a pesar de que los cuatro amigos pronto llegaron a la conclusión de que las propias calles servían de hogar a mucha gente.

En el centro de aquel jaleo se encontraban los mercaderes, alineados en todas las callejuelas y vendiendo armas, alimentos, hierbas exóticas e incluso esclavos. Exhibían sin ninguna vergüenza sus mercancías del mejor modo con que pudieran atraer a la multitud. En un rincón, unos posibles compradores probaban un enorme arco disparando sobre una sucesión de esclavos vivos; en otro, una mujer que mostraba más piel que ropa, si podía llamarse ropa a los velos transparentes que llevaba, giraba y se enroscaba en una danza sincronizada con una serpiente gigante, envolviéndose el enorme reptil alrededor del cuerpo y liberándose de él de forma provocativa.

Wulfgar se detuvo, boquiabierto y con los ojos desorbitados, hipnotizado por aquella extraña y seductora danza. Catti-brie le dio una palmada en la nuca y sus otros dos amigos ahogaron sus risas.

—Nunca he añorado tanto mi hogar —suspiró el enorme bárbaro, verdaderamente asombrado.

—Es otra aventura, nada más —le recordó Drizzt—. En ningún lugar aprenderás tanto como en una tierra que sea muy diferente a la tuya.

—Cierto —asintió Catti-brie—, pero, en mi opinión, estos tipos están sembrando la decadencia en la sociedad.

—Viven según esquemas diferentes —le respondió Drizzt—. Tal vez ellos también se sentirían igual de ofendidos por el estilo de vida del norte.

Los demás no pudieron replicar ese razonamiento y Bruenor, que nunca se sorprendía pero que siempre observaba divertido el estilo de vida de los humanos, se limitó a sacudir su barba rojiza.

Como aventureros, los cuatro amigos no eran una novedad en la ciudad mercantil, pero, como extranjeros, atrajeron a una multitud de niños de piel oscura, la mayoría desnudos, que les suplicaban algún recuerdo o una moneda. Los mercaderes también echaron un vistazo a los aventureros —los extranjeros solían llevar dinero—, y un par de ojos particularmente lascivos se clavaron en ellos.

—¿Y bien? —preguntó uno de aquellos hombres con aire de comadreja a su jorobado compañero.

—Magia, magia por todas partes, señor —respondió, voraz, el diminuto goblin, absorbiendo las sensaciones que su varita le comunicaba. Volvió a colocar el objeto en su cinturón—. Son poderosos con las armas: las dos espadas del elfo, el hacha del enano, el arco de la muchacha, y ¡especialmente el martillo de ese hombretón! —Pensó por un momento en mencionar las extrañas sensaciones que su varita le había comunicado con respecto al rostro del elfo, pero decidió no poner más nervioso de lo necesario a su excitable dueño.

—Ja, ja, ja —se rió el mercader, frotándose las manos. Dio un paso adelante para cortar el paso a los extranjeros.

Bruenor, que caminaba en cabeza del grupo, se detuvo en seco. El hombre, enjuto y fuerte, vestía una túnica a rayas amarillas y rojas y llevaba un flamante turbante de color rosa adornado por un enorme diamante en la frente.

—¡Ja, ja, ja, saludos! —exclamó el hombre, tamborileando con los dedos sobre su pecho y esbozando una sonrisa de oreja a oreja que dejaba entrever una dentadura de oro y marfil—. ¡Soy Sadi Dadib, sí, sí! Vosotros comprar, yo vender. ¡Buenos negocios, buenos negocios! —Las palabras salían de sus labios con demasiada rapidez para que pudieran comprenderse al instante; los cuatro amigos intercambiaron una mirada, se encogieron de hombros y continuaron avanzando.

—¡Ja, ja, ja! —insistió el mercader, colocándose de nuevo frente a ellos—. Do que necesitéis, Sadi Dadib do tiene. En grandes cantidades, también, mucho. *¡Tookie, nookie, bookie!*

—Hierba para fumar, mujeres y libros escritos en todas las lenguas del mundo —tradujo el goblin—. ¡Mi dueño, Sali Dalib es un mercader que vende todo aquello que puede venderse!

—¡Ed mejor de dos mejores! —añadió Sali Dalib—. Do que necesitéis...

—Salid Dadib lo tiene —acabó Bruenor por él. El enano observó a Drizzt, confiando en que ambos estuvieran pensando lo mismo. Cuanto antes pudieran salir de Memnon, mejor. Cualquier mercader podía servirles.

—Caballos —dijo Bruenor al hombre.

—Queremos ir a Calimport —añadió Drizzt.

—¿Caballos, caballos? Ja, ja, ja —respondió Sali Dalib casi sin tomarse tiempo para respirar—. Para un viaje tan dargo, no. Demasiado cador, demasiado seco. ¡Camellos, mejor!

—Camellos..., caballos del desierto —explicó el goblin al ver sus miradas atónitas. Señaló hacia un enorme dromedario que en ese momento bajaba por la calle, conducido por su broncíneo dueño—. Son mejor para atravesar el desierto.

—Entonces, camellos —respondió Bruenor, observando indeciso a aquella bestia de gran tamaño—. ¡O lo que sean!

Sali Dalib volvió a frotarse las manos con impaciencia.

—Do que necesitéis...

Bruenor hizo un ademán para detener al excitado mercader.

—Lo sabemos, lo sabemos.

Sali Dalib envió a su ayudante a alguna parte, tras murmurarle unas instrucciones y luego los condujo a través del laberinto de Memnon a gran velocidad, aunque no parecía levantar los pies del suelo al andar. Durante todo el camino, el mercader mantuvo las manos alzadas, tamborileando en el aire con los dedos. Pero como no parecía peligroso, los cuatro amigos estaban más divertidos que inquietos.

Sali Dalib se detuvo en seco frente a una tienda de grandes dimensiones en la zona occidental de la ciudad, un sector de pocos recursos dentro de la ya empobrecida ciudad de Memnon. El mercader se dirigió a la parte de atrás y encontró lo que buscaba.

—¡Camellos! —proclamó con orgullo.

—¿Qué nos costarán cuatro de ellos? —bufó Bruenor, ansioso por ultimar el trato y reemprender su viaje. Pero Sali Dalib pareció no comprender la pregunta.

»¿El precio? —inquirió el enano.

—¿Ed precio?

—Está esperando que le hagamos una oferta —intervino Catti-brie.

Drizzt también había llegado a la misma conclusión. En Menzoberranzan, la ciudad de los drow, los mercaderes solían utilizar la misma técnica. Instando al comprador a que hablara en primer lugar del precio —sobre todo si se trataba de alguien poco familiarizado con la mercancía que estaba en venta—, obtenían a menudo una ganancia muy por encima del valor de sus productos. Y, si la oferta inicial resultaba baja, el mercader siempre podía mantener el valor de mercado real.

—Quinientas monedas de oro por los cuatro —ofreció Drizzt, suponiendo que los animales valían al menos el doble de lo que había dicho.

Los dedos de Sali Dalib empezaron a bailar de nuevo y sus ojos gris pálido chispearon. Drizzt esperaba que empezara el regateo y que al final llegaran a un acuerdo equilibrado, pero Sali Dalib se calmó de pronto y esbozó su sonrisa de oro y marfil.

—¡De acuerdo! —exclamó.

Drizzt se mordió los labios antes de que la respuesta que planeaba saliera de sus labios, y el resultado fue un balbuceo incomprensible. Dirigió al mercader una mirada de curiosidad y se dispuso a contar el oro que había en la bolsa que Deudermont les había dado.

—Cincuenta más si nos encuentras pasaje en una caravana que vaya a Calimport —ofreció Bruenor.

Sali Dalib pareció rumiar la oferta, mientras tamborileaba con los dedos sobre su barba rala.

—Hay una que ha partido hace muy poco —contestó—. Podéis llegar hasta ella sin problemas. Pero tendréis que apresuraros, pues durante ed resto de da semana no partirá ninguna otra hacia Cadimport.

—¡Al sur! —gritó alegre el enano a sus compañeros.

—¿Ed sur? ¡Ja, ja, ja! —se rió Sali Dalib—. ¡Ed sur, no! ¡Ed sur es un nido de ladrones!

—Calimport está al sur —replicó Bruenor receloso—. Y supongo que la ruta que conduce a esa ciudad, también.

—Sí, para ir a Cadimport hay que dirigirse ad sur —admitió Sali Dalib—, pero dos más intedigentes empiezan hacia ed oeste, por da mejor ruta.

Drizzt dio la bolsa con el oro al mercader.

—¿Cómo podemos alcanzar la caravana?

—Id ad oeste —contestó Sali Dalib, mientras se guardaba la bolsa en un amplio bolsillo sin ni siquiera examinar su contenido—. A una hora de distancia. Es fácid adcanzarda. Seguid dos postes de indicaciones en ed horizonte. Sin probdema.

—Necesitaremos provisiones —comentó Catti-brie.

—Da caravana tiene de sobra —contestó Sali Dalib—. Allí podréis comprar do que queráis. Ahora, marchaos. ¡Tenéis que adcanzardos antes de que giren hacia ed sur para coger da Ruta ded Comercio! —Se dispuso a ayudarles a escoger sus monturas: un enorme dromedario para Wulfgar, un camello para Drizzt y dos más pequeños para Catti-brie y Bruenor.

—Recordad, amigos —les dijo el mercader cuando estuvieron listos en sus monturas—, do que necesitéis...

—¡Sali Dalib lo tiene! —contestaron todos al unísono.

Después de esbozar por última vez su sonrisa de oro y marfil, el estrambótico personaje se escabulló dentro de la tienda.

—Fue demasiado fácil, a mi entender —comentó Catti-brie mientras se dirigían, tambaleándose en lo alto de sus monturas de largas piernas, hacia el primer poste—. Podría haber obtenido más por los animales.

—¡Seguro que son robados! —se rió Bruenor, puesto que para él era evidente.

Pero Drizzt no estaba tan convencido.

—Un mercader como él hubiera intentado obtener el mejor precio incluso por una mercancía robada —contestó—. Y, según todo lo que sé sobre este tipo de negocios, debería haber contado el dinero.

—¡Bah! —gruñó Bruenor, que luchaba por que su montura avanzara en línea recta—. ¡Probablemente le pagaste más de lo que valen!

—Entonces, ¿qué? —preguntó Catti-brie a Drizzt, pues estaba más de acuerdo con su razonamiento.

—Eso, ¿qué? —se dijo Wulfgar y, al instante, añadió—: Envió a ese ayudante goblin con un mensaje.

—Una emboscada —concluyó Catti-brie.

Drizzt y Wulfgar asintieron.

—Eso parece —confirmó el bárbaro.

Bruenor consideró la posibilidad.

—¡Bah! —exclamó al fin—. No tiene tanta inteligencia como para planear algo así.

—Lo cual podría hacerlo todavía más peligroso si fuera cierto —respondió Drizzt, echando un último vistazo a la ciudad de Memnon.

—¿Volvemos? —preguntó el enano, que no deseaba descartar de buenas a primeras las preocupaciones de Drizzt, aparentemente serias.

—Si nuestras sospechas demuestran ser falsas y perdemos la caravana... —les recordó Wulfgar.

—¿Podrá esperar Regis? —añadió Catti-brie.

Bruenor y Drizzt intercambiaron una mirada.

—Adelante —determinó finalmente el drow—. Ya veremos lo que podemos aprender.

—En ningún lugar aprenderás tanto como en una tierra que sea muy diferente a la tuya —comentó Wulfgar, repitiendo las palabras de Drizzt de aquella mañana.

Después de pasar el primer poste, sus sospechas no se desvanecieron. En un ancho cartel adosado podía leerse, en veinte idiomas diferentes, la ruta que debían coger. Una vez más, los amigos meditaron sobre sus posibilidades y, de nuevo, se vieron atrapados por la falta de tiempo. Decidieron continuar avanzando durante una hora. Si para entonces no habían hallado señales de la caravana, volverían a Memnon para «hablar» del asunto con Sali Dalib.

En el siguiente poste podía leerse la misma indicación, y en el otro también. Cuando pasaron el quinto, el sudor les empapaba la ropa y les escocía en los ojos, y la ciudad había quedado fuera de la vista, perdida en algún lugar tras el polvoriento calor de las dunas. Sus monturas no les ayudaban mucho a mejorar el viaje. Los camellos eran unos animales difíciles, y más todavía si los conducía alguien inexperto. En especial, el dromedario de Wulfgar tenía en muy mal concepto a su jinete, pues esos animales prefieren elegir su propia ruta, y el bárbaro, con sus poderosos brazos y piernas, lo forzaba a avanzar por donde él quería. En dos ocasiones, giró la cabeza hacia atrás y escupió a Wulfgar en el rostro.

El bárbaro intentaba tomárselo con calma, pero no pudo impedir que su mente fantaseara un rato con la posibilidad de aplastarle el cráneo con su martillo.

—¡Alto! —gritó Drizzt cuando se introdujeron en una hondonada entre dos dunas. El drow levantó los brazos para que sus sorprendidos amigos miraran al cielo, donde varios buitres habían empezado a volar perezosamente en círculos.

—Hay carroña cerca de aquí —supuso Bruenor.

—O pronto la habrá —respondió Drizzt en tono serio.

Mientras hablaba, las dunas que los rodeaban se transformaron de repente, y lo que hasta entonces había sido un perfil difuso de arena tórrida, se convirtió en las siluetas de varios jinetes, con las espadas curvas alzadas que brillaban a la luz del sol.

—Una emboscada —dijo Wulfgar lisa y llanamente.

Sin sorprenderse demasiado, Bruenor observó a su alrededor para contar rápidamente a los atacantes.

—Cinco para cada uno —susurró a Drizzt.

—Siempre nos ocurre igual —contestó el drow mientras descolgaba con lentitud el arco de su hombro y lo preparaba.

Los jinetes permanecieron inmóviles durante largo rato, observando a su presa.

—¿Crees que quieren hablar? —preguntó Bruenor, en un intento de poner un toque de humor a aquella difícil situación.

»No —se contestó a sí mismo al ver que ninguno de los otros tres esbozaba una sonrisa.

El jefe de los jinetes gritó una orden y al instante se lanzaron todos al ataque.

—¡Maldito sea este mundo! —gruñó Catti-brie mientras cogía a Taulmaril de su hombro y descendía del camello—. Todo el mundo quiere luchar. ¡Venid, pues! —les gritó—. ¡Pero antes haremos que la lucha sea un poco más equilibrada!

El arco mágico entró en acción, enviando una flecha tras otra contra la horda que descendía por las dunas, y los jinetes iban cayendo uno tras otro.

Bruenor soltó una exclamación al ver la reacción de su hija, cuyo rostro había adoptado de pronto una expresión severa y salvaje.

—¡La muchacha tiene razón! —exclamó, descendiendo de su montura—. ¡Uno no puede luchar encima de estos bichos!

En cuanto saltó al suelo, el enano extrajo de su bolsa dos frascos de aceite.

Wulfgar siguió las indicaciones de su tutor, y se dispuso a utilizar el costado de su dromedario como barricada; pero el bárbaro pronto descubrió que su montura era su primer enemigo, pues el enojado animal giró la cabeza y le clavó la dentadura en el antebrazo.

El arco de Drizzt se unió al instante a la mortífera canción de Taulmaril, pero en cuanto vio que los jinetes se acercaban, el drow decidió emplear otro sistema. Valiéndose del terror que inspiraba la fama de su gente, el elfo se quitó la máscara, se echó hacia atrás la capucha y se incorporó en su montura, con un pie en cada joroba. Los jinetes que estaban más cerca de Drizzt se detuvieron en seco ante la súbita aparición de un elfo drow.

Los que venían por los otros tres flancos desistieron rápidamente, a pesar de que superaban en número a los cuatro amigos.

Wulfgar se quedó mirando incrédulo a su dromedario y, luego, le propinó un puñetazo entre los ojos. El animal soltó a su presa con rapidez y apartó la cabeza, aturdido.

Pero Wulfgar todavía no había acabado con aquella bestia traidora. Vio que tres jinetes se acercaban a él y decidió enfrentarlos contra su otro enemigo. Se colocó debajo del dromedario y lo alzó en el aire.

Acto seguido, sus músculos se tensaron mientras lo lanzaba contra ellos y, de un salto, se apartó del amasijo de caballos, jinetes, dromedario y arena que había organizado.

Al instante, tenía a Aegis-fang en las manos y se introdujo con rapidez en aquel caos, aplastando a los bandidos antes de que se dieran cuenta de qué era lo que los había atacado.

Dos de ellos se abrieron paso entre los otros camellos, que iban ahora sin jinete, para alcanzar a Bruenor; pero Drizzt intervino y atacó primero. Invocando a su habilidad mágica, el drow creó un globo de tinieblas frente a los bandidos que se lanzaban a la carga. Intentaron detenerse en seco, pero aun así, se precipitaron de cabeza en la oscuridad.

Aquello dio a Bruenor el tiempo que necesitaba. Con ayuda de una yesca, consiguió que saltara una chispa sobre los trapos que había introducido en los frascos de aceite y lanzó aquellas improvisadas granadas en llamas contra el globo de tinieblas.

Ni siquiera el resplandor de las consiguientes explosiones pudo verse a través del hechizo de Drizzt, pero al oír los gritos que salían del interior, Bruenor supo que su amigo había dado en el blanco.

—¡Gracias, elfo! —gritó el enano—. ¡Me alegro de estar de nuevo contigo!

—¡Detrás de ti! —fue la respuesta de Drizzt, pues mientras Bruenor hablaba, un tercer jinete había rodeado el globo de oscuridad y se abalanzaba sobre el enano. Bruenor instintivamente se hizo un ovillo, colocando el escudo de oro sobre su cabeza.

El caballo tropezó contra Bruenor y cayó de bruces, lanzando a su jinete por encima de su cabeza.

El fuerte enano se puso en pie y se sacó la arena que se le había metido en las orejas. Aquel golpe seguramente le dolería cuando se le pasara el efecto de la adrenalina que ahora corría por sus venas; pero, por el momento, lo único que Bruenor sentía era rabia. Enarbolando su hacha de mithril, se lanzó a la carga sobre el jinete, que en ese momento también se estaba incorporando.

En el preciso instante en que Bruenor iba a empezar su carnicería, una línea de plata pasó sólo un poco más arriba de su hombro y se incrustó en el bandido. El enano, incapaz de detener el impulso que llevaba, pasó por encima del cuerpo muerto del jinete y cayó de bruces.

—¡La próxima vez, avísame antes, muchacha! —gruñó a Catti-brie, escupiendo arena por la boca.

Pero la joven tenía sus propios problemas. Al oír el estampido de un caballo a sus espaldas, se agachó mientras soltaba una flecha. Una espada curva silbó al pasar junto a su cabeza, rozándole la oreja, y el jinete siguió adelante.

Catti-brie se disponía a lanzar otra flecha contra el hombre, pero de pronto vio que otro bandido se acercaba a ella por detrás, con una lanza envenenada y un pesado escudo protegiéndole el cuerpo.

Catti-brie y Taulmaril fueron más rápidos. Al instante, otra flecha se tensó en el arco mágico y salió volando. Alcanzó el pesado escudo del bandido, pasó a través y derribó al hombre indefenso, que cayó de su montura para hundirse en el reino de la muerte.

El caballo sin jinete continuaba avanzando. Catti-brie lo cogió de las riendas y subió a la silla para perseguir al bandido que le había rozado la oreja con su espada.

Drizzt permanecía todavía de pie sobre su camello, erguido como una torre sobre sus enemigos; esquivaba desafiante los ataques de los jinetes que se acercaban a él, mientras las dos cimitarras mágicas ejecutaban una danza de muerte hipnotizadora. Una y otra vez, los bandidos creían encontrar un hueco en las defensas del elfo, pero sus lanzas y espadas no alcanzaban más que aire y, de pronto, descubrían que Centella o la otra cimitarra mágica habían trazado una línea limpia en sus gargantas cuando se alejaban a galope.

Dos jinetes se acercaban a él a la vez, uno por el costado del camello y el otro por su espalda. El ágil drow giró en redondo, manteniendo a la perfección el equilibrio, y al cabo de unos segundos ambos jinetes, en lugar de atacar, se disponían a defenderse.

Wulfgar acabó con el tercero de los bandidos que había tumbado y luego se alejó de aquel amasijo, para encontrarse de nuevo con su obstinado dromedario que le cortaba el paso. Volvió a golpear a aquella bestia inmunda, esta vez con Aegis-fang, y el animal cayó al suelo junto a los bandidos.

Cuando la batalla tocaba ya a su fin, lo primero en que reparó el bárbaro fue en Drizzt. Se quedó maravillado ante la magnífica danza de las espadas del drow, que giraban en el aire para rechazar el ataque de una espada curva o para conseguir que uno de los dos oponentes perdiera el equilibrio. Que Drizzt acabara con ambos era ya cuestión de segundos.

En aquel momento, Wulfgar desvió la vista del drow y vio que otro jinete se acercaba al galope, con la espada alzada para atacar a su amigo por la espalda.

—¡Drizzt! —gritó el bárbaro mientras le lanzaba a Aegis-fang.

Al oír el grito, Drizzt pensó que Wulfgar se hallaba en un apuro, pero al ver que el martillo de guerra volaba por los aires en dirección a sus rodillas, comprendió la situación al instante. Sin titubear, dio un salto mortal y se lanzó contra sus enemigos.

El jinete que se acercaba por detrás ni siquiera tuvo tiempo de lamentarse de que su presa se hubiera escapado, pues el martillo de guerra pasó por encima de la joroba del camello y se incrustó de lleno en su rostro.

El salto de Drizzt resultó beneficioso para su lucha, contra sus otros dos atacantes, pues los pilló por sorpresa. Al ver que titubeaban un segundo, el drow, mientras estaba todavía en el aire, se decidió a caer sobre ellos con las cimitarras hacia abajo.

Centella se incrustó profundamente en el pecho de uno de ellos. El otro bandido consiguió esquivar la segunda, pero se encontraba lo suficientemente cerca de Drizzt para que éste pudiera colocar la empuñadura de su arma bajo el brazo del hombre. Ambos jinetes se precipitaron sobre la arena, junto con Drizzt, pero sólo el drow consiguió caer de pie. Las cimitarras se cruzaron en el aire y atacaron de nuevo, esta vez para acabar el combate.

Al ver que el corpulento bárbaro estaba desarmado, otro jinete se dirigió contra él. Wulfgar vio cómo se acercaba y se preparó para un ataque desesperado. Cuando tuvo al caballo frente a él, el bárbaro se echó hacia la derecha, fuera del alcance del brazo armado del bandido, tal como éste esperaba que hiciera. Pero, acto seguido, Wulfgar cambió de dirección y se lanzó hacia el caballo.

El bárbaro resistió el golpe. Rodeó el cuello del caballo con las manos, colocó las piernas entre las patas delanteras del animal y, aprovechando el ímpetu que llevaba, hizo tropezar al caballo. Entonces, el poderoso bárbaro empujó con todas sus fuerzas y obligó al caballo y al bandido a pasar por encima de su cabeza.

El aturdido jinete no tuvo tiempo de reaccionar, aunque consiguió soltar un alarido mientras el caballo caía encima de él. Cuando el animal se revolvió hacia un lado, el bandido estaba enterrado en la arena hasta la cintura, con las piernas agitándose de forma grotesca en el aire.

Bruenor observaba impaciente a su alrededor en busca de alguien con quien luchar, mientras se sacaba la arena de las botas y de la barba. Sentados en sus monturas, muchos bandidos habían observado con superioridad al pequeño enano, ¡pero ahora la mayoría había muerto!

Bruenor se apartó de la protección que le ofrecían los camellos y empezó a agitar el hacha y el escudo para llamar la atención de los enemigos. Vio que un jinete se disponía a huir de tan terrible escenario.

—¡Eh! —se burló Bruenor—. ¡Tu madre es una ramera amante de otros!

El bandido no podía dejar pasar la oportunidad de responder a aquel insulto, y más creyendo que tenía todas las ventajas sobre aquel enano que iba a pie. Así que se abalanzó sobre Bruenor y lo atacó con su espada.

Bruenor alzó el escudo de oro para parar el golpe y luego pasó por delante del caballo. El jinete dio la vuelta para atacarlo por el otro lado, pero el enano aprovechó su pequeña estatura para

pasar por debajo del vientre del caballo y volver al mismo lugar donde se encontraba instantes antes. Entonces levantó el hacha por encima de su cabeza y alcanzó al confuso jinete en la cadera. Cuando el bandido se encogió sobre su montura debido al dolor, Bruenor alzó el brazo que sostenía el escudo y, tras agarrar al hombre por el turbante y los cabellos, lo bajó de su silla. Con un gruñido de satisfacción, el enano le cortó el cuello.

—¡Demasiado fácil! —protestó Bruenor, dejando caer el cuerpo al suelo. Observó a su alrededor en busca de otra víctima, pero la batalla había finalizado. No quedaba un solo bandido en la hondonada, y tanto Wulfgar, con Aegis-fang en las manos, como Drizzt permanecían en pie.

—¿Dónde está mi niña? —gritó Bruenor.

Drizzt lo tranquilizó con la mirada y señaló a la lejanía.

En la cima de una duna, Catti-brie estaba sentada sobre el caballo del que se había apropiado, y observaba el desierto con Taulmaril tensado en las manos.

Varios jinetes huían al galope a través del desierto y otro yacía muerto al otro lado de la duna. Catti-brie apuntó a uno de ellos, pero de pronto se dio cuenta de que, a sus espaldas, la lucha había acabado.

—Ya es suficiente —susurró, desviando levemente el arco hacia un lado y enviando la flecha por encima del hombro del bandido que huía.

«Ya ha habido demasiadas muertes hoy», pensó.

Observó la carnicería en que se había convertido el campo de batalla y luego desvió la vista hacia los hambrientos buitres que, pacientemente, sobrevolaban en círculo la zona. Bajó los brazos y la firmeza que reflejaba su serio semblante se desvaneció.

15

El guía

—Comprueba el placer que puede darte —se burló el jefe de la cofradía, rozando con la mano la punta afilada de una púa clavada en un bloque de madera, situado en el centro de la pequeña mesa de la habitación.

Regis esbozó a propósito una sonrisa estúpida, fingiendo comprender la evidente lógica de las palabras de Pook.

—Sólo tienes que dejar caer la palma de la mano sobre ella —lo animó Pook—, y conocerás la alegría de volver a formar parte de nuestra familia.

Regis buscaba un modo de salir de aquella trampa. En otra ocasión había utilizado el truco, la mentira dentro de la mentira, de fingir estar atrapado por el hechizo mágico. En aquel momento, había desempeñado su papel a la perfección, convenciendo a un diabólico mago de su fidelidad, para poder volverse contra él en el momento crítico y ayudar a sus amigos.

Esta vez, sin embargo, Regis se había sorprendido a sí mismo al ver que podía escapar al influjo insistente e hipnotizador del rubí; pero se hallaba atrapado: una persona que de verdad estuviera bajo la influencia de la gema aceptaría de buen grado colocar la mano sobre la mordaz púa.

Regis se pasó la mano por la cabeza y cerró los ojos, intentando mantener el semblante inexpresivo para que funcionara el truco. Luego, bajó el brazo, como si se dispusiera a seguir la sugerencia de Pook.

Pero, en el último momento, la mano se desvió y cayó, ilesa, sobre la mesa.

Pook soltó un rugido de rabia, pues todo el rato había sospechado que Regis había conseguido escapar de la influencia del rubí. Cogió al halfling por la muñeca, aplastó su diminuta mano sobre la terrible punta y, mientras ésta se iba clavando en la carne la movió de un lado a otro. El grito de Regis se multiplicó diez veces cuando Pook tiró de su mano para sacarla de aquel terrible instrumento de tortura.

Entonces, Pook le soltó y le dio una bofetada, mientras Regis se llevaba la mano herida al pecho.

—¡Perro decepcionante! —gritó el jefe de la cofradía, más enfadado por el fracaso del rubí que con la treta de Regis. Se dispuso a darle otro bofetón, pero de pronto se calmó y decidió volver a la obstinada voluntad de Regis en contra de él mismo.

—Una lástima —se burló—, pues si el rubí hubiera podido ponerte de nuevo bajo control, te hubiera encontrado un lugar en la cofradía. Probablemente te mereces morir, ladronzuelo, pero no he olvidado lo valioso que eras para mí en el pasado. Eras el mejor ladrón de Calimport, una posición que quizá te ofrezca de nuevo.

—Entonces no es una lástima que haya fracasado la gema —se atrevió a contestar Regis, adivinando el juego de Pook—, ¡pues no hay dolor alguno que pueda superar el asco que sentiría al actuar de nuevo como lacayo del bajá Pook!

La respuesta de Pook fue un sonoro puñetazo que tumbó a Regis de la silla. El halfling se hizo un ovillo, intentando detener la sangre que ahora le salía de la mano y de la nariz.

Pook se recostó en su trono y cruzó las manos por detrás de la cabeza. Observó el rubí, colocado en la mesa, frente a él. En el pasado, le había fallado sólo una vez, cuando lo probó con

una voluntad demasiado resistente. Afortunadamente, Artemis Entreri no se dio cuenta de su intento aquel día y Pook fue lo suficientemente inteligente para no probar nunca más el rubí con el asesino.

Pook desvió la vista hacia Regis, quien ya no sentía dolor alguno. Tenía que dar cierto crédito al halfling. Aun en el caso de que la familiaridad de Regis con el rubí le hubiera dado ventaja para superar la situación, sólo una voluntad de hierro podía resistirse a la tentadora gema.

—Pero eso no te ayudará en nada —murmuró Pook mirando al inconsciente halfling. Volvió a recostarse en su trono y cerró los ojos, mientras meditaba sobre la próxima tortura que le infligiría.

El brazo se introdujo por la abertura de la tienda sosteniendo por el tobillo el desmayado cuerpo del enano de barba rojiza. Los dedos de Sali Dalib empezaron con su tamborileo habitual y el hombre esbozó una sonrisa de oro y marfil tan ancha que parecía que le iba a llegar a las orejas. Su pequeño ayudante goblin dio un brinco a su lado y exclamó:

—¡Magia, magia, magia!

Bruenor abrió un ojo y movió un brazo para apartarse la barba del rostro.

—¿Os gusta lo que veis? —preguntó con malicia.

La sonrisa de Sali Dalib se desvaneció y se cogió con fuerza las manos.

El portador de Bruenor, que no era otro que Wulfgar, vestido con la ropa de uno de los bandidos, se introdujo en la tienda, seguido de Catti-brie.

—Así que fuiste tú quien nos envió a esos canallas —gruñó la joven.

Sali Dalib soltó una exclamación ininteligible, dio media vuelta y echó a correr..., sólo para encontrarse con que habían abierto un agujero limpio en la tela de la tienda y ver a Drizzt Do'Urden de pie ante él, con una cimitarra extendida, mientras la otra reposaba en su hombro. Para aumentar el terror del mercader, Drizzt se había quitado de nuevo la máscara.

—Uh..., um, ¿no habéis encontrado da caravana para coger da mejor ruta? —balbució el mercader.

—¡La mejor para ti y para tus amigos! —le espetó Bruenor.

—Eso pensaron ellos —añadió Catti-brie con rapidez.

Sali Dalib, mansamente, arrugó su sonrisa, pero había estado en multitud de situaciones difíciles y siempre había hallado el modo de salir bien de ellas. Alargó los brazos con las palmas de las manos abiertas, como si dijera: «¡Me habéis pillado!»; pero entonces se puso en movimiento a una velocidad vertiginosa y empezó a extraer de los numerosos bolsillos de su túnica varias diminutas bolas de cerámica. Las lanzó a sus pies y una sucesión de explosiones de luz multicolor dejó en el aire un humo espeso y cegador. El mercader aprovechó la confusión para huir por un costado de la tienda.

Instintivamente, Wulfgar soltó a Bruenor y se abalanzó hacia adelante, pero sus brazos no alcanzaron más que aire. El enano cayó al suelo de cabeza y rodó sobre sí mismo hasta quedar sentado, con el casco de un solo cuerno descolocado a un lado de su cabeza. Cuando se desvaneció el humo, el incomodado bárbaro observó por encima del hombro al enano, que se limitó a sacudir la cabeza, incrédulo, y murmuró:

—Seguro que será una larga aventura.

Sólo a Drizzt, que siempre estaba en guardia, no lo había pillado por sorpresa. El drow se protegió los ojos de las explosiones y al instante divisó la difusa silueta del mercader que se escabullía por la izquierda. Drizzt lo hubiera alcanzado antes de que saliera por una disimulada abertura de la tienda de no ser porque el ayudante de Sali Dalib se interpuso en su camino. Drizzt golpeó al goblin en la frente con la empuñadura de Centella, dejándolo inconsciente, y luego, tras colocarse la máscara sobre el rostro, salió a las calles de Memnon.

Catti-brie se apresuró a seguir a Drizzt, y Bruenor se incorporó a toda prisa.

—¡Vamos tras él, muchacho! —gritó el enano a Wulfgar. La persecución continuaba.

Drizzt alcanzó a distinguir al mercader que se escabullía entre la multitud apiñada en las calles. Incluso la llamativa ropa de Sali Dalib podía quedar disimulada entre la miríada de colores de la ciudad, así que Drizzt decidió jugar un poco a su favor. Tal como había hecho con la magia invisible en la cubierta del barco pirata, el drow creó una silueta púrpura de ondulantes llamas alrededor del mercader.

Drizzt apresuró el paso, esquivando a la multitud con suma facilidad y sin apartar la vista del contorno púrpura que se distinguía en la lejanía.

Bruenor era mucho menos ágil. El enano se puso delante de Catti-brie y se abalanzó de cabeza sobre la multitud, aplastando pies y utilizando su escudo para apartar los cuerpos de su camino. Wulfgar, detrás de él, abría un paso todavía más ancho, de modo que Catti-brie podía seguirlos con toda facilidad.

Pasaron por una docena de callejuelas y se tropezaron con un mercado al aire libre, en el que Wulfgar, por accidente, tumbó un carro de melones amarillos. Gritos de protesta empezaron a sonar a sus espaldas, pero mantuvieron los ojos fijos en el frente, cada uno de ellos observando a quien tenía delante e intentando no perderse en aquel bullicio abrumador.

Sali Dalib se dio cuenta al instante de que aquel contorno de fuego lo hacía destacar demasiado para poder escabullirse en las calles. Para mayor desgracia suya, en cada esquina se topaba con una multitud de ojos que lo observaban y una infinidad de dedos que lo señalaban, lo cual servía de guía para sus perseguidores. Agarrándose a la única oportunidad que tenía, el mercader se precipitó en una callejuela y se coló al interior de un enorme edificio de piedra.

Drizzt se volvió para asegurarse de que sus amigos todavía lo seguían y luego se deslizó tras los pasos de Sali Dalib. Se detuvo en el resbaladizo suelo de mármol de unos baños públicos.

Dos enormes eunucos se acercaron a él para impedirle el paso; pero, al igual que el mercader que había entrado hacía unos instantes, el ágil drow recobró el ímpetu con demasiada rapidez para que le barraran el paso. Se deslizó patinando por el corto corredor de entrada y se introdujo en la estancia principal, un enorme baño envuelto en vapor, en el que se olía una mezcla de sudor y jabón perfumado. Cuerpos desnudos se cruzaban en su camino a cada paso, y Drizzt tenía que ir con cuidado para ver dónde ponía las manos mientras continuaba corriendo.

Bruenor estuvo a punto de caer al entrar en la resbaladiza estancia y los dos eunucos se situaron frente a él.

—¡Sin ropa! —ordenó uno de ellos, pero Bruenor no tenía tiempo para mantener discusiones inútiles. Estampó una pesada bota sobre el pie desnudo de uno de los gigantes y luego aplastó el otro pie para no ser menos. Wulfgar entró en aquel momento y apartó a un lado al eunuco que quedaba.

El bárbaro, inclinado hacia adelante para ir más deprisa, no pudo detenerse o desviarse sobre el resbaladizo mármol y, cuando Bruenor empezaba a abrirse paso alrededor del borde del baño, Wulfgar fue a estrellarse contra él. Ambos cayeron al suelo y continuaron resbalando sobre la pulida superficie, sin poder frenar.

Saltaron por encima del borde del baño y cayeron al agua. Wulfgar fue el primero en salir, y se encontró entre dos voluptuosas y risueñas mujeres desnudas.

El bárbaro tartamudeó una disculpa, pues tenía la lengua hecha un nudo en la garganta. Una palmada en la nuca le hizo volver a la realidad.

—¡Estamos buscando al mercader, ¿recuerdas? —lo reprendió Catti-brie.

—¡Eso estoy haciendo! —le aseguró Wulfgar.

—¡Entonces, busca al que está envuelto en una silueta de color púrpura! —le espetó Catti-brie.

Wulfgar puso los ojos en blanco esperando recibir otro pescozón, pero de pronto divisó a su lado el cuerno de un casco que sobresalía en el agua. Con gran rapidez, sumergió una mano y, cogiendo a Bruenor por la nuca, lo sacó a la superficie. El enano, con una expresión no muy feliz, apareció con los brazos cruzados sobre el pecho y sacudió una vez más la cabeza en un gesto de incredulidad.

Drizzt salió por la puerta trasera de los baños y se encontró en un callejón completamente vacío, el único lugar no transitado que había visto desde que habían entrado en Memnon. Para acortar distancias, el drow escaló por la pared de la casa de baños y echó a correr por el tejado.

Sali Dalib aflojó el paso, al creer que había conseguido despistar a su perseguidor. El fuego púrpura del drow empezaba a desvanecerse, lo cual no hacía más que incrementar la sensación de seguridad del mercader. Se abrió camino a través de aquel laberinto de callejuelas. Ni siquiera había los borrachos habituales apoyados en las paredes, para poder informar a sus perseguidores. Avanzó cien, doscientos metros girando una y otra vez hasta que llegó finalmente a una calle que desembocaba en el mercado más importante de Memnon, donde cualquiera podía volverse invisible en un abrir y cerrar de ojos.

Sin embargo, cuando se aproximaba al final de esa calle, una silueta en forma de elfo se plantó ante él y dos cimitarras relampaguearon al salir de sus vainas. Los aceros se cruzaron ante los atónitos ojos del mercader y acabaron posándose en sus hombros, para trazar dos finas líneas a ambos lados de su cuello.

Cuando los cuatro amigos regresaron a la tienda del mercader con su prisionero, suspiraron aliviados al encontrar al pequeño goblin tumbado en el lugar donde lo había dejado Drizzt. Bruenor arrastró, sin mucha amabilidad, a la desafortunada criatura junto a Sali Dalib y los ató espalda contra espalda. Wulfgar se acercó para ayudar pero, cuando tiró de la cuerda, enlazó el antebrazo de Bruenor. El enano se soltó y apartó al bárbaro a un lado.

—¡Debería haberme quedado en Mithril Hall! —gruñó—. Estaba más seguro con los enanos grises que contigo y con la chica.

Wulfgar y Catti-brie desviaron la vista hacia Drizzt en busca de apoyo, pero el drow se limitó a sonreír y se situó a un lado de la tienda.

—Ja, ja, ja —rió Sali Dalib, nervioso—. No hay probdema. ¿Hacemos un trato? Tengo muchas riquezas. Do que necesitéis.

—¡Cierra el pico! —le espetó Bruenor. El enano guiñó un ojo a Drizzt, para indicarle que iba a desempeñar el papel de malo en aquella discusión.

—¡No quiero riquezas de alguien que me ha hecho trampa! —gruñó Bruenor—. ¡Mi corazón exige venganza! —Echó un vistazo a sus amigos—. Todos visteis su rostro cuando creyó que yo estaba muerto. Estoy seguro de que fue él quien envió a esos bandidos a caballo en persecución nuestra.

—Sadi Dadib nunca... —balbució el mercader.

—¡He dicho que cierres el pico! —le gritó Bruenor a un palmo de su cara, para acobardarlo. Acto seguido, el enano sacó su hacha y se la apoyó con firmeza en el hombro.

El mercader observó confuso a Drizzt, pues el drow se había colocado la máscara de nuevo y ahora volvía a parecer un elfo de la superficie. Sali Dalib creía conocer la verdadera identidad de Drizzt, ya que a su entender la piel oscura correspondía mejor a aquel elfo mortífero; así que, ni siquiera se le ocurrió pensar que pudiera suplicar piedad a Drizzt.

—Espera un momento —intervino Catti-brie de pronto, sujetando la empuñadura del arma de Bruenor—. Puede que haya un modo de que este perro salve el pellejo.

—¡Bah! ¿Qué podemos querer nosotros de él? —respondió Bruenor, guiñando un ojo a la muchacha para que desempeñara su papel a la perfección.

—Nos llevará a Calimport —contestó Catti-brie. Dirigió a Sali Dalib una fría mirada, para darle a entender que no obtendría su compasión a cambio de nada—. Estoy segura de que esta vez nos conducirá por la que, de verdad, sea la mejor ruta.

—Sí, sí, ja, ja, ja —borboteó el mercader—. ¡Sadi Dadib os mostrará ed camino!

—¿Mostrará? —repitió Wulfgar, que no quería que lo dejaran a un lado—. Nos acompañarás hasta Calimport.

—Es un viaje muy dargo —gimió el mercader—. Cinco días o más..., yo no puedo...

Bruenor levantó el hacha.

—Sí, sí, por supuesto —se apresuró a corregir el mercader—. Sadi Dadib os llevará allí. Os conducirá directamente hasta da puerta..., a través de ella incluso —añadió con rapidez—. Sadi Dadib llevará también ed agua. Tenemos que adcanzar da caravana.

—Esta vez no iremos con la caravana —interrumpió Drizzt, sorprendiendo incluso a sus amigos—. Viajaremos solos.

—Peligroso —contestó Dalib—. Mucho, mucho. Ed desierto de Cadimm está lleno de monstruos. Dragones y bandidos.

—No iremos con la caravana —repitió Drizzt en un tono que no admitía réplica—. Desatadlos y dejad que preparen las cosas.

Bruenor asintió y luego se acercó a Sali Dalib hasta que su rostro estuvo apenas unos centímetros de la nariz del mercader.

—Los vigilaré yo mismo —dijo a Drizzt, aunque el mensaje iba dirigido a Sali Dalib y el goblin—. ¡Un solo truco y los cortaré por la mitad!

Menos de una hora después, cinco camellos con jarras de cerámica repletas de agua en los costados, salían por la parte sur de Memnon y se introducían en el desierto de Calim. Drizzt y Bruenor encabezaban la marcha, siguiendo los postes indicadores de la Ruta del Comercio. El drow llevaba puesta la máscara, pero mantenía la capucha de su capa completamente echada sobre el rostro, pues la deslumbrante luz del sol reflejada en la blanca arena le quemaba los ojos, que en su día habían estado acostumbrados a la absoluta oscuridad del mundo subterráneo.

Sali Dalib, que compartía la montura con su ayudante, iba en el centro, mientras que Wulfgar y Catti-brie cerraban la marcha. La muchacha llevaba a Taulmaril sobre la falda, con una flecha preparada, como un constante recordatorio para el escurridizo mercader.

El día fue el más caluroso que cualquiera de los cuatro amigos había experimentado nunca, excepto Drizzt, que había vivido en las entrañas de la tierra. Ni una sola nube mitigaba los tórridos rayos del sol y no soplaba ni una brisa que pudiera proporcionarles cierto alivio. Sali Dalib, que estaba más acostumbrado al calor, sabía que la falta de viento era en el fondo una bendición, pues el aire en el desierto levanta la arena cegadora, el asesino más peligroso de Calim.

La noche mejoró mucho el ambiente sofocante; descendió la temperatura y la luna llena convirtió el contorno de las dunas en un paisaje de ensueño plateado, como si se tratara de las envolventes olas del océano. Los amigos instalaron un campamento durante unas cuantas horas e hicieron turnos para vigilar a los reticentes guías.

Catti-brie se despertó poco después de medianoche. Se sentó y se desperezó, suponiendo que ya le debía llegar el turno de vigilar. Vio que Drizzt permanecía junto a la hoguera y observaba el cielo cargado de estrellas.

¿No se había encargado él del primer turno?, pensó.

La muchacha examinó la posición de la luna para asegurarse de qué hora era. No había duda alguna: era más de medianoche.

—¿Problemas? —preguntó con suavidad mientras se sentaba junto a Drizzt. Un sonoro ronquido de Bruenor le dio la respuesta.

»Puedo sustituirte yo, ¿de acuerdo? —se ofreció—. Hasta los elfos drow necesitan dormir.

—Puedo descansar bajo la capucha de mi capa —respondió Drizzt, mientras sus ojos color de espliego se encontraban con la mirada preocupada de la muchacha—, cuando el sol esté en lo alto.

—¿Puedo hacerte compañía, entonces? —preguntó Catti-brie—. Hace una noche maravillosa.

Drizzt sonrió y volvió a fijar la vista en el cielo, en la fascinación de aquel firmamento nocturno, con una añoranza mística en el corazón más profunda de lo que cualquier elfo de la superficie hubiese experimentado nunca.

Catti-brie deslizó sus delgados dedos entre los suyos y permaneció en silencio a su lado. No quería interrumpir la ensoñación del drow, pues con el mejor de sus amigos compartía algo más que palabras.

Al día siguiente, el calor no hizo más que aumentar y, al otro, fue aún peor; pero los camellos avanzaban sin esfuerzo y los cuatro amigos, que habían salido de tantas situaciones difíciles, aceptaban aquella prueba como un obstáculo más de un viaje que tenían que llevar hasta el fin.

No vieron ningún signo de vida y consideraron que aquello era una bendición, pues cualquier cosa que viviera en aquella región sólo podía ser hostil. El calor era ya enemigo suficiente y les parecía que la piel se les iba a agrietar y resquebrajar.

Cuando alguno de ellos se sentía desfallecer, como si el infatigable sol, la ardiente arena o el calor fueran algo imposible de soportar, sólo tenían que pensar en Regis.

¿Qué terribles torturas estaría soportando ahora el halfling en manos de su antiguo dueño?

Epílogo

Desde las sombras del umbral, Entreri vio cómo Pook subía las escaleras en dirección a la salida de la cofradía. No hacía ni una hora que el bajá había recuperado su rubí y ya se disponía a salir para utilizarlo. Entreri tenía que dar cierto crédito al jefe de los ladrones; nunca llegaba tarde a la cena.

De todas formas, el asesino esperó a que Pook saliera de la casa y luego regresó al piso superior. Los guardias que estaban apostados en la última puerta no hicieron nada para detenerlo, a pesar de que Entreri no los recordaba de sus primeros tiempos en la cofradía. Con gran prudencia, Pook había dado a conocer la noticia del regreso de Entreri a los suyos, otorgándole todos los privilegios de los que solía disfrutar.

Nunca llegaba tarde a la cena.

Entreri se acercó a la puerta que conducía a su antigua habitación, en la que ahora residía LaValle, y llamó con suavidad.

—Adelante, adelante —lo saludó el mago, apenas sorprendido porque el asesino hubiera regresado.

—Me alegro de estar de vuelta —dijo Entreri.

—Y nosotros también —respondió el mago con sinceridad—. Las cosas han cambiado mucho desde que nos dejaste, y últimamente no han hecho más que empeorar.

Entreri comprendió al instante lo que el mago quería decir.

—¿Rassiter?

LaValle esbozó una mueca.

—Mantén la espalda contra la pared cuando te cruces con él. —Un escalofrío le recorrió la espina dorsal, pero se recobró enseguida—. Aunque contigo de vuelta al lado de Pook, Rassiter sabrá cuál es el lugar que le corresponde.

—Tal vez —contestó Entreri—, aunque no estoy tan seguro de que se alegrara de verme.

—Tienes que comprenderlo —se rió LaValle—. ¡Piensa siempre como el jefe de una cofradía! Deseaba imponer las normas de tu entrevista con él para afianzar su autoridad, aunque ese incidente queda ya muy lejos.

La mirada de Entreri dio a entender al mago que él no estaba tan seguro.

—Pook lo olvidará —le aseguró LaValle.

—De aquellos que me perseguían, uno no puede olvidarse tan fácilmente —contestó Entreri.

—Pook confió en Dankar para llevar a cabo la tarea —comentó LaValle—. Ese pirata nunca nos ha fallado.

—Ese pirata nunca se ha enfrentado a unos enemigos como ésos —respondió Entreri. Observó la bola de cristal del mago, que reposaba sobre la mesa—. Deberíamos asegurarnos.

LaValle reflexionó unos instantes y luego asintió. Ya pensaba hacerlo, de todas formas.

—Fíjate en la bola —le dijo a Entreri—. Veré si puedo invocar la imagen de Dankar.

La bola de cristal permaneció oscura durante unos instantes y luego pareció llenarse de humo. LaValle no había tratado a menudo con Dankar, pero conocía lo suficiente al pirata como para poder hacer una observación simple. Pocos segundos después, la imagen de un barco anclado apareció ante ellos..., pero no era un barco pirata sino uno de mercancías. Al instante, Entreri sospechó que algo no iba bien.

Acto seguido, el cristal adquirió mayor profundidad, y mostró la imagen del interior del barco. Las suposiciones del asesino se confirmaron, puesto que en un rincón de las bodegas se hallaba sentado el orgulloso pirata, con los codos apoyados en las rodillas y la cabeza entre las manos, atado a la pared.

LaValle, asombrado, desvió la vista hacia Entreri, pero el asesino estaba demasiado concentrado en la imagen para darle ninguna explicación. Una sonrisa extraña se dibujó en el rostro del asesino.

LaValle aumentó el hechizo sobre la bola de cristal.

—Dankar —llamó suavemente.

El pirata alzó la cabeza y observó a su alrededor.

—¿Dónde estás? —preguntó LaValle.

—¿Oberon? —inquirió a su vez Dankar—. ¿Eres tú, mago?

—No, soy LaValle, el mago de Pook en Calimport. ¿Dónde estás?

—En Memnon —contestó el pirata—. ¿Puedes sacarme de aquí?

—¿Qué ocurrió con el elfo y el bárbaro? —preguntó Entreri a LaValle, pero Dankar pudo oírlo directamente.

—¡Los tenía! —siseó el pirata—. Atrapados en un canal sin salida. Pero apareció un enano, conduciendo un carro de fuego volador, y con él una mujer... que manejaba increíblemente bien un arco endiablado. —Hizo una pausa, intentando superar el mal sabor de boca que le producía rememorar aquella escena.

—¿Qué ocurrió? —insistió LaValle, asombrado por semejante revelación.

—Un barco huyó, el otro, el mío, se hundió, y el tercero fue capturado —gruñó Dankar. Contrajo el rostro y preguntó de nuevo, con más énfasis—: ¿Puedes sacarme de aquí?

LaValle, visiblemente afectado, observó a Entreri, que se había inclinado sobre la bola de cristal, absorbiendo cada una de las palabras del pirata.

—¿Dónde están ellos? —inquirió con brusquedad el asesino, que ya había perdido la paciencia.

—Se fueron —respondió Dankar—. Se fueron a Memnon con la muchacha y el enano.

—¿Cuándo?

—Hace tres días.

Entreri hizo un gesto a LaValle para indicarle que ya había oído bastante.

—Haré que el bajá Pook envíe instrucciones a Memnon de inmediato —aseguró LaValle al pirata—. Serás liberado.

Dankar volvió a sumirse en su decaída postura. Por supuesto, sabía que iba a ser liberado, siempre sucedía así. Pero, de algún modo, había esperado que LaValle pudiese sacarlo al instante del *Duende del Mar*, para poder evitar la promesa que se vería obligado a hacer a Deudermont cuando el capitán los dejara en libertad.

—Tres días —dijo LaValle a Entreri en cuanto la bola de crista se oscureció—. Pueden estar ya de camino hacia aquí.

Entreri adoptó una expresión divertida al pensar en esa posibilidad.

—El bajá Pook no debe saber nada de todo esto —dijo de pronto.

LaValle dio un brinco en su silla.

—Debe ser informado.

—No —le espetó Entreri—. No es asunto suyo.

—La cofradía podría estar en peligro —contestó LaValle.

—¿Acaso no me crees capaz de manejar este asunto? —susurró Entreri en tono muy serio.

LaValle sintió que los insensibles ojos del asesino veían a través de él, como si de pronto se hubiera convertido en un obstáculo más que había que superar.

Pero, de pronto, la mirada de Entreri se suavizó.

—Conoces bien la pasión que tiene el bajá Pook por los felinos —dijo sonriendo, mientras rebuscaba en su bolsa—. Dale esto. Dile que lo hiciste para él.

Lanzó un pequeño objeto negro sobre la mesa del mago.

LaValle lo cogió y sus ojos se desorbitaron cuando descubrió lo que era.

Guenhwyvar.

En un plano distante, el enorme felino se agitó al sentir el tacto del mago sobre la figurita y se preguntó si, por fin, su dueño iba a llamarlo a su lado.

Pero, al cabo de un momento, la sensación se desvaneció y la pantera volvió a inclinar la cabeza para descansar.

Había pasado tanto tiempo...

—Controla una entidad —balbució el mago, percibiendo la fuerza de la pequeña figura de ónice.

—Una poderosa entidad —le aseguró Entreri—. Cuando aprendas a manejarla, te habrás ganado un nuevo aliado para la cofradía.

—¿Cómo puedo agradecerte...? —empezó LaValle, pero se detuvo al comprender cuál era el precio—. ¿Por qué molestar a Pook con pequeños detalles que nada tienen que ver con él? —Se rió, mientras colocaba un paño sobre la bola de cristal.

Entreri golpeó con suavidad a LaValle en el hombro, y se encaminó a la puerta. Aquellos tres años no habían disminuido un ápice la compenetración que unía a ambos hombres.

Pero con Drizzt y sus amigos de camino, Entreri tenía asuntos más urgentes de qué ocuparse. Debía acudir a las Celdas de los Nueve para hacer una visita a Regis.

El asesino necesitaba otro regalo.

Libro 3

Imperios del desierto

16

El lugar más horrible que se pueda imaginar

Entreri se deslizó por las sombras de las entrañas de Calimport, tan silencioso como una lechuza planeando sobre un bosque al anochecer. Aquél era su hogar, el lugar que mejor conocía, y toda la gente que pululaba por las calles de la ciudad recordaría el día en que Artemis Entreri había vuelto a caminar junto a ellos..., o tras ellos.

Por eso, Entreri no podía dejar de esbozar una ligera sonrisa cuando se levantaban rumores a su paso, y los delincuentes de más experiencia contaban a los recién llegados que el rey había regresado. Entreri no dejaba nunca que la leyenda de su reputación —fuera como fuese que se la había ganado— interfiriera en el modo de andar siempre alerta que lo había mantenido con vida durante todos estos años. En las calles, la fama de poder sólo señalaba a un hombre como un blanco posible para aquellos ambiciosos de segunda fila que querían ganarse su propia reputación.

De este modo, la primera tarea de Entreri en la ciudad, después de cumplir con sus responsabilidades ante el bajá Pook, fue la de restablecer la red de informadores y asociados que lo ayudaban a mantener su rango. De hecho, tenía ya una misión importante para encomendar a uno de ellos, debido a la inminente llegada de Drizzt y sus compañeros, y sabía a quién acudir.

—Oí decir que habías vuelto —murmuró un tipo diminuto de aspecto infantil cuando Entreri se agachó y entró en su casa—. Supongo que todo el mundo lo sabe.

Entreri aceptó el cumplido con un gesto.

—¿Qué ha cambiado, mi amigo halfling?

—Poco —repuso Dondon—, y mucho. —Se acercó a una mesa situada en el rincón más oscuro de sus aposentos, una habitación de una posada barata, que daba al callejón, conocida por el nombre de La Serpiente Enroscada—. Las reglas de la calle no cambian, pero sí los personajes.

Dondon apartó los ojos de un farol apagado que había sobre la mesa para encontrarse con la mirada de Entreri.

—Después de todo, Artemis Entreri se había ido —explicó el halfling, que quería asegurarse de que Entreri había comprendido bien sus palabras—. La suite real tenía una vacante.

Entreri hizo un gesto de asentimiento y el halfling se relajó, soltando un sonoro suspiro.

—El bajá aún controla a los mercaderes y los muelles —dijo Entreri—. ¿Quién es el dueño de las calles?

—Pook, todavía —contestó Dondon—, al menos de nombre. Encontró a otro agente en tu lugar. Una horda entera de agentes. —Dondon se interrumpió un instante para reflexionar, pues de nuevo tenía que ser cauteloso y sopesar sus palabras—. Tal vez sería más preciso decir que el bajá Pook ya no controla las calles, pero que aún las tiene controladas.

Entreri sabía, incluso antes de preguntar, adónde quería ir a parar el pequeño halfling.

—Rassiter —dijo en tono serio.

—Hay mucho que decir sobre ese tipo y los suyos. —Dondon soltó una risita y se concentró en encender el farol.

—Ya veo; Pook maneja a los hombres rata con las riendas sueltas, y los delincuentes de la calle procuran mantenerse alejados del camino de la cofradía —razonó Entreri.

—Rassiter y los suyos juegan muy duro.

—Más dura será la caída.

La frialdad que traducía el tono de voz de Entreri hizo que Dondon apartara los ojos del farol y, por primera vez, el halfling reconoció de verdad al antiguo Artemis Entreri, el luchador de las calles que se había creado un imperio de sombras paso a paso. Involuntariamente, sintió que un escalofrío le recorría la espalda y movió incómodo los pies.

Entreri se dio cuenta de su desazón y se apresuró a cambiar de tema.

—Ya basta de todo esto —dijo—. No tiene nada que ver contigo. Tengo un trabajo para ti que está más de acuerdo con tu talento.

Dondon consiguió encender la mecha del farol y, a continuación, acercó una silla a Entreri, ansioso por complacer a su antiguo jefe.

Conversaron durante más de una hora, hasta que el farol se convirtió en un bastión solitario frente a la insistente negrura de la noche. Luego, Entreri se levantó, salió por la ventana y desapareció callejón abajo. No creía que Rassiter fuera tan alocado como para atacar antes de haber terminado de medir al asesino, antes de haber empezado siquiera a comprender la magnitud de su enemigo.

Aun así, Entreri tampoco creía que el nivel de inteligencia de Rassiter fuera muy elevado.

Sin embargo, quizá fuera el propio Entreri quien no acabara de comprender a su enemigo; no entendía quizá cómo Rassiter y sus inmundos secuaces habían llegado a dominar las calles durante aquellos últimos tres años. Menos de cinco minutos después de que Entreri se hubiera marchado, la puerta de Dondon se abrió de nuevo.

Y Rassiter atravesó el umbral.

—¿Qué quería? —preguntó el altivo hombre rata mientras se dejaba caer en una silla junto a la mesa.

Dondon se apartó, incómodo, y vio que había dos secuaces de Rassiter apostados junto a la entrada. Aunque lo conocía desde hacía más de un año, el halfling todavía sentía desasosiego cuando se encontraba cerca de Rassiter.

—Va, ven aquí —lo acució el hombre rata, antes de repetir la pregunta en un tono de voz más severo—. ¿Qué quería?

Lo último que deseaba Dondon era verse metido en medio de un fuego cruzado entre los hombres rata y el asesino, pero no le quedaba otra alternativa que responder a Rassiter. Sabía que si Entreri llegaba a enterarse algún día de ese doble juego, sus días habrían llegado a su fin.

Pero si engañaba a Rassiter, su perdición sería también segura y el método utilizado mucho menos rápido.

Suspiró al pensar que no tenía otra opción y empezó a contar la historia a Rassiter con todo detalle.

El hombre rata no revocó las instrucciones de Entreri. Dejaría que Dondon preparara la escena tal como Entreri lo había previsto pues, aparentemente, Rassiter creía que aquello podía reportarle beneficios. Permaneció sentado durante largo rato, rascándose su barbilla lampiña y saboreando de antemano su fácil victoria, mientras sus dientes rotos parecían todavía más amarillos a la luz del farol.

—¿Vendrás con nosotros esta noche? —preguntó al halfling, satisfecho de haber acabado con el asunto del asesino—. Hoy la luna brillará con fuerza. —Pellizcó una de las sonrosadas mejillas de Dondon—. La caza será buena esta vez.

Dondon se apartó de aquellos dedos que le repugnaban.

—Esta noche no —respondió, en un tono de voz excesivamente cortante.

Rassiter levantó la cabeza y estudió con curiosidad a Dondon. Siempre había sospechado que el halfling no se sentía cómodo en su nueva posición. ¿Sería posible que aquel tono desafiante tuviera relación con el retorno de su antiguo jefe?

—Búrlate de él y morirás —afirmó Dondon, observando con ojos más inquisitivos aún al hombre rata—. No has empezado a comprender siquiera al hombre con quien te enfrentas —prosiguió, impasible—. Con Artemis Entreri no se puede jugar... No, si eres inteligente. Se entera de todo. Si se descubre a un halfling rata corriendo con la manada, estaré acabado y tus planes terminarán ahí. —Se incorporó y, a pesar del asco que le producía aquel hombre, colocó su rostro a pocos centímetros de la nariz de Rassiter—. Acabado —repitió—, como mínimo.

Rassiter saltó de la silla y ésta cayó estrepitosamente hacia atrás. Ya había oído hablar demasiado de Artemis Entreri en un solo día. Mirara a donde mirase, por todos lados encontraba unos labios temblorosos que susurraban el nombre del asesino.

«¿No lo saben? —pensó de nuevo mientras, malhumorado, se dirigía hacia la puerta—. ¡Es a Rassiter a quien deben temer!»

Sintió la reveladora picazón en la barbilla y, al instante, aquel abrasador hormigueo tan familiar empezó a recorrer el cuerpo. Dondon dio un paso atrás y apartó la vista, pues siempre se sentía incómodo ante aquel espectáculo.

Rassiter se quitó las botas y se aflojó la camisa y los pantalones. El pelo era ahora visible, y emergía de su piel por zonas. Se recostó contra la pared mientras la fiebre se apoderaba de él. La piel le bullía y se le hinchaba, en especial alrededor del rostro. Sofocó un grito mientas el hocico se le alargaba. Aquel instante de agonía no era menos intenso que la primera vez que había sufrido su primera transformación, hacía ya mucho tiempo.

Acto seguido, se colocó frente a Dondon, apoyado sobre dos patas, como un hombre, pero con el cuerpo cubierto de pelo y una larga cola que asomaba por detrás de sus pantalones, como un roedor.

—¿Vienes conmigo? —preguntó al halfling.

Disimulando la repugnancia que sentía, Dondon se apresuró a declinar la invitación. Al observar a aquel hombre rata, el halfling se preguntó una vez más cómo había sido capaz de permitir que Rassiter lo mordiera y lo infectara para siempre con aquella transformación de pesadilla.

«¡Te proporcionará poder!», le había prometido Rassiter.

Pero, ¿a qué precio?, no dejaba de preguntarse Dondon. ¿Tener el aspecto y el olor de una rata? Aquello no era una bendición, sino una penalidad.

Rassiter percibió la repulsión del halfling. Echó su hocico de rata hacia atrás y, tras soltar un siseo amenazador, se volvió hacia la puerta.

Sin embargo, antes de salir de la habitación, se giró de nuevo hacia Dondon.

—¡Mantente alejado de esto! —le advirtió—. ¡Haz lo que te he ordenado y escóndete!

—Sin duda, así lo haré —susurró Dondon mientras la puerta se cerraba de golpe.

El ambiente que para los calishitas distinguía a Calimport como su hogar por encima de cualquier ciudad pareció una maldición a los extranjeros del norte. De hecho, cuando Drizzt, Wulfgar, Bruenor y Catti-brie, cansados como estaban tras el trayecto de cinco días a través del desierto, observaron en la lejanía la ciudad de Calimport, sintieron deseos de dar media vuelta y adentrarse de nuevo en las tórridas arenas.

La ciudad tenía un aspecto miserable como Memnon, pero a mayor escala. Las divisiones de riqueza eran tan evidentes, que Calimport les pareció, definitivamente, el lugar más pervertido que jamás habían visto. Mansiones recargadas y monumentos dedicados al exceso y a la ostentación de una riqueza que iba más allá de toda imaginación, destacaban en el paisaje de la ciudad. Sin embargo, junto a esos palacios se aglomeraban calles y calles de chabolas de barro o escombros, que se caían a trozos. Los cuatro amigos no podían ni imaginarse cuánta gente se apiñaba en aquel

lugar, aunque sin duda vivía allí una aglomeración mucho mayor que la de Aguas Profundas y Memnon juntas.

Sali Dalib desmontó, pidió a los demás que lo imitaran, y los guió por la última colina en dirección a la ciudad, que carecía de murallas. Los cuatro amigos pronto descubrieron que la imagen de Calimport no mejoraba de cerca. Chiquillos desnudos y con el vientre hinchado corrían de un lado a otro y eran apartados con violencia o incluso acababan bajo las ruedas de los suntuosos carruajes tirados por esclavos. Peor aún eran los costados de esas calles, pues en la mayoría de ellas habían cavado zanjas que servían de cloacas de las zonas más pobres de la ciudad. Allí se amontonaban los cuerpos de los más pobres, quienes acababan sus miserables días de esta triste manera.

—Estoy seguro de que Panza Redonda nunca nos habló de espectáculos como éste cuando nos contaba cosas de su hogar —murmuró Bruenor, mientras se cubría el rostro con la capucha para protegerse del pestilente hedor—. ¡Lo que no acabo de comprender es cómo podía añorar un sitio como éste!

—¡Es la mayor ciudad del mundo! —exclamó Sali Dalib, alzando las manos para dar mayor énfasis a sus palabras.

Wulfgar, Bruenor y Catti-brie le dirigieron sendas miradas de incredulidad. Hordas de gente hambrienta que suplicaban una limosna no era precisamente su idea de la grandeza. Sin embargo, Drizzt no prestaba atención a las palabras del mercader, pues estaba concentrado en hacer la inevitable comparación entre Calimport y otra ciudad que había conocido: Menzoberranzan. De hecho, existían ciertas similitudes, y la muerte no era menos frecuente en su antiguo hogar que allí; pero, en cierta forma, Calimport parecía mucho peor aún que la ciudad del drow. Incluso el más débil de los elfos drow tenía medios para protegerse, pues poseía unos lazos de familia muy fuertes y unas mortíferas habilidades innatas. Por contra, los desgraciados habitantes de Calimport, y más aún sus hijos, parecían sumamente desvalidos y desesperanzados.

En Menzoberranzan, aquellos que pertenecían a los sectores más pobres de la ciudad podían luchar por conseguir mejorar su modo de vida. Pero para la mayoría de la población de Calimport, su único horizonte era la pobreza, una escuálida existencia sin futuro hasta que acababan siendo arrojados a los montones de cuerpos de las cloacas, para ser pasto de los buitres.

—Llévanos a la cofradía del bajá Pook —ordenó Drizzt, que deseaba acabar con aquel asunto y salir cuanto antes de Calimport—. Luego, podrás irte.

Sali Dalib palideció ante aquella orden.

—Ed bajá Poop —balbució—. ¿Quién es?

—¡Bah! —le espetó Bruenor, acercándose peligrosamente a él—. Lo conoce de sobra.

—Seguro que sí —intervino Catti-brie—. Y lo teme.

—Sadi Dadib no... —empezó el mercader.

Centella salió de su vaina y fue a parar bajo la barbilla del mercader, silenciando de inmediato al hombre. Drizzt se descolocó un poco la máscara, para recordar al hombre su verdadera naturaleza. Una vez más, su severa expresión turbó a sus propios amigos.

—Pienso en mi amigo —dijo Drizzt en un tono de voz bajo, observando la ciudad con ojos abstraídos—, al que pueden estar torturando mientras nosotros nos retrasamos.

Desvió la vista hacia Sali Dalib.

—¡Mientras *tú* te retrasas! Nos llevarás ahora mismo a la cofradía del bajá Pook —repitió con más insistencia—, y luego quedarás en libertad.

—¿Pook? ¡Ah, sí, Pook! —respondió el mercader—. Sadi Dadib conoce a ese hombre, sí, sí. Todo ed mundo conoce a Pook. Sí, sí, os llevaré allí y duego me iré.

Drizzt volvió a ajustarse la máscara pero mantuvo la expresión severa.

—Si tú o tu pequeño compañero intentáis huir —afirmó con tanta calma que ni el mercader ni su ayudante dudaron un momento de sus palabras—, os perseguiré y os mataré.

Los tres amigos del drow se encogieron de hombros, confusos, e intercambiaron unas miradas de preocupación. Estaban convencidos de conocer a Drizzt hasta la médula, pero su tono de voz era tan severo que incluso ellos se preguntaron hasta qué punto su promesa era una amenaza vacía.

Para desesperación de los cuatro amigos, que sólo deseaban salir de aquellas calles y alejarse de aquella fétida ciudad, les costó más de una hora de dar vueltas y más vueltas por el laberinto que era Calimport. Finalmente, suspiraron aliviados cuando Sali Dalib dobló una esquina, se introdujo en la Ronda del Tunante y señaló hacia una discreta estructura de madera situada en el otro extremo: la cofradía del bajá Pook.

—Esa es da casa ded bajá Pook —dijo el mercader—. Ahora, Sadi Dadib coge dos caballos y se va de regreso a Memnon.

Pero los cuatro amigos no estaban dispuestos a deshacerse tan deprisa del mercader.

—Me parece a mí que Sali Dalib se irá directo a hablar con Pook para contarle unas cuantas historias de nosotros —gruñó Bruenor.

—Bueno, tenemos un sistema para impedírselo —intervino Catti-brie. Tras guiñar maliciosamente un ojo a Drizzt, se acercó al mercader, que la observaba con una mezcla de curiosidad y miedo, mientras rebuscaba en su bolsa.

Su mirada se tornó seria de pronto, tan terriblemente intensa que Sali Dalib se echó hacia atrás cuando la mano de la muchacha le rozó el antebrazo.

—¡Estate quieto! —le espetó Catti-brie con aspereza, y el hombre no pudo resistirse al poder de su tono de voz. En la bolsa, la muchacha tenía una sustancia en polvo, parecida a la harina. Tras recitar una letanía que sonaba como un canto arcano, Catti-brie trazó el perfil de una cimitarra en la frente de Sali Dalib. El mercader intentó protestar pero, horrorizado, no consiguió articular palabra.

—Ahora, para el pequeño —dijo la joven, volviéndose hacia el ayudante de Sali Dalib. El goblin pegó un brinco y trató de escabullirse, pero Wulfgar lo cogió con una mano y se lo acercó a Catti-brie, apretándolo cada vez con más fuerza hasta que el diminuto ser dejó de sacudir las piernas.

Catti-brie volvió a realizar el ritual y se volvió hacia Drizzt.

—Ahora están unidos a tu espíritu —afirmó—. ¿Los percibes?

Drizzt, que había comprendido enseguida la treta, asintió con el rostro muy serio y desenfundó con lentitud las cimitarras.

Sali Dalib palideció y estuvo a punto de desmayarse, pero Bruenor, que se había acercado para ver lo que hacía su hija, se apresuró a sostener al aterrorizado hombre.

—Ahora podéis dejarlos marchar. El hechizo ya ha sido realizado —dijo Catti-brie a Wulfgar y Bruenor—. ¡A partir de ahora, el drow percibirá vuestra presencia! —añadió mirando a Sali Dalib y su goblin—. Sabrá si os habéis quedado o si os habéis ido. Si permanecéis en la ciudad, y si tenéis deseos de hablar con el bajá Pook, el drow lo sabrá y os seguirá..., hasta daros caza. —Se detuvo un instante, para que ambos comprendieran a la perfección lo que se les avecinaba en caso de desobedecer.

»Y os matará lentamente —concluyó.

—¡Entonces, coged vuestros jorobados caballos y marchaos! —rugió Bruenor—. ¡Si volvemos a ver vuestras malolientes caras de nuevo, el drow tendrá que afilar sus cuchillos!

Antes incluso de que el enano hubiera acabado de hablar, Sali Dalib y el goblin ya habían recogido sus camellos y se habían alejado de la Ronda del Tunante, de regreso al extremo norte de la ciudad.

—¡Cruzarán corriendo el desierto! —se rió Bruenor cuando se hubieron marchado—. Un truco estupendo, muchacha.

Drizzt señaló el cartel de una posada, El Camello Hablador, situada en mitad de la callejuela que bajaba.

—Conseguid alojamiento —dijo a sus amigos—. Yo los seguiré un rato para asegurarme de que abandonan realmente la ciudad.

—Perderás el tiempo —le gritó Bruenor cuando se alejaba—. ¡O la muchacha los ha hecho picar espuelas, o soy un gnomo barbudo!

Pero Drizzt ya se había adentrado en silencio en el laberinto de calles de Calimport.

Wulfgar, a quien el truco había pillado por sorpresa y no estaba seguro de lo que había ocurrido en realidad, observó con recelo a Catti-brie. Bruenor captó la mirada aprensiva del bárbaro.

—Toma buena nota, muchacho —se burló el enano—. ¡Sin duda la chica tiene una faceta desagradable que no querrás que se vuelva contra ti!

Para divertir a Bruenor, Catti-brie le siguió el juego y observó al enorme bárbaro con los ojos entornados. Wulfgar dio un paso atrás con cautela.

—Magia de magos —se rió ella—. ¡Me contará los detalles cuando estés embobado con los encantos de otra mujer!

Se dio la vuelta lentamente, sin apartar la mirada de los ojos del bárbaro hasta que hubo dado tres pasos en dirección a la posada que Drizzt les había indicado.

Bruenor se puso de puntillas y dio unas palmadas a Wulfgar en la espalda, antes de echar a andar tras Catti-brie.

—¡Una muchacha estupenda! —bromeó—. ¡Pero ten cuidado y no la hagas encolerizar!

Wulfgar sacudió la cabeza para despejarse y se obligó a soltar una carcajada, mientras se recordaba que la «magia» de Catti-brie había sido tan sólo un truco para atemorizar al mercader.

Sin embargo, la mirada de la joven mientras continuaba con la comedia y su intensa fuerza se quedaron grabadas en su memoria. Caminaba hacia la Ronda del Tunante sumido en estos pensamientos y sintió a la vez un escalofrío y un suave cosquilleo en la espina dorsal.

El sol estaba ya medio hundido en el horizonte cuando Drizzt regresó a la Ronda del Tunante. Había seguido a Sali Dalib y a su ayudante hasta el desierto de Calim, a pesar de que el frenético ritmo del mercader no dejaba dudas de que no tenía la más mínima intención de regresar a Calimport. Aun así, Drizzt no quería correr riesgos; estaba demasiado cerca de Regis..., y de Entreri.

Con la máscara puesta —disfraz con el que ya empezaba a sentirse cómodo—, se introdujo en la posada del Camello Hablador y se acercó a la mesa del posadero. Lo recibió un hombre sumamente flaco, de piel curtida, que mantenía en todo momento la espalda contra la pared y desviaba la cabeza a derecha e izquierda con gran nerviosismo.

—Tres amigos —dijo Drizzt con brusquedad—. Un enano, una mujer y un gigante de pelo rubio.

—Al final de la escalera —le dijo el hombre—. A la izquierda. Serán dos piezas de oro si quiere pasar la noche. —Alargó una mano huesuda.

—El enano ya le pagó la estancia —respondió Drizzt en tono severo mientras empezaba a alejarse.

—Para él, la joven y el gran... —empezó el posadero, agarrando a Drizzt del hombro. Sin embargo, al mirar los ojos color de espliego del elfo, el hombre se quedó lívido.

—Sí, pagó por los cuatro —murmuró, atemorizado—. Lo recuerdo. Sí, por los cuatro.

Drizzt se encaminó hacia la escalera sin pronunciar palabra.

Encontró las dos habitaciones, una frente a la otra, en el extremo más alejado del edificio. Se dispuso a reunirse con Wulfgar y Bruenor y tomarse un breve descanso, con la esperanza de estar de nuevo en la calle en cuanto cayera la noche, momento en que era más probable encontrar a Entreri. Pero, en vez de sus amigos, encontró a Catti-brie en el umbral que, al parecer, estaba esperándolo. Lo hizo entrar en su habitación y cerró la puerta a sus espaldas.

Drizzt se sentó en el extremo de una de las dos sillas que había en el centro de la estancia, y empezó a tamborilear con los pies en el suelo.

Catti-brie lo examinó detenidamente mientras andaba a su alrededor para sentarse en la otra silla. Conocía a Drizzt desde hacía muchos años y nunca lo había visto tan agitado.

—Pareces estar a punto de destrozarte a ti mismo en pedazos —dijo.

Drizzt le dirigió una fría mirada, pero Catti-brie soltó una carcajada.

—¿Tienes la intención de pegarme un puñetazo?

La pregunta hizo que el drow se recostara en la silla.

—Y quítate esa máscara estúpida —le regañó Catti-brie.

Drizzt levantó una mano, pero titubeó.

—¡Quítatela! —ordenó Catti-brie, y el drow obedeció sin pensárselo dos veces.

—Parecías muy serio en la calle, antes de marcharte —comentó Catti-brie en un tono de voz más suave.

—Teníamos que asegurarnos —replicó Drizzt con frialdad—. No confío en Sali Dalib.

—Ni yo tampoco —admitió Catti-brie—, pero, por lo que veo, todavía pareces preocupado.

—Fuiste tú quien utilizó el truco de la magia —le espetó Drizzt, a la defensiva—. En aquel momento, tú también tenías el semblante muy serio.

La muchacha se encogió de hombros.

—Tenía que disimular —comentó—, pero dejé de hacerlo cuando el mercader se marchó. Sin embargo, tú —añadió en tono acusador, inclinándose hacia adelante y colocando una cálida mano sobre la rodilla de Drizzt— los amenazabas de verdad, querías luchar.

Drizzt estuvo a punto de apartarse bruscamente de ella, pero al comprender la veracidad de sus observaciones, se obligó a sí mismo a relajarse y a aceptar aquella mano amistosa. Aun así, desvió la vista, pues no se veía capaz de suavizar la dureza de su rostro.

—¿Qué ocurre en realidad? —susurró Catti-brie.

Drizzt desvió la vista hacia ella y recordó todos los momentos que habían pasado juntos en el valle del Viento Helado. Al ver su sincera preocupación, el elfo rememoró la primera vez que se habían visto y cómo, en aquel momento, la sonrisa de la muchacha —porque entonces Catti-brie era apenas una adolescente— había hecho renacer en el marginado y descorazonado drow una nueva esperanza para proseguir su vida entre los habitantes de la superficie.

Ella lo conocía mejor que cualquier otra persona y sabía qué cosas le importaban de verdad, qué cosas hacían que su estoica existencia fuera soportable. Solamente ella sabía ver los miedos que se ocultaban debajo de su piel oscura, la inseguridad que se escondía tras su mano experta con la espada.

—Entreri —respondió quedamente el drow.

—¿Quieres matarlo?

—Tengo que hacerlo.

Catti-brie se recostó hacia atrás para meditar sus palabras.

—Si tienes que matar a Entreri para liberar a Regis —dijo al fin—, y para impedir que pueda herir a alguien más, te diré de todo corazón que lo considero correcto. —Volvió a inclinarse hacia

adelante, acercando su rostro al de Drizzt—. Pero si pretendes matarlo para demostrar lo que vales tú mismo o para negar lo que él es, entonces con toda sinceridad sentiré lástima por ti.

Si hubiera abofeteado a Drizzt, habría conseguido el mismo efecto. El drow se puso en pie de un salto y ladeó la cabeza, con las facciones contraídas por la rabia. Dejó que Catti-brie continuara, porque no podía negar la importancia de las percepciones de una persona tan observadora.

—Es cierto que el mundo no es justo, amigo mío. Es cierto que, si medimos las cosas con el corazón, lo tuyo ha sido una equivocación. Pero ¿estás persiguiendo al asesino por tu propia rabia? Matando a Entreri, ¿conseguirás corregir ese error?

Drizzt no respondió, pero sus ojos volvieron a adoptar una expresión severa.

—¡Mírate en el espejo, Drizzt Do'Urden! —prosiguió Catti-brie—. ¡Sin la máscara! Matar a Entreri no cambiará el color de su piel..., ni el de la tuya.

Drizzt se sintió de nuevo herido, pero esta vez comprendió que había una verdad innegable en sus palabras. Volvió a dejarse caer en la silla y observó a Catti-brie como nunca lo había hecho hasta ahora. ¿En qué se había convertido la pequeña de Bruenor? Ante él se erguía toda una mujer, hermosa y sensible, capaz de desnudar su alma con unas pocas palabras. Era cierto que habían compartido muchas cosas, pero ¿cómo podía conocerlo tan bien? Y, ¿cuándo había tenido tiempo para hacerlo?

—Tienes amigos que te aprecian de verdad —continuó Catti-brie—, y no por el modo en que manejas una espada. Pero, si aprendieras a mirar, descubrirías a otras personas dispuestas a considerarse amigos tuyos si te mostraras amable con ellos.

Drizzt consideró sus palabras; recordó *el Duende del Mar*, al capitán Deudermont y su tripulación, que habían decidido apoyarlo incluso después de conocer quién era en realidad.

—Y si alguna vez aprendieras a amar —prosiguió Catti-brie con una voz apenas audible—, estoy segura de que dejarías que las cosas siguieran su curso, Drizzt Do'Urden.

El drow examinó a la muchacha con intensidad, y vio la luz que había en sus ojos oscuros y almendrados. Intentó desentrañar lo que le estaba explicando, el mensaje personal que le enviaba.

De repente, la puerta se abrió de par en par y Wulfgar se precipitó en la estancia, con una amplia sonrisa en el rostro y un brillo de ansia de aventura en sus ojos.

—Me alegro de que estés de vuelta —dijo dirigiéndose a Drizzt. Luego, se acercó a Catti-brie por detrás y apoyó los brazos sobre sus hombros con un gesto cariñoso—. Ya es de noche y la luna asoma por el horizonte. ¡Ha llegado el momento de empezar la caza!

Catti-brie puso su mano sobre la de Wulfgar y le dedicó una sonrisa embelesada. Drizzt se alegró de que, por fin, estuvieran juntos de nuevo. Ambos iban a vivir una vida llena de bendiciones, rodeados de hijos que serían la envidia de todas las tierras del norte.

Catti-brie volvió a observar a Drizzt.

—Es sólo para que medites sobre eso, amigo mío —concluyó con voz muy queda y sosegada—. ¿Estás más preocupado por el modo en que el mundo te ve, o por el modo en que *crees* que te ven?

La tensión desapareció de golpe de los músculos de Drizzt. Si las observaciones de Catti-brie eran ciertas, tenía que reflexionar mucho rato sobre todo eso.

—¡Empieza la caza! —gritó Catti-brie, satisfecha de haber conseguido decir lo que quería. Se puso en pie y se encaminó con Wulfgar hacia la puerta. Pero, antes de salir, se volvió una vez más hacia Drizzt y le dirigió una mirada que le hizo pensar en que, allí en el valle del Viento Helado, tal vez debía de haber pedido algo más a Catti-brie, antes de que Wulfgar entrara en su vida.

Drizzt suspiró mientras salían de la estancia e instintivamente cogió la máscara mágica.

«¿Instintivamente?», se preguntó.

La dejó caer de pronto y se recostó en la silla, sumido en sus pensamientos, con las manos entrelazadas en la nuca. Echó un vistazo esperanzado a su alrededor, pero en la habitación no había espejo alguno.

17

Lealtades imposibles

LaValle mantuvo la mano dentro de la pequeña bolsa durante largo rato, para hacer esperar a Pook. Estaban solos con los eunucos, que no contaban, en la habitación central del piso superior. Había prometido a su dueño un regalo antes incluso de que tuvieran noticias del retorno del rubí, y Pook sabía que el mago meditaba siempre mucho antes de hacer una promesa de ese tipo. No sería inteligente decepcionar al jefe de la cofradía.

LaValle tenía una gran confianza en su regalo y sabía que satisfacería sus exigencias. Al final, lo sacó y lo tendió a Pook, con una amplia sonrisa en los labios.

El bajá se quedó sin aliento y empezaron a sudarle las manos al tocar la figurita de ónice.

—Magnífico —murmuró, asombrado—. No he visto nunca una talla semejante. ¡Parece incluso como si se pudiera hablar con ella!

—Se puede —susurró LaValle con una voz inaudible. Sin embargo, el mago no quería descubrir todas las propiedades del regalo a la vez, así que contestó en voz alta—: Me alegro de que te guste.

—¿Dónde lo conseguiste?

LaValle se agitó, incómodo.

—Eso no tiene importancia —respondió—. Es para ti, maestro, y te lo entrego con toda lealtad. —Se apresuró a cambiar rápidamente de tema para evitar que Pook insistiera sobre ese punto—. La talla es sólo una ínfima parte de su valor.

Pook lo observó con curiosidad.

—Habrás oído hablar de estas figuras —prosiguió LaValle, satisfecho de tener de nuevo la oportunidad de sorprender al jefe de la cofradía—. Pueden ser unos compañeros mágicos de sus propietarios.

Las manos de Pook temblaron ligeramente al pensar en ello.

—Esto... —balbució excitado—, ¿esto puede convertir la pantera en algo real?

La maliciosa sonrisa de LaValle le dio la respuesta.

—¿Cómo? ¿Cuándo puedo...?

—Siempre que quieras —contestó LaValle.

—¿Hemos de preparar una jaula? —preguntó Pook.

—No hay necesidad.

—Pero al menos hasta que la pantera comprenda quién es el dueño...

—Tú posees la figura —lo interrumpió el mago—. La criatura que invoques te pertenecerá por completo. Obedecerá con exactitud todos tus deseos.

Pook se apoyó la figurita en el pecho. ¡Apenas podía creer en su buena suerte! Los felinos de gran tamaño eran los animales que más apreciaba, y tener uno de su propiedad que lo obedeciera como si fuera una extensión de su propia voluntad lo hacía sentirse más emocionado de lo que jamás había estado en su vida.

—Ahora —dijo—. Quiero llamar al felino ahora mismo. Dime cómo hacerlo.

LaValle tomó la pequeña figura y la colocó en el suelo frente a él. Luego, susurró una palabra al oído de Pook, procurando que la mención del nombre del felino no invocara la presencia de Guenhwyvar, echando por tierra el gran momento de Pook.

—Guenhwyvar —murmuró Pook con suavidad.

Al principio, no ocurrió nada, pero tanto Pook como LaValle percibieron cómo se producía el contacto con aquella lejana entidad.

—Ven a mí, Guenhwyvar —ordenó Pook.

Su voz viajó por el túnel de los planos de la existencia, a través del oscuro corredor que conducía al plano astral, el hogar de la entidad de la pantera. Guenhwyvar se despertó al oír la invocación y, con gran cautela, encontró el camino.

«Guenhwyvar.» La llamada resonó de nuevo pero el felino no reconoció la voz. Habían pasado muchas semanas desde que su dueño lo había traído al plano material principal y la pantera se había tomado un merecido y necesario descanso; pero su sueño le había producido una sensación de alarma y, ahora que una voz desconocida la invocaba, Guenhwyvar comprendió que algo había cambiado definitivamente.

Con gran cautela, aunque incapaz de resistirse a la llamada, la gran pantera bajó por el corredor.

Pook y LaValle observaron atónitos cómo aparecía una nube de humo grisáceo alrededor de la figura. Durante un breve instante, el humo hizo remolinos en el aire, hasta que trazó el contorno definitivo y se convirtió en Guenhwyvar. El felino se quedó completamente inmóvil, intentando reconocer el lugar donde se encontraba.

—¿Qué hago? —preguntó Pook a LaValle.

El animal se puso en tensión al oír el sonido de la voz..., la voz de su dueño.

—Lo que te plazca —respondió LaValle—. La pantera se sentará a tu lado, cazará por ti, caminará a tus pies..., matará por ti.

Una lluvia de ideas se agolparon en la mente del jefe de la cofradía al oír las palabras del mago.

—¿Qué límites tiene?

LaValle se encogió de hombros.

—Por lo general, este tipo de magia se desvanece al cabo de un tiempo, aunque puedes volver a llamar al felino cuando haya descansado —se apresuró a añadir al ver la desalentada mirada de Pook—. No puede ser asesinado, pues, de intentarlo, sólo lo enviarías de nuevo a su mundo. Aun así, la figurita puede romperse.

Pook volvió a adoptar un semblante amargo. El objeto ya se había convertido en algo demasiado preciado para él como para poder pensar en perderlo.

—Pero te aseguro que destruir esa figura no es una tarea fácil —continuó LaValle—. Su magia es muy poderosa. El herrero más fuerte de todos los Reinos no podría ni siquiera resquebrajarla con su martillo más pesado.

Pook estaba satisfecho.

—Acércate a mí —ordenó al felino, alargando la mano.

Guenhwyvar obedeció y bajó las orejas cuando Pook empezó a acariciarle con suavidad el negro lomo.

—Tengo una tarea para ti —anunció Pook de improviso, dirigiendo una mirada excitada a LaValle—. ¡Una tarea memorable y maravillosa! El primer trabajo de Guenhwyvar.

LaValle levantó los ojos al ver la expresión tan pura de placer impresa en el rostro de Pook.

—Tráeme a Regis —ordenó Pook al mago—. ¡Dejemos que la primera víctima de Guenhwyvar sea el halfling que más desprecio!

Exhausto después de su odisea en las Celdas de los Nueve, y tras las numerosas torturas que Pook le había infligido, Regis se cayó de bruces cuando lo dejaron ante el trono de Pook; pero el halfling luchó por ponerse en pie, dispuesto a aceptar el próximo tormento —aunque significara la muerte— con dignidad.

Pook hizo un gesto para que los guardias abandonaran la estancia.

—¿Has disfrutado de tu estancia entre nosotros? —se burló.

Regis se apartó los cabellos que le caían sobre el rostro.

—Ha sido aceptable —respondió—. Sin embargo, los vecinos son un poco ruidosos y se pasan la noche gruñendo y ronroneando.

—¡Silencio! —exclamó Pook. Luego, desvió la mirada hacia LaValle, que permanecía de pie junto al trono—. Encontrarás poco sentido del humor aquí —añadió el bajá con una maligna carcajada.

Pero Regis había superado el miedo y su actitud era resignada.

—Has ganado —dijo tranquilamente, con la intención de robar un poco de placer a Pook—. Me llevé tu rubí y me pillaste. Si crees que el crimen merece la muerte, entonces mátame.

—¡Oh, lo haré! —siseó Pook—. Tenía esa intención desde el principio, pero todavía no había elegido el método apropiado.

Regis dio un paso atrás. Quizá no estaba manteniendo la compostura como hubiera deseado.

—Guenhwyvar —llamó Pook.

—¿Guenhwyvar? —repitió Regis con una voz inaudible.

—Ven a mí, cachorro mío —dijo el bajá.

El halfling se quedó boquiabierto al ver que el felino mágico salía por la puerta entreabierta de la habitación de LaValle.

—¿Dón... dónde lo conseguiste? —tartamudeó.

—Es magnífico, ¿verdad? —contestó Pook—. Pero no te preocupes, podrás verlo más de cerca.

Se volvió hacia la pantera.

—Guenhwyvar, querido Guenhwyvar —murmuró Pook—. Este pequeño ladronzuelo traicionó a tu dueño. Mátalo, cachorro mío, pero hazlo despacio. Quiero oír sus gritos.

Regis se quedó mirando fijamente los ojos de la pantera, que estaban muy abiertos.

—Cálmate, Guenhwyvar —dijo, al ver que el felino daba un paso vacilante hacia él. Regis se sentía de verdad herido al ver que una pantera tan maravillosa estaba bajo el control de una persona tan malvada como Pook. Guenhwyvar pertenecía a Drizzt.

Pero Regis no podía perder demasiado tiempo reflexionando sobre las implicaciones de la aparición de la pantera. Su preocupación principal era ahora su propio futuro.

—Es él —gritó Regis, dirigiéndose a Guenhwyvar pero señalando a Pook—. Él es el jefe de aquel demonio que nos apartó de tu dueño verdadero, el demonio que tu dueño verdadero está buscando.

—¡Excelente! —se rió Pook, pensando que Regis se estaba agarrando desesperadamente a una mentira para confundir al animal—. ¡Éste espectáculo compensará la angustia que he tenido que soportar por tu culpa, maldito Regis!

LaValle se agitó incómodo, pues comprendía que las palabras de Regis eran ciertas.

—¡Ahora, cachorro mío! —ordenó Pook—. ¡Tortúralo!

Guenhwyvar gruñó suavemente, con los ojos entrecerrados.

—Guenhwyvar —volvió a repetir Regis, dando un paso atrás—. Guenhwyvar, tú me conoces.

Pero el felino no mostraba signo alguno de haber reconocido al halfling. Obligado a obedecer la voz de su amo, se agazapó y empezó a acercarse centímetro a centímetro a Regis.

—¡Guenhwyvar! —gritó Regis, palpando la pared en busca de alguna vía de escape.

—Ése es el nombre del felino —se burló Pook, que todavía no se había dado cuenta de que el halfling conocía en realidad a la bestia—. Adiós, Regis. ¡Te consolará saber que recordaré este momento durante el resto de mi vida!

La pantera bajó las orejas y se agachó todavía más, aplastando las patas traseras contra el suelo para mantener mejor el equilibrio. Regis se precipitó hacia la puerta, aunque sabía a ciencia cierta que estaría cerrada con llave, y entonces Guenhwyvar dio un salto, con una velocidad y precisión increíbles. Regis apenas se dio cuenta de que el felino estaba sobre él.

Sin embargo, el éxtasis del bajá Pook resultó ser muy breve. Se puso en pie al instante, con la esperanza de presenciar más de cerca el espectáculo, mientras Guenhwyvar caía sobre Regis. Acto seguido, el felino se desvaneció lentamente en el aire.

Y el halfling también había desaparecido.

—¿Qué? —gritó Pook—. ¿Eso es todo? ¿No hay sangre? —Se volvió hacia LaValle—. ¿Es así como asesina este animal?

Pero la expresión horrorizada del mago le indicó que algo había ido mal. De repente, el jefe de la cofradía comprendió la verdad de la relación de Regis con el felino.

—¡Se lo llevó! —rugió Pook. Rodeó el trono y agarró a LaValle—. ¿Adónde? ¡Dímelo! —rugió, acercando su rostro peligrosamente al del mago.

A LaValle no lo sostenían las piernas.

—No es posible —balbució—. El felino debe obedecer a su dueño, a su poseedor.

—¡Regis conocía al animal —gritó Pook.

—Lealtades imposibles —contestó LaValle, realmente anonadado.

Pook recobró la compostura y volvió a sentarse en el trono.

—¿Dónde lo conseguiste? —le preguntó.

—Entreri —respondió de inmediato el mago, sin atreverse a vacilar siquiera.

Pook se rascó la barbilla.

—Entreri —repitió. Las piezas del rompecabezas empezaban a encajar. Pook conocía lo suficiente al asesino para saber que no era capaz de dar un objeto tan valioso a cambio de nada—. Pertenecía a alguno de los amigos del halfling —concluyó Pook, recordando las referencias de Regis al «verdadero dueño» de Guenhwyvar.

—No se lo pregunté —confesó LaValle.

—¡No tenías por qué hacerlo! —le espetó Pook—. Pertenecía pues a uno de los amigos del halfling..., tal vez a uno de los que mencionó Oberon. Sí..., y Entreri te lo dio a cambio de...

Dirigió una mirada perversa en dirección a LaValle.

—¿Dónde está Dankar, el pirata? —preguntó maliciosamente.

LaValle estuvo a punto de desmayarse, pues se hallaba atrapado, y la única forma de salir de aquel embrollo significaba la muerte.

—Ya has dicho lo suficiente —prosiguió Pook, al comprenderlo todo por la pálida expresión del mago—. ¡Ah, Entreri! —musitó—. Me has servido bien, pero siempre me das dolores de cabeza. Y tú —añadió, dirigiéndose a LaValle—, dime, ¿adónde han ido?

LaValle sacudió la cabeza.

—Al plano de la pantera —balbució—, es la única posibilidad.

—¿Y puede regresar a este mundo?

—Sólo si lo invoca el poseedor de la figurita.

Pook señaló la pequeña figura que permanecía en el suelo frente a la puerta.

—Haz que regrese el felino —ordenó.

LaValle se apresuró a obedecer.

—¡No, espera! —rectificó Pook—. Espera a que consiga una jaula para él. Guenhwyvar será mío a su debido tiempo. Aprenderá disciplina.

LaValle continuó andando y recogió la figura, sin saber exactamente por dónde empezar. Pook lo agarró del brazo cuando pasó junto al trono.

—Pero el halfling —gruñó Pook, apretando su nariz plana contra la de LaValle—. ¡Si valoras tu vida, mago, devuélvemelo!

Pook empujó a LaValle y se encaminó hacia la puerta que conducía a los niveles inferiores. Tendría que consultar con algunos informadores en las calles, para saber dónde estaba Artemis Entreri y también para conocer más detalles sobre aquellos amigos del halfling si todavía vivían o si habían muerto en el canal de Asavir.

Si se hubiera tratado de otra persona, y no de Entreri, Pook habría utilizado su rubí, pero aquella opción no era factible con el peligroso asesino.

Pook soltó un gruñido y salió de la estancia. Tras el regreso de Entreri, había esperado no tener nunca que volver a recurrir a aquella opción, pero con LaValle tan sumamente atado a los juegos del asesino, la única posibilidad que le quedaba era Rassiter.

—¿Quieres deshacerte de él? —preguntó el hombre rata, disfrutando como siempre con aquella nueva tarea que estaba a punto de asignarle Pook.

—No te sobrestimes —respondió Pook—. Entreri no es asunto tuyo, Rassiter, y además, está por encima de tus posibilidades.

—Subestimas la fuerza de mi cofradía.

—Y tú subestimas la red de colaboradores del asesino..., entre los que probablemente se encuentren algunos de los que tú llamas camaradas —le advirtió Pook—. No quiero que estalle una guerra dentro de mi cofradía.

—Entonces, ¿qué? —preguntó el hombre rata, con una expresión de evidente decepción.

Al ver el tono hostil de Rassiter, Pook empezó a acariciar el rubí que llevaba colgado al cuello. Sabía que podía someter a Rassiter a su hechizo, pero prefería no tener que llegar a eso. Los individuos hipnotizados por la gema nunca realizaban el trabajo tan bien como aquellos que actuaban según sus propios deseos, y si los amigos de Regis habían escapado de verdad de Dankar, Rassiter y sus secuaces debían estar en plena forma para derrotarlos.

—Es posible que hayan seguido a Entreri hasta Calimport —le explicó Pook—. Creo que son amigos del halfling y, por tanto, un peligro para nuestra cofradía.

Rassiter se inclinó hacia adelante, simulando estar sorprendido. Por supuesto, el hombre rata ya sabía, por Dondon, la llegada de los aventureros del norte.

—Pronto estarán en la ciudad —prosiguió Pook—. No tenéis mucho tiempo.

«Ya están aquí», pensó Rassiter para sus adentros, intentando sofocar una sonrisa.

—¿Quieres que los capturemos?

—No, eliminadlos —corrigió Pook—. Ese grupo es demasiado poderoso. No nos queda otra opción.

—Eliminarlos —repitió Rassiter—. Ésta ha sido siempre mi tarea predilecta.

Pook no pudo evitar un estremecimiento.

—Cuando acabéis el trabajo, comunícamelo —dijo, mientras se dirigía a la puerta.

Rassiter se rió en silencio, a espaldas de su jefe.

—¡Ah, Pook! —susurró en cuanto se hubo marchado—, ¡qué poco conoces mis influencias! —El hombre rata se frotó las manos anticipándose al éxito. La noche iba a ser larga y los aventureros del norte pronto estarían en las calles..., donde Dondon podría hallarlos.

18

Doble hablador

Apostado en su esquina favorita, al otro lado de la Ronda del Tunante, frente al Camello Hablador, Dondon vio cómo el elfo, el último de los cuatro extranjeros, se introducía en la posada en busca de sus amigos. El halfling sacó un diminuto espejo de bolsillo para supervisar su disfraz... Todas las marcas de suciedad y porquería estaban en los lugares apropiados; la ropa le venía grande, como si se la hubiera quitado a un borracho inconsciente en un callejón, y el pelo estaba adecuadamente enmarañado y despeinado, como si no hubiera visto un peine durante años.

Dondon dirigió una mirada ensoñadora a la luna y se palpó la barbilla con los dedos. Todavía no había pelo pero empezaba a picar. El halfling tomó una profunda bocanada de aire, y luego otra, para contener sus necesidades de transformación. Un año después de su unión a las filas de Rassiter, había aprendido a controlar aquellas urgencias diabólicas con bastante éxito, pero deseaba acabar rápidamente con el asunto de aquella noche. La luna brillaba hoy de una forma especial.

La gente que pasaba por las calles, los habituales, guiñaban un ojo a modo de aprobación al pasar junto al halfling, pues sabían que aquel artista confidente del jefe estaba, una vez más, al acecho. Debido a su reputación, Dondon había perdido hacía ya tiempo su eficacia contra los habituales noctámbulos de las calles de Calimport; pero esos personajes tenían el conocimiento suficiente para no hablar del halfling en presencia de extraños. Dondon siempre se las arreglaba para rodearse de los delincuentes más duros de la ciudad y, además, ¡descubrir su personalidad a una posible víctima era un crimen muy serio!

Al poco rato, el halfling apoyó la espalda contra la esquina del edificio para observar a los cuatro amigos que salían de la posada.

Para Drizzt y sus compañeros, la noche en Calimport parecía tan poco natural como las imágenes que habían visto durante el día. A diferencia de las ciudades del norte, en las que las actividades nocturnas se realizaban en las numerosas tabernas, el bullicio de las calles de Calimport no hacía más que aumentar tras la puesta de sol; e incluso los paseantes más humildes adoptaban una actitud diferente y se volvían de pronto misteriosos y siniestros.

La única sección de la calle que parecía ajena a aquella confusión era la zona situada frente al edificio sin rótulos del extremo más alejado del círculo: la cofradía. Al igual que durante el día, un par de guardias estaban apostados a ambos lados de la puerta, pero ahora había también dos más en los extremos de la casa.

—Si Regis está en ese lugar, tendremos que encontrar un modo de entrar —comentó Catti-brie.

—No hay duda de que Regis ha de estar ahí —contestó Drizzt—. Pero debemos empezar por dar caza a Entreri.

—Hemos venido a buscar a Regis —le recordó la muchacha, observándolo con aire decepcionado. Pero, para satisfacción suya, Drizzt se apresuró a dar una explicación.

—El camino hacia Regis pasa antes por el asesino —dijo—. Entreri lo ha dispuesto así. Ya oísteis sus palabras en el precipicio del barranco de Garumn. Entreri no nos permitirá llegar a Regis si antes no tratamos con él.

Catti-brie no podía refutar la lógica de las palabras del drow. Cuando el asesino les había arrebatado a Regis en Mithril Hall, se había asegurado al máximo de que Drizzt emprendiera la

persecución, como si la captura del halfling fuera tan sólo una parte del juego que llevaba a cabo contra Drizzt.

—¿Por dónde empezamos? —bufó Bruenor en tono impaciente. Había esperado que las calles estuvieran tranquilas, para tener una mejor oportunidad de preparar la tarea que tenían ante ellos. Incluso había llegado a pensar que podían acabar con el asunto aquella misma noche.

—Por donde estamos —contestó Drizzt, lo cual dejó perplejo a Bruenor—. Hemos de conocer el olor de las calles —explicó el drow—. Vigilar los movimientos de su gente y escuchar sus sonidos. Preparar la mente para lo que ha de llegar.

—¡El tiempo, elfo! —gruñó Bruenor—. ¡Me dice el corazón que Panza Redonda tiene una soga al cuello mientras nosotros permanecemos aquí oliendo esta calle nauseabunda!

—No necesitamos buscar a Entreri —intervino Wulfgar, que había comprendido el razonamiento de Drizzt—. El asesino nos encontrará a nosotros.

Casi al unísono, como si la afirmación de Wulfgar les hubiera recordado a todos el peligro que los rodeaba, los cuatro apartaron la vista y observaron el bullicio que los rodeaba. Ojos oscuros los vigilaban en cada esquina y todas las personas que pasaban junto a ellos se quedaban mirándolos fijamente. Calimport no era una ciudad acostumbrada a los extranjeros —aunque era un puerto comercial—; pero, en cualquier caso, el cuarteto que formaban destacaría en las calles de cualquier ciudad de los Reinos. Al comprender su vulnerabilidad, Drizzt decidió que era mejor echar a andar, y empezó a descender por la Ronda del Tunante, tras hacer un gesto a los demás de que lo siguieran.

Sin embargo, antes de que Wulfgar, que iba el último, diera ni siquiera un paso, una voz infantil lo llamó desde las sombras de la posada.

—¡Eh! —gritó la voz—. ¿Quieres que te dé un puñetazo?

Wulfgar, sin comprender, se acercó un poco más e intentó distinguir algo en la oscuridad. Al instante descubrió a Dondon, que parecía un joven y harapiento muchacho humano.

—¿Qué haces? —preguntó Bruenor, situándose junto a Wulfgar.

El bárbaro señaló hacia la esquina.

—¿Qué demonios haces? —repitió Bruenor, pero ahora dirigiéndose a aquella diminuta figura envuelta en sombras.

—¿Queréis que os dé un puñetazo? —repitió Dondon, saliendo de la oscuridad.

—¡Bah! —replicó Bruenor con un gesto—. Es sólo un muchacho. Vete, pequeño. ¡No tenemos tiempo de jugar! —Agarró a Wulfgar por el brazo y se volvió para alejarse.

—Puedo ayudaros —dijo Dondon a sus espaldas.

Bruenor siguió caminando, con Wulfgar a su lado, pero en aquel momento Drizzt se detuvo al ver que sus compañeros se rezagaban, y pudo oír la última frase del muchacho.

—¡Es sólo un niño! —explicó Bruenor.

—Un niño de la calle —corrigió Drizzt, pasando por detrás de Bruenor y Wulfgar para acercarse al muchacho—, con ojos y oídos que no se pierden detalle. ¿Cómo puedes ayudarnos? —le susurró a Dondon mientras se acercaba a la pared, para apartarse de la vista de la curiosa multitud.

Dondon se encogió de hombros.

—Hay mucho para robar: esta mañana llegó una buena colección de mercancías. ¿Qué andáis buscando?

Bruenor, Wulfgar y Catti-brie se situaron, en actitud defensiva, alrededor de Drizzt y el muchacho, vigilando las calles pero con los oídos atentos a aquella conversación que, de pronto, se había vuelto interesante.

Drizzt se agachó e hizo que la mirada de Dondon siguiera la suya en dirección al edificio situado al final del círculo.

—La casa de Pook —dijo Dondon de inmediato—. La casa mejor guardada de todo Calimport.

—Pero tiene un punto débil —respondió Drizzt.

—Todas lo tienen —replicó Dondon con voz pausada, desempeñando a la perfección el papel de avispado superviviente de las calles.

—¿Has estado alguna vez allí?

—Tal vez.

—¿Has visto alguna vez cien monedas de oro?

Dondon dejó que sus ojos centellearan y cambió a propósito el peso de su cuerpo de un pie a otro.

—Llevémoslo a las habitaciones —intervino Catti-brie—. Aquí estamos atrayendo demasiadas miradas.

Dondon aceptó de inmediato, pero antes lanzó una advertencia a Drizzt. Dirigiéndole una mirada glacial, proclamó:

—¡Sé contar hasta cien!

Cuando estuvieron de nuevo en su habitación, Drizzt y Bruenor fueron dando monedas de oro a Dondon mientras el halfling les contaba la existencia de una entrada secreta en la parte trasera de la cofradía.

—¡Ni siquiera los ladrones saben que existe! —concluyó Dondon.

Los amigos se apiñaron a su alrededor, ansiosos por conocer más detalles.

Y Dondon se esforzó porque toda la operación pareciera fácil.

Demasiado fácil.

Drizzt se incorporó y dio media vuelta para que el confidente no viera su sonrisa. ¿No habían estado hablando, hacía poco rato, de que Entreri se pondría en contacto con ellos? Y apenas unos minutos después, ese espabilado muchacho se acercaba convenientemente a ellos para guiarlos.

—Wulfgar, quítale los zapatos —dijo Drizzt.

Los tres amigos se volvieron hacia él con curiosidad. Dondon se agitó en su silla.

—Los zapatos —repitió Drizzt. Dio media vuelta y señaló los pies de Dondon. Bruenor, que había sido amigo de un halfling durante tanto tiempo, captó de inmediato la intención del drow y no esperó a que el bárbaro respondiera. El enano agarró la bota izquierda de Dondon y tiró de ella. Debajo de la bota apareció un pie cubierto por una espesa mata de pelo..., el pie de un halfling.

Dondon se encogió de hombros sin saber qué hacer y se echó hacia atrás en la silla. El encuentro se desarrollaba tal como Entreri había previsto.

—Dijo que podría ayudarnos —comentó Catti-brie en tono sarcástico, dando a las palabras de Dondon un aire más siniestro.

—¿Quién te envía? —gruñó Bruenor.

—Entreri —respondió Wulfgar en lugar de Dondon—. Trabaja para Entreri. Lo ha enviado aquí para que nos conduzca a su trampa. —Wulfgar se inclinó sobre Dondon, y su enorme cuerpo eclipsó la luz de la vela.

Bruenor apartó al bárbaro y se colocó en su lugar. Con su aspecto juvenil, Wulfgar no podía imponerse tanto como el narigudo y barbudo luchador enano, de ojos encendidos y con el casco abollado.

—Vamos a ver, pequeño traidor —gruñó Bruenor a un palmo del rostro de Dondon—. ¡Ya puedes empezar a hablar con tu lengua pestilente! ¡Si nos conduces por el camino erróneo, te la cortaré de cuajo!

Dondon palideció —como había ensayado previamente—, y empezó a temblar visiblemente.

—Cálmate —dijo Catti-brie a Bruenor, adoptando ahora un papel de mediadora—. Estoy segura de que ya has asustado bastante al halfling.

Bruenor le dio un empujón y la muchacha se volvió lo suficiente para que Dondon no viera cómo le guiñaba un ojo.

—¿Asustarlo? —exclamó el enano mientras se colocaba el hacha en el hombro—. ¡Tengo planeado algo más que asustarlo!

—¿Conoces a Entreri? —preguntó Wulfgar.

—Todo el mundo conoce a Entreri —contestó Dondon—. Y, en Calimport, ¡todo el mundo obedece sus órdenes!

—¡Olvida a Entreri! —gruñó Bruenor a pocos centímetros de su rostro—. Mi hacha impedirá que ese asesino te haga daño.

—¿Crees que puedes matar a Entreri? —preguntó Dondon a su vez, aunque comprendía lo que Bruenor había querido decir.

—Entreri no puede hacer daño a un cadáver —respondió Bruenor en tono severo—. Mi hacha se encargará de convertirte en eso.

—Es a ti a quien busca —dijo Dondon a Drizzt, en un intento de apaciguar la situación.

Drizzt asintió, pero permaneció en silencio. Algo parecía fuera de lugar en aquel encuentro también fuera de lugar.

—Yo no pertenezco a ningún bando —imploró Dondon a Bruenor, al ver que el drow no iba a aliviar su situación—. Sólo hago lo que puedo para sobrevivir.

—Pues para sobrevivir ahora, nos vas a contar el modo de entrar allí —lo amenazó Bruenor—. El modo más seguro.

—El lugar es una fortaleza. —Dondon se encogió de hombros—. No hay una manera segura para entrar.

Bruenor empezó a acercarse todavía más a él, con el entrecejo fruncido.

—Pero si tuviera que intentarlo —balbució el halfling—, lo intentaría a través del alcantarillado.

Bruenor observó a sus amigos.

—Parece acertado —observó Wulfgar.

Drizzt examinó al halfling durante largo rato, buscando alguna pista en los inquietos ojos de Dondon.

—De acuerdo —dijo al fin.

—Así que ha conseguido salvar el cuello —intervino Catti-brie—. Pero ¿qué haremos con él? ¿Lo llevaremos con nosotros?

—¡Ajá! —exclamó el enano, con un guiño malicioso—. ¡Nos hará de guía!

—No —interrumpió Drizzt, sorprendiendo a sus compañeros—. El halfling hizo lo que le ordenamos. Dejadlo marchar.

—¿Para que vaya directamente a Entreri a explicarle lo ocurrido? —preguntó Wulfgar.

—Entreri no lo comprendería —contestó Drizzt. Observó a Dondon fijamente en los ojos, pero sin dejar entrever al halfling que había adivinado su pequeño doble juego—. Ni lo olvidaría tampoco.

—Mi corazón me dice que deberíamos llevárnoslo —señaló Bruenor.

—Dejadlo marchar —insistió Drizzt con calma—. Confiad en mí.

Bruenor soltó un bufido y dejó caer el hacha a un costado, antes de dirigirse a la puerta, murmurando por lo bajo. Wulfgar y Catti-brie intercambiaron más miradas de inquietud, pero dejaron libre el paso.

Dondon no vaciló, aunque Bruenor se situó frente a él al alcanzar la puerta.

—Si vuelvo a ver tu cara —lo amenazó el enano—, sea cual sea la máscara que lleves, ¡te cortaré en dos!

Dondon se hizo a un lado y empezó a retroceder hacia el corredor, sin apartar la vista del peligroso Bruenor. Luego, descendió hasta el vestíbulo, sacudiendo la cabeza incrédulo al ver con qué perfección había descrito Entreri el encuentro, y lo bien que conocía el asesino a aquellos cuatro individuos. En especial al drow.

Por su parte Drizzt, que sospechaba la verdad de aquel encuentro, comprendió que la amenaza final de Bruenor no tenía importancia alguna para el halfling. Dondon se había enfrentado a ellos con dos mentiras, sin ni siquiera parpadear.

Pero Drizzt hizo un gesto de aprobación cuando Bruenor regresó a la habitación, gruñendo todavía por lo bajo, pues el drow era consciente de que, por lo menos, la amenaza había dado seguridad al enano.

A sugerencia de Drizzt, se tumbaron a descansar durante un rato. Con el bullicio que había en las calles, nunca iban a poder deslizarse por una de las rejas del alcantarillado sin ser vistos. Sin embargo, la multitud se dispersaría al desvanecerse la noche, y los paseantes pasarían de ser unos peligrosos delincuentes para convertirse en unos campesinos bajo el sol.

Drizzt fue el único que no consiguió dormir. Se sentó apoyado en la puerta de la habitación, escuchando los sonidos que procedían del pasillo, y se sumió en sus pensamientos mecido por la respiración regular de sus amigos. Bajó la vista y observó la máscara que pendía de su cuello. Una mentira tan simple le permitía caminar libremente por todo el mundo.

Pero ¿se vería entonces atrapado en las redes de su propio engaño? ¿Qué libertad podía hallar si refutaba la verdad sobre sí mismo?

Drizzt desvió la vista hacia Catti-brie, que dormía plácidamente en la única cama de la habitación, y sonrió. En la inocencia existía una gran sabiduría, una vena de verdad en el idealismo de la percepción no corrompida.

No podía defraudarla.

Drizzt percibió que la oscuridad del exterior se hacía más intensa. La luna había desaparecido. Se acercó a la ventana de la habitación y echó un vistazo a la calle. Los noctámbulos vagabundeaban todavía de un lado a otro, pero ahora había pocos y la noche estaba a punto de acabar. Despertó a sus compañeros; no podían permitirse el lujo de retrasarse más. Se desperezaron para despejarse y, tras recoger sus cosas, regresaron a la calle.

Había varias rejas de alcantarillado puestas en fila en la Ronda del Tunante, pero parecía que habían estado diseñadas para mantener bajo tierra la pestilencia de las cloacas y no para frenar el agua de las poco habituales pero intensas tormentas que arrasaban la ciudad. Los cuatro amigos escogieron una situada en una callejuela junto a la posada, lejos de la calle principal pero lo suficientemente cerca de la cofradía como para poder encontrar el camino bajo tierra sin demasiadas dificultades.

—El muchacho podrá levantarla —dijo Bruenor, haciendo un gesto a Wulfgar para que se acercara. El bárbaro se puso en cuclillas y agarró los barrotes de hierro.

—Todavía no —susurró Drizzt, echando una ojeada a su alrededor por si había ojos curiosos. Envió a Catti-brie a observar el extremo de la callejuela, junto a la Ronda del Tunante, y él mismo se encargó de echar un vistazo por la parte más oscura. Cuando comprobó que todo estaba

despejado, regresó junto a Bruenor. El enano desvió la vista hacia Catti-brie y la muchacha hizo un gesto de asentimiento.

—Levántala, muchacho —dijo Bruenor—. ¡Pero en silencio!

Wulfgar agarró con fuerza los barrotes y tomó una profunda bocanada de aire. Los enormes brazos se endurecieron mientras estiraba, y un gruñido se escapó de sus labios. Pero, aun así, la reja resistió.

Wulfgar observó incrédulo a Bruenor y lo volvió a intentar, redoblando el esfuerzo. El rostro se le tiñó de rojo y la reja crujió en señal de protesta, pero sólo se separó unos centímetros del suelo.

—Seguro que hay algo que la mantiene sujeta por debajo —dijo Bruenor, inclinándose sobre los barrotes para inspeccionar.

El tintineo de una cadena al romperse fue la única señal de aviso para el enano, momentos antes de que la reja se soltara. Wulfgar cayó rodando hacia atrás. La parrilla de hierro golpeó a Bruenor en la cabeza, abollándole el casco y haciéndolo caer de espaldas. El bárbaro, con la reja todavía en las manos, fue a estrellarse estrepitosamente contra la pared de la posada.

—¡Maldito seas, chiflado de...! —empezó a renegar Bruenor, pero Drizzt y Catti-brie, que habían acudido en su ayuda, le recordaron que la misión debía ser secreta.

—¿Por qué iba a estar con cadenas una reja de alcantarillado? —preguntó Catti-brie.

Wulfgar se sacudió el polvo de la ropa.

—Y desde el interior —añadió—. Parece que hay algo ahí abajo que quiere mantenerse apartado de la ciudad.

—Pronto lo sabremos —respondió Drizzt, mientras se sentaba junto al agujero que había quedado despejado e introducía las piernas—. Preparad una antorcha. Os llamaré si el camino está libre.

Catti-brie percibió el brillo impaciente de los ojos del drow y le dirigió una mirada de inquietud.

—Por Regis —le aseguró Drizzt—, y sólo por Regis.

Acto seguido, desapareció en la oscuridad, una oscuridad tan negra como los túneles sin luz de su tierra natal.

Los otros tres oyeron un ruido sordo cuando llegó al suelo, y luego todo quedó en silencio.

Trascurrieron varios minutos de gran ansiedad.

—Enciende la antorcha —susurró Bruenor a Wulfgar.

Catti-brie agarró el brazo del bárbaro para detenerlo.

—Ten un poco de confianza —le dijo a Bruenor.

—Demasiado rato —musitó el enano—. Demasiado tranquilo.

Catti-brie continuó con la mano apoyada en el brazo de Wulfgar hasta que la suave voz de Drizzt llegó hasta ellos.

—Despejado —dijo el drow—. Bajad deprisa.

Bruenor cogió la antorcha de las manos del bárbaro.

—Baja el último —le ordenó—. Y coloca la reja en cuanto hayas entrado. ¡No hay necesidad de que todo el mundo sepa adónde vamos!

La primera cosa que vieron cuando la luz de la antorcha iluminó la alcantarilla, fue la cadena que sujetaba la reja. Era prácticamente nueva y estaba atada a una caja cerrada con llave excavada en la pared de la cloaca.

—Creo que no estamos solos —susurró Bruenor.

Drizzt observó a su alrededor, pues sentía la misma inquietud que el enano. Entonces se sacó la máscara y volvió a ser un elfo drow en su ambiente.

—Yo iré en la cabeza, fuera del alcance de la luz. Estad preparados.

Echó a andar con pasos silenciosos por la orilla de la oscura corriente de agua que se deslizaba con lentitud por el centro del túnel.

Bruenor lo seguía con la antorcha, y detrás de él iban Catti-brie y Wulfgar. El bárbaro tenía que agachar la cabeza para no golpearse con el mohoso techo. Las ratas chillaban y se escabullían de la extraña luz, y cosas más oscuras se refugiaban en silencio bajo la protección del agua. El túnel serpenteaba a un lado y a otro, y cada pocos pasos pasaban por delante de unas aberturas que conducían a un laberinto de corredores laterales. El sonido del agua goteando no hacía más que aumentar la confusión de los cuatro amigos, y tanto la oían delante como, al cabo de un momento, a la izquierda y, acto seguido, a la derecha.

Bruenor intentaba mantener la mente despierta, sin hacer caso del moho y del fétido hedor, y se concentraba en seguir los pasos de aquella sombra oscura que abría la marcha fuera del alcance de la luz de la antorcha. De pronto, llegaron a una caótica encrucijada llena de esquinas, y vio que Drizzt ya no estaba frente a él sino a un lado.

Pero, cuando se disponía a seguirlo, se dio cuenta de que el drow todavía debía de estar delante.

—¡Preparados! —gritó Bruenor, al tiempo que lanzaba la antorcha a una zona seca junto a él y agarraba su hacha y su escudo. Su rapidez los salvó a todos, pues un instante después, emergieron de un túnel lateral no una sino dos figuras encapuchadas, con las espadas en alto y una afilada dentadura que brillaba bajo unos retorcidos bigotes.

Tenían el tamaño de un hombre, llevaban ropas de hombre y sostenían espadas en las manos. En su otra forma, eran en realidad humanos y no siempre malvados, pero en las noches de luna llena se transformaban en licántropos y de este modo aparecía el lado oscuro de su ser. Se movían como humanos pero poseían las características de las ratas de alcantarilla: un hocico afilado, un pelaje corto y marronáceo, y una repugnante cola.

Catti-brie apuntó hacia ellos por encima del casco de Bruenor, y lanzó el primer golpe. El estallido de plata de su mortífera flecha iluminó el túnel lateral como si se tratara de un relámpago, y dejó a la vista muchas más figuras siniestras que se dirigían hacia la encrucijada.

Wulfgar oyó un chapoteo por detrás y, al volverse, vislumbró una manada de hombres rata que se acercaba corriendo. Afianzó los pies en el barro lo mejor que pudo y preparó a Aegis-fang para la lucha.

—¡Nos estaban esperando, elfo! —gritó Bruenor.

Drizzt había llegado ya a la misma conclusión. Al oír el primer grito del enano, se separó todavía más de la antorcha para utilizar la ventaja que le otorgaba la oscuridad. Al dar la vuelta a un recodo, se topó frente a frente con dos figuras y, antes siquiera de que el brillo de Centella le permitiera ver sus oscuros pelajes, adivinó cuál era su siniestra naturaleza.

En cambio, los hombres rata no esperaban encontrarse con lo que tenían delante. Ya fuera porque pensaban que sus enemigos estaban aislados en la zona iluminada por la antorcha, o más bien al ver la piel oscura del elfo drow, el caso es que dieron un brinco hacia atrás.

Drizzt no perdió la oportunidad y los partió en dos de un solo golpe, antes siquiera de que se hubieran recuperado de la impresión. A continuación, el drow volvió a fundirse en la oscuridad, en busca de algún túnel que pasara por detrás y que le permitiese pillar por sorpresa a los que les habían tendido aquella emboscada.

Wulfgar mantenía a sus atacantes a raya haciendo amplios barridos con Aegis-fang. El martillo derribaba bruscamente a todos aquellos hombres rata que osaban acercarse demasiado y arrancaba pedazos de musgo de las paredes de la cloaca cada vez que terminaba su recorrido. Pero,

a medida que los licántropos empezaban a comprender el poder del corpulento bárbaro, se acercaban a él con menos entusiasmo, Wulfgar también comprendió que lo máximo que podía esperar era acabar en un punto muerto..., un empate mortal que duraría tanto como durase la energía de sus poderosos brazos.

Por detrás de Wulfgar, Bruenor y Catti-brie tenían mejor suerte. El arco de Catti-brie no paraba de lanzar flechas por encima del casco del enano; las bajas en las filas de los hombres rata que se acercaban no hacían más que aumentar. Además, los pocos que conseguían llegar hasta Bruenor, tambaleándose e intentando esquivar las flechas mortales de la mujer, resultaban ser una presa fácil para el enano.

Sin embargo, el número de contrincantes era infinitamente superior, y los cuatro amigos sabían que un solo error podía costarles la vida.

Siseando y con la boca llena de espuma, los hombres rata empezaron a apartarse de Wulfgar. El bárbaro se dio cuenta de que iba a empezar una lucha más decisiva y dio un paso hacia adelante.

Los hombres rata rompieron filas de pronto y echaron a correr por el túnel, fuera del alcance de la luz de la antorcha. Wulfgar vio que uno de ellos levantaba un arco y disparaba.

Instintivamente, el corpulento bárbaro se aplastó contra la pared con la suficiente agilidad para esquivar el proyectil, pero Catti-brie, que estaba tras él pero mirando al otro lado, no llegó a ver la flecha.

De pronto, sintió un dolor muy agudo y, al llevarse la mano a la cabeza, sintió la calidez de su sangre en los dedos. Un remolino de oscuridad le nubló la vista y cayó junto a la pared.

Drizzt se deslizaba por los pasadizos, silencioso como la muerte. Mantenía a Centella en su vaina, pues no quería que su resplandor lo descubriera, y continuaba avanzando con la otra cimitarra mágica desenfundada. Se encontraba en un laberinto, pero suponía que podría orientarse con la suficiente seguridad para reunirse con sus amigos. Sin embargo, en cada túnel que escogía, vislumbraba al final la luz de las antorchas de las sucesivas oleadas de hombres rata que se acercaban a la batalla.

La oscuridad era suficiente para que el furtivo drow pudiese ocultarse, pero Drizzt tenía la incómoda sensación de que sus movimientos estaban programados, que alguien los había previsto de antemano. Ante él se abría una infinidad de pasadizos, pero cada vez tenía menos opciones, pues en cada esquina aparecían más hombres rata. A cada paso que daba, se alejaba un poco más de sus amigos, pero Drizzt comprendió enseguida que no le quedaba más alternativa que seguir avanzando, pues los hombres rata habían ocupado el túnel principal a sus espaldas, siguiendo su misma ruta.

Drizzt se detuvo en las sombras de un oscuro rincón y miró a su alrededor intentando calcular mentalmente la distancia que había recorrido. Observó los pasadizos que tenía a sus espaldas y en los que ahora se veía el resplandor de las antorchas.

Aparentemente, no había tantos hombres rata como había supuesto en un principio. Los que aparecían en cada esquina debían de ser los mismos que había visto en los túneles anteriores, que seguían un rumbo paralelo al de Drizzt y llegaban a los pasadizos al mismo tiempo que el drow aparecía por el otro extremo.

Pero el hecho de comprender que no había tantos hombres rata como había imaginado no sirvió de consuelo a Drizzt. Sus sospechas se veían ahora confirmadas. Lo estaban acorralando.

Wulfgar se volvió e intentó acercarse a su amada Catti-brie, pero los hombres rata avanzaron con rapidez hacia él.

La rabia guiaba ahora los movimientos del poderoso bárbaro. Embistió contra sus atacantes, aplastándolos y barriéndolos con los devastadores golpes de su martillo de guerra, mientras con la mano libre retorcía el cuello a todos aquellos que se colocaban a su lado. Los hombres rata

alcanzaban de vez en cuando al bárbaro, pero los cortes y las pequeñas heridas no iban a detener al encolerizado Wulfgar.

Mientras avanzaba, iba tropezando con los que habían caído y se apresuraba a hundir sus pesadas botas en sus cuerpos moribundos. Al verlo, otros hombres rata se apartaron, horrorizados, de su camino.

En la retaguardia, el arquero luchaba por cargar de nuevo su arco, una tarea que se hacía más y más difícil porque era incapaz de apartar la vista del espectáculo que ofrecía el bárbaro y porque, de pronto, había comprendido que él era el blanco de la cólera de Wulfgar.

Bruenor, con las filas de hombres rata diezmadas frente a él, pudo atender a Catti-brie. Con el semblante sombrío se inclinó sobre la muchacha y apartó de su hermoso rostro la espesa cabellera de rizos rojizos, más pesada ahora debido a la sangre.

Catti-brie lo observó con ojos aturdidos.

—Un centímetro más y mi vida hubiera acabado —dijo, mientras le guiñaba un ojo y esbozaba una sonrisa.

Bruenor examinó la herida y vio, con alivio, que tenía razón. La flecha le había hecho una fea herida en la cabeza, pero era superficial.

—Estoy bien —insistió Catti-brie, e intentó ponerse en pie.

Bruenor no se lo permitió.

—Todavía no —susurró.

—La batalla no ha terminado aún —contestó Catti-brie, insistiendo en incorporarse. Pero Bruenor le señaló el final del túnel, donde estaba Wulfgar con un montón de cuerpos a su alrededor.

—Ahí está nuestra única oportunidad. —El enano se rió entre dientes—. Deja que el muchacho piense que te han matado.

Catti-brie se mordió el labio asombrada ante la escena. Había una docena de hombres rata por el suelo y Wulfgar continuaba avanzando, aplastando con su martillo a todos aquellos que no se apartaban a tiempo de su camino.

De pronto, un ruido en la otra dirección hizo que Catti-brie volviera la vista hacia allí. Tras ser derribada, los hombres ratas de su frente habían regresado.

—Son míos —le dijo Bruenor—. ¡No te muevas!

—Si te ves en un apuro...

—Si te necesito, ven a ayudarme —aceptó Bruenor—, pero por ahora quédate acostada. ¡Haz que el muchacho tenga un motivo por el que luchar!

Drizzt intentaba volver hacia atrás a cada nueva encrucijada, pero los hombres rata se apoderaron con rapidez de todos los túneles. Al final, no le quedó otra alternativa que seguir por un ancho y seco pasillo lateral que iba en la dirección contraria a la que él deseaba.

Los hombres rata acortaban distancias con rapidez y en el túnel principal hubiera tenido que luchar con ellos desde muchos frentes diferentes, así que se deslizó por aquel pasadizo y se pegó a la pared.

Dos hombres rata se detuvieron a la entrada del túnel y otearon en la oscuridad, mientras llamaban a un tercero para que se uniera a ellos con una antorcha. Pero la luz que encontraron no fue el resplandor amarillento de una llama, sino el súbito rayo azul de Centella al salir de su vaina. Antes de que pudieran levantar sus armas para defenderse, Drizzt estaba ya sobre ellos, clavando limpiamente una hoja en el pecho de uno de ellos, mientras con la otra sesgaba el cuello del otro.

La luz de la antorcha los envolvió mientras caían, dejando al drow al descubierto, con ambas cimitarras goteando sangre. Los hombres rata más cercanos se estremecieron, y algunos incluso soltaron sus armas y echaron a correr; pero se acercaron más para tapar todas las entradas de los túneles cercanos y, al ver que estaban en ventaja al ser tan numerosos, pronto se sintieron más

seguros. Con gran lentitud y observándose unos a otros en busca de apoyo, empezaron a avanzar paso a paso hacia Drizzt.

El drow pensó en la posibilidad de embestir contra uno de los grupos, con la esperanza de romper sus filas y salir de aquella encerrona, pero había al menos dos filas de hombres rata en cada pasadizo y, en algunos, hasta tres y cuatro. Ni siquiera con su habilidad y su agilidad podría pasar a través de ellos con la suficiente rapidez como para evitar que lo atacaran por la espalda.

Al final, se echó hacia atrás en el pasadizo donde se encontraba e invocó una nube de oscuridad en la entrada. Luego, echó a correr a través de la nube hasta detenerse justo al otro lado.

Los hombres rata aceleraron el paso al ver que Drizzt desaparecía en el túnel, pero se detuvieron de repente al entrar en una zona donde la oscuridad era impenetrable. En un principio, pensaron que se les habían apagado las antorchas, pero las tinieblas eran tan profundas que pronto comprendieron que el elfo oscuro había realizado un hechizo.

Se reagruparon de nuevo en el túnel principal y luego regresaron al túnel con cautela.

Ni siquiera los ojos de Drizzt, acostumbrados a la noche, podían ver a través de la negrura de su hechizo; pero como estaba situado al otro lado de la nube, sí alcanzó a ver la punta de una espada, y luego, una segunda, mientras los dos hombres rata atravesaban la zona. Cuando apenas habían tenido tiempo de salir de la nube el drow atacó. De un golpe, hizo rodar las dos espadas por el suelo para que no pudieran herirlo y, luego, hundió sus cimitarras en los cuerpos. Sus gritos de agonía hicieron retroceder a los demás hacia el túnel principal, lo cual daba a Drizzt algo más de tiempo para reflexionar sobre su situación.

El arquero supo que había llegado su hora cuando los dos últimos compañeros que quedaban frente a él pasaron por su lado huyendo del encolerizado gigante. Al final, consiguió colocar la flecha y empezó a tensar el arco.

Pero Wulfgar estaba demasiado cerca. El bárbaro agarró el arco y se lo arrancó de las manos con tanta fuerza que fue a estrellarse contra la pared y se rompió en dos. El hombre rata intentó huir, pero la glacial e intensa mirada que le dirigió el bárbaro lo dejó petrificado. Observó, horrorizado, cómo agarraba a Aegis-fang con ambas manos.

El golpe de Wulfgar fue de una rapidez inconcebible. El hombre rata no llegó a ver siquiera cómo empezaba. Sólo sintió una súbita explosión en la cabeza.

El suelo pareció levantarse para acogerlo, pero estaba ya muerto antes de hundirse en el fango. Wulfgar, con los ojos llenos de lágrimas, continuó aplastando con su martillo a aquella inmunda criatura, hasta que su cuerpo se convirtió en un confuso amasijo de carne.

Salpicado de sangre, barro y agua sucia, el bárbaro se apoyó finalmente contra la pared. Mientras intentaba apaciguar su cólera, oyó el fragor de la batalla que continuaba a sus espaldas y, al volverse, vislumbró a Bruenor luchando contra dos hombres rata, mientras varios cuerpos yacían sin vida a su alrededor.

Y, detrás del enano, vio el cuerpo inmóvil de Catti-brie que yacía junto a la pared. La imagen acrecentó todavía más la furia de Wulfgar.

—¡Tempos! —rugió, invocando a su dios de la batalla, y echó a correr túnel abajo chapoteando en el barro. Los hombres rata que luchaban contra Bruenor tropezaron entre ellos al intentar huir, lo cual dio al enano la oportunidad de tumbar a dos más..., oportunidad que no desperdició. El resto de los hombres rata desaparecieron en el laberinto de túneles.

Wulfgar tenía la intención de perseguirlos, para poder pillarlos y matarlos uno por uno en señal de venganza, pero Catti-brie se puso en pie para detenerlo y, para sobresalto del bárbaro, saltó sobre su pecho. Le rodeó el cuello con los brazos y lo besó con una pasión absolutamente desconocida para Wulfgar.

El bárbaro la sostuvo en sus brazos y la apartó para observarla, mientras de sus labios salía un confuso tartamudeo, hasta que una sonrisa de júbilo se dibujó en su rostro y borró todas las demás emociones. Luego, la atrajo de nuevo hacia él, para recibir otro de aquellos besos.

Bruenor los separó.

—El elfo —les recordó.

Luego, recogió la antorcha, que estaba medio cubierta de barro y ardía con una llama muy débil y echó a andar por el túnel.

No se atrevían a tomar ninguno de los numerosos pasillos laterales que encontraban a su paso, por miedo a perderse. El corredor principal era la ruta más segura, los llevara donde los llevase, y lo único que podían esperar era ver algún resplandor u oír algún sonido que pudiera conducirlos hasta Drizzt.

En vez de eso, encontraron una puerta.

—¿La cofradía? —murmuró Catti-brie.

—¿Qué otra cosa podría ser? —respondió Wulfgar—. Sólo una casa de ladrones tendría una puerta de acceso al alcantarillado.

Por encima de la puerta, en un pequeño escondite secreto, Artemis Entreri observaba con curiosidad a los tres amigos. Había comprendido que algo iba mal aquella noche cuando los hombres rata habían empezado a reunirse en las cloacas antes que de costumbre. Entreri esperaba que salieran a la ciudad, pero pronto comprendió que pensaban quedarse allí.

Y ahora, estos tres llegaban a la puerta sin el drow.

Entreri apoyó la barbilla en la palma de la mano y meditó sobre cuál iba a ser su próximo paso.

Mientras tanto, Bruenor examinaba la puerta con curiosidad. Sobre ella, más o menos a la altura de los ojos de un humano, estaba clavada una pequeña caja de madera. Como no tenía tiempo de jugar con adivinanzas, el enano alargó el brazo para arrancar la caja, y observó su contenido.

Su rostro se contrajo, lleno de confusión, al ver lo que había en el interior. Se encogió de hombros y pasó la caja a Wulfgar y Catti-brie.

Pero el bárbaro no se quedó confuso. Había visto algo similar con anterioridad, en los muelles de Puerta de Baldur. Otro regalo de Artemis Entreri..., otro dedo de halfling.

—¡Asesino! —gritó y, tras tomar impulso, empujó la puerta con el hombro. La puerta se soltó de los goznes y Wulfgar, tambaleándose, fue a parar a la otra habitación, con la puerta en las manos. Antes de que pudiera deshacerse de ella, oyó un crujido a sus espaldas y comprendió lo alocado que había sido su impulso. Había caído como un idiota en la trampa de Entreri.

Un rastrillo había descendido donde antes estaba la puerta, separándolo de Bruenor y Catti-brie.

Los extremos de unas largas espadas asomaron a través del globo de oscuridad de Drizzt. El drow se las arregló todavía para tumbar a uno de los hombres rata que iba en cabeza, pero tuvo que retroceder, ante el acoso del grupo que lo seguía. Se situó un poco más atrás y empezó a repeler sus ataques con el baile de sus armas. Cada vez que veía un hueco, hundía con rapidez una cimitarra.

De pronto, un olor muy especial se impuso incluso al hedor de las cloacas. Un olor de jarabe dulzón que evocaba lejanos recuerdos en el drow. Los hombres rata aumentaron su acoso como si aquel aroma hubiera renovado sus ansias de lucha.

Drizzt recordó de pronto. En Menzoberranzan, su ciudad natal, algunos elfos drow habían conservado como mascotas a un tipo de criaturas que exhalaban ese tipo de olor. Esos monstruos recibían el nombre de *sundews.* Eran unas masas andrajosas, recubiertas de protuberancias, con unos zarcillos pegajosos, que engullían y disolvían todo lo que se les acercaba demasiado.

Ahora Drizzt tenía que luchar para avanzar cada paso. Ya lo habían acorralado y se disponía a enfrentarse a una muerte horrible o a la posibilidad de caer preso, pues los *sundews* devoraban a sus víctimas con gran lentitud, y tenían ciertos líquidos que podían destrozarlas.

Drizzt sintió que el aire se movía y observó por encima de su hombro. El *sundew* estaba apenas a tres metros de distancia, palpando el aire con su centenar de viscosos dedos.

Las cimitarras del drow esquivaban y se hundían, giraban y cortaban, en la danza más espléndida que jamás había realizado. Uno de los licántropos recibió quince golpes antes de que se diera cuenta de que le habían asestado el primero.

Sin embargo, había demasiados hombres rata para que Drizzt pudiese mantener su posición, y la visión del *sundew* los animaba a seguir luchando con renovado valor.

A pocos centímetros de su espalda, Drizzt sintió los zarcillos, que tanteaban en busca de su presa. Ahora apenas tenía sitio para moverse; no cabía duda de que las lanzas lo empujarían contra el monstruo.

El drow sonrió, y en sus ojos resplandeció una llamarada.

—¿Es así como termina? —susurró en voz alta. De pronto, estalló una carcajada que sobresaltó a los hombres rata.

Abriéndose camino con Centella, Drizzt dio media vuelta y se sumergió en el corazón del *sundew*.

19

Trucos y trampas

Wulfgar descubrió que se hallaba en una habitación cuadrada, sin ningún tipo de decoración, y con las paredes de piedra. Dos antorchas ardían en sendos soportes adosados a la pared y le permitieron descubrir otra puerta a sus espaldas, al otro lado del rastrillo. Echó a un lado la puerta rota y se volvió hacia sus amigos.

—Protégeme la espalda —dijo a Catti-brie, pero la muchacha ya había supuesto cuál iba a ser su cometido y tenía el arco alzado, apuntando a la otra puerta.

Wulfgar se frotó las manos y se preparó para intentar levantar el rastrillo. Era una reja de hierro macizo, pero el bárbaro no creía que moverla estuviera fuera de sus posibilidades. Agarró los barrotes y, al instante, se echó hacia atrás, consternado, antes siquiera de intentarlo.

Los barrotes habían sido engrasados.

—¡Esto es cosa de Entreri, o yo soy un enano barbudo! —gruñó Bruenor—. Has caído como un estúpido, muchacho.

—¿Cómo vamos a sacarlo de aquí? —preguntó Catti-brie.

Wulfgar observó por encima del hombro en dirección a la puerta cerrada. Sabía que si se quedaban allí, no podrían conseguir nada y temía que el ruido del rastrillo al caer hubiera atraído la atención..., atención que sólo podía significar peligro para sus amigos.

—No estarás pensando en ir más adentro... —protestó Catti-brie.

—¿Qué otra opción tengo? —contestó el bárbaro—. Tal vez haya alguna palanca al otro lado.

—Lo más seguro es que allí esté el asesino —replicó Bruenor—, pero tienes que intentarlo.

Catti-brie tensó el arco mientras Wulfgar se acercaba a la puerta. Intentó abrirla, pero estaba cerrada con llave. Observó de reojo a sus amigos y se encogió de hombros. Luego, le dio una patada con su pesada bota. La madera crujió y se rompió. Al otro lado había otra habitación, mucho más oscura.

—Toma una antorcha —le propuso Bruenor.

Wulfgar vaciló. Percibía que algo no iba bien, algo no olía bien. Su sexto sentido, el instinto de un guerrero, le indicó que no iba a encontrar aquella segunda habitación tan vacía como la anterior; pero, como no tenía adonde ir, se volvió para coger una antorcha.

Absortos en lo que ocurría dentro de la habitación, Bruenor y Catti-brie no se dieron cuenta de que la oscura figura descendía del escondite secreto situado en la pared a pocos metros de distancia. Entreri pensó por un momento en matarlos a los dos. Podía hacerlo con facilidad, y en silencio, pero el asesino dio media vuelta y desapareció en la oscuridad.

Ya había elegido su objetivo.

Rassiter se inclinó sobre los dos cuerpos que yacían delante del pasadizo lateral. A media transformación entre rata y hombre, habían muerto en una aguda agonía que sólo los licántropos podían llegar a conocer. Al igual que los cuerpos que había encontrado en el túnel principal, habían recibido cortes y pinchazos realizados con una experta precisión, y, si la línea de cadáveres no marcaba el camino lo suficientemente claro, la nube de oscuridad que ocupaba el pasadizo lateral no dejaba lugar a dudas. Rassiter tuvo la impresión de que la trampa había funcionado, aunque el precio que habían tenido que pagar los hombres rata había sido muy alto.

Dobló la esquina y se deslizó hacia el pasadizo, tropezando con más cuerpos de sus compañeros de la cofradía mientras atravesaba la nube de oscuridad.

El hombre rata sacudió la cabeza incrédulo al avanzar por el túnel, pues a cada paso se topaba con un cuerpo sin vida. ¿Cuántos había matado ese experto espadachín?

—¡Un drow! —balbució Rassiter al girar por el último recodo. En esa zona, los cuerpos de sus compañeros se apiñaban unos encima de los otros, pero Rassiter seguía con la vista fija al frente. Sin duda habría pagado un precio semejante por la recompensa que ya se prometía, pues ahora tenía al alcance de sus manos a un guerrero del mundo de la oscuridad. ¡Un elfo drow como prisionero! Con él podría ganarse el favor del bajá Pook y colocarse por encima de Artemis Entreri de una vez por todas.

Al final del pasadizo, Drizzt estaba recostado en silencio contra el *sundew,* sujeto por miles de zarcillos. Todavía sostenía sus dos cimitarras, pero sus brazos pendían inertes. Tenía la cabeza agachada, y los ojos color de espliego, cerrados.

El hombre rata se acercó con cautela, esperando que el drow no estuviera todavía muerto. Rebuscó en su bolsa, repleta de vinagre, y deseó haber traído suficiente para debilitar el abrazo letal del *sundew* y poder liberar al drow. Rassiter sólo anhelaba conseguir a su trofeo vivo.

De ese modo, Pook apreciaría muchísimo más su regalo.

El hombre rata desenfundó su espada para tantear al drow, pero retrocedió lleno de dolor cuando una daga paso como un relámpago junto a él y le rozó el brazo. Dio media vuelta, para ver de dónde venía el ataque, y se encontró frente a Artemis Entreri, con el sable desenfundado y una mirada asesina en los ojos.

Rassiter había caído en su propia trampa; no había otro camino para escapar del pasadizo. Se recostó unos instantes contra la pared, sujetándose el brazo herido, y luego empezó a avanzar paso a paso en dirección a la única salida del túnel.

Entreri, sin parpadear siquiera, observó cómo se acercaba el hombre rata.

—Pook nunca te perdonará por esto —le advirtió Rassiter.

—Pook nunca lo sabrá —le espetó Entreri.

Aterrorizado, Rassiter pasó junto al asesino, esperando sentir en cualquier momento el impacto del sable en el costado, pero Entreri le traía sin cuidado lo que hiciera Rassiter. Sus ojos estaban fijos en el espectáculo de Drizzt Do'Urden, desvalido y derrotado.

Entreri recogió su daga y vaciló unos instantes, sin saber si era mejor soltar al drow o dejarlo morir lentamente en el fatal abrazo del *sundew.*

—Éste es tu fin —susurró al fin, mientras limpiaba el barro y la sangre de su daga.

Con la antorcha por encima de su cabeza, Wulfgar se introdujo vacilante en la segunda habitación. Al igual que la primera, era cuadrada y no tenía decoración alguna; pero en ésta había un biombo en el centro, desde el suelo al techo. El bárbaro comprendió enseguida que el peligro acechaba detrás del biombo, y sabía que formaba parte de la trampa que había preparado Entreri y en la cual él había caído ciegamente.

Pero no tenía tiempo para reprenderse a sí mismo por su falta de sentido común. Se situó en el centro de la habitación, a la vista de sus amigos, y colocó la antorcha a sus pies, para poder coger a Aegis-fang con ambas manos.

Pero, cuando aquella cosa emergió, sin que el bárbaro supiera de dónde, se quedó totalmente desconcertado y mudo de asombro.

Siete cabezas de serpiente empezaron a bailar ante él una danza embrujadora y vertiginosa. Wulfgar no tardó en reaccionar pues en cada boca resplandecían varias hileras de afilados dientes.

Catti-brie y Bruenor comprendieron que Wulfgar se hallaba en apuros cuando lo vieron dar un salto atrás. Supusieron que se había topado con Entreri, o con un ejército de soldados; pero de pronto la hidra atravesó la puerta que conducía a la primera habitación.

—¡Wulfgar —gritó Catti-brie, desesperada, mientras lanzaba una flecha. El proyectil dejó un oscuro agujero en uno de los cuellos de la serpiente y el monstruo soltó un rugido de dolor, al tiempo que giraba otra cabeza para observar a los atacantes procedentes de ese lado.

Pero las otras seis cabezas se abalanzaron sobre Wulfgar.

—Aunque..., me decepcionas, drow —prosiguió Entreri—. Había llegado a pensar que eras igual que yo, o casi. ¡No puedes imaginarte la de molestias y riesgos que me he tomado para guiarte hasta aquí y que pudiéramos decidir cuál de nuestras vidas era una mentira! Para demostrarte que esas emociones por las que tú te dejas arrastrar no tienen lugar en el corazón de un verdadero guerrero. Pero ahora veo que he perdido el tiempo —se lamentó el asesino—. La cuestión ya está decidida, si alguna vez fue una cuestión. ¡Yo nunca hubiera caído en una trampa semejante!

Drizzt entreabrió un ojo y alzó la vista para mirar a Entreri.

—Ni yo tampoco —dijo, mientras apartaba los zarcillos del *sundew* muerto—. ¡Yo tampoco!

Al apartarse del monstruo, dejó al descubierto la herida. Con un solo golpe, el drow había matado al *sundew.*

Una sonrisa se dibujó en el rostro de Entreri.

—¡Bien hecho! —exclamó, mientras levantaba sus espadas—. ¡Magnífico!

—¿Dónde está el halfling? —preguntó Drizzt.

—Esto no tiene nada que ver con el halfling —contestó Entreri—, ni con tu estúpida pantera de juguete.

Drizzt apaciguó enseguida la rabia que le contraía el rostro.

—¿Crees que están vivos? —se burló Entreri, con la esperanza de que la cólera distrajera a su enemigo—. Quizá sí, o quizá no.

La rabia descontrolada a menudo servía de ayuda a los guerreros contra enemigos menos expertos, pero en una batalla entre dos espadachines de habilidades semejantes, había que medir con cuidado el ataque y no se podía descuidar en ningún momento la defensa.

Drizzt atacó con sus dos armas y Entreri las apartó con su sable, mientras contraatacaba con su daga.

El drow esquivó el peligro y, tras dar una vuelta completa sobre sí mismo, embistió con Centella. El asesino logró detener el arma con su sable, y las dos hojas quedaron entrelazadas. Ambos luchadores tuvieron que acercarse para mantener el pulso.

—¿Recibiste mi regalo en Puerta de Baldur? —se rió el asesino.

Drizzt no parpadeó. En aquel momento, Regis y Guenhwyvar estaban ajenos a su pensamiento. Su único centro de atención era Artemis Entreri.

Sólo Artemis Entreri.

El asesino continuó presionándolo.

—¿Una máscara? —preguntó con una ancha y cínica sonrisa—. Póntela, drow. ¡Finge ser algo que no eres!

Drizzt empujó de repente con fuerza, lanzando a Entreri hacia atrás.

El asesino aceptó complacido ese cambio de posiciones, para poder proseguir la lucha desde una mayor distancia; pero, de pronto, su pie se metió en un hueco lleno de lodo y tuvo que apoyar una rodilla en el suelo.

Drizzt se acercó a él como un relámpago, con las dos cimitarras listas para el ataque. Pero Entreri movía las manos con la misma rapidez, y la daga y el sable empezaron a danzar en el aire

para esquivar y detener los golpes. Su cabeza y sus hombros se movían de forma salvaje y, de improviso, consiguió sacar el pie.

Drizzt comprendió que había perdido la ventaja y, lo que era peor, el asesino lo había dejado en una posición difícil, con un hombro demasiado cerca del muro. Mientras Entreri empezaba a levantarse, Drizzt dio un salto hacia atrás.

—¿Así de fácil? —preguntó el asesino mientras emprendían un nuevo asalto—. ¿Crees que he buscado tanto esta pelea para acabar derrotado en los primeros golpes?

—Yo no creo nada cuando se trata de Artemis Entreri —fue la respuesta de Drizzt—. Para mí eres un completo extraño, asesino. No pretendo comprender tus motivos, ni tengo el más mínimo interés en conocerlos.

—¿Mis motivos? —balbució Entreri—. Soy un guerrero..., sólo un guerrero. No mezclo la vocación de mi vida con mentiras de amabilidad y amor. —Sostuvo el sable y la daga frente a él—. Estos son mis únicos amigos, y con ellos...

—No eres nada —lo interrumpió Drizzt—. Tu vida es una mentira sin valor.

—¿Una mentira? —le espetó Entreri—. Eres tú el que lleva la máscara, drow. Tú eres el que tiene que ocultarse.

Drizzt aceptó aquellas palabras con una sonrisa. Sólo unos días antes lo hubieran impresionado, pero ahora, tras el razonamiento de Catti-brie, podía hacer oídos sordos.

—Tú sí eres una mentira, Entreri —respondió con calma—. No eres más que un arco cargado, un arma sin sentimientos, que nunca conocerá el sentido de la vida.

Empezó a avanzar hacia el asesino, con una mueca de seguridad en el rostro al comprender lo que tenía que hacer.

Entreri se acercó con el mismo convencimiento.

—Ven a morir, drow —espetó.

Wulfgar retrocedió con rapidez, moviendo el martillo hacia atrás y hacia adelante para rechazar los hipnotizadores ataques de la hidra. Sabía que no podría mantener aquella situación durante mucho tiempo. Tenía que encontrar un modo de contraatacar aquella furia ofensiva.

Pero contra aquellas seis mandíbulas afiladas, bailando una danza hipnótica ante sus ojos, y que tanto podían atacar juntas como separadas, Wulfgar no tenía tiempo para preparar un ataque.

Catti-brie, sin embargo, tenía más éxito, apostada con su arco por detrás de sus cabezas. Las lágrimas le nublaban la vista por miedo a alcanzar a Wulfgar, pero consiguió serenarse, con la severa resolución de no rendirse. Otra flecha impactó contra la única cabeza que se había girado hacia ella, y dejó un agujero entre los ojos. El cuello se estremeció y cayó hacia atrás. Se estrelló contra el suelo con un ruido sordo.

El ataque, o el dolor que producía, pareció inmovilizar al resto de la hidra durante un breve instante, y el desesperado bárbaro no perdió la oportunidad. Dio un paso adelante y clavó a *Aegis-fang* con todas sus fuerzas en la boca de otra cabeza, que también cayó al suelo sin vida.

—¡Mantenla frente a la puerta! —gritó Bruenor—. Y no cruces ante ella sin avisarnos primero. ¡Si no, la muchacha te tumbará con una de sus flechas!

La hidra podía ser una bestia estúpida, pero al menos comprendía las tácticas de la caza. Dispuso su cuerpo en ángulo hacia la puerta abierta, impidiendo que Wulfgar la alcanzara. Dos cabezas habían muerto y, en aquel momento, silbó una flecha por los aires, y luego otra, que fue a parar al cuerpo de la hidra. Wulfgar, que luchaba con todas sus fuerzas y acababa de librar una febril batalla contra los hombres rata, empezaba ya a cansarse.

No logró esquivar la embestida de otra cabeza, y sintió cómo unas poderosas mandíbulas se cerraban justo por debajo de su hombro.

La hidra intentó sacudir la cabeza y arrancarle el brazo, maniobra que constituía su técnica habitual, pero nunca se había topado con alguien tan fuerte como Wulfgar. El bárbaro apretó el brazo contra su cuerpo, soportando el intenso dolor, y mantuvo a la hidra en aquella posición. Entonces, con el brazo libre, agarro a Aegis-fang y estampó un golpe seco entre los ojos. La bestia aflojó la mandíbula y Wulfgar pudo soltarse. Cayó hacia atrás, justo a tiempo para esquivar los mortíferos ataques de las otras cuatro cabezas.

Todavía podía luchar, pero la herida lo iba debilitando lentamente.

—¡Wulfgar! —gritó Catti-brie de nuevo, al oír su gemido.

—¡Sal de ahí, muchacho! —aulló Bruenor.

Pero Wulfgar ya se estaba moviendo. Se arrastró hacia la pared del fondo y pasó por detrás de la hidra. Las dos cabezas más cercanas seguían sus movimientos y atacaron al unísono.

Wulfgar se puso en pie de un salto y, aprovechando el impulso, partió en dos con el martillo otra de las mandíbulas, mientras Catti-brie, que observaba la huida desesperada de Wulfgar, disparaba una flecha a la otra cabeza.

La hidra soltó un rugido de dolor y rabia, y empezó a agitarse febrilmente, con las cuatro cabezas sin vida por el suelo.

Wulfgar, que había retrocedido hasta la pared del fondo, vio de reojo lo que había detrás del biombo.

—¡Otra puerta! —gritó a sus amigos.

Catti-brie lanzó un par de flechas más contra la hidra, que intentaba perseguir a Wulfgar. Ella y Bruenor oyeron el crujido de la puerta cuando se soltaba de los goznes y luego el chirrido de otro rastrillo que caía por detrás del corpulento bárbaro.

Entreri se dispuso a hacer el último ataque. Embistió con el sable en posición horizontal, buscando el cuello de Drizzt, mientras con la daga atacaba desde abajo. Era un movimiento arriesgado y, si el asesino no hubiera sido tan experto con sus armas, Drizzt habría podido hallar un hueco en sus defensas y clavar una cimitarra en el corazón de Entreri. Sin embargo, el drow se limitó a parar el golpe, alzando una cimitarra para detener el sable y bajando otra para apartar la daga.

Entreri embistió una y otra vez con aquellos ataques dobles, pero Drizzt los esquivaba todos, y, cuando finalmente el asesino se vio obligado a retroceder, el drow no tenía más que un pequeño y simple rasguño en el hombro.

—¡La primera sangre que se ha vertido es la tuya! —gruñó Entreri, mientras deslizaba un dedo por la hoja del sable, para mostrar al drow que estaba teñida de rojo.

—Pero la última es la que cuenta —replicó Drizzt mientras arremetía con ambas cimitarras. Los aceros atacaban al asesino desde unos ángulos imposibles; una dirigida al hombro, la otra en busca de un hueco por debajo de las costillas.

Pero Entreri, al igual que Drizzt, desbarataba los ataques esquivándolos a la perfección.

—¿Estás vivo, Drizzt? —gritó Bruenor al oír cómo se renovaba la lucha en los corredores, lo cual significaba que el drow aún seguía con vida.

—Yo estoy a salvo —oyeron decir a Wulfgar, mientras echaba una ojeada a la habitación donde se encontraba. Estaba amueblada con varias sillas y una mesa, que parecía haber sido utilizada recientemente para jugar a cartas.

Wulfgar no tenía la menor duda de que ahora se encontraba en un edificio, probablemente la cofradía de ladrones.

—El camino está cerrado a mis espaldas —gritó a sus amigos—. Encontrad a Drizzt y regresad a la calle. ¡Ya encontraré el modo de reunirme con vosotros allí!

—¡No pienso dejarte! —contestó Catti-brie.

—¡Debes hacerlo! —respondió Wulfgar.

Catti-brie desvió la vista hacia Bruenor.

—Ayúdalo —suplicó.

Pero Bruenor la observaba con el semblante serio.

—No tendremos ninguna esperanza si nos quedamos aquí —gritó Wulfgar—. Estoy seguro de que no puedo volver sobre mis pasos, aunque lograra levantar esta reja y derrotar a la hidra. Vete, amor mío, y confía en que nos volveremos a ver pronto.

—Hazle caso —intervino Bruenor—. Tu corazón te dice que debes permanecer aquí; pero, si haces eso, no ayudarás en nada a Wulfgar. Tienes que confiar en él.

La grasa se mezclaba con la sangre que teñía el rostro de Catti-brie, pues estaba aferrada a los barrotes. Oyeron cómo se demolía otra puerta en las profundidades del edificio, y sintió como si le clavaran un cuchillo en el corazón. Bruenor la cogió con dulzura del codo.

—Ven, muchacha —susurró—. El drow está allí y necesita nuestra ayuda. Confía en Wulfgar.

Catti-brie se separó del rastrillo y siguió a Bruenor por el túnel.

Drizzt atacó con más fuerza, sin dejar de examinar el rostro de Entreri, mientras avanzaba. Había conseguido superar con éxito la cólera que le producía el asesino, siguiendo los consejos de Catti-brie y recordando las prioridades de esa aventura. Entreri no era ahora más que otro obstáculo para liberar a Regis. Con la mente despejada, Drizzt se concentró en la lucha. Reaccionaba ante los golpes de su oponente y a las embestidas con tanta calma como si se encontrara en una clase de gimnasia en Menzoberranzan.

El rostro de Entreri, el hombre que se consideraba superior a él como guerrero gracias a su falta de emociones, se contraía a menudo de forma violenta, a punto de estallar de rabia. Entreri odiaba de verdad a Drizzt, porque gracias al amor y la amistad que el drow había encontrado en la vida, había alcanzado la perfección con las armas; y cada vez que el drow repelía uno de sus ataques con una sucesión de movimientos expertos, dejaba al descubierto el vacío que imperaba en su negra existencia.

Drizzt percibía la rabia que hervía en la sangre del asesino y buscaba el modo de hacerla estallar. Lanzó una nueva sucesión de embestidas, pero Entreri las detuvo todas.

Entonces, optó por lanzar un doble ataque directo, avanzando con las dos cimitarras juntas, a pocos centímetros de distancia.

Entreri apartó ambas hojas a un lado con un barrido horizontal de su sable, y sonrió ante la aparente equivocación de Drizzt. Con un gruñido salvaje, el asesino hundió el brazo que sostenía la daga en dirección al corazón de Drizzt.

Pero el drow había previsto de antemano ese movimiento..., e incluso lo había provocado al dejar aquel hueco. Mientras el sable de Entreri apartaba a un lado sus cimitarras, Drizzt ladeó una de ellas y, pasándola por debajo del arma de Entreri, atacó del revés. El brazo de Entreri que sostenía la daga se interpuso de lleno en el camino de la cimitarra y, antes de que el arma del asesino pudiera hundirse en el corazón de Drizzt, la hoja del drow se clavó en su codo.

La daga cayó al suelo. Entreri se agarró el brazo herido, esbozó una mueca de dolor, y se apartó hacia atrás. Miró con ojos entornados a Drizzt, encolerizado y confuso.

—Tu ansia disminuye tu habilidad —dijo Drizzt, dando un paso hacia adelante—. Esta noche, ambos nos hemos mirado en un espejo. Tal vez no te haya gustado la imagen que has visto en él.

Entreri soltó un bufido pero no pudo replicarle.

—Todavía no has ganado —dijo en tono desafiante, aunque sabía que el drow había conseguido una abrumadora ventaja.

—Tal vez no —Drizzt se encogió de hombros—, pero tú perdiste hace ya muchos años.

Entreri esbozó una sonrisa diabólica e hizo una profunda reverencia, antes de salir huyendo por el pasadizo.

Drizzt reaccionó con rapidez, pero se detuvo en seco cuando llegó al extremo de la nube de oscuridad. Oyó ruidos al otro lado y se preparó para el ataque. Sin embargo, sonaban demasiado fuertes para tratarse de Entreri y supuso que habían regresado algunos hombres rata.

—¿Estás ahí, elfo? —preguntó una voz familiar.

Drizzt atravesó la nube de oscuridad y se detuvo junto a sus atónitos amigos.

—¿Entreri? —preguntó, con la esperanza de que el asesino herido no hubiera huido sin ser visto.

Bruenor y Catti-brie se encogieron de hombros, observándolo con curiosidad, y dieron media vuelta para seguir al drow, que ya se perdía en la oscuridad.

20

Blanco y negro

Wulfgar, que estaba casi al límite de sus fuerzas debido al cansancio y al dolor en el brazo, se apoyó pesadamente contra el muro liso de un pasadizo que ascendía suavemente. Se apretó con fuerza la herida, con la esperanza de detener la hemorragia que, poco a poco, le iba consumiendo las fuerzas.

¡Qué solo se sentía!

Sabía que había actuado correctamente al apartar de él a sus amigos. Nada podían hacer por ayudarlo, y permanecer allí, en el despejado corredor, justo delante de la trampa que Entreri les había preparado, los hacía demasiado vulnerables. Ahora Wulfgar tenía que avanzar solo por un camino que probablemente lo conduciría a las mismísimas entrañas de la infame cofradía de ladrones.

Aflojó la presión sobre la herida y la examinó. Los dientes de la hidra le habían hecho una profunda mordedura, pero comprobó que todavía podía mover el brazo. Con gran cautela, probó de levantar a Aegis-fang.

Luego, se recostó de nuevo contra la pared, intentando decidir un curso de acción en un camino que no parecía tener ninguna esperanza.

Drizzt se deslizaba de un túnel a otro, aflojando de vez en cuando el paso para escuchar los débiles sonidos que pudiesen ayudarlo en su persecución. De hecho, estaba convencido de que no iba a oír nada, porque Entreri podía moverse tan silenciosamente como él mismo. Y el asesino, al igual que Drizzt, avanzaba sin una antorcha, ni siquiera una vela.

Sin embargo, el drow decidía con seguridad el camino, como si el mismo razonamiento que guiaba a Entreri lo condujera también a él. Percibía la presencia del asesino, conocía a aquel hombre mejor de lo que se atrevía a admitir, y Entreri no podía huir de él, al igual que él no podría escapar del asesino. Su combate había empezado en Mithril Hall unos meses atrás —o tal vez ellos no fueran más que la encarnación actual que continuaba una batalla más grande que se había desencadenado en el albor de los tiempos—; pero, para Drizzt y Entreri, dos simples instrumentos en el conflicto atemporal de los principios, este capítulo de la guerra no podría terminar hasta que uno de ellos pudiera proclamarse victorioso.

Drizzt percibió un destello a un lado... No era la luz vacilante y amarillenta de una antorcha, sino un resplandor constante de color plateado. Se acercó con cautela y descubrió una chimenea por la que se colaba la luz de la luna, iluminando los húmedos escalones de hierro de una escalera adosada a la pared de la alcantarilla. Drizzt observó a su alrededor con rapidez, demasiada, y se abalanzó hacia la escalera.

Las sombras que había a la izquierda se pusieron de improviso en movimiento y Drizzt alcanzó a ver el revelador destello de una espada justo a tiempo para apartarse de su camino. Se tambaleó hacia adelante a pesar de la quemazón que sentía en el hombro, y entonces percibió la calidez de su sangre que se deslizaba por debajo de su capa.

Pero Drizzt no hizo caso del dolor, consciente de que cualquier vacilación le ocasionaría sin duda la muerte. Dio media vuelta, apoyando la espalda contra el muro y colocó las dos cimitarras frente a él en posición defensiva.

Entreri no intentó ningún truco esta vez. Se abalanzó con furia sobre el drow, cortando el aire con su sable, consciente de que tenía que acabar con Drizzt antes de que se recobrara de la sorpresa

de aquella emboscada. Una rabia desenfrenada sustituía ahora la elegancia, y el herido asesino se vio envuelto en una locura de odio absoluto.

Saltó sobre Drizzt, agarrándole uno de los brazos con su propio miembro herido, e intentando usar la fuerza bruta para clavar el sable en el cuello de su oponente.

Drizzt recobró el equilibrio con la suficiente rapidez para controlar el ataque. No intentó soltar el brazo que el asesino le sujetaba, sino que se concentró únicamente en levantar la cimitarra que le quedaba libre para detener el golpe. Las empuñaduras se entrelazaron de nuevo y quedaron inmóviles, entre ambos contrincantes.

Desde detrás de sus respectivas armas, con los rostros apenas a unos centímetros de distancia, Drizzt y Entreri se observaron con un odio total.

—¿Por cuántos crímenes tendré que castigarte, asesino? —gruñó Drizzt.

Sus propias palabras parecieron darle ánimos y el drow consiguió hacer retroceder un poco el sable, cambiando el ángulo de su propia arma para que apuntara más hacia su oponente.

Entreri no respondió, ni pareció alarmado ante el ligero cambio de ángulo de los aceros. Una mirada salvaje y alegre asomó a sus ojos y sus labios esbozaron una mueca diabólica.

Drizzt comprendió que el asesino todavía tenía otro truco en la manga.

Antes de que el drow pudiera adivinar de qué se trataba, Entreri le escupió una bocanada de pestilente agua de cloaca en sus ojos color de espliego.

El sonido de la batalla servía de orientación para Bruenor y Catti-brie en los túneles. Alcanzaron a vislumbrar las dos sombras enlazadas e iluminadas por la luna, en el preciso instante en que Entreri realizaba su sucio truco.

—¡Drizzt! —gritó Catti-brie, consciente de que jamás podría llegar hasta él a tiempo para detener a Entreri, a pesar de tener su arco preparado.

Bruenor soltó un gruñido y echó a correr hacia adelante, con un único pensamiento en la mente: ¡Si Entreri mataba a Drizzt, él se encargaría de cortar en dos a ese perro!

El escozor y el impacto del agua en los ojos rompió la concentración y la fuerza de Drizzt durante una décima de segundo, pero el drow era consciente de que, luchando contra Artemis Entreri, una décima de segundo era demasiado. Desesperado, echó la cabeza hacia un lado.

Entreri dejó caer el sable, que rasgó la frente del drow, y le rompió el pulgar por la presión que ejercía sobre las empuñaduras enlazadas.

—¡Ya te tengo! —gritó, sin apenas creer el súbito cambio en los acontecimientos.

En aquel horroroso instante, Drizzt se vio incapaz de refutar aquellas palabras. Pero el siguiente movimiento del drow fue más instintivo que calculado, y tan ágil, que incluso Drizzt se quedó sorprendido. En un abrir y cerrar de ojos, deslizó un pie por detrás del tobillo de Entreri y afianzó el otro contra la pared. Entonces, empujó al asesino y, al mismo tiempo, se revolvió. En aquel resbaladizo suelo, Entreri no pudo esquivar la zancadilla y cayó de espaldas en el fangoso riachuelo, con Drizzt encima.

El peso de la caída del drow clavó el gavilán de su cimitarra en los ojos de Entreri. Drizzt se recuperó con más rapidez que Entreri de la sorpresa de su propio movimiento, y no desperdició la oportunidad. Giró la mano por encima de la empuñadura y cambió la orientación del filo, liberándolo del sable de Entreri. Hundió la hoja entre las costillas del asesino y empezó a moverla arriba y abajo. Con una mueca de satisfacción, sintió cómo cortaba la carne.

Movido por la desesperación, ahora le tocaba el turno a Entreri de actuar. Como no tenía tiempo para girar la orientación de su sable, el asesino lo empujó hacia adelante, aplastando la cara de Drizzt con la empuñadura. La nariz de Drizzt se rompió con un crujido y en sus ojos estallaron

unos resplandores de color. Sintió que lo levantaban y que lo apartaban a un lado antes de que su cimitarra pudiera acabar el trabajo.

Entreri se escabulló hacia un lado y se puso en pie. Drizzt también rodó por el suelo y se incorporó, a pesar del aturdimiento. Se encontró de nuevo frente a Entreri y descubrió que el asesino estaba más malherido que él.

Entreri miró por encima del hombro de Drizzt, hacia el túnel, y descubrió al enano y a Catti-brie, que estaba alzando ya el arco para apuntarlo. Dio un salto a un lado y se abalanzó sobre los escalones de hierro, para empezar a subir hacia la calle.

Catti-brie seguía sus movimientos sin inmutarse, mientras apuntaba con mortífera precisión. Nadie, ni siquiera Artemis Entreri, podría escapar en cuanto lo tuviera en su punto de mira.

—¡Dale, muchacha! —gritó Bruenor.

Drizzt había estado tan absorto en la batalla que ni siquiera había visto que sus amigos se acercaban. Dio media vuelta y vio cómo Bruenor corría hacia él y que Catti-brie estaba a punto de soltar la flecha.

—¡Espera! —gritó el drow, en un tono de voz que inmovilizó a Bruenor e hizo estremecer a Catti-brie. Ambos observaron boquiabiertos a Drizzt.

»¡Es mío! —les dijo.

Entreri no se detuvo a pensar en su buena suerte. Cuando alcanzara las calles, sus calles, podría encontrar algún refugio.

Al ver que ninguno de sus sorprendidos amigos se oponía, Drizzt se colocó la máscara mágica y se apresuró a seguir al asesino.

Al darse cuenta de que su retraso podía poner en peligro a sus amigos, pues ellos habían salido en busca de algún camino que los condujera de nuevo a la calle, Wulfgar supo que no podía desfallecer, y siguió avanzando. Agarró firmemente a Aegis-fang con la mano del brazo herido y obligó a sus doloridos músculos a obedecer sus órdenes.

Luego pensó en Drizzt y en la habilidad que su amigo poseía para superar el miedo ante una situación imposible, y trató de sustituir esa sensación por una rabia intensa.

Esta vez, fueron los ojos de Wulfgar los que brillaron con un fuego interno. Permaneció de pie en el corredor, con las piernas separadas. Respiraba con dificultad y flexionaba y relajaba los músculos rítmicamente, a fin de prepararlos para la lucha.

Pensó en la cofradía de ladrones, el edificio más importante de todo Calimport.

Una ancha sonrisa se dibujó en el rostro del bárbaro. El dolor había desaparecido ahora, y el cansancio parecía haberse esfumado de su cuerpo. Su sonrisa se convirtió en una sonora carcajada mientras echaba a andar.

Había llegado la hora de luchar.

Mientras avanzaba, percibió que el túnel ascendía lentamente y supo que cuando encontrara la siguiente puerta, estaría aproximadamente al nivel de la calle. Pronto se topó no con una, sino con tres puertas; una al extremo del túnel y otras dos a los laterales. Wulfgar apenas aminoró el paso. Como pensaba que la dirección en la que iba era tan buena como cualquier otra, se abalanzó sobre la puerta del fondo, y fue a parar con gran estrépito en una estancia de forma octogonal, en la que descubrió a cuatro sorprendidos guardias.

—¡Pero...! —gritó el que se hallaba en el centro, cuando el poderoso puño de Wulfgar lo lanzó de un golpe al suelo. El bárbaro divisó una nueva puerta situada justo al otro lado, y corrió en línea recta hacia allí, con la esperanza de atravesar la habitación sin tener que luchar.

Pero uno de los guardias, un tipo de baja estatura y de cabellos oscuros, fue más rápido. Se abalanzó sobre la puerta, introdujo una llave y la cerró. Acto seguido, se volvió hacia Wulfgar,

sosteniendo la llave ante sus ojos y esbozando una sonrisa que dejó entrever una hilera de dientes rotos.

—La llave —susurró, mientras la lanzaba a uno de sus compañeros.

La enorme mano de Wulfgar lo agarró de la camisa, arrancándole varios pelos del pecho, y el granuja sintió que sus pies se elevaban del suelo.

Lo lanzó contra la puerta.

—La llave —susurró el bárbaro, mientras pasaba por encima del amasijo de trozos de madera y del cuerpo del guardia.

Sin embargo, Wulfgar todavía no estaba fuera de peligro. La siguiente habitación era un gran vestíbulo donde confluían docenas de habitaciones. Gritos de alarma seguían los pasos del bárbaro, que se abría camino a la carrera, y un ensayado plan de defensa se puso en funcionamiento a su alrededor. Los ladrones, que en un principio habían sido miembros de la cofradía de Pook, salieron huyendo hacia las sombras y el cobijo que ofrecían sus habitaciones, pues ya no tenían la responsabilidad de tratar con intrusos desde hacía más de un año..., desde que Rassiter y sus secuaces se habían unido a la cofradía.

Wulfgar subió de un solo salto un tramo de escaleras y se abalanzó sobre la puerta que había al fondo. Ante él, encontró un laberinto de pasadizos y habitaciones abiertas en las que se exhibía un tesoro de obras de arte. Había estatuas, cuadros y tapices, la colección más grande que Wulfgar hubiera podido siquiera imaginar. Sin embargo, el bárbaro no tenía tiempo para detenerse y apreciarlas. Divisó una serie de sombras que estaban al acecho. Las vio a los lados y luego observó que se agrupaban al fondo de los corredores para cortarle el paso. Sabía lo que eran, pues acababa de estar en sus alcantarillas.

Conocía el olor de los hombres rata.

Entreri tenía los pies bien afianzados en el suelo, preparado para recibir a Drizzt en cuanto saliera por la reja de la alcantarilla. Cuando la silueta del drow empezó a asomar por el agujero, el asesino se apresuró a asestarle un golpe con el sable.

Pero el drow, que subía manteniendo perfectamente el equilibrio, tenía las manos libres; y, como esperaba un recibimiento semejante, cruzó las cimitarras por encima de la cabeza poco antes de salir. Resistió el golpe de Entreri y apartó su sable a un lado.

Ahora se encontraban frente a frente en las calles.

Las primeras luces del alba despuntaban por el horizonte, la temperatura empezaba ya a templarse y a su alrededor se despertaba, perezosa, la ciudad.

Entreri atacó con una velocidad vertiginosa, y Drizzt lo hizo retroceder con movimientos precisos y una fuerza increíble. El drow ni siquiera parpadeaba, y tenía las facciones contraídas en una mueca de determinación. Sistemáticamente, acosaba al asesino, blandiendo ambas cimitarras con ataques sólidos y constantes.

Entreri comprendió que no podía esperar conseguir la victoria, con un brazo inutilizado y el ojo izquierdo medio ciego. Pero Drizzt también se había dado cuenta y, aprovechando la situación, atacaba una y otra vez contra el sable, con la intención de debilitar todavía más la única defensa del asesino.

Aun así, mientras el drow insistía una y otra vez, la máscara mágica se aflojó y se le deslizó del rostro.

Entreri sonrió, consciente de que había escapado otra vez a una muerte segura. Vio que todavía tenía una oportunidad.

—¿Atrapado en una mentira? —susurró en tono malévolo.

Drizzt comprendió al instante.

—¡Un drow! —gritó Entreri a la gente que había salido de las sombras para presenciar la batalla—. ¡Un drow del Bosque de Mir! ¡Es una avanzadilla, tras él vendrá un ejército completo! ¡Un drow!

La curiosidad hizo que una multitud saliera en tropel de sus escondites. La batalla había sido interesante desde el principio, pero ahora la gente se acercaba para comprobar si Entreri tenía razón. De forma gradual, empezó a formarse un círculo alrededor de los contrincantes, y tanto Drizzt como el asesino oyeron el chirrido de las espadas que salían de sus vainas.

—Adiós, Drizzt Do'Urden —susurró Entreri, por debajo del bullicio de la gente, que había empezado a vociferar: «¡Un drow, es un drow!».

Drizzt tenía que admitir que la maniobra del asesino había sido eficaz. Observó a su alrededor con nerviosismo, esperando que de un momento a otro lo atacaran por detrás.

Entreri, por su parte, había conseguido distraer su atención como necesitaba. Al ver que Drizzt desviaba la vista hacia un lado, se escabulló entre la multitud, gritando:

—¡Matad al drow! ¡Matadlo!

Drizzt dio media vuelta, con las armas dispuestas, mientras la ansiosa multitud se iba acercando con cautela. En aquel momento, Catti-brie y Bruenor salieron a la calle y comprendieron al instante lo que había ocurrido, y lo que estaba a punto de suceder, Bruenor echó a correr para colocarse junto a Drizzt, mientras Catti-brie tensaba una flecha.

—¡Atrás! —gruñó el enano—. ¡Os aseguro que aquí no hay demonio alguno, excepto el que vosotros, estúpidos, habéis dejado escapar!

Un hombre se aproximó en actitud altiva, abriéndose camino con la lanza.

Un rayo de plata la alcanzó, y seccionó la punta con un corte limpio. Horrorizado, el hombre soltó la lanza rota y desvió la vista hacia un lado, a tiempo para ver cómo Catti-brie preparaba otra flecha.

—¡Apártate! —le gritó la muchacha—. ¡Deja al elfo en paz, o la siguiente flecha no apuntará a tu arma!

El hombre retrocedió, y la multitud pareció perder el interés por la lucha con la misma rapidez con que lo había ganado. De hecho, ninguno de ellos quería de verdad enfrentarse a un elfo drow, y aceptaron de buen grado las palabras del enano de que éste no tenía malas intenciones.

De pronto, un tumulto en el otro extremo del callejón hizo que todas las miradas se volvieran. Dos de los guardias que estaban apostados ante la cofradía de ladrones abrieron la puerta al oír el ruido de batalla que se desarrollaba en el interior, y se abalanzaron hacia dentro, cerrando la puerta de golpe a sus espaldas.

—¡Wulfgar! —gritó Bruenor, mientras echaba a correr calle abajo.

Catti-brie empezó a seguirlo, pero luego se volvió para observar a Drizzt.

El drow permanecía como atontado, mirando alternativamente hacia la cofradía y hacia el lugar por donde había huido el asesino. Entreri estaba herido y, en esas condiciones, no podría resistir frente a él.

¿Cómo podía dejarlo escapar?

—Tus amigos te necesitan —le recordó Catti-brie—. Si no lo haces por Regis, entonces hazlo por Wulfgar.

Drizzt sacudió la cabeza como reprendiéndose a sí mismo. ¿Cómo podía siquiera pensar en abandonar a sus amigos en una situación tan crítica como aquélla? Pasó volando frente a Catti-brie y siguió a Bruenor calle abajo.

Por encima de la Ronda del Tunante, la luz del alba ya se había introducido en las amplias habitaciones del bajá Pook. LaValle se acercó con cautela a la cortina situada en uno de los lados de su habitación y la corrió. Ni siquiera él, un mago experto, se atrevía a aproximarse a tan

increíblemente diabólico artilugio antes de la salida del sol: el Aro de Teros, su artificio más poderoso... y atemorizador.

Agarró el marco de hierro y lo retiró. Sobre su pedestal, la estructura era más alta que él; y el Aro, laboriosamente trabajado, cuya anchura era suficiente para permitir el paso de un hombre, quedaba a más de treinta centímetros del suelo. Pook había dicho que se parecía al aro que el domador de sus enormes felinos utilizaba.

Pero ningún león que osara atravesar ese artilugio aterrizaría sano y salvo al otro lado.

LaValle lo apartó a un lado y se situó frente a él, para examinar la simétrica telaraña que llenaba toda la circunferencia. El delicado tejido parecía frágil, pero LaValle conocía la fuerza de sus hilos, un poder mágico que trascendía los mismísimos planos de la existencia.

LaValle se puso en el cinturón el dispositivo que lo accionaba: un delgado cetro coronado con una enorme perla negra; y luego arrastró el Aro de Teros hasta la habitación central de aquel piso. Hubiera deseado tener más tiempo para probar su plan, pues sin duda no quería volver a decepcionar a su maestro; pero el sol estaba ya alto en el horizonte y Pook no aceptaría de buen grado más retrasos.

El bajá, vestido todavía con su camisón, se acercó a la habitación central al oír la llamada de LaValle. Los ojos del jefe de la cofradía se encendieron al ver el artilugio, pues él, que no era mago y no comprendía los peligros que implicaba un objeto semejante, lo consideraba simplemente un juguete maravilloso.

LaValle permanecía frente al artilugio, con el cetro en una mano y la figurita de ónice de Guenhwyvar en la otra.

—¡Sostén esto! —dijo a Pook mientras le pasaba la pequeña figura—. Podemos conseguir el felino más tarde. Para la tarea que tengo entre manos, no lo necesito.

Pook, con aire ausente, la guardó en su bolsillo.

—He echado un vistazo a los planos de la existencia —explicó el mago—. Sé que el felino está en el plano astral, pero no estaba seguro de que el halfling se quedara allí..., si podía hallar el modo de salir. Y, por supuesto, el plano astral es muy amplio.

—¡Ya basta! —ordenó Pook—. ¡Ve al grano! ¿Qué tienes que mostrarme?

—Sólo esto —contestó LaValle, mientras hacía oscilar el cetro frente al Aro de Teros. La telaraña se estremeció con fuerza y empezó a emitir destellos de luz. Poco a poco, la luz se hizo constante, llenando las zonas entre los hilos, y la imagen de la fina red desapareció en un fondo azul nebuloso.

LaValle dio una orden y el aro enfocó una brillante e iluminada escena grisácea en el plano astral. Ante ellos apareció Regis, cómodamente recostado contra un árbol, con las manos entrelazadas detrás de la nuca y los pies cruzados.

Pook sacudió la cabeza para apartar la somnolencia que aún lo invadía.

—Cógelo —ordenó—. ¿Cómo podemos cogerlo?

Antes de que LaValle pudiese responder, la puerta se abrió de par en par y Rassiter se introdujo en la estancia.

—Hay lucha, Pook —balbució, sin aliento—, en los niveles inferiores. Un bárbaro gigantesco.

—Me prometiste que de este asunto te encargarías tú —le gruñó Pook.

—Los amigos del asesino... —empezó Rassiter, pero Pook no tenía tiempo para explicaciones. No ahora.

—Cierra la puerta —le ordenó el bajá.

Rassiter se tranquilizó y obedeció. Pook ya iba a enfurecerse lo suficiente cuando se enterara del desastre de la alcantarilla... No había necesidad alguna de insistir sobre ese punto.

El jefe de la cofradía se volvió hacia LaValle, esta vez sin preguntar.

—¡Cógelo! —rugió.

El mago empezó a entonar un canto con mucha suavidad, y balanceó el cetro de nuevo frente al Aro de Teros. Luego, alargó la mano a través de la cortina de cristal que separaba ambos planos y agarró al dormido Regis por los cabellos.

—¡Guenhwyvar! —gritó Regis, pero en aquel momento LaValle lo hizo atravesar el pórtico y lo dejó caer al suelo. El halfling rodó hasta detenerse a los pies del bajá Pook.

—¡Vaya..., hola! —tartamudeó, mirando hacia el jefe de la cofradía con aire de disculpa—. ¿Podríamos hablar sobre esto?

Pook le dio una fuerte patada en las costillas y colocó el extremo de su bastón sobre el pecho de Regis.

—¡Me suplicarás la muerte mil veces antes de que te deje marchar de este mundo! —le prometió el bajá.

Regis no dudó ni un instante de que hablaba en serio.

21

Donde no brilla el sol

Wulfgar se movía con rapidez deslizándose entre las hileras de estatuas o escondiéndose detrás de pesados tapices. Había demasiados hombres rata rodeándolo para pensar siquiera en poder escapar.

Pasó ante un corredor y divisó a tres de ellos que se dirigían a toda prisa hacia él. Fingiendo un gran terror, el bárbaro pasó de largo y se detuvo en seco al llegar a la esquina, con la espalda pegada contra la pared. Cuando los hombres rata irrumpieron en la estancia, Wulfgar los fue tumbando con rápidos golpes de Aegis-fang.

Luego volvió sobre sus pasos pasillo abajo, con la esperanza de haber confundido al resto de sus perseguidores.

Llegó a una amplia habitación de techo alto en la que había hileras de sillas y un escenario. Allí Pook asistía a representaciones privadas de compañías de teatro. Una enorme lámpara de araña, con miles de velas ardiendo, colgaba del techo en el centro de la estancia; y columnas de mármol, esculpidas con las imágenes de héroes famosos y animales exóticos, decoraban las paredes. Pero una vez más, Wulfgar no tuvo tiempo de admirar el decorado. Su vista se había fijado en un único punto de la habitación: en un extremo, había una pequeña escalera que conducía al palco.

Los hombres rata empezaron a aparecer por todas las entradas de la sala. Wulfgar miró por encima del hombro, hacia el pasillo, pero vio que también le habían cortado el paso por allí. Sólo le quedaba una salida. Se apresuró a subir la escalera, con la esperanza de que al menos ese camino le permitiera luchar contra sus atacantes de uno en uno y no todos a la vez.

Dos hombres rata se abalanzaron tras sus pasos, pero cuando Wulfgar llegó al rellano y se volvió hacia ellos, ambos comprendieron que estaban en inferioridad de condiciones. Aunque hubieran estado en el suelo de la estancia, el bárbaro se hubiera erguido sobre ellos como una torre y, ahora, tres escalones por encima de ellos, tenían sus rodillas al nivel de los ojos.

Sin embargo, no era una posición tan mala para emprender una ofensiva; los hombres rata podían atacar las piernas desprotegidas de Wulfgar. Pero, de pronto, cuando Aegis-fang descendió, trazando aquel arco increíble, ninguno de los hombres rata se vio capaz de detener su embestida y, además, tampoco tenían sitio en la estrecha escalera para apartarse de su camino.

El martillo de guerra se estrelló contra el cráneo de uno de los hombres rata con suficiente fuerza para romperle todos los huesos hasta los tobillos; el otro palideció por debajo de su oscuro pelaje y saltó por la barandilla.

Wulfgar estuvo a punto de soltar una carcajada, pero entonces vio cómo preparaban las lanzas.

Se apresuró a subir al palco en busca de la protección que pudieran ofrecerle la balaustrada y las sillas, y con la esperanza de encontrar otra salida. Los hombres rata ya subían en tropel por la escalera.

Pero Wulfgar no encontró más puertas. Sacudió la cabeza al darse cuenta de que esta vez lo tenían atrapado, y sujetó con firmeza a Aegis-fang.

¿Qué le había dicho Drizzt acerca de la suerte? Que un verdadero guerrero siempre obtenía lo que se proponía, aunque los menos expertos en la lucha podían considerar que únicamente era buena suerte.

Wulfgar soltó una sonora carcajada. En una ocasión, había matado a un dragón rompiendo un carámbano que pendía sobre la cabeza del animal. Se preguntó qué efecto tendría la caída de una lámpara de araña, con miles de velas encendidas, sobre una sala llena de hombres rata.

—¡Tempos! —gritó el bárbaro, invocando a su dios de la batalla para obtener esa divina inspiración que pudiera ayudarlo. Al fin y al cabo, ¡Drizzt tampoco lo sabía todo! Lanzó a Aegis-fang por los aires con todas sus fuerzas y emprendió una loca carrera tras el martillo de guerra.

Aegis-fang dio vueltas a través de la estancia con su precisión habitual, y se incrustó en el soporte de la lámpara, arrancando también un buen trozo de techo. Los hombres rata empezaron a chillar aterrorizados y se desperdigaron por la sala, mientras la enorme bola de cristal y llamas estallaba al llegar al suelo.

Wulfgar, puso un pie sobre la balaustrada y saltó.

Bruenor soltó un gruñido y blandió el hacha por encima de su cabeza, con la intención de partir en dos de un solo golpe, la puerta de la cofradía. Pero mientras el enano daba las últimas zancadas para situarse ante ella, una flecha pasó silbando por encima de su hombro. Agujereó la cerradura y la puerta se abrió.

Bruenor no pudo detener el impulso que llevaba y entró en el edificio como un rayo. Cayó por la escalera del fondo, arrastrando consigo a dos sorprendidos guardias.

Aturdido, Bruenor se puso de rodillas y alzó la vista hacia atrás, a tiempo de ver cómo Drizzt bajaba de un salto cinco escalones, con Catti-brie pisándole los talones.

—¡Maldita seas, muchacha! —gruñó el enano—. ¡Te dije que me avisaras cuando fueras a hacer eso!

—No hay tiempo —lo interrumpió Drizzt. Saltó por encima del enano arrodillado y de los siete escalones restantes para detener a dos hombres rata que se acercaban a su amigo por la espalda.

Bruenor se colocó de nuevo el casco y se volvió para unirse a la fiesta, pero los dos hombres rata estaban ya muertos antes de que el enano consiguiera ponerse en pie, y Drizzt se alejaba ya siguiendo el sonido de una batalla en algún lugar más adelante en el edificio.

Bruenor ofreció su brazo a Catti-brie, que en aquel momento pasaba frente a él.

Las potentes piernas de Wulfgar lo impulsaron por encima del desorden provocado por la caída de la araña y, tras protegerse la cabeza con las manos, se dejó caer sobre un grupo de hombres rata, golpeándolos por todas partes. Aturdido, aunque con la suficiente lucidez como para saber qué dirección tomar, el bárbaro se abalanzó sobre una puerta y fue a parar, tambaleante, a otra amplia estancia. Ante él divisó una puerta abierta, que conducía a otro vestíbulo donde se veían más hombres rata.

Pero Wulfgar no podía esperar llegar hasta allí con la horda que le obstaculizaba el paso; así que, se situó a un lado y apoyó la espalda contra la pared.

Pensando que estaba desarmado, los hombres rata se abalanzaron sobre él con exclamaciones de júbilo; pero, de pronto, Aegis-fang retornó mágicamente a las manos de Wulfgar y el bárbaro apartó de un solo barrido a los dos primeros atacantes. Luego, observó a su alrededor, en busca de otra dosis de buena suerte.

Pero esta vez no la tuvo.

Los hombres rata lo acechaban por todas partes, mordisqueando el aire con sus afilados dientes. No necesitaban a Rassiter para comprender el poder que un gigante semejante —un gigante rata— podría otorgar a su cofradía.

El bárbaro se sintió súbitamente desnudo con su túnica sin mangas, mientras esquivaba a duras penas los mordiscos de aquellos seres repugnantes. Wulfgar había oído suficientes leyendas

respecto a esas criaturas para comprender las horribles consecuencias de la mordedura de un licántropo, y se resistía con todas sus fuerzas.

A pesar del torrente de adrenalina que le provocaba el terror, el enorme humano había pasado la mitad de la noche luchando y había recibido numerosas heridas, la más importante de las cuales era la mordedura de la hidra en el brazo, que había vuelto a abrirse al dar el salto desde el palco. Por consiguiente, los barridos de Aegis-fang eran cada vez más débiles.

En otras circunstancias, Wulfgar hubiera luchado hasta el final con una canción en los labios, y hubiera amontonado una buena colección de enemigos muertos a sus pies, mientras sonreía al saber que moría como un verdadero guerrero. Pero ahora, sabiendo que su situación era desesperada, y con unas consecuencias previsibles mucho peores que la muerte, examinó la habitación buscando algún modo de quitarse la vida. Escapar era imposible, y conseguir la victoria era una posibilidad todavía más remota. El único pensamiento y deseo de Wulfgar en aquel momento era escapar a la indigna y angustiada existencia de un licántropo.

En ese preciso momento, Drizzt entró en la habitación.

Llegó por detrás de las filas de los hombres rata como un repentino tornado. Al instante, sus cimitarras empezaron a gotear sangre y pedazos de pellejo marrón salieron volando por los aires. Los pocos hombres rata que pudieron escabullirse de su camino huyeron de aquel mortífero drow con el rabo entre las piernas.

Uno de los hombres rata consiguió volverse y levantar la espada para detener la cimitarra, pero Drizzt giró el brazo y hundió un segundo cuchillo en el pecho de la bestia. En un momento, el drow se encontraba junto a su amigo, y su aparición pareció renovar el coraje y la fuerza de Wulfgar. El bárbaro soltó un gruñido de satisfacción mientras estrellaba a Aegis-fang en el pecho de uno de los atacantes y lanzaba a la inmunda bestia por los aires. El hombre rata, medio muerto, se incrustó en la pared, como un mudo testimonio para sus camaradas.

Los demás atacantes se miraron nerviosos unos a otros en busca de apoyo, y empezaron a acercarse a los dos guerreros con pasos inseguros.

Pero si su moral flaqueaba, acabó de hundirse definitivamente cuando, un instante después, un enano que rugía como un león se introdujo en la habitación, precedido por una lluvia de flechas plateadas que se incrustaron en sus cuerpos con una precisión sin igual. Los hombres rata tenían la impresión de estar de nuevo en el escenario de las alcantarillas, donde aquella misma noche habían perdido a un buen número de sus camaradas. Ya no les quedaban ánimos para enfrentarse a los cuatro amigos reunidos, por lo que todos los que todavía podían moverse emprendieron la huida.

Los restantes se vieron ante una elección muy difícil: martillo, cimitarras, hacha o flechas.

Pook se recostó en su enorme silla, observando la masacre a través de una imagen reflejada en el Arco de Teros. El ver morir a los hombres rata no afligía al jefe de la cofradía, pues una serie de escogidos mordiscos en las calles suplirían las bajas de aquellas inmundas criaturas; pero el bajá era consciente de que los cuatro héroes que se abrían paso a través de su cofradía podían acabar llegando hasta él.

Regis, al que uno de los gigantescos eunucos de Pook sostenía en el aire agarrándolo por los pantalones, también observaba la escena. La simple visión de Bruenor, que el halfling creía que había muerto en Mithril Hall, le traía lágrimas a los ojos. Y el pensar que sus mejores amigos habían atravesado de punta a punta los Reinos para rescatarlo y estaban ahora luchando por él con la misma tenacidad de siempre, era algo que lo abrumaba. Los cuatro estaban heridos, sobre todo Catti-brie y Drizzt, pero hacían caso omiso del dolor mientras seguían enfrentándose al ejército de Pook. Al ver cómo los hombres rata caían con cada nueva embestida, Regis no tenía la menor duda de que conseguirían ganar para llegar hasta él.

Luego, el halfling desvió la vista del aro y descubrió a LaValle que, con gran tranquilidad, había cruzado los brazos en el pecho y se daba ligeros golpes en el hombro con el cetro perlado.

—Tus seguidores lo tienen difícil, Rassiter —comentó el jefe de la cofradía—. Su cobardía queda bien patente.

Rassiter se agitó inquieto y cambió el peso de su cuerpo de una pierna a otra.

—¿Significa esto que no puedes cumplir el trato que prometiste?

—Esta noche mi cofradía ha tenido que enfrentarse a un enemigo muy poderoso —balbució Rassiter—. Ellos..., no hemos sido capaces... ¡la lucha aún no está perdida!

—Tal vez sería bueno que fueras a ver si tus amigos se defienden mejor —dijo Pook con voz pausada, y Rassiter comprendió enseguida el tono perentorio y amenazador de su sugerencia. Hizo una profunda reverencia y se apresuró a salir de la habitación, cerrando de un portazo.

Pero ni siquiera el exigente jefe de la cofradía podía hacer totalmente responsables a los hombres rata de aquel desastre.

—¡Magnífico! —murmuró al ver cómo Drizzt detenía dos ataques simultáneos y conseguía acabar con los dos hombres rata a la vez—. Nunca he visto tanta habilidad con la espada. —Se interrumpió un segundo para pensar en ello—. O quizás una vez.

Se quedó de pronto sorprendido y observó a LaValle, que hizo un gesto de asentimiento.

—Entreri —intervino LaValle—. Ahora sabemos por qué atrajo el asesino a este grupo hasta el sur. El parecido es indiscutible.

—¿Para pelear con el drow? —musitó Pook—. ¿Al fin estamos ante un desafío para un hombre sin igual?

—Eso parece.

—Entonces, ¿dónde está el asesino ahora? ¿Por qué no ha aparecido?

—Tal vez ya lo haya hecho —respondió LaValle con una mueca.

Pook se detuvo a considerar esas palabras durante largo rato, pues para él resultaba inconcebible.

—¿Entreri derrotado? —balbució—. ¿Muerto?

Sus palabras sonaron como la música de los dioses a los oídos de Regis que, con gran horror, había presenciado desde el principio la rivalidad entre el asesino y Drizzt. Durante todo ese tiempo, Regis había creído que los dos acabarían enzarzados en un duelo del que sólo podría salir victorioso uno de ellos y había temido por la vida de su amigo.

La idea de que Entreri podía haber desaparecido daba una nueva perspectiva a la batalla, según el bajá Pook. De pronto, sintió que necesitaba de nuevo a Rassiter y su cohorte; comprendió que la carnicería que estaba presenciando a través del Aro de Teros podía tener un impacto más directo para aumentar todavía más su poder en la cofradía.

Saltó de la silla y se acercó con lentitud al diabólico artilugio.

—Debemos detener esto —espetó a LaValle—. ¡Envíalos lejos, a algún lugar oscuro!

El mago esbozó una malévola sonrisa y salió a buscar un grueso libro encuadernado en cuero negro. Tras abrirlo por una página marcada, LaValle se situó frente al Aro de Teros y empezó a entonar un conjuro siniestro.

Bruenor fue el primero en salir de la habitación, en busca del camino más verosímil para llevarlos hasta Regis..., y en busca de más hombres rata para descuartizar. Echó a correr por un corto pasadizo y abrió de una patada una puerta, pero no encontró hombres rata sino a dos sorprendidos ladrones humanos. Apelando a cierta dosis de compasión de su endurecido corazón —al fin y al cabo, él era el intruso—, Bruenor apartó el hacha y tumbó a los dos delincuentes con el escudo. Luego, regresó al pasadizo y se unió al resto de sus amigos.

—¡A tu derecha, cuidado! —gritó Catti-brie, al percibir un movimiento tras un tapiz que colgaba junto a Wulfgar. El bárbaro lo arrancó de un tirón y, detrás, apareció un hombre delgado,

apenas mayor que un halfling, agazapado y listo para emprender la huida. Al verse descubierto, el ladronzuelo renunció a luchar y se limitó a encogerse de hombros, a modo de disculpa, cuando Wulfgar apartó de un manotazo su afilada daga.

El bárbaro lo agarró por la nuca y lo alzó en el aire para ponérselo al nivel de sus ojos.

—¿Qué diablos eres tú? —gruñó—. ¿Hombre o rata?

—¡No soy una rata! —chilló el ladrón, aterrorizado. Luego, escupió al suelo para dar más énfasis a su afirmación—. ¡No soy una rata!

—¿Conoces a Regis? —preguntó Wulfgar.

El ladrón asintió con nerviosismo.

—¿Dónde puedo encontrarlo? —rugió Wulfgar, y el bramido hizo palidecer al ladrón.

—En las habitaciones de Pook —balbució el hombre—, arriba del todo.

Siguiendo únicamente su instinto de supervivencia, y sin tener en realidad otra intención que apartarse de aquel monstruoso bárbaro, el ladrón intentó asir con una mano una daga que llevaba oculta en la parte trasera del cinturón.

Pero fue un error.

Drizzt le colocó una cimitarra sobre el brazo, para indicar a Wulfgar las intenciones de aquel ladrón.

El bárbaro utilizó al hombre para abrir la puerta siguiente.

La persecución empezaba de nuevo. Los hombres rata aparecían y desaparecían de las sombras al paso de los cuatro compañeros, pero pocos se atrevían a enfrentarse a ellos.

Destrozaron más puertas y vaciaron más habitaciones, y pocos minutos después, apareció ante ellos una escalera. Era amplia y estaba cubierta por una alfombra, con una barandilla de madera profusamente decorada, lo cual sólo podía indicar que por allí se accedía a las habitaciones del bajá Pook.

Bruenor soltó una exclamación de júbilo y salió disparado. Wulfgar y Catti-brie también echaron a correr tras él, pero Drizzt titubeó y observó a su alrededor, súbitamente receloso.

Los elfos drow eran criaturas mágicas por naturaleza, y Drizzt sentía ahora un hormigueo extraño y peligroso, el anuncio de algún hechizo dirigido hacia él. Vio que las paredes y el suelo oscilaban levemente, como si de pronto se hubieran convertido en algo menos tangible.

Al instante comprendió. Ya había viajado con anterioridad a otros mundos, en compañía de Guenhwyvar, su pantera mágica, y sabía que alguien, o algo, lo estaba arrancando de su lugar en el plano material principal. Miró hacia adelante y vio que Bruenor y los demás también observaban confusos a su alrededor.

—¡Unamos las manos! —gritó el drow, apresurándose para llegar junto a sus amigos antes de que el hechizo los hiciera desaparecer.

Con desesperado terror, Regis vio cómo sus amigos se cogían de las manos. Al instante, la imagen del Aro de Teros dejó de mostrar los niveles inferiores de la cofradía y se trasladó a un lugar mucho más oscuro, un lugar de humo y sombras, de espíritus y demonios.

Un lugar donde no brillaba el sol.

—¡No! —gritó el halfling, al comprender lo que intentaba hacer el mago. Pero LaValle no le prestó atención y Pook se limitó a esbozar una sonrisa. Unos segundos después, Regis volvió a ver a sus amigos unidos, pero esta vez en el plano oscuro, envueltos en humo.

Pook se apoyó en su bastón y soltó una carcajada.

—¡Cómo me gusta estropear las fiestas! —le dijo al mago—. Una vez más me has demostrado tu valor, mi querido LaValle.

Regis vio cómo sus amigos se colocaban espalda contra espalda en un lamentable intento por protegerse. A su alrededor y por encima de ellos empezaban a asomar siluetas oscuras..., seres poderosos y diabólicos.

Regis cerró los ojos, incapaz de seguir mirando.

—Oh, no apartes la vista, ladronzuelo —se burló Pook—. Observa cómo mueren y alégrate por ellos, porque te aseguro que el dolor que sufrirán ellos no tendrá ni punto de comparación con las torturas que he pensado para ti.

Regis odiaba a aquel hombre y se odiaba a sí mismo por haber arrastrado a sus amigos a una situación semejante. Observó con ojos amenazadores a Pook. Habían venido por él, habían cruzado el mundo por él. Habían luchado con Artemis Entreri, con un ejército de hombres rata y probablemente con muchos más adversarios. Y todo lo habían hecho por él.

—¡Maldito seas! —gritó Regis que, de pronto, había perdido el miedo. Inclinó el cuerpo hacia abajo y mordió al eunuco en el muslo. El gigante soltó un aullido de dolor y lo dejó caer.

En cuanto el halfling tocó el suelo, echó a correr. Pasó por delante de Pook, dando una patada al bastón en el que se apoyaba y aprovechó el momento para coger cierta figurita del bolsillo del bajá. Luego, se abalanzó sobre LaValle.

El mago había tenido más tiempo para reaccionar y había empezado a entonar con rapidez un hechizo, pero Regis demostró ser más rápido. Dio un salto en el aire y clavó dos dedos en los ojos de LaValle, rompiendo el hechizo y lanzando al mago al suelo.

Mientras éste se esforzaba por ponerse de nuevo en pie, Regis se apoderó repentinamente del cetro perlado y corrió hasta situarse frente al Aro de Teros. Observó por última vez la habitación, mientras se preguntaba si podría encontrar un camino más fácil.

Pero la imagen de Pook parecía ocupar toda la estancia. Con el rostro enrojecido y contraído en una mueca, el jefe de la cofradía ya se había recuperado y ahora blandía su bastón como si se tratara de un arma. Regis sabía por propia experiencia que esa arma podía ser muy dolorosa.

—Por favor, concédeme esto al menos —susurró Regis al dios que estuviera escuchándolo. Luego, apretó los dientes y, tras inclinar la cabeza, se echó hacia adelante y dejó que el cetro le abriera camino a través del Aro de Teros.

22

El abismo infinito

El humo, que emanaba de debajo de sus propios pies, oscilaba constantemente a su alrededor y se arremolinaba entre sus piernas. Por el ángulo con que giraba, el modo con que caía a pocos centímetros de sus pies, a ambos lados, para volver a alzarse formando otra nube, los amigos comprendieron que se encontraban en una estrecha cornisa, un puente que atravesaba algún abismo infinito.

Puentes parecidos, de pocos centímetros de ancho, se entrecruzaban por encima y por debajo de ellos y, por lo que alcanzaban a ver, eran los únicos caminos que podían verse en aquel plano. Por ningún lado se veía un pedazo de tierra sólida, sólo aquellos puentes retorcidos y que ascendían en espiral.

Los movimientos de los cuatro amigos eran lentos, como si se hallaran inmersos en un sueño, luchando contra la presión del aire. El mismo ambiente que los envolvía, un mundo oscuro y opresivo repleto de olores siniestros y gemidos angustiados, traducía algo diabólico. Monstruos malvados, terriblemente contrahechos, acechaban por encima de sus cabezas y a su alrededor en aquel vacío de oscuridad, y soltaban chillidos de alegría ante la inesperada aparición de aquellos bocados tan apetitosos. Los cuatro amigos, tan indomables ante los peligros de su propio mundo, perdieron en éste todo el coraje.

—¿Los Nueve Infiernos? —susurró Catti-brie con una voz apenas audible, por miedo a que sus palabras pudieran poner en movimiento a aquella multitud que se escondía en las sombras perpetuas.

—Hades —aventuró Drizzt, más entendido en mundos desconocidos—. El dominio del caos.

Aunque estaba junto a sus amigos, sus palabras se oían lejanas, al igual que antes las de Catti-brie.

Bruenor empezó a responder con un gruñido, pero su voz se quebró al ver a Catti-brie y Wulfgar, sus hijos, como él los consideraba. Ahora no podía hacer nada por ayudarlos.

Wulfgar observó a Drizzt esperando una respuesta.

—¿Como podemos escapar? —insistió con brusquedad—. ¿Hay alguna puerta? ¿Un camino que nos lleve a nuestro propio mundo?

Drizzt negó con la cabeza. Hubiera querido tranquilizarlos, mantener sus ánimos ante el peligro, pero esta vez el drow no tenía respuestas para ellos. No veía escapatoria ni esperanza alguna.

Una criatura con alas de murciélago y aspecto de perro, pero con un rostro grotesco e indudablemente humano, se abalanzó sobre Wulfgar, colocando una sucia garra a la altura de su hombro.

—¡Al suelo! —le gritó Catti-brie en el último momento. El bárbaro no cuestionó la orden y se echó hacia adelante, consiguiendo que la criatura fallara su objetivo. El monstruo trazó un círculo en el aire y se mantuvo unos instantes suspendido antes de dar media vuelta y abalanzarse de nuevo sobre su presa, hambriento de carne fresca.

Pero esta vez Catti-brie estaba preparada y, al ver que se aproximaba de nuevo, lanzó una flecha. El proyectil salió lentamente hacia el monstruo, dejando en el aire una línea grisácea, en vez de la habitual estela de plata. Sin embargo, la flecha mágica dio en su objetivo con la fuerza normal y abrió un negruzco agujero en el pelaje del animal, desequilibrándole el vuelo. El monstruo pasó

por encima del grupo, para recuperar el rumbo, pero Bruenor lo atacó con el hacha. La horripilante masa de carne cayó en espiral y se perdió en la oscuridad a sus pies.

Aun así, los amigos apenas podían alegrarse por aquella pequeña victoria, pues miles de bestias similares los rodeaban por todas partes, algunas de ellas diez veces más grandes que el monstruo que Bruenor y Catti-brie habían matado.

—No podemos quedarnos aquí —musitó Bruenor—. ¿Adónde vamos, elfo?

A Drizzt no le hubiera importado quedarse donde estaban, pero comprendía que sus amigos se sentirían más aliviados si se ponían en marcha. Así, al menos, tendrían la sensación de que avanzaban en su dilema. Sólo el drow comprendía la profundidad del horror con que se enfrentaban. Sólo Drizzt sabía que, fueran donde fuesen, mientras permanecieran en aquel oscuro plano, la situación sería la misma: no tenían escapatoria.

—Por aquí —dijo, tras reflexionar unos instantes—. Si hay una puerta, presiento que será hacia allí.

Dio un paso hacia el estrecho puente, pero de pronto se detuvo al ver que el humo se alzaba y se arremolinaba por delante de él.

Luego, ascendió ante sus ojos.

Aunque la silueta era de un humano, alto y delgado, tenía una cabeza de rana bulbosa y unas largas manos de tres dedos que acababan en forma de garra. Más alto incluso que Wulfgar, se plantó como una torre delante de Drizzt.

—¿Caos, elfo oscuro? —siseó en una voz gutural y extraña—. ¿Hades?

Centella resplandeció impaciente en manos de Drizzt, pero la otra espada, la que había sido forjada mágicamente con hielo, casi salió disparada contra el monstruo.

—Equivocado estás, sí —croó la criatura.

Bruenor se situó junto a Drizzt.

—¡Échate atrás, demonio! —gruñó el enano.

—No es un demonio —respondió Drizzt, comprendiendo las palabras de la criatura y recordando las lecciones que había recibido sobre los planos durante los años que vivió en la ciudad de los drow—. Es un demodante.

Bruenor lo observó con curiosidad.

—Y esto no es el Hades —prosiguió Drizzt—. Sino Tarterus.

—Bien dicho, elfo —croó el demodante—. Tu gente destaca por su conocimiento de los planos inferiores.

—Entonces conocerás también el poder de los míos —dijo Drizzt en tono brusco—, y sabrás cómo castigamos incluso a los señores de los demonios cuando se enfrentan a nosotros.

El demodante soltó una carcajada, si podía llamarse carcajada a aquel sonido parecido al gorgoteo moribundo de un hombre que estuviera ahogándose.

—¡Para los drow muertos, no hay venganza! ¡Lejos estás de casa! —Alargó una mano lentamente hacia Drizzt.

Bruenor se acercó a su amigo.

—¡Moradin! —gritó, al tiempo que atacaba al demodante con el hacha de mithril. Pero la bestia resultó ser más rápida de lo que el enano había esperado y no sólo esquivó el golpe, sino que de un zarpazo lanzó a Bruenor de bruces al suelo, puente abajo.

El demodante se abalanzó sobre el enano, dispuesto a atacarlo con sus terribles garras.

Pero Centella le cortó la mano en dos antes de que llegara a Bruenor.

El demodante se volvió hacia Drizzt con expresión divertida.

—Herido me has, elfo oscuro —croó, aunque su voz no traducía dolor alguno—, pero mejor debes hacerlo.

El monstruo atacó al drow con la mano herida, y cuando éste la esquivó de forma instintiva, el demodante acabó la tarea con la segunda mano, infligiendo tres largos arañazos en el hombro de Drizzt.

—¡Maldito seas! —gritó Bruenor mientras se ponía de rodillas—. Bestia pestilente, cubierta de fango... —gruñó al tiempo que se lanzaba a otro inútil ataque.

Por detrás de Drizzt, Catti-brie se movía de un lado a otro, intentando apuntar con Taulmaril. Junto a ella, Wulfgar observaba la escena, preparado para intervenir, pero como el puente era muy estrecho, no podía acercarse al drow.

Drizzt se movía torpemente, balanceando las cimitarras sin ritmo ninguno. Tal vez fuera el cansancio acumulado durante aquella noche tan larga, o la presión inusual del aire de aquel plano, pero Catti-brie, que lo observaba con curiosidad, nunca había visto luchar al drow con tanta desgana.

Mientras tanto, Bruenor, todavía de rodillas en el puente, había cambiado su habitual ansia de batalla por una expresión de total frustración.

Catti-brie comprendió lo que estaba ocurriendo. No se trataba de cansancio ni del peso del aire. La desesperación se había apoderado de sus amigos.

Desvió la vista hacia Wulfgar para suplicarle que interviniese, pero la imagen que ofrecía el bárbaro no le sirvió de mucha ayuda. El brazo herido le colgaba inerte a un costado y la cabeza de Aegis-fang quedaba hundida debajo de las nubes de humo. ¿Cuántas batallas más podría ganar? ¿Cuántos monstruos más sería capaz de derrotar antes de morir?

Y, ¿qué alegría podía proporcionarles una victoria en un plano donde las batallas serían infinitas?, se preguntó.

Drizzt sentía la desesperación en lo más profundo de su ser. En todas las pruebas que había tenido que superar durante su vida, el drow siempre había tenido fe en la justicia final. Había creído, aunque sin atreverse a admitirlo, que su inquebrantable fe en sus principios le proporcionaría a la larga la recompensa que se merecía. Pero ahora se hallaba ante una batalla cuyo único final era la muerte, donde una victoria sólo podía acarrearles más conflictos.

—¡Malditos seáis todos vosotros! —gritó Catti-brie. No podía apuntar con seguridad con su arco, pero disparó de todas formas. La flecha trazó una línea de sangre en el brazo de Drizzt, pero alcanzó de lleno al demodante, empujándolo hacia atrás. Bruenor tuvo entonces la oportunidad de reunirse con Drizzt.

—¿Habéis perdido ya la batalla? —los reprendió Catti-brie.

—Tranquila, muchacha —contestó Bruenor con voz sombría, mientras asestaba un golpe hacia las rodillas del demodante. La criatura saltó por encima de la hoja e inició otro ataque, que Drizzt consiguió repeler.

—¡Tranquilízate tú, Bruenor Battlehammer! —gritó Catti-brie—. ¡Y aún tienes las narices de proclamarte rey de tu clan! ¡Ja! Garumn se levantaría de su tumba si te viera luchar así.

Bruenor lanzó a Catti-brie una mirada siniestra, pero sentía la garganta demasiado seca para escupir una respuesta.

Drizzt intentó sonreír. Sabía lo que aquella joven, aquella maravillosa joven, intentaba hacer. Sus ojos color de espliego recuperaron parte de su fuego interno.

—Vete con Wulfgar —ordenó a Bruenor—. Cubridnos la espalda y procurad que no nos ataquen desde arriba.

Drizzt desvió la vista hacia el demodante, quien al instante percibió el súbito cambio que se había operado en su estado de ánimo.

—Ven, farastu —dijo el drow en tono severo, recordando el nombre que recibían aquellas particulares criaturas—. Farastu —se burló—, el más insignificante de los demodantes. Ven a probar el corte de una espada drow.

Bruenor se apartó de Drizzt, que estaba casi a punto de estallar en carcajadas. Una parte de él quería preguntar: «¿Qué conseguiremos con todo esto?»; pero otra parte, la que Catti-brie había despertado con sus referencias mordaces a su orgullosa historia, tenía algo muy diferente que decir.

—¡Venid y luchad! —rugió frente a las sombras del abismo infinito—. ¡Ya nos hemos hartado de este maldito mundo vuestro!

En cuestión de segundos, Drizzt había recuperado por completo el control sobre sí mismo. Sus movimientos continuaban siendo lentos por el peso del aire, pero no por ello eran menos magníficos. Esquivaba y atacaba, cortaba y rechazaba todos los movimientos del demodante con tal armonía que éste no veía la manera de alcanzarlo.

Instintivamente, Wulfgar y Bruenor se dispusieron a ayudarlo, pero se detuvieron para observar el espectáculo.

Catti-brie desvió la vista y empezó a lanzar flechas contra todas las formas oscuras que divisaba a través del humo. De pronto, vislumbró por el rabillo del ojo un cuerpo que caía desde la oscuridad que cubría aquel mundo.

En el último segundo, desvió el disparo de Taulmaril, completamente perpleja.

—¡Regis! —gritó.

El halfling aterrizó con un ruido sordo en otro humeante puente situado a varios metros de distancia del de sus amigos. Se puso en pie y consiguió mantener el equilibrio a pesar de lo confuso y desorientado que se sentía.

—¡Regis! —volvió a chillar Catti-brie—. ¿Cómo has llegado aquí?

—Os vi a través de aquel horrible aro —explicó el halfling—, y pensé que podíais necesitar mi ayuda.

—¡Bah! Seguro que te han enviado aquí por la fuerza, Panza Redonda —respondió Bruenor.

—Yo también me alegro de verte —le espetó Regis—, pero esta vez estás equivocado. Vine por mi propia voluntad. —Sostuvo en alto el cetro perlado para que lo vieran—. ¡Para traeros esto!

En realidad, Bruenor se había alegrado de ver de nuevo a su pequeño amigo, antes siquiera de que Regis refutara sus sospechas. Admitió su error haciendo una profunda reverencia y hundiendo la cabeza bajo los remolinos de humo.

Otro demodante surgió de la nada, pero esta vez en el mismo puente que Regis. El halfling volvió a enseñar el cetro a sus amigos.

—¡Cogedlo! —suplicó, preparándose para lanzarlo—. Ésta es vuestra única posibilidad de salir de aquí.

Intentó dominar sus nervios, pues sólo iba a tener una posibilidad, y lanzó el objeto con toda la fuerza que pudo reunir. El cetro salió girando por los aires, con una lentitud angustiosa, en dirección a los tres pares de manos extendidas.

Sin embargo, en aquel aire pesado, no pudo abrirse camino con la suficiente rapidez y perdió velocidad a pocos metros del puente.

—¡No! —gritó Bruenor, al ver cómo su única esperanza caía al vacío.

Catti-brie soltó un gruñido y, tras desatarse el cinturón y dejar a un lado a Taulmaril con un mismo movimiento, se precipitó hacia la nada, en busca del cetro.

Bruenor se lanzó al suelo y alargó los brazos para sujetarla por los tobillos, pero era demasiado tarde. Una chispa de alegría asomó a los ojos de la muchacha cuando consiguió alcanzar el cetro y, con una cabriola casi imposible, lo lanzó a las manos de Bruenor. Luego, desapareció de la vista sin una sola palabra de queja.

LaValle examinaba el espejo con manos temblorosas. La imagen de los cuatro amigos en el plano de Tarterus se había convertido en un contorno borroso cuando Regis había irrumpido con el cetro. Pero ahora, aquello apenas preocupaba al mago. Una fina grieta, sólo visible al inspeccionarlo de cerca, se abría paso lentamente en el centro del Aro de Teros.

LaValle se abalanzó sobre Pook y agarró su bastón. Demasiado sorprendido para luchar contra el mago, el bajá dejó que lo cogiera y se echó hacia atrás.

LaValle volvió corriendo hacia el espejo.

—¡Hemos de destruir su magia! —gritó mientras hundía el bastón en la vidriosa imagen.

La vara de madera, al entrar en contacto con el poder del artilugio, estalló en pedazos y LaValle salió despedido hacia atrás.

—¡Rómpelo! ¡Rómpelo! —suplicó el mago a Pook, en un tono de voz que era apenas un gemido.

—¡Haz que el halfling regrese! —respondió Pook, que todavía estaba preocupado por recuperar a Regis y la figurita.

—¡No lo comprendes! —gimió LaValle—. ¡El halfling tiene el cetro! ¡El portal no puede cerrarse desde el otro lado!

La expresión de curiosidad de Pook se tornó en inquietud al comprender el temor del mago.

—Mi querido LaValle —empezó con calma—. ¿Me estás diciendo que tengo una puerta abierta a Tarterus en mi sala de estar?

LaValle asintió dócilmente.

—¡Rompedlo! ¡Rompedlo! —gritó Pook a los eunucos que permanecían junto a él—. ¡Haced caso al mago! ¡Romped el aro en pedazos!

Pook recogió la empuñadura rota de su bastón, forjado en plata, y que le había regalado personalmente el bajá de Calimshan.

El sol despuntaba ya por el horizonte, pero el jefe de la cofradía sabía que aquél no iba a ser un buen día.

Temblando de angustia y de rabia, Drizzt se abalanzó sobre el demodante y le asestó un golpe dirigido a un punto vital. La criatura, ágil y experta, lo esquivó, pero no pudo resistir la embestida del encolerizado drow. Centella le desgarró un brazo a la altura del codo mientras la otra espada se hundía en su corazón. Drizzt sintió que una fuente de poder corría por su brazo mientras su cimitarra se llevaba poco a poco la vida de la criatura; pero el drow contuvo aquella fuerza, enterrándola bajo su rabia, y se mantuvo firme. Cuando vio que el monstruo yacía sin vida, Drizzt se volvió hacia sus compañeros.

—Ya no... —tartamudeó Regis desde el puente donde se encontraba—. Ella..., yo...

Pero ni Bruenor ni Wulfgar pudieron responder a su congoja. Permanecían inmóviles, petrificados, observando la vacía oscuridad que se extendía a sus pies.

—¡Corre! —gritó Drizzt, al ver que un demodante se acercaba por detrás del halfling—. ¡Ya te encontraremos!

Regis apartó la vista del abismo y examinó la situación.

—¡No es necesario! —gritó a su vez mientras extraía de su bolsillo la figurita y la mantenía alzada para que Drizzt la viera—. Guenhwyvar me sacará de aquí, o tal vez el felino pudiese...

—¡No! —lo interrumpió Drizzt, que ya adivinaba lo que el halfling estaba a punto de sugerir—. ¡Llama a la pantera y vete!

—Nos encontraremos de nuevo en un lugar mejor que éste —se despidió Regis, con la voz quebrada por los sollozos. Luego, colocó la pequeña figura en el suelo frente a él y pronunció el nombre de la pantera.

Drizzt cogió el cetro de manos de Bruenor y le dio unos pequeños golpes en el hombro para consolarlo. A continuación se apretó el mágico objeto contra el pecho, dejando que sus emanaciones mágicas guiaran sus pensamientos.

Sus suposiciones se vieron confirmadas al instante; el cetro constituía la llave de acceso al portal que los conduciría de nuevo al plano de su propio mundo. El drow presentía que aquella puerta seguía abierta. Recogió a Taulmaril y el cinturón de Catti-brie.

—Venid —les dijo a sus amigos, que seguían con la vista fija en la oscuridad. Luego, los empujó por el puente, suavemente pero también con firmeza.

Guenhwyvar percibió la presencia de Drizzt Do'Urden en cuanto apareció en el plano de Tarterus. El enorme felino vaciló un instante cuando Regis le ordenó sacarle de allí, pero ahora el halfling poseía la figurita y Guenhwyvar siempre lo había considerado como un amigo. Al poco rato, Regis se vio inmerso en un túnel de arremolinada oscuridad, girando lentamente en dirección a la lejana luz que constituía el hogar de Guenhwyvar.

Pero, de pronto, comprendió su error.

La figurita de ónice, el único lazo con Guenhwyvar, permanecía aún en el humeante puente de Tarterus.

Regis dio media vuelta en el aire, luchando contra la corriente que lo arrastraba por el túnel. Vio la oscuridad que reinaba en el extremo opuesto y comprendió los riesgos que supondría atravesarlo. Pero no podía dejar allí la figura, no sólo por miedo a perder a un amigo tan magnífico, sino también por la repulsa que le producía el pensar que alguna de las siniestras bestias de los mundos inferiores pudiese hacerse con el control de Guenhwyvar. Así que, con gran valentía, introdujo la mano de tres dedos por la puerta que se estaba cerrando.

Todos sus sentidos quedaron confusos. Un estallido de imágenes y señales abrumadoras de los dos planos lo envolvió en una oleada. Intentó apartarlas de su mente, utilizando su mano como punto de atención y concentrando todos sus pensamientos y energías en las sensaciones que tenía en ella.

De pronto, su mano rebotó sobre algo duro, algo vivazmente tangible, que parecía resistirse a ese contacto como si le negara el paso a través de una puerta semejante.

Regis luchaba ahora con todas sus fuerzas, resistiéndose al constante empuje y con la mano obstinadamente agarrada a la figurita que no estaba dispuesto a dejar atrás. Con el último impulso, usando toda la fuerza de la que el pequeño halfling fue capaz —e incluso un poco más—, arrastró la pequeña figura a través del portal.

El plácido viaje a través del túnel se transformó de repente en una pesadilla de saltos y encontronazos. Regis empezó a golpearse la cabeza y el cuerpo contra las abruptas paredes que giraban de improviso, como si le negaran el paso. A pesar de todo, su único pensamiento era mantener la figura de ónice bien sujeta en la mano.

Sintió que estaba a punto de morir. No podría sobrevivir a aquellos golpes, a aquel remolino abrumador.

Pero, de pronto, todo cesó con la misma rapidez con que había empezado y Regis se encontró, con la figurita en la mano, sentado junto a un árbol, con Guenhwyvar al lado. Parpadeó y observó a su alrededor, creyendo apenas en su suerte.

—No te preocupes —le dijo a la pantera—. Tu dueño y los demás regresarán a su mundo. —Luego, desvió la vista hacia la figura, su único punto de enlace con el plano material principal—. Pero, ¿cuándo podré regresar yo?

Mientras Regis se hundía en la desesperación, Guenhwyvar reaccionó de un modo muy distinto. La pantera saltó y, tras dar un círculo completo en el aire, empezó a gruñir ante la estrellada extensión de aquel plano. Regis observaba asombrado los movimientos del felino, mientras Guenhwyvar continuaba saltando y gruñendo, antes de desaparecer en el vacío astral.

Regis, más confuso que nunca, volvió a desviar la vista hacia la figurita. Un pensamiento, una esperanza, se superpuso a todos los demás en ese momento.

Guenhwyvar sabía algo.

Con Drizzt en cabeza, los tres amigos continuaban su avance tumbando a todo aquel que osaba interponerse en su camino. Bruenor y Wulfgar luchaban de forma salvaje, pensando que el drow los estaba llevando hasta Catti-brie.

El puente serpenteaba, siempre en línea ascendente, y cuando Bruenor comprendió que subían en vez de bajar, empezó a preocuparse. Estuvo a punto de protestar, de recordar al drow que Catti-brie había caído al abismo, pero entonces observó por encima del hombro y vio que la zona que habían dejado a sus espaldas todavía se alzaba por encima de ellos. Bruenor era un enano acostumbrado a andar por túneles oscuros, y podía percibir sin equivocarse el más mínimo desnivel en el suelo. Seguían subiendo, cada vez de forma más pronunciada, y sin embargo lo que dejaban atrás continuaba alzándose tras ellos.

—¡No lo entiendo, elfo! —gritó—. ¡Subimos y subimos, pero mis ojos me indican exactamente lo contrario!

Drizzt observó a sus espaldas y comprendió enseguida lo que el enano quería decir. Pero el drow no tenía tiempo que perder en preguntas filosóficas; se limitaba a seguir las emanaciones del cetro, una fuerza que, con seguridad, los conduciría a una puerta. Aun así, Drizzt se detuvo para reflexionar sobre las características de aquel mundo sin direcciones y aparentemente circular.

Otro demodante se alzó ante ellos, pero Wulfgar lo barrió del puente antes siquiera de que pudiese emprender el ataque. Una rabia ciega se había apoderado del bárbaro, un tercer estallido de adrenalina que le impedía sentir las heridas y el cansancio. Se detenía cada pocos pasos para observar a su alrededor, buscando algún ser malvado a quien golpear, y enseguida se apresuraba a reunirse con Drizzt, para poder atacar el primero a cualquier cosa que intentase obstaculizarles el paso.

Un remolino de humo se abrió de pronto ante ellos y acto seguido vieron una imagen iluminada, algo confusa, pero que se veía perfectamente que pertenecía a su mundo.

—La puerta —les indicó Drizzt—. El cetro la ha mantenido abierta. Bruenor pasará el primero.

Bruenor observó a Drizzt con absoluta perplejidad.

—¿Marcharnos? —inquirió sin aliento—. ¿Cómo puedes pedirme que me vaya, elfo? Mi hija está aquí.

—No, ella se ha ido, mi querido amigo —susurró Drizzt con suavidad.

—¡Bah! —gruñó Bruenor, aunque más pareció un sollozo—. ¡No lo digas tan rápido!

Drizzt lo observó con sincero pesar, pero rehusó discutir ni cambiar su decisión.

—Y, si se hubiera ido, me quedaría igualmente —declaró Bruenor—, para encontrar su cuerpo y sacarlo de este infierno eterno.

Drizzt agarró al enano por los hombros y lo levantó para mirarlo de hito en hito.

—Regresa a nuestro mundo, Bruenor —insistió—. Si no lo haces, el sacrificio de Catti-brie por todos nosotros habrá sido en vano. ¡Su muerte no tendría sentido alguno!

—¿Cómo puedes pedirme que me vaya? —respondió Bruenor entre sollozos que no intentaba disimular. Las lágrimas asomaban a sus ojos grises—. ¿Cómo puedes...?

—¡No pienses en lo que ha ocurrido! —replicó Drizzt con brusquedad—. ¡Detrás de esa puerta está el mago que nos envió aquí, el mago que nos envió aquí, el mago que envió a Catti-brie a este infierno!

Era todo cuanto Bruenor Battlehammer necesitaba oír. El fuego sustituyó a las lágrimas en sus ojos y, con un rugido de rabia, cruzó el portal, abriéndose paso con el hacha.

—Ahora... —empezó Drizzt, pero Wulfgar lo interrumpió de inmediato.

—Vete, Drizzt —contestó el bárbaro—. Tienes que vengar a Catti-brie y a Regis. Finaliza la búsqueda que emprendimos juntos. Para mí, ya no puede haber ningún descanso. El vacío que siento en mi interior no desaparecerá nunca.

—Se ha ido —repitió Drizzt.

Wulfgar asintió.

—Y yo también —respondió con voz tranquila.

Drizzt buscó algún argumento con que rebatir esa afirmación, pero la pena de Wulfgar parecía en verdad tan profunda que dudaba que se recuperase nunca.

De repente, el bárbaro levantó los ojos y se quedó con la boca abierta, entre horrorizado e incrédulo. Drizzt dio media vuelta y se quedó asombrado, aunque no tan sorprendido, por la imagen que divisó ante él.

Catti-brie caía lenta y suavemente del oscuro cielo que los envolvía.

Tarterus era un plano circular.

Wulfgar y Drizzt tuvieron que agarrarse el uno al otro para no caerse. No podían vislumbrar si la muchacha estaba viva o muerta, pero lo que sí era seguro era que estaba gravemente herida y, mientras observaban su caída, un demodante alado salió de las sombras y la cogió por una pierna con sus garras.

Antes de que Wulfgar consiguiera esbozar un solo pensamiento coherente, Drizzt alzó a Taulmaril y lanzó una flecha de plata. El proyectil se incrustó en la cabeza del monstruo, en el preciso instante en que se apoderaba de la mujer. La bestia cayó de inmediato.

—¡Vete! —gritó Wulfgar a Drizzt mientras daba un paso al frente—. ¡Ahora he de emprender mi búsqueda! ¡Sé lo que tengo que hacer!

Pero Drizzt tenía otras intenciones. Deslizó un pie entre las piernas de Wulfgar y se dejó caer al suelo, mientras colocaba la otra pierna detrás de las rodillas del bárbaro, para hacerlo tropezar hacia un lado..., hacia donde estaba la puerta. Wulfgar comprendió enseguida las intenciones del drow e intentó mantener el equilibrio.

Pero una vez más Drizzt fue más rápido. Apoyó el extremo de una cimitarra en la mejilla de Wulfgar, para obligarlo a seguir en la dirección deseada, y, cuando se acercaban al portal, en el preciso instante en que Drizzt esperaba que el bárbaro intentase alguna maniobra desesperada, el drow le dio un fuerte puntapié y lo empujó hacia adelante.

Wulfgar entró a trompicones en la estancia central de los aposentos del bajá Pook. Sin prestar atención a lo que lo rodeaba, el encolerizado bárbaro agarró el Aro de Teros y lo sacudió con todas sus fuerzas.

—¡Traidor! —gritó—. ¡Nunca olvidaré esto, maldito drow!

—¡Ocupa tu lugar! —le respondió Drizzt a gritos a través de los planos—. Sólo Wulfgar tiene la fuerza suficiente para mantener la puerta abierta y a salvo. ¡Sólo Wulfgar! Hazlo, hijo de Beornegar. Si aprecias a Drizzt Do'Urden y si alguna vez has amado a Catti-brie, ¡mantenla abierta!

Drizzt sólo podía rezar por haber accedido a la única parte racional que todavía quedaba en el encolerizado bárbaro. El drow se separó de la puerta, se ató el cetro al cinturón y encajó a Taulmaril sobre su hombro. Catti-brie estaba ahora por debajo de él, y seguía cayendo todavía, completamente inmóvil.

Drizzt desenvainó las dos cimitarras. ¿Cuánto tiempo tardaría en empujar a Catti-brie hasta un puente y encontrar el camino de vuelta al portal? ¿O también él se vería atrapado en una eterna caída en la oscuridad?

¿Y cuánto tiempo podría Wulfgar mantener abierta la puerta.

Apartó de su mente aquel sinfín de preguntas. No tenía tiempo para reflexionar sobre las respuestas.

El fuego interno resplandeció en sus ojos color de espliego. Centella brillaba en una de sus manos, y sintió la urgencia de la otra cimitarra, que anhelaba ya hundirse en el corazón de algún demodante.

Con todo el coraje que siempre había presidido la existencia de Drizzt Do'Urden, y con toda la furia que le provocaba pensar en la injusticia de que aquella hermosa mujer derrotada estuviera condenada a una caída infinita en un vacío sin esperanza, se zambulló en la oscuridad.

23

Si alguna vez has querido a Catti-brie...

Bruenor había llegado a los aposentos de Pook soltando maldiciones y dispuesto a todo y con el ímpetu que llevaba, atravesó toda la estancia. Dejó atrás los dos eunucos gigantes que Pook había puesto de guardia, y fue a toparse con el jefe de la cofradía, que lo observaba con más curiosidad que terror.

Aun así, Bruenor tampoco prestó atención a Pook. Tenía la vista fija detrás de él, en un hombre envuelto en una túnica y sentado con la espalda apoyada contra la pared: el mago que había enviado a Catti-brie a Tarterus.

Al ver el odio asesino impreso en los ojos de aquel barbudo, LaValle se incorporó y se acercó tambaleante a la puerta de su habitación. Su desbocado corazón se calmó al oír el ruido de la puerta cerrándose a sus espaldas, pues era una puerta mágica, con varios hechizos de protección. Estaba a salvo... o al menos eso pensó.

A menudo los magos se ven cegados por su considerable fuerza frente a otras formas de poder, menos sofisticadas tal vez, pero igualmente eficaces. LaValle no podía saber cómo le hervía la sangre a Bruenor Battlehammer, y no podía prever la brutalidad de la rabia del enano.

Su sorpresa fue absoluta cuando un hacha de mithril se incrustó en la puerta, como si se tratara de uno de sus propios rayos mágicos; hizo pedazos todas sus protecciones mágicas y el salvaje enano entró como un tornado.

Completamente ajeno a lo que lo rodeaba y con el único deseo de regresar a Tarterus y a Catti-brie, Wulfgar atravesó el Aro de Teros en el momento en que Bruenor salía de la habitación. Aun así no podía hacer caso omiso de los gritos de Drizzt a través de los planos, suplicándole que mantuviera la puerta abierta. Aunque el bárbaro temiera en aquel momento por Catti-brie y por Drizzt, no podía negar que su lugar estaba allí, protegiendo el espejo.

Con todo, la imagen de Catti-brie cayendo en la infinita oscuridad de aquel horrendo lugar le quemaba el corazón, y deseaba atravesar de nuevo aquel artilugio y correr en su ayuda.

Antes de que el bárbaro pudiera decidir si seguía los mandatos de su corazón o de su mente, un enorme puño chocó contra su cabeza, lanzándole al suelo. Cayó de bruces entre las enormes piernas de dos de los gigantes de Pook. Era una forma un tanto difícil de iniciar una lucha, pero la rabia de Wulfgar era tan intensa como la de Bruenor.

Los gigantes intentaron aplastar a Wulfgar con los pies, pero el bárbaro era demasiado ágil para una maniobra tan torpe. Se puso en pie de un salto en medio de los dos, y alcanzó de lleno en el rostro a uno de ellos con sus poderosos puños. El gigante se quedó mirando atónito a Wulfgar durante largo rato, como si se negara a creer que un humano pudiera propinar un puñetazo tan fuerte, y luego se inclinó hacia atrás y cayó de espaldas al suelo.

Wulfgar dio media vuelta de un salto para enfrentarse al otro, y le aplastó la nariz con la parte roma de Aegis-fang. El gigante se agarró el rostro con ambas manos y retrocedió. Por lo que a él se refería, la batalla había acabado.

Pero Wulfgar no tenía tiempo para preguntárselo. Soltó un puntapié al pecho del gigante y lo hizo volar por los aires hasta el centro de la estancia.

—Ahora, sólo quedo yo —dijo una voz. Wulfgar observó hacia el otro extremo de la habitación, donde había una enorme butaca que servía de trono al jefe de la cofradía, y divisó al bajá Pook detrás de ella.

Pook se inclinó por detrás del respaldo y levantó una pesada ballesta, cargada y lista para disparar.

—Y aunque sea gordo como esos dos —se rió Pook—, no soy estúpido.

Apoyó la ballesta en el respaldo de la silla para apuntar.

Wulfgar observó a su alrededor. Estaba completamente atrapado, no tenía la más mínima escapatoria.

Pero... tal vez no tendría que escapar.

El bárbaro contrajo la mandíbula e irguió el cuerpo.

—Apunta exactamente aquí —dijo sin parpadear siquiera, señalándose el corazón—. Mátame. —Echó una ojeada por encima del hombro y vislumbró por el rabillo del ojo la imagen en el Aro de Teros, que ahora se había ensombrecido por la presencia de una multitud de demodantes—. Así defenderás la entrada al plano de Tarterus.

Pook apartó el dedo del gatillo.

Como si las palabras de Wulfgar le hubieran permitido el acceso, un instante después la garruda mano de un demodante atravesó el portal y arañó al bárbaro en el hombro.

En su descenso a través de la oscuridad, Drizzt se movía como si nadase, y los impulsos que se daba lo acercaban cada vez más a Catti-brie. Pero era vulnerable, y lo sabía.

Como también lo sabía un demodante alado que observaba su caída.

La inmunda criatura saltó de su posición en cuanto vio que Drizzt pasaba, y aleteó unos instantes en el aire para darse impulso. Pronto alcanzó al drow y se dispuso a sacar las afiladas garras para desgarrarle el cuerpo por la espalda.

Drizzt percibió la presencia de la bestia en el último momento, pero giró sobre sí mismo con rapidez, tratando de apartarse del camino del monstruo y al mismo tiempo preparar sus cimitarras.

No hubiera tenido ninguna oportunidad. Aquél era el ambiente del demodante y, además, era una criatura alada, que se encontraba mucho más a gusto en pleno vuelo que en el suelo.

Aun así, Drizzt nunca se rendía ante las dificultades.

El demodante se abalanzó de nuevo sobre él y desgarró la fina capa de Drizzt con sus afiladas garras; pero Centella, con la misma calma como si hubiera estado en tierra firme, arrancó de cuajo una de las alas del monstruo. El demodante se apartó, malherido, a un lado y siguió hacia abajo dando tumbos. Ya no le quedaban fuerzas para continuar luchando con el elfo drow y, como había perdido el ala izquierda, de todas formas no podía pillarlo.

Drizzt no le prestó la menor atención. Su objetivo estaba ya muy cerca.

Cogió a Catti-brie en sus brazos y la abrazó con fuerza contra su pecho. Percibió con pesar que la muchacha estaba helada, pero era consciente de que había llegado demasiado lejos para pensar en eso. No estaba seguro de que la puerta de regreso a su plano continuara abierta, y tampoco tenía ni idea de cómo detener aquella caída eterna.

Se le ocurrió de improviso una solución al ver a otro demodante alado que estaba a punto de interceptar su camino. Por lo que pudo ver, la criatura no tenía intención de atacar todavía, sino que se limitaba a hacer un vuelo de inspección, y pasaría por debajo de ellos para examinar mejor a su enemigo.

Pero Drizzt no estaba dispuesto a perder aquella oportunidad. Cuando vio que la criatura pasaba por debajo, el elfo oscuro se dio impulso con las piernas, y alargó todo lo que pudo una cimitarra con la mano que tenía libre. Sin intención de matar, el arma alcanzó su objetivo, y se hundió en la espalda de la criatura. El demodante se agitó de forma frenética y salió volando, liberándose de la cimitarra.

Pero las sacudidas habían permitido que Drizzt y Catti-brie cambiaran el ángulo de su caída, y ahora se encontraban justo encima de uno de los humeantes puentes. Drizzt se daba impulso hacia uno y otro lado para mantenerse en línea recta y, con la mano que le quedaba libre, extendió su capa para amortiguar el descenso. En el último momento, se colocó debajo de Catti-brie para protegerla del impacto. Al final aterrizaron con un ruido sordo, y a su alrededor se levantó una nube de humo.

Drizzt se apartó de la muchacha y se arrodilló intentando recuperar el aliento.

Catti-brie yacía, pálida y malherida. Tenía una docena de heridas visibles, entre las que destacaba el corte que le había hecho en la cabeza la flecha del hombre rata. Sus ropas estaban empapadas de sangre, y tenía el cabello apelmazado; pero Drizzt no se desanimó al ver su estado, pues mientras caían había percibido algo que había renovado sus esperanzas.

Catti-brie había soltado un gemido.

LaValle se acercó dando tumbos a la parte trasera de la mesa.

—Mantente alejado de mí, enano —le advirtió—. Soy un mago de gran poder.

Pero Bruenor no pareció inmutarse. Clavó el hacha en la mesa y la estancia se iluminó con una cegadora explosión de humo y chispas.

Cuando LaValle recuperó la visión un instante después, se encontró frente a Bruenor. El enano tenía las manos y la barba envueltas en un humo grisáceo, la diminuta mesa estaba rota y la bola de cristal partida en dos.

—¿Esto es todo lo que sabes hacer? —preguntó Bruenor.

Pero LaValle no consiguió que las palabras atravesaran el nudo que sentía en la garganta.

Bruenor deseaba matarlo de inmediato, clavar el hacha entre las espesas cejas del mago; pero su intención era vengar a Catti-brie, su amada hija, una muchacha que aborrecía la muerte con todo su corazón. Bruenor no podía deshonrar su recuerdo.

—¡Maldición! —gruñó, mientras golpeaba con su cabeza el rostro de LaValle. El mago salió disparado contra la pared y se quedó allí, aturdido e inmóvil, hasta que Bruenor lo agarró del pecho, arrancándole con gran placer varios pelos, y lo lanzó de bruces contra el suelo—. Mis amigos pueden necesitar tu ayuda, mago —rugió el enano—, ¡así que ya puedes empezar a arrastrarte! Y ten por seguro que si haces un solo movimiento que no sea de mi agrado, mi hacha te partirá por la mitad.

En su estado de semiconciencia, LaValle apenas oyó las palabras del enano, pero adivinó con claridad cuáles eran sus intenciones, así que empezó a andar a cuatro patas.

Wulfgar afianzó los pies contra el pedestal de hierro del Aro de Teros y sujetó con su enorme mano el codo del demodante, contrarrestando con su fuerza el tirón de la criatura. En la otra mano, sostenía a Aegis-fang, pero no deseaba deslizarse al otro lado de la puerta, sino que esperaba a que algo más vulnerable que una mano la atravesara.

Las garras del demodante estaban profundamente hundidas en su hombro y le provocarían unas heridas que tardarían mucho tiempo en sanar, pero Wulfgar apartó el dolor de su mente. Drizzt le había dicho que, si alguna vez había amado a Catti-brie, mantuviera la puerta abierta.

La mantendría abierta.

Pasaron los segundos y Wulfgar vio que su mano se acercaba peligrosamente al portal. Su fuerza era similar a la del demodante, pero el poder del monstruo era mágico, no físico, y Wulfgar se cansaría mucho antes que su enemigo.

Un centímetro más y la mano atravesaría el aro para introducirse en Tarterus, donde sin duda esperaban muchos más demodantes hambrientos.

Un recuerdo pasó como un relámpago por la mente de Wulfgar, la imagen de Catti-brie, malherida, cayendo lentamente en el vacío.

—¡No! —gruñó, y se obligó a retirar la mano, tirando con todas sus fuerzas hasta que los dos contrincantes estuvieron en la misma posición en la que habían empezado la lucha. Luego, de pronto, Wulfgar dejó caer el hombro, arrastrando al demodante hacia el suelo, en lugar de hacia afuera.

El truco funcionó a la perfección. El demodante, sorprendido, relajó su brazo y se tambaleó. Durante una décima de segundo, su cabeza atravesó el Aro de Teros y se introdujo en el plano material principal, pero fue suficiente para que Aegis-fang le aplastara el cráneo.

Wulfgar dio un paso hacia atrás y sujetó su martillo de guerra con ambas manos. Otro demodante empezó a entrar, pero el bárbaro lo envió de nuevo a Tarterus con un poderoso golpe.

Pook observaba la escena desde su trono, con la ballesta lista para disparar. Pero incluso el jefe de la cofradía se quedó asombrado al ver la fuerza de aquel hombre gigantesco y, cuando uno de los eunucos recobró el conocimiento y se puso en pie, Pook le indicó con un gesto que se alejara de Wulfgar, pues no quería que nadie le estropeara el espectáculo que estaba presenciando.

Sin embargo, un ruido a un lado le hizo apartar la vista de Wulfgar, y divisó a LaValle que se introducía a cuatro patas en la habitación. El enano armado con un hacha caminaba tras él.

Bruenor vio enseguida la peligrosa situación en que se encontraba Wulfgar y comprendió que el mago sólo podía complicar las cosas. Levantó a LaValle y, tras obligarlo a ponerse de rodillas, dio la vuelta para enfrentarse a él cara a cara.

—Será mejor que descanses —le dijo, y volvió a golpear al mago en la cara con su cabeza, dejándolo inconsciente. Mientras el mago caía, oyó un crujido a sus espaldas y, de forma instintiva, desvió el escudo hacia el lado de donde procedía el sonido, justo a tiempo para detener la flecha de Pook. El dardo se incrustó en el estandarte del escudo, que representaba una espumosa jarra de cerveza, a pocos centímetros del brazo de Bruenor.

El enano oteó por encima del borde de su escudo, observó la flecha y luego dirigió una amenazadora mirada a Pook.

—¡No deberías haber herido a mi escudo! —gruñó, y empezó a andar hacia adelante.

El eunuco gigante se apresuró a intervenir.

Wulfgar vio la escena por el rabillo del ojo y hubiera participado de buena gana en ella, en especial ahora que Pook estaba ocupado recargando la ballesta, pero el bárbaro tenía otros asuntos que atender. Un demodante alado pasó como un relámpago a través del aro y se abalanzó sobre Wulfgar.

Los entrenados reflejos del bárbaro lo salvaron en esta ocasión, porque alargó una mano y cogió una de las piernas del demodante. El ímpetu que llevaba el monstruo hizo que Wulfgar se tambaleara hacia atrás, pero consiguió poner al demodante a su altura y, con un único golpe de su martillo de guerra, lo tumbó al suelo.

Varios brazos, cabezas y hombros se abrían paso ahora a través del Aro de Teros, pero Wulfgar balanceaba con toda su furia a Aegis-fang y conseguía mantener a aquellas siniestras criaturas a raya.

Drizzt corría por el humeante puente, con Catti-brie sobre un hombro. Durante muchos minutos, no encontró resistencia alguna y, al llegar por fin a la puerta, comprendió el motivo.

Una multitud de demodantes se apiñaba delante del portal, interceptándole el paso.

Descorazonado, el drow apoyó una rodilla en el suelo y recostó a Catti-brie con cuidado junto a él. Por un instante, pensó en utilizar a Taulmaril, pero pronto se dio cuenta de que si fallaba, si una flecha conseguía atravesar la horda, pasaría a través de la puerta y podría herir a Wulfgar. No podía correr ese riesgo.

—Estamos muy cerca —susurró sintiéndose desfallecer, mientras desviaba la vista hacia Catti-brie. La cogió con cariño en sus brazos y le pasó una mano por el rostro. La muchacha estaba

helada. Drizzt se inclinó sobre ella, con la única intención de comprobar el ritmo de su respiración, pero de pronto descubrió que estaba demasiado cerca, y, antes de que pudiera darse cuenta de lo que hacía, sus labios se unieron a los de ella en un tierno beso. Catti-brie se estremeció, pero no abrió los ojos.

Sin embargo, su movimiento renovó las esperanzas de Drizzt.

—Tan cerca... —musitó—. ¡No voy a dejar que mueras en este inmundo lugar!

Volvió a cargar a la muchacha sobre su hombro y la rodeó con la capa para protegerla. Luego, agarró con firmeza sus cimitarras, frotando con sus sensibles dedos los intrincados dibujos de las empuñaduras. Sus armas y él se convirtieron en una sola persona, como si los aceros no fueran más que unas mortíferas extensiones de sus oscuros brazos. Respiró profundamente para tranquilizarse.

Acto seguido, echó a andar, tan silencioso como sólo los elfos drow pueden hacerlo, en dirección a la horda de monstruos.

Regis se puso en pie, incómodo, al ver que las siluetas oscuras de los felinos se movían de un lado a otro bajo la luz estrellada que lo rodeaba. No parecían amenazarlo —todavía no—, pero se estaban agrupando. Sabía, sin la menor duda, que él era el centro de su atención.

De pronto, Guenhwyvar se separó del grupo y se plantó ante él, con la cabeza a la misma altura que la del halfling.

—Tú sabes algo —afirmó Regis al ver la excitación que traducían los oscuros ojos de la pantera. Regis levantó la figurita y la examinó, mientras veía cómo el felino se ponía en tensión.

»¡Con esto podemos regresar! —exclamó el halfling al comprender de pronto—. ¡Ésta es la llave de nuestro viaje y, con ella, podemos ir donde nos plazca! —Observó a su alrededor y pensó en varias posibilidades interesantes—. ¿Todos nosotros?

Si los felinos pueden sonreír, Guenhwyvar lo hizo.

24

La pegajosa sustancia interplanar

—¡Apártate de mi camino, bola de grasa! —rugió Bruenor.

El eunuco gigante se plantó frente al enano, con las piernas separadas, y se inclinó para agarrarlo con una mano enorme..., una mano que Bruenor se apresuró a morder.

—Nunca me escuchan —se quejó el enano.

Acto seguido, se inclinó profundamente y, tras colocarse entre las piernas del eunuco, se incorporó con rapidez. El asta de su casco se incrustó en el pobre eunuco, que tuvo que ponerse de puntillas. Por segunda vez en un mismo día, al gigante se le nubló la vista y se apartó tambaleante, colocando ambas manos en la nueva herida.

Con una rabia asesina impresa en sus ojos grises, Bruenor se volvió hacia Pook. Sin embargo, el jefe de la cofradía no parecía preocupado y, en realidad, el enano apenas se fijó en él. Pero sí reparó en la ballesta, que estaba de nuevo cargada y lo apuntaba.

Una rabia infinita era la única emoción que sentía Drizzt al abalanzarse sobre los monstruos, una profunda rabia por el dolor que aquellas inmundas criaturas de Tarterus habían infligido a Catti-brie.

Su objetivo era también uno solo: el diminuto pedazo de luz en la oscuridad, la puerta de regreso a su propio mundo.

Las cimitarras le abrían el paso, y Drizzt sonrió al pensar en el placer que le produciría hundirlas en la carne de los demodantes, pero el drow aflojó el paso al acercarse, intentando dominar su cólera para pensar únicamente en su objetivo. Podía irrumpir en la horda de demodantes en un ataque frenético, y probablemente alcanzaría a colarse por la apertura, pero ¿podría soportar Catti-brie los golpes que sin duda le darían antes de que Drizzt consiguiera cruzarla al otro lado?

El drow vio otra posibilidad. Mientras se acercaba paso a paso por detrás de aquellas criaturas, alargó los brazos a ambos lados y tocó con la punta de sus armas la espalda de dos de los demodantes. Cuando las cabezas de los monstruos se volvieron instintivamente para mirar por encima del hombro, Drizzt se coló entre los dos.

Las armas del drow empezaron a ejecutar una danza frenética, cortando de cuajo la mano de cualquier demodante que intentara agarrarlo. Sintió que alguien asía a Catti-brie y se volvió rápidamente, todavía más rabioso. No pudo ver su objetivo, pero comprendió que había dado en el blanco al hundir a Centella en la oscuridad y oír un chillido.

Un pesado brazo lo golpeó en la cabeza con tanta fuerza que podía haberlo tumbado; pero Drizzt continuó impasible y vio que la luz de la puerta estaba a pocos metros de distancia..., y que la silueta de un único demodante le obstaculizaba el paso.

El oscuro túnel de cuerpos de demodantes empezó a cerrarse a su alrededor. Otro largo brazo intentó agarrarlo, pero Drizzt fue lo suficientemente rápido para colarse por debajo.

Si el demodante que le cerraba el paso conseguía detenerlo un solo instante, lo atraparían y lo descuartizarían.

Una vez más, actuó según su instinto, y no según la razón. Con ayuda de las cimitarras, apartó los brazos del demodante hacia los lados e, inclinando la cabeza, arremetió contra el pecho de la criatura. El impulso que llevaba obligó al monstruo a atravesar la puerta con él.

La oscura cabeza y los hombros aparecieron ante Wulfgar y éste se apresuró a golpear con Aegis-fang. El poderoso impacto rompió la espina dorsal del demodante y sacudió a Drizzt, que empujaba desde el otro lado.

El demodante cayó muerto, atravesado en mitad del Aro de Teros. El atónito drow rodó por encima del monstruo y se encontró en el suelo de la habitación de Pook, junto a Catti-brie.

Wulfgar palideció al verlos y vaciló; pero Drizzt comprendió que más criaturas intentarían atravesar el portal y consiguió levantar su aturdida cabeza del suelo.

—Cierra la puerta —jadeó.

Wulfgar ya se había dado cuenta de que no podía golpear la vidriosa imagen que se reflejaba a través del aro, pues sólo conseguiría introducir la cabeza del martillo en Tarterus. El bárbaro apoyó a Aegis-fang en el suelo.

Y entonces, se dio cuenta de lo que ocurría en la habitación.

—¿Eres lo suficientemente rápido con ese escudo? —se burló Pook, tensando la ballesta.

Con la vista fija en el arma, Bruenor ni siquiera se había dado cuenta de la llegada de Drizzt y Catti-brie.

—Tienes un solo tiro para matarme, perro —le espetó, sin temer la muerte—. Un único disparo.

Avanzó un paso con determinación.

Pook se encogió de hombros. Era un tirador experto, y la ballesta estaba tan encantada como cualquier otra arma de los Reinos. Un disparo sería suficiente.

Pero no llegó a hacerlo.

Un martillo de guerra cruzó volando la estancia y se incrustó en el trono, que cayó encima del jefe de la cofradía y ambos acabaron contra la pared.

Bruenor se volvió con una sonrisa en los labios para agradecer al bárbaro su ayuda, pero la sonrisa desapareció de sus labios y las palabras se atascaron en su garganta al ver a Drizzt, ¡y Catti-brie!, tumbados junto al Aro de Teros.

El enano se quedó petrificado, con los ojos desorbitados y sin poder siquiera respirar. La fuerza desapareció de pronto de sus piernas y cayó de rodillas. Dejó en el suelo el hacha y el escudo y se acercó, a cuatro patas, a su hija.

Wulfgar agarró los bordes de hierro del aro e intentó unirlos haciendo acopio de toda su fuerza. La parte superior de su cuerpo enrojeció y las venas y los tendones se marcaron en sus enormes brazos, como si fueran cuerdas de acero. Pero si consiguió moverlos un poco, fue un movimiento insignificante.

Un brazo de demodante atravesó el portal para impedir que lo cerrara, pero la visión sólo sirvió para dar más ánimos a Wulfgar. El bárbaro rugió, llamando a Tempos, y empujó con todas sus fuerzas, para tratar de unir las manos y cerrar los bordes del aro.

La imagen vidriosa se arqueó y el brazo del demodante cayó al suelo, cortado de cuajo. Del mismo modo, el demodante que yacía muerto a los pies de Wulfgar, con medio cuerpo al otro lado de la puerta, se agitó y se dio la vuelta.

Wulfgar apartó la vista ante el horroroso espectáculo de un demodante alado atrapado en el túnel planar y que empezó a retorcerse y a doblarse hasta que la piel comenzó a desgarrarse.

Sin embargo, la magia del Aro de Teros era muy fuerte y Wulfgar, por mucho empeño que pusiese, no podía esperar acercar completamente los dos extremos para poder acabar el trabajo. Ahora tenía la puerta deformada y el paso cerrado, pero ¿por cuánto tiempo? Cuando se cansase y el artilugio recuperara su forma original, el portal quedaría abierto una vez más. El bárbaro soltó un rugido y continuó apretando obstinadamente, pero apartó la cabeza para que la inminente rotura de la superficie de vidrio no lo lastimara.

¡Qué pálida estaba, con los labios azulados y la piel reseca y helada! Bruenor vio que sus heridas eran malas pero percibió que lo peor no eran aquellos cortes o arañazos. Su amada hija parecía haber perdido el ánimo, como si hubiera desistido de su deseo de vivir al caer en la oscuridad.

Ahora yacía desmayada, fría y pálida en sus brazos. Desde su posición, Drizzt comprendió instintivamente el peligro. Rodó por el suelo y extendió la capa para proteger a Bruenor, que parecía ajeno a lo que lo rodeaba, y a Catti-brie con su propio cuerpo.

En el otro extremo de la habitación, LaValle se agitó e intentó despejar su aturdida mente. Se puso de rodillas y echó un vistazo a su alrededor. Al instante, vio los intentos de Wulfgar para cerrar la puerta.

—¡Mátalos! —susurró Pook al mago, sin atreverse a salir de debajo del trono.

Pero LaValle no lo escuchaba. Ya había empezado a entonar un hechizo.

Por primera vez en su vida, Wulfgar descubrió que su fuerza no era suficiente.

—¡No puedo! —gruñó con aire de desesperación, observando a Drizzt, como hacía siempre que necesitaba una respuesta.

Pero el drow herido apenas estaba consciente.

Wulfgar deseó rendirse. El brazo le ardía por los cortes que le habían producido los dientes de la hidra; las piernas apenas tenían fuerza para sostenerlo y sus amigos yacían indefensos en el suelo.

¡No tenía fuerza suficiente!

Desvió la vista a izquierda y derecha, buscando una alternativa. Por muy poderoso que fuera el aro, tenía que tener un punto débil. O, al menos, para mantener alguna esperanza, Wulfgar tenía que creer que así era.

Regis había conseguido introducirse en él, había hallado el modo de esquivar su poder.

Regis.

Wulfgar había encontrado la respuesta.

Dio un último tirón al Aro de Teros y luego lo soltó con rapidez. La superficie de vidrio tembló unos instantes. Pero el bárbaro no se quedó a ver el misterioso espectáculo. Sin vacilar, se inclinó y agarró el cetro perlado que Drizzt llevaba colgado en el cinturón. Luego, se incorporó de un salto y lanzó el frágil objeto a la parte superior del artilugio. La perla negra se rompió en mil pedazos.

En aquel mismo instante, LaValle pronunció la última sílaba del hechizo y lanzó un rayo de energía, que pasó rozando a Wulfgar, y le chamuscó los pelos del brazo. Se incrustó en el centro del aro. La vidriosa imagen, que el inteligente golpe de Wulfgar había resquebrajado, se rompió en mil pedazos.

La consiguiente explosión hizo que el edificio entero se tambaleara hasta los cimientos.

Espesas nubes de oscuridad empezaron a danzar por la estancia y todos los espectadores sintieron que el mundo entero daba vueltas, como si hubieran quedado atrapados en un terremoto en el mismísimo centro de los planos de la existencia. Columnas de humo negro empezaron a surgir a su alrededor y, al poco rato, la oscuridad era total.

Luego, con la misma rapidez con que había empezado, todo pasó y la luz regresó a la habitación. Drizzt y Bruenor fueron los primeros en ponerse en pie y empezaron a examinar los daños y a los supervivientes.

El Aro de Teros estaba en el suelo, retorcido, destrozado y convertido en un inútil armazón de hierro, con una sustancia pegajosa, parecida a una telaraña, que se agitaba obstinadamente a su alrededor. Un demodante alado yacía muerto en el suelo, junto al brazo roto de otra de aquellas criaturas, y la mitad del cuerpo de un tercero que, aunque muerto, todavía se contraía espasmódicamente, estaba rodeada de unos fluidos espesos y oscuros.

A pocos metros de distancia, se hallaba Wulfgar, con los codos apoyados en el suelo y una expresión de perplejidad clavada en el rostro. Tenía un brazo cubierto de sangre por el rayo de energía de LaValle, el rostro sucio de humo y el cuerpo envuelto por completo en aquella pegajosa telaraña. El bárbaro tenía el cuerpo salpicado por una infinidad de gotas de sangre. Aparentemente, la imagen vidriosa del portal había sido algo más que una imagen.

Wulfgar observó con ojos distantes a sus amigos, parpadeó varias veces y cayó de espaldas.

LaValle soltó un gemido, que Drizzt y Bruenor oyeron con toda claridad, y empezó a incorporarse; pero pronto se dio cuenta de que si lo hacía quedaría al descubierto ante los intrusos que habían conseguido la victoria, así que volvió a tumbarse en el suelo y se quedó inmóvil.

Drizzt y Bruenor intercambiaron una mirada, sin saber qué debían hacer a continuación.

—Me alegro de ver de nuevo la luz del día —susurró una voz por debajo de ellos. Ambos desviaron la vista y vieron que Catti-brie los observaba con los ojos azul oscuro abiertos de nuevo.

Sin poder contener las lágrimas, Bruenor cayó de rodillas y abrazó a la muchacha. Drizzt se dispuso a hacer lo mismo, pero enseguida comprendió que aquél era un momento de intimidad para ellos dos, y, tras dar unos golpecitos a Bruenor en el hombro, se alejó para asegurarse de que Wulfgar estaba sano y salvo.

Mientras se inclinaba sobre su amigo bárbaro, un súbito ruido lo interrumpió. El gran trono, destrozado y apoyado contra la pared, salió disparado hacia él. Drizzt lo desvió fácilmente pero, mientras lo hacía, vio que el bajá Pook —que todo el tiempo se había escondido debajo— corría en dirección a la puerta principal de la habitación.

—¡Bruenor! —gritó Drizzt, pero al instante comprendió que el enano estaba demasiado ocupado con su hija para fijarse en nada más. Entonces cogió a Taulmaril, que llevaba colgado al hombro, y empezó a tensarlo mientras emprendía la persecución.

Pook atravesó el umbral y giró sobre sí mismo para cerrar la puerta de golpe.

—¡Rassit...! —empezó a gritar mientras se dirigía a la escalera. Pero se quedó sin habla al ver a Regis de pie frente a él, con los brazos cruzados.

—¡Tú! —gritó Pook, con el rostro contraído y los puños cerrados por la rabia.

—No, él —corrigió Regis, mientras señalaba hacia arriba, hacia una silueta negra que estaba a punto de saltar sobre el bajá.

Para el sorprendido Pook, la visión de Guenhwyvar fue sólo una sucesión de enormes dientes y garras.

Cuando Drizzt salió por la puerta, el reinado de Pook como jefe de la cofradía había llegado a su fin tras el ataque del felino.

—¡Guenhwyvar! —gritó el drow, que veía por primera vez a su apreciado compañero después de muchas semanas. La enorme pantera se acercó corriendo a Drizzt y lo lamió con cariño, tan contento como su dueño de volver a estar juntos.

Aun así, otros sonidos y acontecimientos hicieron que el encuentro fuese breve. En primer lugar estaba Regis, apoyado cómodamente en el decorado marco de la puerta, con las manos entrelazadas en la nuca y los peludos pies cruzados. Drizzt se alegraba también de ver de nuevo a Regis, pero el drow se sintió inquieto al oír ruidos que resonaban en la escalera: gritos de terror y gruñidos guturales.

Bruenor también los oyó y salió de la habitación para investigar.

—¡Panza Redonda! —exclamó al ver a su amigo, y se acercó al halfling junto con Drizzt.

Desde lo alto de la escalera, presenciaron la batalla que tenía lugar abajo. De vez en cuando, cruzaba ante ellos un hombre rata, perseguido por una pantera. Junto a la escalera había un grupo de hombres rata apiñados en círculo para defenderse como podían de los amigos felinos de Guenhwyvar, pero una oleada de pelaje negro y dientes relucientes acabó con ellos allí mismo.

—¿Felinos? —Bruenor frunció el entrecejo—. ¿Trajiste felinos?

Regis sonrió y se encogió de hombros.

—¿Conoces algo mejor para acabar con los ratones?

Bruenor sacudió la cabeza y no pudo disimular una sonrisa. Luego, desvió la cabeza hacia el cuerpo del hombre que había huido de la sala.

—También está muerto comentó con una mueca.

—Ése era Pook —les explicó Regis, aunque ellos ya habían adivinado la identidad del jefe de la cofradía—. Ahora se ha marchado y creo que sus socios ratas harán lo mismo.

Regis desvió la vista hacia Drizzt, consciente de que tenía que hacer una aclaración.

—Los amigos de Guenhwyvar sólo persiguen a los hombres rata —afirmó—. Y a él, por supuesto. —Señaló a Pook—. Los ladrones habituales estarán escondidos en sus habitaciones, si son lo suficientemente inteligentes, aunque de todos modos las panteras no les harían daño.

Drizzt asintió en señal de aprobación ante la elección que habían hecho Regis y Guenhwyvar. La pantera no era una asesina.

—Todos vinimos a través de la figura —prosiguió Regis—. La guardé conmigo cuando salí de Tarterus con Guenhwyvar. Cuando acaben el trabajo, los felinos podrán regresar a su plano.

A continuación, entregó la figurita a su legítimo dueño.

Un destello de malicia cruzó por los ojos del halfling. Chasqueó los dedos y se apartó del marco de la puerta, como si su última acción le hubiera dado una idea. Se acercó corriendo a Pook, le hizo girar la cabeza hacia un lado —intentando no mirar la fea herida que tenía en el cuello—, retiró la cadena del rubí que había sido el origen de toda la aventura. Con una expresión satisfecha, Regis se volvió hacia sus amigos.

—Ha llegado el momento de encontrar algunos aliados —explicó el halfling, y empezó a descender la escalera.

Bruenor y Drizzt se miraron incrédulos.

—¡Será el nuevo jefe de la cofradía! —aseguró Bruenor.

Drizzt no pudo replicarle.

Desde un callejón de la Ronda del Tunante, Rassiter, de nuevo en su forma humana, oyó los gritos de agonía de sus compañeros ratas. Había sido lo suficientemente inteligente para comprender que la cofradía iba a quedar en manos de los héroes del norte y, cuando Pook le había ordenado que se uniese a la lucha, había decidido escabullirse y ocultarse en las alcantarillas.

Ahora sólo podía oír los gritos y preguntarse cuántos de sus licantrópicos aliados conseguirían sobrevivir a aquel día aciago.

—Construiré una nueva cofradía —se prometió a sí mismo, aunque comprendía las enormes dificultades que esa tarea le supondría, sobre todo ahora que había adquirido tal notoriedad en Calimport. Tal vez pudiera viajar a otra ciudad de la costa: a Memnon o a Puerta de Baldur.

Sus meditaciones se interrumpieron bruscamente cuando la parte plana de una hoja curva se apoyó en su hombro, mientras el extremo afilado le trazaba una fina línea a un lado del cuello.

Rassiter levantó una daga de pedrería.

—Creo que esto es tuyo —dijo, intentando aparentar calma. El sable se apartó de su cuello y, al darse la vuelta, Rassiter se encontró frente a Artemis Entreri.

El asesino alargó un brazo vendado para coger la daga, y al mismo tiempo colocó el sable en su vaina.

—Oí que te habían derrotado —comentó Rassiter con altivez—. Temí que hubieras muerto.

—¿Temiste? —Entreri sonrió—. ¿O anhelaste?

—Es cierto que tú y yo empezamos como rivales —respondió Rassiter.

Entreri soltó una carcajada. Nunca había supuesto que el hombre rata fuera lo suficientemente valioso como para considerarlo su rival.

Rassiter aceptó el insulto sin alterarse.

—Pero entonces trabajábamos para el mismo dueño. —Desvió la vista hacia el edificio de la cofradía, donde empezaban a desvanecerse ya los últimos gritos—. Creo que Pook ha muerto, o al menos le han arrebatado el poder.

—Si se ha enfrentado al drow, está muerto. —Entreri escupió en el suelo, pues simplemente el pensar en Drizzt Do'Urden le llenaba la garganta de bilis.

—Entonces, las calles están libres —razonó Rassiter mientras le guiñaba maliciosamente el ojo—, para aquel que quiera conquistarlas.

—¿Tú y yo? —musitó Entreri.

Rassiter se encogió de hombros.

—Poca gente en Calimport se opondrá a nosotros, y, gracias a mis malignos mordiscos, podemos crearnos una horda de leales seguidores en pocas semanas. Sin duda, nadie se atreverá a enfrentarse a nosotros en la oscuridad de la noche.

Entreri se situó junto a él y desvió también la vista hacia la cofradía.

—Sí, mi hambriento amigo —respondió con calma—, pero hay dos problemas.

—¿Dos?

—Dos —repitió Entreri—. En primer lugar, yo trabajo en solitario.

Rassiter pegó un respingo cuando la hoja de la daga se clavó en su espina dorsal.

—Y, en segundo lugar —continuó Entreri, conteniendo la respiración—, estás muerto.

Extrajo la ensangrentada daga del cuerpo y la sostuvo en alto, para limpiar la sangre con la capa de Rassiter antes de que el hombre rata cayera sin vida al suelo.

Entreri examinó su trabajo y luego los vendajes de su codo herido.

—Todavía estoy fuerte —murmuró para sí mientras se escabullía en busca de algún rincón oscuro. Lucía un sol radiante aquella mañana, y el asesino tenía que descansar antes de estar listo para enfrentarse a los peligros con que se encontraría en las iluminadas calles.

25

Un paseo bajo el sol

Bruenor llamó suavemente a la puerta, sin esperar respuesta. Como de costumbre, no la hubo.

Sin embargo, esta vez el obstinado enano no se hizo atrás. Giró el pomo y entró en la oscura habitación.

Drizzt, desnudo hasta la cintura, se mesaba los blancos cabellos con los dedos, sentado en la cama, de espaldas a Bruenor. A pesar de la penumbra, Bruenor percibió con claridad la cicatriz que cruzaba la espalda del drow. El enano se estremeció, pues durante las largas horas que había durado la batalla, nunca se había imaginado que Artemis Entreri hubiera herido de aquella forma a Drizzt.

—Cinco días, elfo —dijo con suavidad—. ¿Piensas pasarte la vida aquí dentro?

Drizzt se volvió lentamente hacia su amigo.

—¿Adónde podría ir? —contestó.

Bruenor observó sus ojos color de espliego, que relucían al reflejar la luz del pasillo que se colaba por la puerta. Vio que el ojo izquierdo volvía a estar abierto, y suspiró aliviado, pues había temido que el golpe del demodante hubiera dejado tuerto a Drizzt de por vida.

Era evidente que estaba mejorando, pero aun así aquellos maravillosos ojos inquietaban a Bruenor. Parecían haber perdido gran parte de su brillo.

—¿Cómo está Catti-brie? —preguntó Drizzt, sinceramente preocupado por la joven, pero también para cambiar de tema.

Bruenor sonrió.

—Todavía no puede andar, pero ha recuperado el espíritu de lucha y se niega a permanecer echada en una cama. —Rió entre dientes al recordar la escena que había tenido lugar a primera hora de la mañana, cuando un ayudante había intentado ahuecar la almohada de su hija. La sola mirada de Catti-brie había bastado para hacer palidecer al hombre—. ¡Corta a los sirvientes con su lengua afilada cada vez que intentan ayudarla!

—¿Y Wulfgar?

—Está mejor —contestó Bruenor—. Nos costó cuatro horas quitarle la pegajosa telaraña de encima, y tendrá que llevar vendado el brazo durante al menos un mes. ¡Pero se necesita mucho más para acabar con ese muchacho! ¡Es fuerte como una montaña, y casi igual de grande!

Se observaron mutuamente hasta que sus sonrisas se desvanecieron y el silencio se tornó incómodo.

—Está a punto de empezar la fiesta del halfling —dijo Bruenor por fin—. ¿Vas a ir? Con lo gordo que está, apuesto a que Panza Redonda nos ha preparado un menú exquisito.

Drizzt se encogió de hombros con indiferencia.

—¡Bah! —bufó el enano—. ¡No puedes vivir toda tu vida entre paredes oscuras! —Se detuvo un instante al pensar de pronto en algo—. ¿Sales por la noche? —preguntó con malicia.

—¿Si salgo?

—Sí, a cazar —explicó Bruenor—. ¿Sales a cazar a Entreri?

Drizzt soltó una carcajada al pensar que el enano relacionaba su deseo de estar solo con su obsesión por el asesino.

—Ansías acabar con él —razonó Bruenor—, y él contigo, si todavía se tiene en pie.

—Vamos —concluyó Drizzt, mientras se ponía una camisa por la cabeza. Cuando bajó los pies al suelo, cogió la máscara mágica, pero al instante se detuvo para examinar el objeto. Lo sostuvo un momento entre las manos y al final lo dejó sobre el tocador—. Vamos, no quiero llegar tarde a la fiesta.

La suposición de Bruenor respecto a Regis había dado en el blanco; la mesa que los esperaba estaba adornada esplendorosamente con reluciente plata y porcelana, y las fragancias de exquisitos platos los hizo relamerse inconscientemente mientras ocupaban sus lugares.

Regis se sentaba en la cabecera de la gran mesa y las miles de piedras preciosas que había cosido a su túnica reflejaban la luz de las velas en un reluciente remolino cada vez que se movía en su asiento. Tras él estaban los dos eunucos gigantes que habían servido a Pook hasta su muerte, con los rostros amoratados y vendados.

A la derecha del halfling se sentaba LaValle, para desagrado de Bruenor, y a su izquierda, un halfling de ojos diminutos y un joven de mejillas redondas, los nuevos subjefes de la nueva cofradía.

Al otro lado de la mesa se sentaban Wulfgar y Catti-brie, uno junto al otro y con las manos enlazadas. A juzgar por las miradas pálidas y cansadas de ambos, Drizzt supuso que era tanto por el afecto que los unía como por darse mutuo apoyo.

A pesar del cansancio que sentían, sus rostros se iluminaron con una sonrisa, al igual que el de Regis, al ver que Drizzt entraba en la estancia, pues ninguno de ellos había visto al drow desde hacía casi una semana.

—¡Bienvenidos, bienvenidos! —los saludó Regis con alegría—. ¡Hubiera sido una fiesta muy fúnebre sin vosotros!

Drizzt se sentó en la silla que quedaba libre junto a LaValle, y el tímido mago lo observó con aire preocupado. Los subjefes de la cofradía también se agitaron en sus asientos al pensar en que iban a cenar con un elfo drow. Pero Drizzt esbozó una sonrisa al ver su aspecto incómodo; el problema era de ellos, no suyo.

—He estado ocupado —explicó a Regis.

«Deprimido», hubiera querido añadir Bruenor mientras se sentaba junto al drow, pero con gran tacto se mordió la lengua.

Wulfgar y Catti-brie observaron a su amigo de piel negra a través de la mesa.

—Juraste que me matarías —dijo el drow con calma, dirigiéndose a Wulfgar.

El bárbaro dio un brinco en la silla y enrojeció hasta las orejas, mientras apretaba con más fuerza la mano de Catti-brie.

—¡Sólo la fuerza de Wulfgar podía haber mantenido abierta aquella puerta! —explicó Drizzt mientras arqueaba las comisuras de los labios en una maliciosa sonrisa.

—Pero yo... —empezó Wulfgar, y Catti-brie lo interrumpió de inmediato.

—Ya basta de todo este asunto —insistió la joven, apretando también con más fuerza la mano de Wulfgar—. No hablemos de lo pasado. ¡Aún nos queda mucho camino por delante!

—Mi hija tiene razón —intervino Bruenor—. ¡Los días van pasando mientras nos quedamos aquí sentados curando nuestras heridas! Otra semana más y nos perderemos una guerra.

—Estoy listo para partir —declaró Wulfgar.

—No, no lo estás —replicó Catti-brie—. Ni yo. El desierto acabaría con nosotros antes de que hubiéramos dado ni un paso.

—Ejem —intervino Regis, atrayendo las miradas de todos—. En cuanto a vuestra partida... —Se detuvo para observarlos con nerviosismo, deseando hacer su oferta del mejor modo posible—. Yo..., mmm, yo pensé que..., quiero decir...

—Suéltalo ya —ordenó Bruenor, que ya había adivinado lo que su pequeño amigo tenía en mente.

—Bueno, he reservado un sitio para mí en esta ciudad —continuó Regis.

—Y piensas quedarte —concluyó Catti-brie—. No vamos a culparte por eso, aunque te echaremos de menos.

—Sí —respondió Regis—, y no. Aquí hay mucho sitio, y riquezas. Con vosotros cuatro a mi lado.

Bruenor alzó una mano para que no prosiguiera.

—Una oferta interesante —contestó—, pero mi hogar está en el norte.

—Tenemos varios ejércitos que esperan nuestro regreso —añadió Catti-brie.

Regis comprendió los motivos de que Bruenor rechazara su oferta y también que Wulfgar seguiría sin duda a Catti-brie, aunque le pidiera regresar al mismísimo Tarterus. Así que el halfling desvió la vista hacia Drizzt, que se había convertido en un rompecabezas insoluble para ellos en los últimos días.

Drizzt se recostó en su asiento y meditó la oferta. Su vacilación ante aquella oferta levantó miradas de preocupación en Bruenor, Wulfgar y, sobre todo, en Catti-brie. Quizá la vida en Calimport no fuera tan mala y el drow podría prosperar allí, en el reino de sombras en el cual planeaba operar Regis. Observó al halfling directamente a los ojos.

—No —denegó por fin. Se volvió al oír el suspiro de Catti-brie a través de la mesa y sus miradas se encontraron—. Ya he caminado por demasiadas sombras —explicó—. Tengo una noble causa ante mí y un trono noble que espera a su legítimo rey.

Regis se encogió de hombros. Era lo que se esperaba.

—Si estáis tan decididos a emprender otra guerra, sería un mal amigo si no os ayudara en lo posible.

Los demás lo observaron con curiosidad, pues nunca acababan de acostumbrarse a las sorpresas que les daba el pequeño halfling.

—Respecto a eso —prosiguió Regis—, uno de mis agentes me informó de la llegada a Calimport esta misma mañana de un personaje importante..., según el relato que me ha contado Bruenor de vuestro viaje al sur. —Chasqueó los dedos y un joven ayudante se introdujo en la sala tras apartar una cortina lateral. Detrás de él entró el capitán Deudermont.

Hizo una profunda reverencia ante Regis, y otra todavía más profunda ante los amigos que había hecho durante el peligroso trayecto desde Aguas Profundas.

—El viaje ha ido viento en popa —explicó—, y el *Duende del Mar* navega más rápido que nunca. Podemos zarpar mañana al alba; estoy seguro de que el suave balanceo del barco os ayudará a curar vuestros fatigados huesos.

—Pero el comercio... —respondió Drizzt—. El mercado está aquí, en Calimport. Y estamos en plena temporada. Vosotros no pensabais regresar hasta la primavera.

—Tal vez no pueda llevaros hasta Aguas Profundas —contestó Deudermont—. El viento y el hielo nos lo dirá. Pero os aseguro que estaréis más cerca de vuestro objetivo cuando piséis tierra firme otra vez. —Observó unos instantes a Regis y luego de nuevo a Drizzt—. En cuanto a las pérdidas en el comercio, he sido generosamente recompensado.

Regis se agarró el cinturón de pedrería con los pulgares.

—¡Es lo menos que os debía!

—¡Bah! —bufó Bruenor, con un brillo de aventura en los ojos—. ¡Diez veces más, Panza Redonda, diez veces más!

Drizzt observó a través de la única ventana de su habitación las oscuras calles de Calimport. Parecían más tranquilas esta noche, silenciosas por el recelo y la intriga que eran el anuncio de la lucha por el poder que inevitablemente provocaría la caída de un jefe de cofradía tan importante como el bajá Pook.

Drizzt era consciente de que había otros ojos observando la oscuridad, observándolo a él, a la cofradía, esperando al elfo drow..., esperando una segunda oportunidad para luchar con Drizzt Do'Urden.

La noche pasaba lentamente y Drizzt, inmóvil al lado de la ventana, vio cómo empezaba a amanecer. De nuevo Bruenor fue el primero en entrar en su habitación.

—¿Estás listo, elfo? —preguntó el enano, impaciente, mientras cerraba la puerta a sus espaldas.

—Paciencia —contestó Drizzt—. No podremos zarpar hasta que suba la marea, y el capitán Deudermont me aseguró que tendríamos que esperar hasta bien entrada la mañana.

Bruenor se dejó caer sobre la cama.

—Mejor —dijo por fin—. Tendré más tiempo para hablar con el pequeño.

—¿Temes por Regis? —preguntó Drizzt.

—¡Ajá! —admitió Bruenor—. El pequeño ha hecho mucho por mí. —Señaló la figurita de ónice que estaba sobre el tocador—. Y por ti también. Fue él mismo quien lo dijo: hay mucha riqueza aquí, y, ahora que Pook se ha ido, esto se va a convertir en una batalla campal por el poder. Y con Entreri rondando por ahí..., no me gusta nada. Sin duda habrá más hombres rata dispuestos a hacer pagar al halfling lo que han sufrido. Además, ¡ese mago...! Panza Redonda dice que consiguió dominarlo gracias al rubí, pero me parece increíble que un mago pueda caer en ese tipo de hechizos.

—Yo tampoco lo veo claro —admitió Drizzt.

—¡No me gusta ese tipo, no confío en él! —declaró Bruenor—. Y Panza Redonda está dispuesto a tenerlo a su lado.

—Quizá tú y yo podríamos hacer una visita a LaValle esta misma mañana —ofreció Drizzt—. Así podremos saber de qué lado está.

La técnica de Bruenor de llamar a la puerta sufrió un cambio sutil cuando llegaron a la habitación del mago. En lugar de los suaves golpecitos que había dado en la puerta de Drizzt, empezó a aporrear la madera a puñetazos. LaValle saltó de la cama y se apresuró a ir a ver qué ocurría y quién estaba golpeando su puerta recién estrenada.

—Buenos días, mago —gruñó Bruenor, introduciéndose en la habitación en cuanto hubo hecho pedazos la puerta.

—Ya me lo suponía —musitó LaValle, observando primero la chimenea y después los trozos de lo que había sido su antigua puerta—. Saludos, querido enano —dijo con toda la cortesía de la que fue capaz—. Y señor Do'Urden —añadió con rapidez al ver que Drizzt se colaba por detrás—. ¿No pensabais iros esta misma mañana?

—Tenemos tiempo —respondió Drizzt.

—Y no nos marcharemos hasta que nos hayamos asegurado de que Panza Redonda estará a salvo —explicó Bruenor.

—¡Panza Redonda! —repitió LaValle.

—¡El halfling! —gruñó Bruenor—. Tu jefe.

—Oh, sí, el jefe Regis —respondió LaValle con aire ausente, las manos cruzadas sobre el pecho y en los ojos una mirada distante.

Drizzt cerró la puerta y observó al mago con recelo.

El trance en que parecía hallarse LaValle desapareció al observar al drow, que lo miraba sin parpadear. Se rascó la barbilla en busca de alguna vía de escape. Se dio cuenta de que no podía mentir al drow. Al enano tal vez, y por supuesto, al halfling, pero a éste no. Aquellos ojos color de espliego parecían atravesar como dos fuegos la máscara que se había colocado sobre el rostro.

—No creéis que el halfling haya podido hechizarme, ¿verdad?

—Los magos no caen en las trampas de brujería —contestó Drizzt.

—Es cierto —admitió LaValle, mientras tomaba asiento.

—¡Bah! Entonces eres un mentiroso —gruñó Bruenor, mientras agarraba la empuñadura del hacha que llevaba colgada del cinturón. Pero Drizzt lo detuvo.

—Puede que dudéis de que me haya hechizado —dijo LaValle—, pero no lo hagáis de mi lealtad. Soy un hombre práctico que ha servido a muchos jefes durante su larga vida. Es cierto que Pook fue quizás el más importante, pero se ha marchado y LaValle está dispuesto a servir a su sucesor.

—O quizás hayas visto la posibilidad de convertirte en el sucesor —comentó Bruenor, esperando que LaValle se encolerizara.

Pero, en vez de eso, el mago se echó a reír de todo corazón.

—Tengo mi trabajo —respondió—, y eso es todo lo que me preocupa. Vivo con cierta comodidad y puedo ir adonde me place. No me seducen los riesgos y los peligros a que tienen que enfrentarse los jefes de las cofradías. —Desvió la vista hacia Drizzt, pues parecía el más razonable de los dos—. Serviré al halfling y, si un día le arrebatasen el poder, serviré a quien se convierta en su sustituto.

La lógica de sus palabras convenció a Drizzt de que la lealtad del mago estaba por encima del hechizo de cualquier piedra preciosa.

—Vámonos —le dijo a Bruenor, y echó a andar hacia la puerta.

Bruenor confiaba en el sentido común de Drizzt, pero no pudo resistirse a hacer una última amenaza.

—Luchaste contra mí, mago —gruñó desde el umbral—. Estuviste a punto de matar a mi hija. Si mi amigo tiene un triste final, pagarás con tu cabeza.

LaValle asintió, pero no respondió.

—Cuídalo —concluyó el enano con un guiño, mientras cerraba la desvencijada puerta de golpe.

—Odia mi puerta —se lamentó el mago.

El grupo se reunió frente a la puerta principal de la cofradía una hora después. Drizzt, Bruenor, Wulfgar y Catti-brie habían recogido todas sus cosas para emprender la aventura, y el drow llevaba la máscara mágica colgando del cuello.

Regis, seguido de sus ayudantes, se unió a ellos. Pensaba ir hasta el *Duende del Mar* acompañando a sus formidables amigos. ¡Así sus enemigos verían a sus aliados en todo su esplendor, se dijo maliciosamente el nuevo jefe de la cofradía, en especial un elfo drow!

—Tengo una última oferta que haceros antes de que os vayáis —dijo Regis.

—No pensamos quedarnos —replicó Bruenor.

—No es para ti la oferta —respondió Regis, mientras se volvía hacia Drizzt—. Es para ti.

Drizzt esperó pacientemente mientras el halfling se frotaba con ansia las manos.

—Cincuenta mil piezas de oro por tu pantera —dijo Regis por fin.

Drizzt abrió los ojos como platos.

—Te aseguro que Guenhwyvar recibirá los mejores cuidados...

Catti-brie le dio un manotazo a Regis en la nuca.

—¡No tienes vergüenza! —lo reprendió—. ¡Conoces de sobra al drow!

Drizzt tranquilizó a la muchacha con una sonrisa.

—¿Un tesoro a cambio de un tesoro? —dijo, dirigiéndose a Regis—. Sabes que tengo que declinar la oferta. Guenhwyvar no puede comprarse, por buenas que sean tus intenciones.

—Cincuenta mil —se burló Bruenor—. Si hubiéramos querido ese dinero, lo habríamos cogido antes de partir.

Regis comprendió entonces la absurdidad de su oferta y enrojeció de vergüenza.

—¿Tan seguro estás de que atravesamos medio mundo para venir en tu ayuda? —le preguntó Wulfgar.

Regis observó al bárbaro confuso.

—Quizá vinimos en busca de la pantera —prosiguió Wulfgar con el semblante serio.

Ninguno de ellos fue capaz de aguantar la atónita expresión que apareció en el rostro de Regis y estallaron en sonoras carcajadas, como no habían hecho en varios meses, contagiando incluso a Regis.

—Bueno —dijo Drizzt cuando retornó la calma—. Quédate con esto a cambio.

Se quitó la máscara mágica de la cabeza y se la dio al halfling.

—¿No deberías dejártela hasta que lleguemos al barco? —preguntó Bruenor.

Drizzt observó a Catti-brie esperando una respuesta, y la sonrisa de aprobación y admiración que le dirigió la muchacha barrió todas las dudas que todavía pudieran quedarle.

—No —respondió—. Dejemos que los calishitas me juzguen como quieran. —Abrió la puerta de par en par, y los rayos de sol se reflejaron como chispas en sus ojos color de espliego—. Dejemos que el mundo entero me juzgue como quiera —añadió, con una expresión de alegría en la mirada, mientras observaba alternativamente a sus compañeros.

—Vosotros sabéis quién soy.

Epílogo

El *Duende del Mar* emprendió un difícil trayecto hacia el norte, bordeando la costa de la Espada, empujado por los vientos gélidos, pero el capitán Deudermont y su agradecida tripulación estaban resueltos a devolver sanos y salvos a los cuatro amigos a Aguas Profundas.

La gente reunida en los muelles los recibió con expresiones de asombro cuando la sólida embarcación se introdujo en la bahía de Aguas Profundas, esquivando a su paso espumosas olas y pedazos de hielo. Gracias a la habilidad que había adquirido tras sus numerosos años de experiencia, Deudermont consiguió llevar a salvo el *Duende del Mar* hasta el puerto.

A pesar del duro viaje, los cuatro amigos habían recobrado buena parte de su salud, y su buen humor, durante los dos meses de descanso en el mar. Al final, todo había ido sobre ruedas..., e incluso parecía que las heridas de Catti-brie iban a sanar del todo.

Pero si el viaje de regreso a Aguas Profundas fue difícil, el trayecto a través de las tierras heladas fue todavía peor. El invierno estaba a punto de acabar, pero una espesa capa de nieve cubría la tierra, y los cuatro amigos no podían permitirse el lujo de esperar a que se fundiera. Tras despedirse de Deudermont y de sus hombres en el *Duende del Mar*, se ciñeron las capas, se pusieron las gruesas botas y salieron por la puerta de Aguas Profundas para emprender el camino que los llevaría de regreso a Longsaddle.

Tempestuosas tormentas de nieve y manadas de lobos se empeñaban en obstaculizarles el viaje, y, como las marcas del camino habían quedado enterradas bajo un montón de nieve, tenían que guiarse por la lectura que el drow hacía de las estrellas y el sol.

Sin embargo, lo consiguieron y llegaron a Longsaddle dispuestos a reconquistar Mithril Hall. El clan de Bruenor, procedente del valle del Viento Helado, estaba allí para recibirlos, junto con quinientos bárbaros de la tribu de Wulfgar. Y, poco menos de dos semanas después, el general Dagnabit de la Ciudadela de Adbar llegó al mando de su tropa de ocho mil enanos.

Se trazaron una y otra vez los planes del ataque. Drizzt y Bruenor unieron los recuerdos que tenían de la ciudad subterránea y de las minas para dibujar los planos de la zona y calcular el número de duergars con quienes tendría que enfrentarse su ejército.

Más tarde, cuando la primavera enterraba los últimos fríos del invierno y faltaban pocos días para que el ejército se internara en las montañas, llegaron inesperadamente dos grupos más de aliados: contingentes de arqueros de Luna Plateada y Nesme. En un principio, Bruenor quiso rechazar a los guerreros de Nesme, recordando el trato que él y sus amigos habían recibido de manos de una patrulla durante su primer viaje a Mithril Hall, y también porque el enano no podía dejar de preguntarse si aquel súbito deseo de ayudar se debía a motivos de amistad o simplemente al anhelo de conseguir beneficios.

Pero, como de costumbre, sus amigos le hicieron entrar en razón. Una vez reconquistado Mithril Hall, los enanos tendrían que tratar de forma habitual con Nesme, la ciudad más cercana a las minas, y convenía entablar unas buenas relaciones desde el principio.

Su número era abrumador, su determinación sin igual y sus líderes magníficos. Bruenor y Dagnabit llevaron el mando de la fuerza de asalto principal compuesta de enanos guerreros y bárbaros salvajes, barrieron una habitación tras otra de aquella escoria duergar. Mientras, Catti-brie, los pocos miembros de la familia Harpell que los acompañaban y los arqueros de las dos ciudades, despejaron los pasillos laterales para que la fuerza principal pudiera atacar.

Drizzt, Wulfgar y Guenhwyvar, como tantas veces habían hecho en el pasado, actuaban en solitario, explorando las zonas por delante y por detrás del ejército y tumbando de paso a todos los duergars que se encontraban.

En tres días, el nivel superior estaba despejado. En dos semanas, la ciudad subterránea en su totalidad. Cuando la primavera se instaló en todo su esplendor en las tierras del norte, menos de un mes después de que el ejército saliera de Longsaddle, los martillos del clan Battlehammer entonaron su tintineante canción en las antiguas salas.

Y el legítimo rey ocupó su trono.

Drizzt observó desde la cima de la montaña las luces lejanas de la ciudad encantada de Luna Plateada. En una ocasión, le habían negado la entrada —cosa que le había dolido muchísimo—, pero esta vez no.

Ahora podía andar por donde le apeteciera, con la cabeza bien alta y la capucha de la capa echada hacia atrás. De hecho, la mayoría de la gente no lo trataba ahora de forma diferente; pocos conocían a Drizzt Do'Urden, pero el drow era consciente de que no le debía disculpas ni excusas a nadie por su piel oscura y, por lo tanto, no lo hacía cuando se topaba con aquellos que lo juzgaban de forma injusta.

El peso de los prejuicios del mundo todavía pesaba sobre sus hombros, pero gracias a Catti-brie, Drizzt había aprendido a soportarlo.

La muchacha había demostrado ser una amiga maravillosa para él. Drizzt la había visto crecer hasta convertirse en aquella joven tan especial, y se sentía aliviado al saber que por fin ella había encontrado su hogar.

El pensar que ahora estaría junto a Wulfgar y Bruenor emocionaba al elfo oscuro, que nunca había disfrutado de la proximidad de una familia.

—Cómo hemos cambiado todos —susurró el drow al viento vacío de la montaña.

Pero sus palabras no sonaban como un lamento.

En otoño salieron los primeros objetos forjados en Mithril Hall camino de Luna Plateada. Cuando el invierno dio de nuevo paso a la primavera, el comercio se había reinstaurado por completo, y los bárbaros del valle del Viento Helado trabajaban como intermediarios para los enanos.

Aquella misma primavera se empezó una escultura especial en la Sala de los Reyes: el busto de Bruenor Battlehammer.

Para el enano, que había viajado hasta tan lejos de su hogar y había visto cosas maravillosas —y horribles—, la reapertura de las minas e incluso el esculpido de su propio busto, parecían cosas de menor importancia si los comparaba con otro gran evento que iba a tener lugar ese mismo año.

—Os dije que vendría —dijo Bruenor a Wulfgar y Catti-brie, que permanecían sentados junto a él en la sala de audiencias—. ¡El elfo no se perdería jamás algo tan importante como vuestra boda!

El general Dagnabit, que, con autorización del rey Harbromm de la Ciudadela de Adbar, había permanecido junto a Bruenor con dos mil enanos más, entró en la estancia, escoltando a una figura que durante los últimos meses apenas se había visto por Mithril Hall.

—Saludos —dijo Drizzt, acercándose a sus amigos.

—Así que al final has venido —respondió Catti-brie en tono ausente, fingiendo desinterés.

—Esto no estaba planeado —añadió Wulfgar en el mismo tono indiferente—. Espero que pueda añadirse un asiento más a la mesa.

Drizzt se limitó a sonreír e hizo una profunda reverencia a modo de disculpa. Últimamente, había estado ausente muy a menudo. No podían rechazarse a la ligera las invitaciones personales para visitar a la dama de Luna Plateada y su reino encantado.

—¡Bah! —bufó Bruenor—. ¡Os dije que vendría! ¡Y esta vez se quedará!

Drizzt sacudió la cabeza.

Bruenor inclinó la suya y se preguntó lo que le estaba ocurriendo a su amigo.

—¿Estás buscando a ese asesino, elfo? —no pudo evitar preguntar.

Drizzt sonrió y volvió a negar con la cabeza.

—No tengo el más mínimo deseo de encontrarme de nuevo con él —contestó. Desvió la vista hacia Catti-brie y, al ver que la muchacha lo comprendía, volvió a mirar a Bruenor—. Hay muchos paisajes en el ancho mundo que no pueden verse desde las sombras, querido enano. Sonidos mucho más agradables que el tintineo del acero y olores preferibles al hedor de la muerte.

—Habrá que preparar una fiesta —gruñó el enano—. ¡Estoy seguro de que el elfo tiene los ojos puestos en otra boda!

Drizzt dejó que lo creyera. Quizás había algo de cierto en las palabras de Bruenor..., en una fecha lejana. El drow había decidido no poner más límites a sus esperanzas y a sus deseos. Vería el mundo tal como se le presentaba y haría sus elecciones según sus deseos, no según las limitaciones que se imponía a sí mismo. No obstante, Drizzt había encontrado ahora algo demasiado personal para compartirlo siquiera.

Por primera vez en su vida, había encontrado la paz.

Otro enano se introdujo en aquel momento en la sala y se acercó sigiloso hasta Dagnabit. Tras murmurar entre ellos unos instantes, ambos salieron de la estancia, pero Dagnabit volvió al cabo de pocos minutos.

—¿Qué ocurre? —preguntó Bruenor, que no comprendía todo aquel bullicio.

—Otro invitado —explicó Dagnabit, pero, antes de que pudiese hacer la presentación adecuada, un halfling se coló en la habitación.

—¡Regis! —gritó Catti-brie, mientras ella y Wulfgar se apresuraban a recibir a su viejo amigo.

—¡Panza Redonda! —chilló Bruenor—. ¿Cómo diablos...?

—¿Creías que iba a perderme una ocasión tan especial? —protestó Regis—. ¿La boda de dos de mis mejores amigos?

—¿Cómo lo has sabido? —preguntó Bruenor.

—Subestimas tu propia fama, rey Bruenor —respondió Regis mientras se inclinaba en una elegante reverencia.

Drizzt examinó al halfling con curiosidad. Llevaba su chaqueta cubierta de piedras preciosas y más joyas de las que el drow había visto nunca juntas, incluido el rubí, y a buen seguro que las numerosas bolsas que le colgaban del cinturón estaban repletas de oro y gemas.

—¿Te quedarás una temporada? —preguntó Catti-brie.

Regis se encogió de hombros.

—No tengo prisa —contestó. Drizzt enarcó una ceja. El dueño de una cofradía de ladrones no podía desocupar su posición muy a menudo, pues siempre había gente dispuesta a robarle el puesto.

Catti-brie pareció alegrarse por la respuesta y por la llegada del halfling. Los compañeros de Wulfgar iban a reconstruir pronto la ciudad de Piedra Alzada en la base de las montañas, pero ella y Wulfgar planeaban quedarse en Mithril Hall, junto a Bruenor. Después de la boda, habían pensado hacer un pequeño viaje, quizá primero al valle del Viento Helado y después con el capitán Deudermont, cuando el *Duende del Mar* emprendiera de nuevo el viaje hacia el sur.

Pero Catti-brie temía el momento de decirle a Bruenor que pensaban marcharse, aunque sólo fuera por unos meses. Como Drizzt salía tan a menudo, le preocupaba que el enano se sintiera solo. Pero si Regis planeaba quedarse una temporada...

—¿Podrías dejarme una habitación para ordenar mis cosas y descansar un poco del largo viaje? —preguntó Regis.

—Nosotros te acompañaremos —se ofreció Catti-brie.

—¿Y tus ayudantes? —preguntó Bruenor.

—Oh... —balbució Regis, buscando una respuesta—. He..., he venido solo. Ya sabéis que a los sureños no les gusta la fría primavera del norte.

—Bueno, entonces acompañadlo —respondió Bruenor—. ¡Ahora me toca el turno a mí de hacer una gran fiesta para complacer a tu estómago!

Regis se frotó las manos impaciente y se dispuso a seguir a Wulfgar y a Catti-brie. Todavía no habían salido de la habitación, y los tres ya estaban hablando de sus últimas aventuras.

—Estoy seguro de que poca gente en Calimport ha oído hablar de mí, elfo —comentó Bruenor en cuanto los demás se hubieron marchado—. Y, ¿quién sabe lo de la boda más allá de Longsaddle? —Guiñó maliciosamente un ojo a su amigo—. Apuesto a que el pequeño se ha traído gran parte de su tesoro, ¿no te parece?

Drizzt había llegado a la misma conclusión en cuanto Regis había entrado en la sala.

—Está huyendo de algo.

—¡O se ha vuelto a meter en problemas, o soy un gnomo barbudo!