

REINOS OLVIDADOS

Volumen I de El valle del Viento Helado

**LA PIEDRA
DE
CRISTAL**

R. A. Salvatore

TIMUN MAS

Traducción: Elena Moreno
Ilustración de cubierta: Ciruelo

Título original: *The Crystal Shard*

© TSR, Inc., 1988

*FORGOTTEN REALMS™ (Fantasy Adventure) is a trademark owned by
TSR, Inc., Lake Geneva, WI USA.*

Derechos exclusivos de edición en lengua castellana:

Editorial Timun Mas, S.A., 1990

ISBN: 84-7722-446-3 (Obra completa)

ISBN: 84-7722-445-5 (Volumen I)

Depósito legal: B. 3962-1993

Hurope, S.A.

Impreso en España - *Printed in Spain*

Editorial Timun Mas, S.A., Perú, 164 - 08020 Barcelona

*A mi mujer, Diana,
y a Bryan, Geno y Caitlin
por su ayuda y paciencia a lo largo de
toda esta experiencia.*

*Y a mis padres, Geno e Irene,
por creer en mí cuando ni yo mismo lo hacía.*

Agradecimientos

Cuando un escritor emprende un proyecto como éste, y en especial si es su primera novela, hay sin duda alguna un grupo de gente que lo ayuda a llevar a buen fin semejante tarea, y *La Piedra de Cristal* no fue una excepción.

La publicación de una novela engloba tres elementos: un cierto grado de talento, un montón de trabajo y una generosa dosis de buena suerte. Los dos primeros pueden ser controlados por el autor, pero el tercero significa estar en el lugar preciso en el momento adecuado y encontrar al editor que confíe en la habilidad de uno y en su dedicación a la tarea que tiene entre manos.

Por consiguiente, me gustaría dejar constancia de mi más sincero agradecimiento a TSR y en especial a Mary Kirchoff, por dar una oportunidad a un escritor novel y por guiarme durante todo el proceso.

La escritura en los años ochenta se ha convertido en una tarea de alta tecnología al igual que en un ejercicio de creatividad. En el caso de *La Piedra de Cristal*, la suerte ha jugado también a mi favor y me considero afortunado al poseer un amigo como Brian P. Savoy, quien me prestó toda su experiencia para suavizar los puntos más escabrosos.

Mi agradecimiento también para aquellos que me han dado su opinión personal, como Dave Duquette y Michael La Vigueur, que señalaron los puntos fuertes y débiles en el primer borrador, y a mi hermano Gary Salvatore, por su trabajo en la realización de los mapas del valle del Viento Helado, al igual que al resto de mi equipo AD&D, Tom Parker, Daniel Mallard y Roland Lortie, por su constante inspiración durante la creación de los personajes excéntricos, para que pudiesen llevar el manto de los héroes en una novela fantástica.

Y, finalmente, quiero dar gracias también al hombre que me introdujo de lleno en el mundo de los juegos AD&D, Bob Brown. Desde que se marchó, llevándose su pipa humeante consigo, la atmósfera alrededor de la mesa de juego no ha vuelto a ser la misma.

*Venid todos,
bravos hombres de las estepas,
y escuchad la historia que voy a contaros
de valientes héroes y amistades leales,
y del Tirano del valle del Viento Helado,
de un grupo de amigos
por hazañas o engaños,
leyendas creadas para el bardo,
el fatídico orgullo de un pobre mortal,
y el horror de la Piedra de Cristal.*

Prólogo

El demonio se recostó en el asiento que se había construido en el tallo de una seta gigante. El lodo se extendía y enrollaba alrededor de la isla de roca, el eterno cieno movedizo que marcaba este estrato del Abismo.

Errtu tamborileó con sus garras el suelo mientras balanceaba la cabeza de mono con cuernos sobre sus hombros y fijaba la vista en la oscuridad.

—¿Dónde estás, Telshazz? —siseó el demonio, a la espera de recibir noticias de la reliquia. Crenshinibon ocupaba por completo la mente del demonio. Con la piedra entre sus garras, Errtu podría ascender un estrato entero; tal vez incluso varios estratos.

¡Y había estado tan cerca de poseerlo!

El demonio conocía el poder del artefacto. Errtu había estado a las órdenes de siete lichs cuando combinaron su magia demoníaca y crearon la Piedra de Cristal. Los lichs, espíritus vivientes de poderosos brujos que se negaron a reposar cuando sus cuerpos mortales abandonaron el reino de los vivos, se habían unido para crear la invención más infame jamás realizada: un demonio que se alimentaba y florecía con aquello que los proveedores del bien consideraban lo máspreciado... la luz del sol.

Sin embargo, habían traspasado la barrera de sus propios y considerables poderes. En realidad, la forja los había consumido a los siete, ya que Crenshinibon había robado la fuerza mágica que preservaba el estado vivo de los lichs para alimentar sus primeros asomos de vida. Los consiguientes estallidos de fuerza habían devuelto a Errtu al Abismo y el demonio había dado por supuesto que la piedra había sido destruida.

Pero Crenshinibon no podía ser aniquilado tan fácilmente. Ahora, varios siglos después, Errtu había dado de nuevo con el rastro de la Piedra de Cristal: una torre de cristal, Cryshal-Tirith, con un corazón latiente que era la viva imagen de Crenshinibon.

Errtu sabía que la magia estaba cerca, podía sentir la presencia poderosa de la reliquia. Si al menos la hubiera podido encontrar antes... si al menos la hubiera podido coger...

Pero entonces había aparecido Al Dimeneira, un ser angelical de tremendo poder, que había desterrado a Errtu de nuevo al Abismo con una sola palabra.

Errtu oyó unos chapoteos, parecidos a pisadas, e intentó fijar la vista entre el espeso humo y la oscuridad.

—¿Telshazz? —bramó.

—Sí, mi amo —respondió el demonio de menor tamaño, encogiéndose a medida que se acercaba al trono bajo la seta gigante.

—¿Lo consiguió? —rugió Errtu—. ¿Consiguió Al Dimeneira la Piedra de Cristal?

Telshazz se estremeció y gimió.

—Sí, mi señor... ¡Oh! No, mi señor.

Errtu entrecerró sus demoníacos ojos rojizos.

—No podía destruirlo —el pequeño demonio continuó explicando a toda prisa—. ¡Crenshinibon le quemó las manos!

—¡Ah! —Errtu soltó un bufido—. ¡Más poderoso incluso que Al Dimeneira! Entonces, ¿dónde está ahora? ¿Lo trajiste o permanece todavía en la segunda torre de cristal?

Telshazz volvió a gemir. No se atrevía a contarle la verdad a su cruel dueño, pero tampoco osaba desobedecer.

—No, mi amo, no está en la torre —murmuró.

—¡No! —rugió Errtu—. ¿Dónde está?

—Al Dimeneira lo lanzó.

—¿Que lo lanzó?

—A través de las llanuras, comprensivo amo —sollozó Telshazz—. Con todas sus fuerzas.

—¡A través de las llanuras de la existencia! —gruñó Errtu.

—Intenté detenerlo, pero...

La cabeza con cuernos se inclinó hacia adelante y las palabras de Telshazz se hicieron incomprensibles a medida que un terrible alarido surgía de la garganta canina de Errtu.

Muy alejado de las tinieblas del Abismo, Crenshinibon reposaba sobre el mundo. En el extremo norte de las montañas de los Reinos Olvidados, la Piedra de Cristal, la perversión definitiva, se instaló entre la nieve de un diminuto valle en forma de cuenco.

Y esperó.

Libro 1

Diez Ciudades

El hombre de paja

Cuando la caravana de brujos procedente de la Torre de Huéspedes del Arcano vislumbró la cima nevada de la cumbre de Kelvin que se destacaba sobre el horizonte llano, todos sintieron un gran alivio. El duro viaje desde Luskan hasta la lejana colonia fronteriza conocida con el nombre de Diez Ciudades les había costado ya más de tres semanas.

La primera semana no había sido excesivamente difícil. El grupo se limitó a ir bordeando la costa de la Espada y, aunque viajaban por el extremo más norteño de los Reinos, la suave brisa veraniega que provenía del mar Impenetrable era bastante agradable.

Sin embargo, cuando empezaron a bordear los espolones de la Columna del Mundo, la cadena de montañas que muchos consideraban el lindero más al norte de la civilización, y se adentraron en el valle del Viento Helado, los brujos comprendieron al instante por qué les habían aconsejado que no emprendieran el viaje. Les habían descrito el valle del Viento Helado, una tundra árida y accidentada, como uno de los lugares más inhóspitos de todos los Reinos y, tras un par de días de viaje a través del extremo más norteño de la Columna del Mundo, Eldeluc, Dendybar el Moteado y los demás brujos de Luskan comprendieron que la fama era por completo merecida. Rodeado hacia el sur por impenetrables montañas, limitado en el este por un enorme glaciar y en el norte y oeste por un mar de incontables icebergs, sólo podía accederse al valle del Viento Helado a través del paso entre la Columna del Mundo y la costa, un camino utilizado por muy pocos, excepto los mercaderes más osados.

Para el resto de sus vidas, dos recuerdos quedarían indeleblemente marcados en la mente de los hechiceros siempre que pensarán en este viaje, dos características del valle del Viento Helado que los viajeros nunca olvidaban. En primer lugar, el gemido interminable del viento, como si la propia tierra se quejara continuamente de un sufrimiento atroz, y, en segundo lugar, el vacío que imperaba en el valle, kilómetros y kilómetros observando tan sólo la línea gris y marronácea del horizonte.

El destino de la caravana constituía la única variación del paisaje del valle... diez pequeñas ciudades situadas a orillas de los tres lagos de la región, bajo las sombras de la única montaña, la cumbre de Kelvin. Como todos y cada uno de los viajeros que cruzaban estas áridas tierras, los hechiceros buscaban las figuras talladas de las Diez Ciudades, las finas esculturas de marfil realizadas con los huesos de la trucha de cabeza de jarrete que nadaba en las aguas del lago.

Aun así, varios brujos tenían en mente proyectos más tortuosos.

El hombre quedó asombrado al ver con qué facilidad se deslizaba la hoja de la daga entre los pliegues de las ropas del anciano, y luego la hundió en la carne arrugada.

Morkai el Rojo se volvió hacia su aprendiz, con una expresión atónita en los ojos ante la traición del hombre al que había criado como a su propio hijo durante un cuarto de siglo.

Akar Kessell soltó la daga y se apartó de su maestro, horrorizado al ver que con

aquella herida mortal el hombre permanecía todavía de pie. Salió corriendo en busca de un refugio y se ocultó tras el muro posterior de la pequeña cabaña que la hospitalaria ciudad de Cielo Oriental había dado temporalmente a los brujos de Luskan. Kessell temblaba visiblemente, evaluando las posibles consecuencias que tendría que afrontar ante la cada vez más evidente probabilidad de que el viejo mago hubiese encontrado el modo de desafiar a la propia muerte.

¿Qué terrible destino le impondría su poderoso mentor por semejante traición? ¿Qué tormentos mágicos podría conjurar un poderoso y verdadero mago como Morkai para superar las torturas más atroces de toda la tierra?

El anciano fijó la vista con firmeza en Akar Kessell, a pesar de que la luz empezaba a abandonar su mirada moribunda. No preguntó por qué, ni siquiera cuestionó los posibles motivos que pudiera tener Kessell. Sabía que en aquello había implícito un afán de poder, que era siempre el centro de cualquier traición de ese tipo. Lo que más lo confundía era el instrumento, no el motivo. ¡Kessell! ¿Cómo podía Kessell, el aprendiz holgazán cuyos labios tartamudos apenas podían pronunciar el conjuro más simple, esperar obtener provecho de matar al único hombre que lo había tratado con algo más que una básica y educada consideración?

Morkai el Rojo cayó al suelo, muerto. Aquella había sido una de las pocas preguntas a las que no había podido encontrar respuesta.

Kessell permaneció recostado contra la pared, como si necesitara su apoyo tangible, y continuó temblando durante varios minutos. Poco a poco, la confianza en sí mismo que le había hecho dar un paso tan peligroso volvió a invadirlo. Ahora él era el amo. Eldeluc, Dendybar el Moteado y los demás brujos del viaje lo habían dicho así. Una vez muerto el maestro, él, Akar Kessell, merecería por derecho su propia sala de meditación y su propio laboratorio alquimista en la Torre de Huéspedes del Arcano, en Luskan.

Eldeluc, Dendybar el Moteado y los demás lo habían dicho.

—¿Lo hiciste? —preguntó el hombre corpulento cuando Kessell se introdujo en el oscuro callejón designado como punto de encuentro.

Kessell asintió, orgulloso.

—¡El brujo de túnica rojiza de Luskan no volverá a actuar nunca más! —proclamó, en un tono de voz demasiado alto, a juicio de su interlocutor.

—Habla más bajo, estúpido. —Dendybar el Moteado, un hombre de aspecto delicado, oculto a la defensiva en las sombras del callejón, hablaba en el mismo tono monótono de siempre. Dendybar abría la boca muy pocas veces y, cuando lo hacía, procuraba no otorgar el más mínimo énfasis a sus palabras. Siempre se escondía bajo la capucha de su ropa y había algo frío en él que irritaba a las personas que lo conocían. Aunque aquel brujo era el hombre más pequeño y menos imponente de todos los componentes de la caravana que habían realizado el viaje de seiscientos cincuenta kilómetros hasta la colonia fronteriza de las Diez Ciudades, Kessell lo temía más que a ningún otro.

—Morkai el Rojo, mi antiguo maestro, está muerto —reiteró suavemente—. Akar Kessell, desde hoy conocido como Kessell el Rojo, es ahora designado miembro de la Cofradía de Brujos de Luskan.

—Despacio, amigo. —Eldeluc colocó una mano confortable sobre el hombro tembloroso de Kessell—. Habrá tiempo para una coronación adecuada cuando regresemos a la ciudad. —Sonrió y le guiñó un ojo a Dendybar por encima de la cabeza de Kessell.

La mente de Kessell daba vueltas a toda prisa, perdida en el ensueño anhelado de

las ramificaciones del nombramiento pendiente. Nunca más se burlarían de él los demás aprendices, muchachos mucho más jóvenes que él que subían los diferentes peldaños de la cofradía uno tras otro. Ahora le demostrarían un cierto respeto ya que saltaría a la honorable posición de brujo, por encima de algunos que lo habían adelantado en sus primeros días de aprendizaje.

Mientras repasaba con la mente todos y cada uno de los detalles de su vida futura, de pronto el rostro radiante de Kessell adquirió una expresión sombría. Con los rasgos tensos, como si acabara de descubrir un terrible error, se volvió hacia los hombres que lo rodeaban. Eldeluc y los demás parecían intranquilos. Todos ellos comprendían a la perfección cuáles serían las consecuencias si el archimago de la Torre de Huéspedes del Arcano llegaba a enterarse algún día de su acción homicida.

—¿La ropa? —preguntó Kessell—. ¿Tendría que haber traído la túnica roja?

Eldeluc apenas pudo reprimir un suspiro de alivio, pero Kessell lo tomó como un gesto reconfortante de su nuevo amigo.

«Debería haber pensado que sólo algo tan trivial podría haberlo conducido a realizar un ataque semejante», se dijo Eldeluc, pero en voz alta añadió simplemente:

—No te preocupes. En la Torre de Huéspedes hay muchas más túnicas. Sería muy sospechoso, ¿no?, que te presentases ante el archimago reclamando el puesto vacante de Morkai el Rojo con la ropa que llevaba el mago cuando fue asesinado.

Kessell reflexionó un instante y, después, asintió.

—Tal vez —continuó Eldeluc— no deberías llevar la túnica roja.

Kessell parpadeó, horrorizado. Las dudas sobre sí mismo, que lo habían perseguido desde su niñez, volvieron a invadirlo. ¿Qué estaba diciendo Eldeluc? ¿Iban a cambiar de opinión y negarle el puesto que se había ganado por derecho?

Eldeluc había hablado con ambigüedad para probarlo, pero no quería que Kessell empezara a tener serias dudas, así que, tras guiñarle de nuevo el ojo a Dendybar, que había estado disfrutando del juego, respondió a la tácita pregunta del pobre hombre.

—Sólo quería decir que quizás otro color te sentara mejor. El azul, por ejemplo, haría juego con tus ojos.

Kessell suspiró, aliviado.

—Tal vez —asintió mientras jugaba nervioso con los dedos.

De improviso, Dendybar pareció cansarse de la farsa y se acercó a su corpulento compañero para que se deshiciera de aquel infeliz tan molesto.

Eldeluc, obediente, condujo a Kessell a la entrada del callejón.

—Ahora regresa a los establos —le ordenó— y dile al maestro que encuentres allí que los hechiceros partirán hacia Luskan esta misma noche.

—¿Y qué hacemos con el cuerpo?

Eldeluc esbozó una perversa sonrisa.

—Déjalo. La cabaña está reservada para mercaderes y dignatarios que vengan de visita del sur. Probablemente quedará vacía hasta la próxima primavera. Otro asesinato en esta parte del mundo causará poco revuelo, te lo aseguro, e incluso si las buenas gentes de Cielo Oriental se dispusieran a investigar lo que en realidad ha ocurrido, son suficientemente inteligentes para ocuparse de sus propios asuntos y dejar los asuntos de hechiceros a los hechiceros.

El grupo de Luskan salió a la pálida luz de la calle.

—¡Ahora vete! —ordenó Eldeluc—. Ven a buscarnos a la puesta del sol.

Vio cómo Kessell se alejaba, contento como un niño.

—¡Qué suerte haber encontrado un instrumento tan útil! —apuntó Dendybar—. El aprendiz estúpido del brujo nos ha ahorrado muchos problemas. Dudo que hubiésemos encontrado una forma mejor de deshacernos del viejo. Aunque sólo los dioses saben por

qué Morkai le tenía cariño a ese pobre infeliz de aprendiz.

—Un aprendiz aventajado —bromeó una segunda voz.

—Y muy conveniente —añadió otro—. Los cuerpos no reclamados son considerados pequeños inconvenientes para las mujeres de la limpieza de este lugar incivilizado.

El corpulento Eldeluc se echó a reír. La tarea más difícil estaba acabada. Por fin podrían abandonar ese árido desierto helado y volver a casa.

Kessell andaba con paso rápido mientras atravesaba la ciudad de Cielo Oriental hacia el granero que servía de establo a los caballos de los brujos. Sentía que convertirse en hechicero iba a cambiar los más nimios aspectos de su vida cotidiana, como si en cierto modo le hubiera infundido una fuerza mística en su anterior carencia de talento.

Sintió un hormigueo en el cuerpo al anticipar el poder que sería suyo.

De pronto, pasó frente a él un gato callejero, que le dedicó una cautelosa mirada mientras se alejaba.

Kessell frunció el entrecejo y observó a su alrededor para comprobar que nadie lo estuviera mirando.

—¿Por qué no? —murmuró.

Y, tras señalar con un dedo mortal al animal, susurró las palabras para invocar una explosión de energía. El felino nervioso, salió huyendo ante el espectáculo, pero sin que lo alcanzara ningún rayo mágico, ni siquiera de cerca.

Kessell se quedó mirando el dedo extendido mientras se preguntaba qué habría hecho mal.

Pero no se sintió del todo defraudado. Una uña chamuscada era el efecto más importante que había conseguido nunca con aquel hechizo.

A orillas del Maer Dualdon

Regis el halfling, el único de su especie en cientos de kilómetros a la redonda, entrecruzó los dedos debajo de la nuca y se recostó sobre el suave manto del tronco. Regis era de baja estatura, incluso según los patrones de su raza diminuta, ya que, aun contando el mechón de rizos castaños, apenas superaba la marca de noventa centímetros. Sin embargo, lucía un vientre de grandes dimensiones, gracias a su amor por la comida, o comidas, según se presentase la oportunidad.

La vara curva que le servía de caña de pescar se alzaba por encima de su cabeza, sujeta con firmeza entre sus zapatos de piel, y acababa colgando por encima del lago en calma, reflejándose a la perfección en la superficie cristalina de Maer Dualdon. Suaves ondas empezaron a empañar la imagen cuando el carrete de madera pintado de rojo se agitó con suavidad. El sedal había flotado en dirección a la orilla y colgaba limpiamente en el agua, con lo que Regis no podía percibir el mordisco del pez al cebo. Al cabo de pocos segundos, el anzuelo pendía totalmente limpio, sin cebo alguno, pero el halfling no se había dado cuenta y no lo haría antes de varias horas. En cualquier caso, tampoco le habría dado demasiada importancia.

Éste era un viaje de placer y no de trabajo. Ante la proximidad del invierno, Regis suponía que aquélla podía ser muy bien su última excursión al lago, ya que nunca iba a pescar durante los meses invernales, como algunos humanos avariciosos de Diez Ciudades. Además, el halfling poseía ya marfil suficiente, obtenido a través de otras personas, para mantenerse ocupado durante siete meses seguidos de nieve, lo cual era todo un mérito para una raza poco ambiciosa como la suya, una muestra de civilización en un lugar en el que apenas existía, un lugar situado a cientos de kilómetros de distancia de cualquier punto que pudiera considerarse con justicia una ciudad. Por lo general, los halfling no acudían nunca tan hacia el norte, ni aun durante los meses de verano, por preferir la comodidad de climas más sureños. Regis también hubiese empaquetado con gusto sus cosas para regresar al sur, pero un pequeño problema con cierto director de un importante gremio de ladrones se lo impedía.

Junto al halfling había un bloque de «oro blanco» de unos doce centímetros y varios instrumentos de talla muy delicados. El principio de un hocico de caballo rompía la simetría del bloque. Regis había pensado dedicarse al trabajo mientras pescaba.

Regis tenía un montón de proyectos en mente.

«Un día demasiado hermoso», se dijo, una excusa que nunca parecía pasar de moda para él, si bien en esta ocasión, al revés que en muchas otras, resultaba creíble. Parecía que los demonios del tiempo que se divertían pasando por la espada a aquella árida tierra se hubieran tomado unas vacaciones, aunque tal vez estuviesen sólo reuniendo fuerzas para un invierno atroz. El resultado era un día de otoño propio de las tierras del sur, un día bastante raro en una tierra que recibía el nombre de valle del Viento Helado, nombre ganado a pulso gracias a las continuas brisas de oriente que soplaban por allí y que traían el aire gélido del glaciar de Reghed. Incluso en aquellos días en que amainaba el viento, el ambiente no mejoraba, ya que Diez Ciudades estaba bordeada por el norte y por el oeste por kilómetros y kilómetros de tundra estéril y por

más hielo, el mar de Hielo Movedizo. Únicamente las brisas del sur podían templar la atmósfera de aquella desolada tierra, pero por regla general no conseguían superar las elevadas cimas de la Columna del Mundo.

Regis consiguió mantener los ojos abiertos durante un rato, fijando la vista en las ramas de los árboles, borrosas por el continuo paso de gruesas nubes blancas mecidas por el viento. El sol irradiaba calor y en varias ocasiones estuvo tentado de quitarse el abrigo, pero a cada momento las nubes obstaculizaban los cálidos rayos. Recordó que corría el mes de septiembre en la tundra y que, al siguiente, empezaría ya a nevar. Al cabo de un par de meses, las carreteras tanto del oeste como del sur que unían Diez Ciudades con Luskan, la población más cercana, serían impracticables para todos, salvo para los fuertes o los estúpidos.

Regis paseó la vista por la extensa bahía que encerraba uno de los lados de aquel lago de pesca. Los habitantes de Diez Ciudades también se estaban aprovechando del clima; los barcos de pesca habían salido en gran número, peleándose y atropellándose entre ellos para encontrar sus «puntos de acierto». Por mucho que llegara a presenciarla, la avaricia de los humanos siempre divertía a Regis. Cuando había estado en la tierra sureña de Calimshan, el halfling se había abierto rápidamente camino para obtener el puesto de Director Asociado en uno de los gremios de ladrones más importantes en la ciudad portuaria de Calimport, pero, a su modo de ver, la avaricia humana había acabado pronto con su carrera. Su director, el bajá Pook, poseía una maravillosa colección de rubíes, al menos una docena, tan ingeniosamente tallados que parecían provocar un hechizo hipnótico en todos aquellos que los miraban. Regis había elogiado al máximo las brillantes gemas cuando Pook se las había enseñado y, después de todo, sólo se había quedado una. Ni siquiera ahora había podido comprender por qué el bajá, al que le quedaban todavía once más, seguía tan enojado con él.

—¡Ay de la avaricia de los humanos! —había exclamado Regis cuando uno de los hombres del bajá había aparecido en otra ciudad en la que se había instalado el halfling, lo que lo había obligado a ampliar su exilio a una tierra aún más remota. Sin embargo, no había vuelto a pronunciar aquella frase desde hacía más de un año y medio, desde que llegó a Diez Ciudades. Aunque los brazos de Pook eran muy largos, ese puesto fronterizo, situado en el centro del valle más inhóspito e indomable que pudiese imaginarse, estaba ya a una cierta distancia y Regis se sentía seguro en su nuevo refugio. Ésta era una tierra de riquezas y, para alguien con suficiente destreza y talento para ser un escultor de tallas, alguien que pudiese transformar los huesos parecidos a marfil en figuras artísticas, una vida bastante agradable estaba asegurada con la mínima cantidad de trabajo.

Y, tras convertir las figuras talladas de Diez Ciudades en un delirio del sur, el halfling pretendía despertar de su acostumbrado letargo y obtener un próspero negocio de un comercio recientemente descubierto.

Algún día.

Drizt Do'Urden caminaba en silencio, rozando apenas el polvo con sus botas suaves, de media caña. Mantenía baja la capucha de su manto color pardo, por encima del cabello blanco y ondulado, y se movía con tanta agilidad que un observador distraído lo hubiese confundido con una simple ilusión, un truco óptico del marrónáceo mar de tundra.

El oscuro elfo se cobijó todavía más bajo el manto. Se sentía tan vulnerable a la luz del sol como un humano en plena oscuridad. Doscientos años viviendo a varios kilómetros de profundidad no podían ser borrados por cinco años de vida en la superficie iluminada. El sol continuaba agotándolo y produciéndole vértigo.

Pero Drizzt había viajado sin descanso durante toda la noche y se veía obligado a proseguir, puesto que llegaba ya con retraso a la reunión con Bruenor en el valle de los enanos y había visto las señales.

El reno había comenzado su migración otoñal hacia el sudoeste, hacia el mar, pero sin embargo no había huellas humanas que siguieran la manada. Las cuevas del norte de Diez Ciudades, que por regla general servían de parada a los bárbaros nómadas de regreso a la tundra, permanecían aún sin provisiones para abastecer a las tribus en tan largo viaje. Drizzt comprendía aquellos signos. Para la vida normal de un bárbaro, la supervivencia de las tribus dependía de seguir las manadas de renos y aquel aparente abandono de sus costumbres tradicionales significaba algo más que un simple problema.

Además, Drizzt había oído los tambores de guerra.

Los súbitos redobles retumbaban en la árida llanura como truenos lejanos, utilizando un lenguaje que sólo conocían las demás tribus bárbaras, pero Drizzt sabía su significado. Era un buen observador que comprendía el valor de conocer a un amigo y a un enemigo, y con frecuencia había utilizado su sigilosa destreza para observar las costumbres cotidianas y las tradiciones de los orgullosos nativos del valle del Viento Helado, los bárbaros.

Drizzt aceleró el paso, forzándose al límite de su resistencia. En estos cortos cinco años había llegado a preocuparse por el grupo de pueblos conocido con el nombre de Diez Ciudades y por la gente que en ellos vivía. Como muchos otros proscritos que finalmente se habían instalado allí, el elfo no había sido bien recibido en ningún otro lugar de los Reinos. Incluso aquí había conseguido simplemente que lo toleraran, pero, aunque tácitamente lo relacionaran con un pícaro, poca gente lo molestaba. Había sido más afortunado que la mayoría y había conseguido encontrar incluso varios amigos que habían sabido mirar más allá de su pasado y ver su carácter verdadero.

Con gran ansiedad, el elfo oscuro miró de reojo la cumbre de Kelvin, la montaña solitaria que delimitaba la entrada al diminuto valle rocoso entre Maer Dualdon y el lago Dinneshere, pero sus ojos almendrados color violeta, maravillosas esferas que de noche podían competir con las de un búho, no consiguieron penetrar lo suficiente en el contorno de la luz para observar en la distancia.

Volvió a hundir la cabeza en la capucha, ya que prefería caminar a tientas que vencer el vértigo que le producía una exposición prolongada al sol, y volvió a zambullirse en los oscuros sueños de Menzoberranzan, la ciudad subterránea y oscura de sus antepasados. En realidad, los elfos drow habían vivido antaño en el mundo exterior, bailando bajo el sol con sus primos de piel bronceada. Sin embargo, los elfos oscuros eran maliciosos, impasibles y asesinos más allá de la tolerancia incluso de sus parientes, poco aficionados a emitir juicios, y tras la inevitable guerra de las naciones élficas, los drow fueron desterrados a las profundidades, donde encontraron un mundo de secretos oscuros y magia negra en el que aceptaron quedarse. Con el paso de los siglos, habían crecido y recuperado su antigua fuerza, armonizando su carácter con los caminos poderosos de tan misteriosa magia. Incluso llegaron a hacerse más fuertes que sus primos que habitaban en la superficie y cuyo trato con las artes arcanas bajo los cálidos rayos del sol era por pura afición, no por necesidad.

Sin embargo, como raza, el drow había perdido todo deseo de ver el sol y las estrellas, y tanto sus cuerpos como sus mentes se habían adaptado a las profundidades. Afortunadamente para los que moraban en el cielo abierto, los elfos oscuros y demoníacos estaban contentos de vivir bajo tierra y tan sólo salían en ocasiones para realizar incursiones y saqueos. Drizzt no sabía de la existencia de otro elfo de su misma raza que viviese en la superficie. Por su parte, aunque con el tiempo había logrado una cierta tolerancia a la luz, todavía sufría la terrible debilidad que el sol le dejaba en el

cuerpo.

Aun considerando las desventajas que sufría durante el día, Drizzt fue sorprendido por puro descuido cuando aparecieron ante él dos yetis de la tundra con aspecto de oso, enfundados en sus abrigos de camuflaje de piel lanuda teñida de un marrón muy veraniego.

Una bandera roja empezó a subir en el mástil de una de las barcas de pesca, señalando la pesca recogida. Regis vio cómo la tela se iba ampliando y ampliando.

—Un cuadrúpedo o todavía mejor —murmuró el halfling en tono aprobador cuando la bandera alcanzó el tope, justo por debajo del travesaño del mástil—. Esta noche se entonarían cantos en algún hogar.

Un segundo barco se situó tras el que señalaba la pesca con tanto ímpetu que golpeó el barco anclado. Las dos tripulaciones sacaron al instante las armas y se enfrentaron, pero cada una permaneció en su barco. Como entre él y los barcos no había más que agua, Regis alcanzó a oír con toda claridad los gritos de los capitanes.

—¡Eh! ¡Nos robasteis la pesca! —gruñó el de la segunda embarcación.

—¡Estás mareado de tanta agua! —replicó el capitán de la primera—. ¡Nunca fue vuestra! ¡Este pez es nuestro, pescado y transportado con toda honestidad!

Tal como era de esperar, la tripulación del segundo barco saltaba ya la barandilla antes de que hubiera acabado de hablar el capitán.

Regis volvió a centrar la vista en las nubes. Las disputas entre barcos no tenían el más mínimo interés para él, aunque el ruido de la batalla era francamente molesto. Aquellas peleas eran frecuentes en los lagos y siempre se sucedían por causa de la pesca, sobre todo si alguno conseguía una buena pieza. Por regla general, nunca eran demasiado serias y se limitaban más a fanfarronadas y defensas que a un verdadero ataque. Sólo en raras ocasiones alguien resultaba herido o muerto en tales contiendas. «Aunque hubo algunas excepciones», pensó. En una escaramuza que englobó a nada menos que diecisiete barcos, tres tripulaciones enteras y parte de una cuarta fueron arrasadas y quedaron flotando en el agua ensangrentada. A partir de aquel día, ese lago, el situado más al sur de los tres, pasó de llamarse Dellon-lune a denominarse Aguas Rojizas.

—¡Oh, pececillos! ¡Cuántos problemas nos acarreáis! —murmuró suavemente Regis, meditando en lo irónico que resultaban los avariciosos habitantes de Diez Ciudades. Aquellas diez comunidades debían toda su existencia a la trucha de cabeza de jarrete, cuya cabeza y espinas poseían la consistencia del marfil más delicado. Los tres lagos eran los únicos lugares del mundo en que vivía aquel valioso pescado y, aunque la región era estéril e indómita, regida por humanoides y bárbaros, y frecuentemente barrida por tormentas que podían reducir a cenizas los edificios más resistentes, el afán por acumular fácilmente riquezas atraía a gente de los rincones más alejados de los Reinos.

Sin embargo, muchos partían a poco de llegar. El valle del Viento Helado era una gran extensión de tierra desierta y pálida a merced del clima y de incontables peligros. La muerte era un visitante habitual para los lugareños, en especial para aquellos que no podían afrontar la dura realidad del valle.

Aun así, las ciudades habían crecido considerablemente durante el pasado siglo, desde que se habían descubierto las truchas de cabeza de jarrete. En un principio, las nueve ciudades de los lagos no eran más que chabolas en las que se habían instalado solitarios hombres de las fronteras por ser lugares buenos para la pesca. La décima ciudad, Bryn Shander, que era ahora una colonia amurallada y activa poblada por varios cientos de personas, no era en un principio más que una solitaria colina en la que había

una única choza donde se reunían una vez al año los pescadores para intercambiar historias y mercancías con los comerciantes de Luskan.

En los primeros tiempos de Diez Ciudades, era muy poco habitual ver un barco — aunque sólo fuera de una plaza— en los lagos, cuyas aguas eran tan frías que podían matar en pocos minutos a cualquier desafortunado que cayese en ellas, pero ahora cada ciudad poseía una flota de embarcaciones reunidas bajo una bandera. Targos, la ciudad pesquera más importante, habría podido por sí sola disponer al mismo tiempo de más de un centenar de barcos en Maer Dualdon, algunos de ellos goletas de dos mástiles con tripulaciones de más de diez personas.

Un grito mortal resonó en el aire en el fragor de la batalla y el choque de acero con acero pareció aumentar de intensidad. Como en alguna otra ocasión, Regis se preguntó si los habitantes de Diez Ciudades no habrían sido más felices sin la existencia de aquel problemático pescado.

El halfling tenía que admitir, sin embargo, que Diez Ciudades había sido un paraíso para él. Sus ágiles y experimentados dedos se habían adaptado con facilidad a los instrumentos de escultura e incluso había sido elegido portavoz del consejo en una de las poblaciones. Aunque Bosque Solitario era la ciudad más pequeña y más septentrional de todas y estaba poblada por el mayor número de pillos, Regis todavía consideraba el nombramiento como todo un honor. Además, le convenía sobremanera. Como era el único escultor auténtico de Bosque Solitario, Regis era la única persona en toda la ciudad con motivos y deseos suficientes para viajar regularmente a Bryn Shander, lo cual constituía todo un beneficio para el halfling. Pronto se convirtió en el correo más importante, encargado de llevar la pesca de los pescadores de Bosque Solitario al mercado, con una comisión de un décimo parte del valor de la mercancía, lo cual le proporcionaba marfil suficiente para llevar una vida acomodada.

Una vez al mes durante el verano y una cada tres en invierno, si el tiempo lo permitía, Regis tenía que acudir a las reuniones del consejo y cumplir con sus obligaciones de portavoz. Aquellas reuniones se llevaban a cabo en Bryn Shander y, aunque en ellas se limitaban a discutir sobre los territorios de pesca de las diferentes ciudades, duraban muy pocas horas y Regis las consideraba como el reducido precio que debía pagar por mantener su monopolio de viajes al mercado del sur.

La batalla entre embarcaciones finalizó al poco rato, con el saldo de un único muerto, y Regis volvió a concentrarse en la observación de las nubes. El halfling vislumbró por encima del hombro las docenas de cabañas de madera, construidas con troncos de árboles, que constituían el Bosque Solitario. A pesar de la reputación de sus habitantes, Regis consideraba su ciudad como la mejor de la región. Los árboles les proporcionaban cierta protección frente a los terribles vientos y buenos troncos para construir casas, y únicamente la distancia que la separaba de Bryn Shander había evitado que la ciudad perdida entre los bosques fuera un miembro prominente de Diez Ciudades.

Regis extrajo con cuidado el rubí que llevaba prendido al cuello, por debajo del abrigo, y observó la gema enorme que había robado a su antiguo maestro a casi dos mil kilómetros de distancia hacia el sur, en Calimport.

—¡Ah, Pook! Si pudieses verme ahora... —murmuró.

El elfo buscó al instante las dos cimitarras que llevaba colgadas de las caderas, pero los yetis se acercaban a toda prisa. Instintivamente, Drizt giró hacia la izquierda, sacrificando el lado opuesto para afrontar el ataque del monstruo más cercano. La mano derecha quedó inútilmente pegada al cuerpo mientras el yeti lo envolvía con sus enormes brazos, pero se las arregló para mantener libre la izquierda y poder blandir una

de las armas. Haciendo caso omiso del dolor que le producía el estrujón del yeti, Drizzt afianzó la cimitarra contra la cintura para que el segundo monstruo se clavara la afilada hoja con su propio impulso.

En una frenética agonía mortal, el segundo yeti se echó hacia atrás, llevándose clavada la cimitarra.

El monstruo que quedaba tiró al suelo a Drizzt bajo el peso de su cuerpo. El drow hizo frenéticos esfuerzos con la mano libre para evitar que la mortífera dentadura se clavara en su garganta, pero sabía que era sólo cuestión de tiempo que el corpulento enemigo pudiese acabar con él.

De pronto Drizzt oyó un sordo crujido y el yeti empezó a agitarse violentamente. Su cabeza se contorsionó de un modo extraño y una gota de sangre mezclada con sesos se deslizó por su rostro desde su frente.

—¡Justo a tiempo, elfo! —Una voz familiar resonó en el aire y Bruenor Battlehammer se paseó por encima del cuerpo muerto de su enemigo sin tener en cuenta que el monstruo yacía encima de su amigo élfico. A pesar de aquel peso adicional, Drizzt observó con agrado la narizota puntiaguda y larga, a menudo rota, del enano y su barba salpicada de gris aunque todavía de un vivo rojo—. ¡Sabía que te encontraría en un apuro si salía a buscarte!

Drizzt sonrió aliviado ante la forma de actuar siempre tan divertida del enano mientras se las arreglaba para salir de debajo del monstruo. Por su parte, Bruenor intentaba sacar el hacha del cráneo roto del yeti.

— ¡Tiene la cabezota más dura que el tronco helado de un roble! —gruñó el enano mientras apoyaba ambos pies en las orejas del yeti y liberaba el hacha de un tirón—. Por cierto, ¿dónde está ese gatito tuyo?

Drizzt rebuscó en su bolsa un instante y extrajo una pequeña figura de ónice que representaba a una pantera.

—Yo no me atrevería a llamar gatito a Guenhwyvar —comentó con cariñoso respeto. Hizo girar la figura entre sus dedos, palpando los intrincados detalles de la obra, para asegurarse de que no había sufrido daño alguno con la caída.

—¡Bah! Un gato es un gato —insistió el enano—. ¿Y por qué no estaba aquí cuando lo necesitaste?

—Incluso los animales mágicos necesitan reposo.

—¡Bah! —volvió a soltar Bruenor—. Ha de ser un día muy desafortunado para que un drow, y, lo que es más, un guardabosques, se deje pillar por sorpresa en un claro por dos yetis. —Bruenor lamió la hoja del hacha manchada y luego escupió con asco—. ¡Pobres bestias! —refunfuñó—. Ni siquiera podemos comérmolos.

Clavó el hacha en la tierra para limpiar la hoja y se encaminó con paso firme hacia la cumbre de Kelvin.

Drizzt volvió a meter a Guenhwyvar en la bolsa y fue a recuperar su cimitarra del segundo monstruo.

—¡Vamos, elfo! —gritó el enano—. Tenemos más de ocho kilómetros de ruta todavía.

Drizzt sacudió la cabeza y limpió el arma manchada de sangre en la piel velluda del monstruo.

—Prosigamos, Bruenor Battlehammer —susurró con una sonrisa—, y para placer tuyo sabes que todos los monstruos con los que nos encontremos dejarán marcada huella de tu paso y deberán permanecer con la cabeza a buen recaudo.

La Sala de Aguamiel

Muchos kilómetros al norte de Diez Ciudades, desde la tundra impenetrable hasta el rincón más septentrional de todos los Reinos, los hielos del invierno ya habían endurecido la tierra con una gruesa capa de vidrio blanco. No había montañas ni árboles que pudiesen servir de obstáculo al mordisco helado del incansable viento del este, que acarreaba el aire gélido del glaciar Reghed. Los grandes montículos del mar de Hielo Movedizo iban lentamente a la deriva y el viento bramaba sobre los picos como un inexorable recuerdo de la estación venidera. Sin embargo, las tribus nómadas que acampaban allí en verano con los renos no habían iniciado el viaje con las manadas migratorias en dirección al oeste, bordeando la costa, hacia un mar más acogedor en el sur de la península.

La línea inalterable del horizonte se veía rota en un rincón por un campamento solitario, la mayor congregación de bárbaros en estas tierras norteñas desde hacía más de un siglo. Para alojar a los jefes de las respectivas tribus, se habían alzado varias tiendas con pieles de ciervo en forma circular, cada una de ellas rodeada por su propio anillo de hogueras. En el centro del círculo, se había construido una gran sala, también con pieles de ciervo, para alojar a todos los guerreros de las tribus. Los hombres la llamaban Hengorot, la «Sala de Aguamiel», y para los bárbaros del norte aquel lugar merecía un profundo respeto, porque en él se compartía la comida y la bebida con Tempos, el dios de la Batalla.

En las hogueras del exterior de la sala brillaba aquella noche un mortífero fuego, ya que se esperaba la llegada antes del alba del rey Heafstaag y la tribu del Elk, los últimos en llegar. Todos los bárbaros presentes ya en el campamento se habían reunido en Hengorot y habían comenzado las fiestas del consejo preliminar. Se habían dispuesto grandes jarras de aguamiel en cada una de las mesas y las muestras de fuerza se sucedían con creciente frecuencia. A pesar de que las tribus solían luchar entre ellas, en Hengorot se olvidaban todas las diferencias.

El rey Beorg, un hombre robusto de rubios cabellos rizados y despeinados, barba cada vez más blanquecina y profundas líneas de experiencia en su rostro bronceado, se puso de pie con expresión solemne en la cabecera de la mesa. En representación de su pueblo, permaneció completamente erguido y con los hombros hinchados de orgullo. Los bárbaros del valle del Viento Helado eran una cabeza y media más altos que la media de los habitantes de Diez Ciudades, como si de esta forma quisieran sacar ventaja a las amplias y espaciosas extensiones de la tundra desierta.

Por otra parte, eran muy semejantes a su tierra y, al igual que el suelo que pisaban, sus rostros barbudos estaban bronceados por el sol y estropeados por el viento constante, como cubiertos por una máscara de cuero, de aspecto fiero, poco amistoso e inexpresivo que no constituía ni mucho menos una bienvenida para los extraños. Despreciaban a los habitantes de Diez Ciudades, a los que consideraban débiles buscadores de riquezas que no poseían valor espiritual alguno.

Y, sin embargo, uno de esos cazadores de fortuna permanecía ahora junto a ellos en la sala de reuniones más reverenciada. Al lado de Beorg se sentaba DeBernezan, el

sureño de cabellos oscuros y el único hombre de toda la estancia que no había nacido ni se había criado en las tribus bárbaras. El hombre de aspecto ratonil permanecía con los hombros erguidos y a la defensiva, mientras observaba a toda la concurrencia. Era plenamente consciente de que los bárbaros no apreciaban demasiado a los intrusos y que cualquiera de ellos, incluso los asistentes más jóvenes, podían partirlo en dos sin utilizar más que las manos.

—¡Permanece tranquilo! —eran las instrucciones que le había dado Beorg—. Esta noche compartirás las jarras de aguamiel con la tribu de los Lobos. Si perciben miedo en tus movimientos... —dejó la frase sin concluir, pero DeBernezan conocía demasiado bien lo que hacían los bárbaros con los débiles. El pequeño hombre inhaló profundamente e hinchó todavía más los hombros.

Sin embargo, también Beorg estaba nervioso aquella noche. El rey Heafstaag era su rival principal en la tundra, al mando de unas fuerzas tan dedicadas, disciplinadas y numerosas como las suyas propias. A diferencia de las acostumbradas incursiones bárbaras, los planes de Beorg incluían la conquista total de Diez Ciudades para convertir en esclavos a los pescadores que sobreviviesen y llevar una buena vida con la riqueza que obtuvieran de los lagos. Beorg había visto una oportunidad para que su pueblo pudiese abandonar la precaria existencia nómada y encontrar unos lujos que nunca hasta ahora habían conocido. Todo ahora estaba pendiente de la aprobación de Heafstaag, un rey brutal interesado únicamente en su gloria personal y en los saqueos que sucedían a los triunfos. Incluso si se conseguía la victoria sobre Diez Ciudades, Beorg era consciente de que finalmente tendría que tratar con su rival, quien no iba a abandonar con facilidad el ferviente gozo por derramar sangre que lo había conducido al poder. Aquél era un puente que el rey de la tribu de los Lobos debería cruzar más adelante. Ahora, el objetivo principal era la conquista inicial y, si Heafstaag rehusaba seguir con los planes, las demás tribus se dividirían entre los dos y la guerra podría empezar a la mañana siguiente, lo cual sería un verdadero desastre para todos, ya que los bárbaros que sobreviviesen a las batallas iniciales deberían afrontar los rigores del invierno. Hacía ya tiempo que los renos habían partido en dirección a los pastos del sur y no se habían llevado provisiones a las cuevas que había a lo largo del camino. Heafstaag era un jefe muy astuto y sabía que a estas alturas las tribus se verían forzadas a seguir el plan inicial, pero Beorg no podía evitar preguntarse en qué términos impondría su acuerdo.

Pensó para tranquilizarse en el hecho de que no habían aparecido mayores conflictos entre las tribus reunidas. Aquella noche, reunidos en la sala comunitaria, la atmósfera que se respiraba era fraternal y alegre, y todas las barbas en Hengorot estaban manchadas de espuma. La jugada de Beorg había sido unir a las tribus ante un enemigo común y ante la promesa de una continua prosperidad. Todo había ido bien... hasta ahora.

Pero el brutal Heafstaag continuaba siendo la clave de todo el asunto.

Las gruesas botas de la columna de Heafstaag golpeaban el suelo a buen ritmo. El enorme rey tuerto encabezaba personalmente la procesión, con pasos largos y decididos, propios de todos los nómadas de la tundra. Intrigado por la propuesta de Beorg y receloso por la ya próxima llegada del invierno, el robusto rey había optado por marchar también de noche, deteniéndose únicamente de vez en cuando para comer y descansar. Aunque desde siempre se lo conocía por su feroz habilidad en la batalla, Heafstaag era un jefe que medía con gran cuidado todos sus movimientos. La impresionante marcha aumentaría el respeto que los miembros de las demás tribus sentían por sus guerreros, y Heafstaag estaba dispuesto a aprovecharse de cualquier ventaja que pudiese obtener.

En principio, no esperaba encontrarse con problemas en Hengorot. Sentía un gran respeto por Beorg ya que en dos ocasiones se había enfrentado al rey de la tribu de los Lobos en el campo de honor sin ostentar la victoria. Si el plan de Beorg era tan prometedor como parecía inicialmente, Heafstaag lo secundaría, insistiendo tan sólo en repartirse el poder a partes iguales con el rey rubio. No le preocupaba en absoluto que, una vez conquistadas las ciudades, los hombres de las tribus abandonaran su estilo de vida nómada y se contentaran con una nueva vida comerciando truchas de cabeza de jarrete, pero estaba dispuesto a dejar que Beorg fantaseara si le dejaban a él la ilusión por la batalla y la victoria fácil. Primero dejar que se llevaran a cabo los saqueos y asegurarse la buena vida para el largo invierno, antes de cambiar el acuerdo original y redistribuir el botín.

Cuando empezó a distinguir en la lejanía el brillo de las hogueras, la columna aceleró el paso.

—¡Cantad, mis orgullosos guerreros! —ordenó Heafstaag—. ¡Cantad de todo corazón y con fuerza! ¡Hagamos que todos esos bárbaros tiemblen ante la llegada de la tribu del Elk!

Beorg tenía el oído atento a la llegada de Heafstaag y, como conocía bien la estrategia de su rival, no se sorprendió al oír las primeras notas de la canción de Tempos resonando en la noche. El rey rubio reaccionó al instante subiéndose a una mesa y pidiendo silencio en la sala.

—¡Escuchad, hombres del norte! —gritó—. ¡Oíd el desafío de la canción!

Una gran conmoción hizo presa al instante de Hengorot mientras los hombres se levantaban de sus asientos y corrían a unirse a sus respectivas tribus. Se alzaron todas las voces al unísono en el estribillo del dios de la Batalla, canción que ensalza las hazañas del valor y la gloria de los muertos en el campo de honor. Aquel verso se enseñaba a todos los niños bárbaros desde que empezaban a decir sus primeras palabras, ya que la canción de Tempos era considerada una medida de fuerza de una tribu. La única variación en la letra entre una y otra tribu, era el estribillo que identificaba a los cantantes. En esta ocasión los guerreros cantaban prácticamente a voz en grito, ya que el desafío de la canción era determinar qué llamada al dios de la Batalla llegaba con más claridad a oídos de Tempos.

Heafstaag condujo a sus hombres directamente a la entrada de Hengorot. En el interior de la sala, los gritos de la tribu de los Lobos eran sin duda más fuertes que los del resto, pero los guerreros de Heafstaag igualaban en volumen al canto de los hombres de Beorg.

Poco a poco, las demás tribus fueron quedando en silencio ante el dominio de los Lobos y los Elk, y el desafío continuó durante varios minutos más entre estas dos tribus, porque ninguna de las dos estaba dispuesta a perder superioridad ante los ojos de su divinidad. En el interior de la Sala de Aguamiel, los hombres de las tribus derrotadas echaron mano con gran nerviosismo a sus armas. Más de una guerra había empezado en las llanuras porque el desafío de la canción no había podido determinar un claro vencedor.

Por fin, la solapa de la tienda se abrió para dar paso al portador del estandarte de Heafstaag, un joven alto y orgulloso con ojos observadores que sopesaban cuidadosamente todo lo que había a su alrededor y que parecían desmentir su edad. Se colocó un cuerno de ballena en los labios y sopló una única nota. De acuerdo con la tradición, ambas tribus dejaron de cantar al unísono.

El portador del estandarte caminó a través de la habitación hacia el rey anfitrión, sin parpadear ni apartar la vista del severo rostro de Beorg, aunque éste pudo distinguir

que la juventud marcaba la expresión de su rostro. Heafstaag había escogido bien a su heraldo, pensó Beorg.

—Buen rey Beorg —empezó el joven cuando se hizo el silencio en la sala— y demás reyes de la estancia. La tribu del Elk solicita entrada en Hengorot para compartir el aguamiel con vosotros, para unirnos ante Tempos.

Beorg estudió durante unos instantes al joven, intentando averiguar si su serenidad podía alterarse ante un inesperado retraso.

Pero el heraldo no parpadeó ni desvió la penetrante mirada, y la mandíbula permaneció firme y segura.

—Por supuesto —contestó Beorg, impresionado—. Y seréis bienvenidos —luego, murmuró para sus adentros—: Es una pena que Heafstaag no posea tu paciencia.

—Anuncio a Heafstaag, rey de la tribu de los Elk —gritó el heraldo con voz clara—. Hijo de Hrothulf el Poderoso, hijo de Angaar el Bravo; tres veces matador del gran oso; dos veces conquistador de Termalaine en el sur; quien derrotó a Raag Doning, rey de la tribu del Oso, en un único combate y con un solo golpe... —Aquel detalle levantó murmullos incómodos entre los miembros de la tribu del Oso y en especial de su rey, Haalfdane, hijo de Raag Doning.

El heraldo prosiguió durante varios minutos, enumerando todas y cada una de las hazañas, honores y títulos acumulados por Heafstaag durante su prolongada e ilustre carrera.

Mientras que el desafío de la canción suponía una especie de competencia entre las tribus, la lista de títulos y proezas era una competencia personal entre hombres, en especial reyes, cuyo valor y fuerza se reflejaban directamente entre sus guerreros. Beorg había temido aquel momento, ya que la lista de su rival excedía incluso la suya propia, y sabía que uno de los motivos del retraso de Heafstaag era que de este modo la lista de sus hazañas sería escuchada por todos los presentes en la sala, los mismos que habían escuchado al heraldo de Beorg en audiencia privada en el momento de su llegada, días atrás. Era siempre una ventaja que un rey anfitrión pudiese leer su lista ante todas las tribus presentes mientras que los heraldos de los reyes visitantes hablaban sólo ante las tribus que se encontraban presentes en el momento de su llegada. Al llegar tan tarde y en el instante en que estaban todos reunidos, Heafstaag se había apuntado aquella ventaja.

Al final, el portador del estandarte finalizó su discurso y regresó a través de las sala hacia la entrada para recibir a su rey. Heafstaag entró con paso seguro en Hengorot y se encaró a Beorg.

Si los hombres se habían quedado impresionados por la lista de proezas de Heafstaag, su aspecto no los defraudó en absoluto. El rey de barba rojiza medía casi dos metros diez y era más corpulento que Beorg. Además, enseñaba sus cicatrices de guerra con orgullo. Había perdido un ojo de resultas de una cornada de un reno y llevaba inutilizada la mano izquierda por una pelea con un oso polar. El rey de la tribu de los Elk había presenciado más batallas que cualquier otro hombre de la tundra, y por su aspecto podía decirse que estaba dispuesto y ansioso por participar en muchas más.

Las miradas de ambos reyes se cruzaron y permanecieron con los ojos fijos en el otro sin pestañear ni desviar la vista un solo instante.

—¿Los Lobos o los Elk? —inquirió al fin Heafstaag, la pregunta adecuada después de que el desafío de la canción hubiese acabado sin resultado.

Beorg había meditado con gran cuidado la respuesta idónea.

—Se encontraron y pelearon —declaró—. Dejemos que los sabios oídos de Tempos decidan por sí solos, aunque el mismísimo dios tendrá problemas para hacer semejante elección.

Una vez cumplidas satisfactoriamente todas las formalidades, la tensión desapareció del rostro de Heafstaag y éste sonrió a su rival.

—Bienvenido Beorg, rey de la tribu de los Lobos. Es un placer estar frente a ti y que mi propia sangre no tiña el extremo de tu mortal lanza.

Aquellas palabras amistosas de Heafstaag pillaron por sorpresa a Beorg. No podía haber soñado un principio mejor para un consejo de guerra, así que le devolvió el cumplido con parecido fervor.

—Ni para mí tener que agachar la cabeza ante el certero y cruel golpe de tu hacha.

La sonrisa de Heafstaag desapareció bruscamente de su rostro al detectar la presencia del hombre de cabellos oscuros que se sentaba al lado de Beorg.

—¿Con qué derecho, de valor o de sangre, permanece este débil sureño en la sala de aguamiel de Tempos? —inquirió el rey de barba rojiza—. Su lugar está entre los suyos o, como máximo, entre las mujeres.

—Tranquilízate, Heafstaag —le explicó Beorg—. Éste es DeBernezan, un hombre de capital importancia para nuestra victoria. Valiosa es la información que me ha traído, porque ha vivido en Diez Ciudades durante más de dos inviernos.

—Entonces, ¿qué papel desempeña entre nosotros?

—Nos ha dado información —reiteró Beorg.

—Eso es pasado. Ahora, ¿qué valor tiene para nosotros? Es evidente que no puede luchar junto a guerreros como los nuestros.

Beorg desvió la vista hacia DeBernezan, intentando ocultar su propio desprecio hacia un hombre que había traicionado a su gente en un lamentable intento de llenarse de ganancias los bolsillos.

—Defiende tu caso, hombre del sur, y Tempos encontrará un lugar para tus huesos en su campo.

DeBernezan intentó en vano sostener la mirada de hierro de Heafstaag. Se aclaró la garganta e intentó que su voz sonara fuerte y segura.

—Cuando se conquisten las ciudades y se obtenga su riqueza, necesitaréis a alguien que conozca los mercados del sur. Yo soy esa persona.

—¿A qué precio? —gruñó Heafstaag.

—Una vida acomodada —respondió DeBernezan— y una posición respetable. Nada más.

—¡Bah! —Heafstaag soltó un bufido—. ¡Si es capaz de traicionar a los suyos, puede traicionarnos a nosotros! —El gigantesco rey sacó el hacha de su cinto y avanzó hacia DeBernezan. Beorg esbozó una mueca, consciente de que aquel momento crítico podía echar a perder el plan entero.

Con la mano tullida, Heafstaag cogió la cabellera oscura de DeBernezan y echó la cabeza del hombre hacia atrás, dejando al descubierto el cuello. Luego, balanceó el hacha en dirección a su objetivo, con los ojos fijos en el rostro del sureño. Sin embargo, yendo en contra de las inflexibles reglas de la tradición, Beorg había instruido bien a DeBernezan para ese momento. Le había advertido con claridad que, si trataba de luchar, moriría sin remisión, pero que si aceptaba el ataque y Heafstaag trataba tan sólo de ponerlo a prueba, probablemente salvaría el pellejo. Así que, haciendo acopio de toda su fuerza de voluntad, DeBernezan soportó la férrea mirada de Heafstaag sin pestañear siquiera ante la llegada de la muerte.

Justo en el último momento, Heafstaag desvió el arma, y la hoja pasó silbando apenas a un milímetro de la garganta del hombre. Luego lo soltó, aunque continuó manteniendo fija la mirada con su único ojo.

—Un hombre honesto acepta todos los juicios de los reyes que elige —declaró DeBernezan, intentando que su voz sonara lo más serena posible.

Un grito de entusiasmo salió de todos los hombres reunidos en Hengorot y, cuando se restableció el silencio, Heafstaag se volvió a mirar a Beorg.

—¿Quién dirigirá? —Inquirió bruscamente el gigante.

—¿Quién ganó el desafío de la canción? —fue la respuesta de Beorg.

—Bien dicho, buen rey. —Heafstaag saludó a su rival—. Entonces juntos, tú y yo, y no dejaremos que ningún hombre discuta nuestras órdenes.

Beorg asintió.

—¡Aquel que se atreva a hacerlo, sólo encontrará la muerte!

DeBernezan suspiró aliviado y juntó las piernas a la defensiva. Si Heafstaag, o incluso Beorg, percibían el charco que había entre sus piernas, estaba perdido. Volvió a mover las piernas con nerviosismo y miró a su alrededor, horrorizado al encontrarse con la mirada del joven portador del estandarte. DeBernezan palideció ante la inminencia de su humillación y su muerte, pero, inexplicablemente, el heraldo dio media vuelta y sonrió divertido aunque, en un acto de gracia sin precedentes, nada dijo.

Heafstaag alzó los brazos por encima de la cabeza y apuntó con el hacha y la vista hacia el techo. Beorg se apresuró a sacar su hacha del cinto e imitar los movimientos del rey.

—¡Tempos! —gritaron al unísono. Luego, con la vista fija de nuevo el uno en el otro, se hicieron un corte con el hacha en el brazo, mancharon las hojas con su propia sangre y, con movimientos sincronizados, giraron y alzaron las armas, dejando caer gotas de sangre en el mismo barril de aguamiel. Al instante, los hombres que estaban más cerca cogieron jarras y se apresuraron a llenarlas con el aguamiel que había quedado bendecida por la sangre de sus reyes.

—He trazado un plan para someterlo a tu consideración —le dijo Beorg a Heafstaag.

—Más tarde, noble amigo —replicó el rey tuerto—. Dejemos que esta noche se cante y se beba para celebrar nuestra próxima victoria. —Le dio unos golpecitos a Beorg en el hombro y le hizo un guiño con su único ojo—. Alégrate de mi llegada, porque casi no estabais preparados para una reunión semejante. —Soltó una sonora carcajada. Beorg volvió a observarlo con curiosidad, pero Heafstaag le volvió a guiñar el ojo para alejar sus sospechas.

De pronto, el vigoroso gigante chasqueó los dedos para llamar a uno de sus tenientes de campo mientras le daba un codazo a su rival, para que participara también de la broma.

—¡Ve a buscar a las mujeres! —ordenó.

La Piedra de Cristal

Todo era oscuridad.

Por fortuna, no podía recordar lo ocurrido, ni dónde se encontraba. Sólo había oscuridad, una agradable oscuridad.

De pronto, empezó a sentir una dolorosa quemadura en la mejilla, que lo despojaba de la tranquilidad de la inconsciencia. Gradualmente, se vio obligado a abrir los ojos, pero tuvo que volver a cerrarlos de golpe, ya que la claridad cegadora era demasiado intensa.

Estaba boca abajo sobre la nieve, rodeado de elevadas montañas cuyas cimas desiguales y cubiertas de nieve le recordaron el lugar donde se encontraba. Lo habían abandonado en la Columna del Mundo. Lo habían dejado allí para que muriera.

A Akar Kessell le palpitaba la cabeza cuando por fin consiguió alzarla. El sol brillaba con fuerza, pero el frío brutal y los vientos helados disipaban el calor que pudiesen infundir sus rayos. El invierno era perpetuo en estos lugares elevados y Kessell llevaba ropas demasiado livianas para protegerlo de aquel frío asesino.

Lo habían abandonado para que muriera.

Se incorporó lentamente con las rodillas hundidas en el polvo blanco y observó a su alrededor. Mucho más abajo, en una profunda garganta y en dirección al norte, de regreso a la tundra y al camino que les permitiría bordear la infranqueable cadena de montañas, Kessell vislumbró el punto oscuro que constituía la caravana de brujos que empezaba su prolongado viaje de regreso a Luskan. Lo habían engañado. Ahora comprendía que él no había sido más que un peón en sus taimados designios de librarse de Morkai el Rojo.

Eldeluc, Dendybar el Moteado y los demás.

Nunca habían tenido la más mínima intención de otorgarle el título de hechicero.

—¿Cómo he podido ser tan estúpido? —gruñó Kessell. Imágenes de Morkai, el único hombre que había demostrado por él cierto respeto, cruzaban por su mente, causándole grandes remordimientos. Recordó todas las alegrías que el brujo le había permitido experimentar y cómo una vez lo había convertido en pájaro para que sintiera la libertad de volar, o en pez, para que pudiese descubrir el oscuro mundo submarino. Y él había matado a aquel hombre maravilloso con una daga.

Mucho más abajo, los brujos escucharon el angustioso grito de Kessell que resonaba como un eco en las montañas.

Eldeluc sonrió satisfecho de que su plan se hubiera ejecutado tan a la perfección, y espoleó a su caballo.

Kessell caminaba con dificultad sobre la nieve. No sabía por qué estaba andando... no tenía adónde ir. No había escapatoria posible. Eldeluc lo había dejado en una depresión en forma de cuenco y repleta de nieve, y con los dedos congelados y sin tacto ninguno no podría repar para salir.

Intentó de nuevo conjurar una hoguera, manteniendo la maltrecha palma de la mano hacia el cielo y murmurando las palabras entre castaño y castaño de dientes.

Nada.

Ni siquiera un hilillo de humo.

Así que volvió a ponerse en marcha. Le dolían terriblemente las piernas e incluso tenía la impresión de que varios dedos de los pies se habían separado ya del resto, pero no se atrevía a quitarse la bota para comprobar una sospecha tan morbosa.

Empezó a andar en círculos por la depresión, siguiendo el mismo sendero que había recorrido con anterioridad. De pronto, se dio cuenta de que se estaba encaminando hacia el centro, sin saber por qué, y en su delirio no se detuvo ni siquiera a reflexionar. Todo el mundo se había convertido en una niebla blanca, una niebla blanca helada. Sintió que caía y volvió a percibir el mordisco gélido de la nieve en el rostro. Empezó a sentir el hormigueo que significaba la paralización definitiva de sus miembros inferiores.

Y luego, de pronto, sintió... calor.

Primero imperceptiblemente, pero luego cada vez con más intensidad. Algo lo estaba atrayendo, algo situado más allá, oculto entre la nieve, aunque a pesar de aquella barrera de hielo Kessell podía sentir la sensación cálida de algo vivo.

Empezó a excavar, guiando con los ojos unas manos que no sentían absolutamente nada, a excavar para sobrevivir. Y, de pronto, topó con algo sólido y al instante percibió que la sensación de calor se intensificaba. Escarbó para apartar los restos de nieve que aún quedaban y al final consiguió desenterrarlo. No podía creer lo que veían sus ojos, pero le echó la culpa al delirio y cogió con manos congeladas lo que parecía ser un carámbano de lados cuadrados. Sin embargo, el calor que despedía fluyó por sus venas y pronto volvió a sentir aquella especie de hormigueo, que esta vez significaba el retorno de sus extremidades.

Kessell no tenía ni idea de lo que estaba ocurriendo, pero tampoco le importaba. Por ahora, había recuperado la esperanza de vida, y aquello era ya suficiente. Apretó la Piedra de Cristal contra su pecho y regresó hacia la pared rocosa que rodeaba el valle, en busca del rincón más protegido.

Bajo un pequeño alero, acurrucado en un rincón en el que se había fundido la nieve gracias al calor del cristal, Akar Kessell sobrevivió durante su primera noche en la Columna del Mundo. Su compañero de cama era la Piedra de Cristal, Crenshinibon, una antigua reliquia dotada de sensibilidad que había estado esperando durante años a que alguien como él apareciese en el valle. Despierto de nuevo, permanecía ahora analizando el método que utilizaría para controlar al débil Kessell. Era una reliquia encantada creada durante los primeros días de existencia del mundo, una perversión que había permanecido perdida durante siglos, para consternación de aquellos señores del mal que perseguían su poder.

Crenshinibon era un enigma, una fuerza de los demonios más oscuros que obtenía su poder de la luz del día. Era un instrumento de destrucción, una herramienta de espionaje, un refugio y un hogar para aquellos que lo poseyesen. Pero, entre los poderes de Crenshinibon, el que más destacaba era la increíble fuerza que otorgaba a su dueño.

Akar dormía apaciblemente, sin saber lo que le había ocurrido. Tan sólo era consciente —y era lo único que le importaba— de la vida. Pronto descubriría las consecuencias de aquel suceso. Pronto comprendería que nunca más volvería a ser el hombre de paja de perros pretenciosos como Eldeluc, Dendybar el Moteado y los demás.

Se convertiría en el Akar Kessell de sus propias fantasías, y todo el mundo se postraría ante él.

—Respeto —murmuró desde lo más profundo de su sueño, un sueño que controlaba Crenshinibon.

Akar Kessell, el Tirano del valle del Viento Helado.

Kessell se despertó al alba de aquel nuevo día que nunca había esperado llegar a ver. La Piedra de Cristal había velado su sueño durante toda la noche, aunque había hecho bastante más que evitar que muriera congelado. Kessell se sintió misteriosamente cambiado aquella mañana. La noche anterior había estado preocupado tan sólo por su vida, preguntándose hasta cuándo podría sobrevivir, pero ahora estaba analizando su calidad de vida. Ya no se cuestionaba la supervivencia: sentía fluir la fuerza dentro de él.

Un reno blanco se paseaba por la cornisa que rodeaba al valle.

—Carne de venado —murmuró Kessell en voz alta mientras señalaba con el dedo en dirección a la presa y evocaba las palabras del hechizo, temblando de pura excitación al sentir cómo fluía la fuerza a través de su sangre. Un rayo blanco abrasador emergió de su mano y mató al ciervo en un instante.

—Carne de venado —volvió a repetir mientras alzaba con la mente al animal y lo acercaba a él. Todo le salía a la perfección aunque la telekinesia era un hechizo que no había figurado en el amplio repertorio de Morkai el Rojo, el único maestro que había tenido Kessell. Aunque la piedra no se lo hubiera permitido, Kessell el vanidoso no se detuvo a preguntarse siquiera por la súbita aparición de unas habilidades que nunca había poseído.

Ahora, gracias a la piedra, tenía comida y calor. Sin embargo, un brujo debía tener un castillo, pensó, un lugar donde pudiese practicar sus secretos más oscuros sin ser molestado. Observó la piedra en busca de una respuesta a su dilema y encontró un cristal duplicado junto al primero. Instintivamente, o así lo creyó él (aunque en realidad se trataba de otra sugerencia inconsciente de Crenshinibon), Kessell comprendió cómo podía llegar a conseguir lo que quería. Conocía la piedra original por su calor y por la fuerza que desprendía, pero el segundo también le intrigaba, ya que parecía tener una aureola propia de poder intangible. Cogió la copia de la piedra y la condujo al centro del diminuto valle para ocultarla entre la nieve.

—*Ibssumm dal abdur* —murmuró, sin saber por qué ni lo que significaba.

Se echó hacia atrás al sentir que se expandía la fuerza de la imagen de la reliquia. Cogía los rayos de sol y los conducía a lo más profundo de su ser, de tal modo que la zona que rodeaba al valle se quedó unos instantes en penumbra, al serle robada la luz del sol. Luego empezó a latir con una luz rítmica interior.

Y, de pronto, empezó a crecer.

Se amplió en la base hasta llenar casi por completo el diminuto valle, de modo que, por un instante, Kessell temió quedar aplastado contra la pared de roca, y a medida que la superficie de cristal se extendía, crecían las paredes hasta la dimensión que permitía su poderosa fuente de energía. Al final, acabó el proceso y se convirtió en una imagen exacta de Crenshinibon, pero ahora de gigantescas proporciones.

Una torre cristalina. De algún modo, el mismo día en que Kessell comprendió la naturaleza de la Piedra de Cristal, conoció el nombre de la torre. Cryshal-Tirith.

Kessell se habría contentado con permanecer en Cryshal-Tirith durante el resto de sus días, alimentándose de los desafortunados animales que vagaban por las cercanías. Provenía de un mundo pobre de campesinos con pocas ambiciones y, aunque se jactaba de tener aspiraciones de mejorar su situación, se sentía intimidado por las consecuencias que acarrea el poder. No podía comprender cómo o por qué aquellos que se habían ganado un puesto de relevancia habían conseguido destacarse de la multitud, e incluso se mentía a sí mismo justificando el éxito de los demás —y, por consiguiente, su propio

fracaso— como una elección al azar del destino.

Ahora que poseía el poder en sus manos, no sabía qué hacer con él.

Sin embargo, Crenshinibon había esperado demasiado tiempo su regreso a la vida para perderlo como refugio de un humano insignificante. Por el momento, el carácter insípido de Kessell le convenía a la reliquia y, tras un corto período de tiempo, lo persuadiría de que siguiera la línea de acción que él creyese más conveniente a través de sus mensajes oníricos.

Por supuesto, Crenshinibon tenía tiempo suficiente. La reliquia estaba ansiosa por saborear de nuevo la emoción de la conquista, pero unos cuantos años más no significaban nada para un artefacto creado en el amanecer del mundo. Amoldaría al dúctil Kessell en un representante adecuado del poder, convertiría al hombre débil en un guante de hierro que pudiese entregar su mensaje de destrucción. Durante las primeras batallas del mundo, había actuado de ese modo en multitud de ocasiones, creando y educando a algunos de los oponentes a la ley más formidables y crueles de todos los planos universales.

Y así podría hacerlo una vez más.

Aquella misma noche, mientras Kessell dormía en el segundo piso de Cryshal-Tirith, en una sala confortablemente adornada, tuvo un primer sueño de conquista. No se trataba de violentas campañas contra una ciudad como Luskan, ni siquiera una batalla contra un puesto fronterizo, como las poblaciones de Diez Ciudades, sino un principio menos ambicioso pero más realista para su reino. Soñó que conseguía someter hasta la esclavitud a una tribu de duendes, utilizándolos como personal a su servicio, dispuestos a cumplir con sus más mínimos deseos. Cuando se despertó, a la mañana siguiente, recordaba todavía el sueño y se dio cuenta de que le agradaba la idea.

Más tarde, aquella misma mañana, exploró el tercer piso de la torre, que se componía de una amplia sala, como las demás construida con cristal suave pero resistente, aunque en ésta en particular encontró diferentes dispositivos de espionaje. De pronto, se vio impelido a hacer un determinado gesto y a pronunciar una palabra de orden en arcano que, supuso, habría oído en presencia de Morkai. Obedeció al deseo y observó divertido cómo de las profundidades de uno de los espejos de la habitación emergía una niebla grisácea que, al disiparse, dejó paso a una imagen.

Reconoció al instante la zona representada como el valle cerca del cual habían pasado cuando Eldeluc, Dendybar el Moteado y los demás lo habían abandonado para que muriera.

La imagen de la región estaba en plena ebullición, con una tribu de goblins trabajando en la construcción de un campamento. Probablemente serían nómadas, ya que los grupos de ataque no solían llevar consigo a mujeres y niños en sus incursiones. Divisó cientos de cuevas en las paredes de las montañas, pero no eran suficientes para alojar a las tribus de orcos, duendes, ogros e incluso monstruos más poderosos. La competencia por conseguir guaridas era terrible y a menudo las tribus menores de goblins eran arrojadas bajo tierra, esclavizadas o masacradas.

—Qué oportuno —murmuró Kessell, preguntándose si el sueño habría sido una coincidencia o una profecía. Siguiendo otro súbito impulso, lanzó su poder de voluntad a través de los espejos en dirección a los goblins y el efecto lo sorprendió incluso a él.

Los goblins se volvieron al unísono, aparentemente confusos, hacia aquella fuerza invisible. Los guerreros, aprensivos, cogieron sus porras y hachas de piedra, y las mujeres y niños se colocaron en la parte posterior del grupo.

Un goblin mayor que los demás, que parecía el jefe, dio unos pasos al frente de sus soldados, sosteniendo la porra ante sí a la defensiva.

Kessell alzó la barbilla, intentó evaluar la amplitud de su reciente poder.

—Ven a mí —ordenó dirigiéndose al cabecilla—. ¡No puedes resistirte!

La tribu llegó al valle poco rato después y permanecieron a cierta distancia mientras intentaban identificar con exactitud de qué poder se trataba y de dónde provenía. Kessell dejó que se quedaran extasiados ante el esplendor de su nuevo hogar, y luego volvió a llamar al jefe de los goblins, instándolo a que se acercara a Cryshal-Tirith.

Contra su voluntad, el goblin mayor se separó unos pasos de la tribu y, luchando en cada paso, se acercó a la base de la torre. No pudo ver puerta alguna, ya que la entrada a Cryshal-Tirith era invisible a todos salvo a los habitantes de esferas exteriores o a aquellos a quienes Crenshinibon, o su poseedor, permitían el acceso.

Kessell condujo al aterrorizado goblin al primer nivel de la estructura y, una vez dentro, el jefe permaneció absolutamente inmóvil, paseando nervioso la vista a su alrededor en busca de algún indicio de aquella fuerza todopoderosa que lo había conducido al interior de aquella deslumbrante torre de cristal.

El brujo (título que por derecho correspondía al poseedor de Crenshinibon, aunque Kessell no había sido capaz de ganarlo por sus propias hazañas), dejó que la criatura miserable esperara durante un rato para acentuar su miedo. A continuación, apareció en lo alto de la escalera desde detrás de una puerta de espejos secreta. Desvió la vista hacia el desdichado goblin y soltó una alegre carcajada.

El goblin tembló visiblemente al ver a Kessell y, una vez más, sintió que la fuerza de voluntad del brujo se imponía sobre él y lo obligaba a arrodillarse.

—¿Quién soy yo? —preguntó Kessell mientras el goblin se humillaba y gemía suavemente.

Una fuerza incontrolable le arrancó la respuesta desde lo más profundo de su ser.

—Mi amo.

Algún día

Bruenor avanzó por la escarpada pendiente con gran cautela, colocando los pies sobre las huellas que siempre seguía al ascender hacia el punto más alto del extremo sur de aquel minúsculo valle. La gente de Diez Ciudades, acostumbrados a ver al enano de pie y con aspecto meditabundo en la cima, había acabado por apodar a aquella columna de piedras situada en la pendiente rocosa que rodeaba el valle La Escalada de Bruenor. Justo por debajo del enano, hacia el oeste, se distinguían las luces de Termalaine y, más allá incluso, las oscuras aguas de Maer Dualdon, salpicadas de vez en cuando por las móviles luces de los barcos de pesca cuya tripulación se negaba en redondo a atracar antes de pescar una trucha.

El enano se encontraba a gusto en la tundra, bajo las incontables estrellas que iluminaban la noche. La bóveda celeste aparecía completamente nítida gracias a la suave brisa helada que había estado soplando desde el crepúsculo y Bruenor se sentía totalmente libre de todos sus vínculos con la tierra.

En aquel lugar encontraba sus sueños, que invariablemente lo conducían a su antiguo hogar, Mithril Hall, cuna de sus padres y también de él mismo, en donde ríos de un brillante color metalizado fluían ricos y profundos y los martillos de los herreros enanos repicaban en honor de Moradin y Dumathoin. Bruenor no era más que un muchacho imberbe cuando su gente había ahondado en las profundidades de las entrañas de la tierra y había sido expulsada por aquellas cosas oscuras que emergieron de los agujeros negros. Ahora él constituía el superviviente de mayor edad de su pequeño clan y el único entre ellos que había visto con sus propios ojos los tesoros de Mithril Hall.

Habían construido su hogar en el rocoso valle situado entre los dos lagos más septentrionales de los tres, mucho antes de que cualquier humano, salvo los bárbaros, pisara el valle del Viento Helado y ahora constituían los únicos restos de lo que en su día fuera una próspera ciudad enana: una banda de refugiados humillados y destrozados por la pérdida de su hogar y de su herencia. Continuaban disminuyendo en número ya que los mayores morían tanto de pena como de avanzada edad y, aunque las minas subterráneas eran buenas, los enanos parecían condenados a perderse en el olvido.

Sin embargo, con la creación de Diez Ciudades, la suerte de los enanos creció considerablemente. Su valle estaba situado un poco más al norte de Bryn Shander, tan cerca de la ciudad principal como cualquiera de las poblaciones pesqueras, y los humanos, que solían pelear entre ellos y contrarrestar las invasiones externas, se alegraban de comerciar para obtener los maravillosos escudos y armas que forjaban los enanos.

Pero, aun con la mejora de su nivel de vida, Bruenor en particular soñaba con recuperar la antigua gloria de sus antepasados y consideraba la llegada de Diez Ciudades como un aplazamiento temporal de un problema que no quedaría resuelto hasta que pudieran recuperar y reconstruir Mithril Hall.

—Es una noche demasiado fría para estar en un lugar tan alto, querido amigo —sonó una voz a sus espaldas.

El enano se volvió hacia Drizzt Do'Urden, aunque se dio cuenta de que el drow era casi invisible con el fondo oscuro de la cumbre de Kelvin. Desde ese punto aventajado, la montaña era la única silueta que rompía con la línea del horizonte y recibía ese nombre por parecer un montículo de piedras apiladas a propósito. Según la leyenda de los bárbaros, se decía que en realidad había sido utilizado como sepulcro. Y, en verdad, el valle donde se habían instalado los enanos no parecía un fenómeno natural. En todas direcciones se extendía la tundra, llana y terrosa, pero en el valle sólo había unas esparcidas áreas de tierra entre rocas partidas y muros de piedra sólida. Junto con la montaña de la frontera del norte, eran los únicos lugares en todo el valle del Viento Helado en que podía encontrarse cierta cantidad de rocas, como si algún día las hubiera colocado adrede en los primeros días de la creación.

Drizzt detectó la mirada vidriosa de su amigo.

—Buscas con la mirada cosas que sólo tu mente puede encontrar —afirmó, consciente de la obsesión del enano por su antiguo hogar.

—¡Cosas que algún día volveré a ver! —insistió Bruenor—. Conseguiremos llegar, elfo.

—Pero ni siquiera sabéis el camino.

—Siempre puede hallarse una ruta, pero sólo si se busca con empeño.

—Algún día, amigo mío —replicó, indulgente. Desde que se habían conocido, hacía ya algunos años, el enano había insistido constantemente para que Drizzt lo acompañara en la aventura de encontrar Mithril Hall. El elfo consideraba una locura la idea, ya que no había hablado nunca con nadie que pudiese darle el más mínimo indicio de dónde podía encontrarse aquel hogar perdido y Bruenor recordaba sólo imágenes inconexas de salas repletas de plata, pero aun así intentaba mostrarse comprensivo ante el deseo más profundo de su amigo y siempre respondía a la insistencia de Bruenor con la promesa de «algún día».

—Por el momento tenemos empresas más urgentes —le recordó Drizzt. Aquella mañana temprano, durante una reunión con los enanos, el drow les había comunicado sus descubrimientos.

—Así que estás convencido de que vendrán —preguntó Bruenor ahora.

—Su ataque hará temblar las piedras de la cumbre de Kelvin —replicó Drizzt mientras se apartaba de la oscura silueta de la montaña y se unía a su amigo—. Y, si Diez Ciudades no permanece unida contra ellos, estaremos perdidos.

Bruenor se sentó, acurrucado, y volvió la vista hacia el sur, en dirección a las lejanas luces de Bryn Shander.

—No te harán caso esos locos tozudos —murmuró.

—Tal vez sí, si me apoya tu gente.

—No —rezongó el enano—. Si optan por permanecer unidos, lucharemos junto a ellos, y esos bárbaros se van a enterar de quiénes somos. Ve a hablar con ellos, si lo deseas, y te deseo toda la suerte del mundo, pero no inmiscuyas a los enanos. Déjanos ver qué valor y qué agallas tienen esos pescadores.

Drizzt sonrió ante las palabras irónicas de Bruenor. Ambos sabían que los drow no gozaban de confianza, y ni siquiera eran bienvenidos, en ninguna ciudad salvo Bosque Solitario, en donde era portavoz su amigo Regis. Bruenor captó la mirada del drow y se sintió apenado por él, aunque el elfo fingía estoicamente una gran entereza.

—Te deben más de lo que nunca llegarán a saber —sentenció Bruenor con una comprensiva sonrisa.

—No me deben nada.

—¿Por qué te preocupas? —gruñó Bruenor—. ¿Qué te importa lo que les ocurra a unos tipos que no te aprecian? ¿Qué les debes a ellos?

Drizzt se encogió de hombros, ante la imposibilidad de hallar una respuesta. Bruenor tenía toda la razón. Cuando el drow llegó por primera vez a esas tierras, el único que le había demostrado cierto aprecio había sido Regis. A menudo había escoltado y protegido al halfling durante las primeras y peligrosas etapas de sus viajes desde Bosque Solitario, a través de la tundra abierta de Maer Dualdon, en dirección a Bryn Shander, cuando Regis se encaminaba a esa ciudad para tratar de negocios o acudir a las reuniones del consejo. De hecho, se habían conocido en una de aquellas travesías. Regis había intentado huir de Drizzt porque había oído rumores terribles contra él, pero, afortunadamente para los dos, Regis era un halfling de mente abierta y solía hacer sus propios juicios respecto a los demás, así que al poco tiempo se habían convertido en buenos amigos.

Sin embargo, hasta ahora Regis y los enanos eran los únicos en toda la zona que consideraban amigo al drow.

—No sé por qué me preocupo —replicó Drizzt con honestidad al tiempo que recordaba su tierra natal, en la que la lealtad era tan sólo un medio para sacar ventaja al enemigo—. Tal vez me importe porque me esfuerzo en ser diferente de los míos —murmuró, más para su interior que para Bruenor—. Quizá me preocupe porque soy diferente de mi gente, más semejante a las demás razas de la superficie... o al menos eso espero. Me siento implicado porque por algo tengo que preocuparme. Tú tampoco eres diferente de mí, Bruenor Battlehammer. A ambos nos importa que nuestras vidas no estén vacías.

Bruenor ladeó la cabeza y observó a su amigo con curiosidad.

—A mí puedes ocultarme tus verdaderos sentimientos respecto a la gente de Diez Ciudades —confirmó el drow—, pero no a ti mismo.

—¡Bah! —Bruenor soltó un bufido—. ¡Por supuesto que me preocupo por ellos! Mi gente necesita comerciar con los humanos.

—Tozudo —murmuró Drizzt con una amplia sonrisa—. ¿Y Catti-brie? —insistió—. ¿Qué me dices de la niña que se quedó huérfana durante la incursión de hace unos años en Termalaine? ¿Aquella que te quedaste y criaste como si fuera tu propia hija? —Bruenor se alegró de que la oscuridad de la noche le ofreciera cierta protección para que no se notara que se había sonrojado—. Todavía vive contigo, aunque incluso tú debes admitir que es ya lo bastante mayor para volver con los suyos. ¿No será que te preocupas por ella, enano tozudo?

—¡Ah! ¡Cierra el pico! Es una criada que ayuda a que mi vida sea más cómoda, pero no te pongas melodramático con ella.

—Tozudo —volvió a repetir Drizzt, aunque esta vez más alto. Aun así, todavía le quedaba una baza—. Entonces, ¿qué me dices de mí mismo? Los enanos no son aficionados a los elfos claros, y mucho menos a los oscuros. ¿Cómo justificas la amistad que me has demostrado? Yo no puedo ofrecerte nada a cambio, excepto mi propia amistad. ¿Por qué te preocupas por mí?

—Me traes noticias cuando... —Bruenor se detuvo bruscamente, consciente de que Drizzt lo había pillado.

Sin embargo, el drow no insistió más sobre el tema y los dos amigos se quedaron mirando cómo las luces de Bryn Shander se iban apagando, una a una. A pesar de su aparente insensibilidad Bruenor se dio cuenta de que algunas de las acusaciones del drow habían dado en el clavo. Había llegado a preocuparse por la gente que vivía a orillas de aquellos tres lagos.

—Entonces, ¿qué quieres hacer?

—Quiero advertirles. No subestimes a tus vecinos, Bruenor. Están hechos de un material más resistente de lo que crees.

—En eso estoy de acuerdo, pero tengo mis dudas sobre el carácter. Día tras día presenciamos luchas en los lagos y siempre por ese maldito pescado. La gente se aferra a su ciudad y los goblins se encargan de los demás. Ahora tendrán que demostrarme a mí y a los míos que son capaces de luchar juntos.

Drizzt tenía que admitir que había algo de verdad en los comentarios de Bruenor. Los pescadores se habían vuelto más y más competitivos durante los últimos dos años ya que la trucha de cabeza de jarrete se había trasladado a aguas más profundas y era más difícil de pescar. La colaboración entre las ciudades era tan escasa que todas trataban de sacar ventaja a sus vecinos en el lago.

—De aquí a dos días se celebrará consejo en Bryn Shander —prosiguió Drizzt—. Creo que todavía disponemos de un cierto tiempo antes de la llegada de los bárbaros y, aunque me dan miedo los retrasos, no creo que podamos reunir a los portavoces antes de esa fecha. Asimismo, tardaré bastante en instruir correctamente a Regis para que convenza a sus iguales, ya que espero que sea él quien les comunique las noticias de la próxima invasión.

—¿Panza Redonda? —se burló Bruenor, utilizando el nombre con que había bautizado a Regis, por su insaciable apetito—. ¡El único motivo que lo impulsa a actuar como portavoz es mantener el estómago bien alimentado! A él le harán menos caso que a ti, elfo.

—Subestimas al halfling, tanto como subestimas a los habitantes de Diez Ciudades. No olvides que él es el poseedor de la piedra.

—¡Bah! Una gema bien tallada, nada más —insistió—. Yo la he visto con mis propios ojos y puedo afirmar que no me tiene hipnotizado.

—La magia es algo demasiado sutil para los ojos de un enano y tal vez no tenga fuerza suficiente para penetrar en vuestro duro cráneo —bromeó Drizzt—. Pero ahí está, y conozco la leyenda de esa piedra. Regis será capaz de influir en el consejo más de lo que crees... y, por supuesto, más que yo. Al menos, esperemos que así sea, ya que sabes tan bien como yo que muchos portavoces pueden mostrarse reticentes a cualquier tipo de unidad, alegando su arrogante independencia o creyendo que un ataque bárbaro contra algunos de sus rivales puede incluso favorecer sus egoístas ambiciones. Bryn Shander constituye la clave, pero la ciudad principal tan sólo se lanzará a la acción si las demás ciudades pesqueras, y en particular Targos, se unen a ella.

—Ya conoces la ayuda que puede prestar Cielo Oriental para conseguir que se junten todas las fuerzas.

—Y también Bosque Solitario, si Regis es su portavoz. Pero Kemp, de Targos, seguro que cree que su ciudad amurallada tiene fuerza suficiente para resistir el ataque en solitario mientras que su rival, Termalaine, se verá obligada a responder a la horda.

—No creo que acepte unirse a ningún grupo que incluya a Termalaine, y te vas a encontrar con más problemas, elfo, ya que sin Kemp no conseguirás que Caer-Konig y Caer-Dineval se callen.

—Ahí es donde interviene Regis —le explicó Drizzt—. Te aseguro que el rubí que lleva consigo puede hacer milagros.

—Otra vez hablando del poder de esa piedra... —protestó Bruenor—. Sin embargo, Panza Redonda asegura que su antiguo maestro poseía doce iguales. ¡Los objetos mágicos no aparecen a docenas!

—Regis dijo que su maestro poseía doce piedras similares —lo corrigió Drizzt—, y, en verdad, el halfling no tiene medios para saber si las doce, o alguna otra, eran mágicas.

—Entonces, ¿por qué el hombre iba a darle la única con poderes a Panza Redonda?

Drizt dejó la pregunta sin respuesta, pero su silencio condujo a Bruenor a una ineludible conclusión: Regis era aficionado a coleccionar cosas que no le pertenecían, aunque siempre había dicho que la piedra había sido un regalo...

Bryn Shander

Bryn Shander era diferente de todas las demás comunidades de Diez Ciudades. Su orgullosa bandera ondeaba en lo alto de una colina cubierta de árida tundra entre los tres lagos y quedaba justo por debajo del extremo sur del valle de los enanos. Ningún barco ostentaba la bandera de esa ciudad y, aunque no tenía muelle en ninguno de los tres lagos, no cabía duda de que constituía no sólo el núcleo geográfico de la región sino también el centro de mayor actividad.

Aquél era el destino de la mayoría de las caravanas mercantes que salían de Luskan, allí llegaban para comerciar los enanos y allí vivían la mayoría de artesanos, escultores y críticos de arte. Después de la cantidad de pesca posible, la proximidad a Bryn Shander era el factor más importante para determinar el éxito y el tamaño de las ciudades pesqueras, de tal forma que Termalaine y Targos, en la orilla sudeste de Maer Dualdon, y Caer-Konig y Caer-Dineval, en la ribera oeste del lago Dinneshere, todas ellas a menos de un día de camino de la ciudad principal, eran las ciudades dominantes de los lagos.

Elevados muros rodeaban a Bryn Shander, por la protección que ofrecían tanto frente al viento helado como a las invasiones de bárbaros o goblins. En su interior, los edificios eran similares a los de las demás ciudades, bajos y de armazón de madera, con la diferencia de que en Bryn Shander estaban más apretados y a menudo divididos para alojar a varias familias. A pesar de esa aglomeración, la ciudad ofrecía cierto aspecto de comodidad y seguridad, ya que era el mayor punto civilizado que podía encontrarse en más de seiscientos desolados kilómetros a la redonda.

Regis disfrutaba siempre con la multitud de sonidos y olores que parecían envolverlo al atravesar las puertas de hierro recubiertas de madera por las que se accedía a la ciudad desde el norte. Aunque en menor medida que las grandes ciudades del sur, el aire estaba impregnado por el ajetreo y los gritos de los mercados abiertos de Bryn Shander y los numerosos vendedores ambulantes, y le recordaban sus días en Calimport. Asimismo, al igual que en Calimport, las gentes que se aglomeraban en las calles de la ciudad principal eran una mezcla variopinta de todo lo que podía encontrarse en los Reinos. Hombres del desierto, altos y de piel oscura, mezclados con viajeros de piel blanca procedentes de Moonshaes. Casi en cada esquina podían encontrarse tabernas en las que jactanciosos sureños de piel morena competían con robustos hombres de montaña en relatar historias fantásticas de amores y guerras.

Y Regis se zambullía en aquel ambiente cuyos sonidos eran iguales a los que él conocía, aunque el lugar fuera distinto. Si cerraba los ojos y echaba a andar por una de aquellas callejuelas estrechas podía casi recuperar de nuevo el entusiasmo por la vida que había sentido durante los años vividos en Calimport.

Sin embargo, en esta ocasión la empresa que lo conducía a la ciudad era tan seria que empañaba hasta su jubiloso estado de ánimo. Se había quedado horrorizado al escuchar las noticias del elfo drow y estaba nervioso por tener que comunicarlas al consejo.

Una vez fuera de la ruidosa zona mercantil de la ciudad, Regis pasó ante la

suntuosa mansión de Cassius, el portavoz de Bryn Shander. Era sin duda alguna el edificio de mayor tamaño y lujo de Diez Ciudades, con un frontal encolumnado y bajorrelieves que adornaban todas las paredes. En un principio, se había construido para celebrar en él las reuniones de los diez portavoces, pero, a medida que fue desapareciendo el interés por dichos consejos, Cassius, hábil diplomático y no menos ingenioso en tácticas de mano dura, se había apropiado del palacio para convertirlo en su residencia oficial y había trasladado la sala del consejo a un almacén vacío situado en un rincón remoto de la ciudad. Varios portavoces se habían quejado del cambio, pero, aunque las ciudades pesqueras gozan de cierta influencia en la ciudad principal en temas de interés público, poco podían insistir en un tema de tan poca resonancia entre la población. Cassius comprendió bien la situación de su ciudad y pronto aprendió a mantener a la mayoría de comunidades bajo su dominio. El ejército de Bryn Shander podía afrontar el ataque de las fuerzas unidas de otras cinco ciudades y los oficiales de Cassius mantenían el monopolio de relaciones con los puntos mercantiles del sur, así que los demás portavoces podían indignarse con aquel cambio de sala de reunión, pero su dependencia de la ciudad principal les impedía tomar acción alguna en contra de Cassius.

Regis fue el último en llegar a la reducida sala del consejo. Observó detenidamente a los otros nueve hombres reunidos alrededor de la mesa y advirtió cuán fuera de lugar se encontraba allí. Había sido elegido portavoz porque ninguna otra persona en Bosque Solitario se preocupaba lo suficiente para participar del consejo, pero sus compañeros se habían ganado sus posiciones por heroicos y valientes méritos propios. Eran los cabecillas de sus comunidades, hombres que habían organizado la estructura y la defensa de sus respectivas ciudades, y todos ellos habían presenciado multitud de batallas, ya que los goblins y los bárbaros se acercaban más a Diez Ciudades que el sol. En el valle del Viento Helado, aquello constituía una sencilla regla: si sabías luchar, podrías sobrevivir, y los portavoces del consejo eran los guerreros más notables de Diez Ciudades.

Sin embargo, él jamás se había sentido intimidado por sus compañeros de consejo, ya que por regla general nunca abría la boca en las reuniones. Bosque Solitario, una apartada ciudad oculta en una pequeña y espesa arboleda, no pedía cuentas a nadie, y con su insignificante flota pesquera, no se quejaba de las otras tres ciudades con que compartía Maer Dualdon, Regis no emitía nunca una opinión a menos que lo presionaran y siempre había intentado que su discreto voto se uniera al consenso generalizado. Si en alguna ocasión el consejo parecía indeciso sobre un tema en concreto, se limitaba a seguir el ejemplo de Cassius ya que, en Diez Ciudades, nadie que apoyara a Bryn Shander podía andar equivocado.

No obstante, aquel día se dio cuenta de que se sentía intimidado por el consejo. Las tristes noticias que traía lo convertirían en blanco vulnerable para las embestidas y enojadas respuestas de los demás. Concentró la atención en los dos portavoces más poderosos: Cassius, de Bryn Shander, y Kemp, de Targos, sentados en la cabecera de la mesa rectangular y enfrascados en una conversación. Kemp tenía aspecto de tosco hombre de la frontera, no demasiado alto pero robusto, con los brazos nudosos y un semblante tan serio que podía espantar por igual a amigos y enemigos.

Por su parte, Cassius no tenía aspecto de guerrero. Era de constitución baja, con elegantes cabellos grises y un rostro que nunca mostraba el más mínimo rastro de barba. Sus ojos grandes y azulados parecían lucir siempre una alegría interna, pero nadie que hubiera visto al portavoz de Bryn Shander desenfundar una espada en plena batalla o maniobrar con sus tropas en el campo podía dudar de su destreza para la lucha y de su valentía. Regis en realidad apreciaba a aquel hombre, aunque intentaba no caer nunca en

una situación que lo hiciese vulnerable, ya que Cassius se había ganado una sólida reputación por obtener siempre lo que quería a expensas de los demás.

—¡Orden! —exclamó Cassius, golpeando las mesa con el mazo. El portavoz anfitrión abría siempre el consejo con las Formalidades de la Orden del Día, leyendo varios títulos y propuestas oficiales, un proceder que, originalmente, había tenido la finalidad de otorgar al consejo una aureola de importancia que en especial impresionara a los criminales que a veces deseaban hablar por las comunidades más remotas. Sin embargo, ahora, con la degeneración del consejo en general, las Formalidades de la Orden del Día servían únicamente para alargar la reunión, cosa que lamentaban los diez portavoces. De modo que las Formalidades se reducían más y más cada vez que se reunía el grupo, y en alguna ocasión se había hablado incluso de suprimirlas.

Al cabo de completar la lista, Cassius se centró en los temas más importantes.

—El primer asunto del día —empezó, mientras hojeaba las notas que tenía ante él— se refiere a la disputa territorial entre las ciudades hermanas de Caer-Konig y Caer-Dineval en el lago Dinneshere. Veo que Dorim Lugar, portavoz de Caer-Konig, ha traído los documentos que nos prometió en la pasada reunión, así que le cederé en primer lugar la palabra a él. Habla, portavoz Lugar.

Dorim Lugar, un hombre adusto y moreno que no cesaba de parpadear con gran nerviosismo, casi se cayó de la silla al oír mencionar su nombre.

—En mis manos tengo el acuerdo original entre Caer-Konig y Caer-Dineval —declaró, con el puño cerrado sobre un atajo de pergaminos—, firmado por los jefes de cada ciudad —señaló con dedo acusador al portavoz de Caer-Dineval—, e incluye su propia firma. Jensin Brent.

—Un acuerdo firmado en tiempo de amistad y con muestras de buena voluntad —replicó el aludido, un hombre más joven, de cabellos dorados y rostro inocente, que la gente solía tildar de ingenuo, aunque no lo era en absoluto—. Desenrolla el pergamino, portavoz Lugar, y deja que el consejo le eche un vistazo. Verán que no prevé en ningún momento el caso de Cielo Oriental —observó a los demás portavoces—. Cielo Oriental no era más que un caserío cuando se firmó el acuerdo para repartir en dos el lago —explicó, aunque no era la primera vez que lo hacía—. No tenían un sólo barco para echar al agua.

—¡Señores portavoces! —gritó Dorim Lugar, despertando a varios de ellos del letargo en el que estaban sumergidos. La misma discusión se sucedía desde hacía cuatro reuniones y ningún bando había conseguido ganar terreno. Además, el tema tenía poco interés e importancia para los portavoces, excepto para los dos implicados y el portavoz de Cielo Oriental—. Estoy seguro de que Caer-Konig no tiene la culpa del progreso de Cielo Oriental. ¿Quién podía prever la carretera del este? —inquirió, refiriéndose al camino llano y liso que Cielo Oriental había hecho construir para llegar a Bryn Shander. Había sido una medida ingeniosa y muy beneficiosa para la pequeña ciudad situada en el extremo sudeste del lago Dinneshere. La combinación del atractivo de una ciudad remota con su rápido acceso a Bryn Shander había hecho de Cielo Oriental la comunidad más próspera de Diez Ciudades, con una flota pesquera en constante auge que había acabado por rivalizar con Caer-Dineval.

—¿Quién podía? —replicó Jensin Brent, ahora con el calmo semblante un poco alterado—. Es obvio que el crecimiento de Cielo Oriental ha colocado a Caer-Dineval en difícil competencia por las aguas de la zona sur del lago, mientras que Caer-Konig navega en libertad por la mitad norte. Sin embargo Caer-Konig se ha negado de plano a renegociar los términos originales para compensar esta injusticia. ¡No podemos prosperar bajo estas condiciones!

Regis era consciente de que tenía que actuar antes de que la pelea entre Brent y

Lugar quedara fuera de control. Con anterioridad ya se habían aplazado dos reuniones por causa de sus debates y no podía permitir que se deshiciera el consejo antes de que les comunicara el inminente ataque bárbaro.

Titubeó y por enésima vez se dijo a sí mismo que no tenía alternativa y que no podía echarse atrás en tan urgente misión. Su mundo quedaría destruido si no abría la boca. Aunque Drizzt le había garantizado el poder que poseía, él todavía tenía sus dudas sobre la verdadera magia de la piedra. Sin embargo, debido a su propia inseguridad, característica común en la gente de poca importancia como él, había llegado a confiar ciegamente en el buen juicio de Drizzt. Aquel drow era con toda probabilidad la persona de mayor sentido común que había conocido en su vida, con toda una experiencia a sus espaldas mucho mayor que las historias que Regis podía contar. Ahora era el momento de pasar a la acción y el halfling estaba dispuesto a dar una oportunidad al plan del elfo.

Cerró el puño sobre la pequeña maza de madera que había ante él, pero el tacto le pareció poco habitual y por primera vez se dio cuenta de que nunca había utilizado aquel instrumento. Dio unos cuantos golpecitos sobre la mesa de madera, pero los demás estaban enfrascados en el duelo verbal que había surgido entre Lugar y Brent, así que Regis, tras volver a recordarse la urgencia de las noticias del elfo, asestó un golpe seco con el mazo sobre la madera.

Los demás portavoces se volvieron al instante a observar al halfling, con los semblantes impasibles. Regis raramente hablaba durante las reuniones y tan sólo si se le hacía una pregunta directa.

Cassius de Bryn Shander dio unos golpes con su mazo.

—El consejo reconoce al portavoz...mmm... al portavoz de la ciudad de Bosque Solitario —declaró, y por su tono de voz entrecortado Regis comprendió que había estado a punto de subestimar la solicitud del halfling.

—Señores portavoces —empezó Regis indeciso, pero se le quebró la voz—. Para todos merece respeto el serio debate que se ha entablado entre los portavoces de Caer-Dineval y Caer-Konig, pero creo que tenemos un tema más importante que discutir.

Jensin Brent y Dorim Lugar se habían quedado furiosos por aquella interrupción, pero los demás portavoces observaban al halfling con curiosidad. «Es un buen comienzo —pensó Regis—. He conseguido captar su atención.»

Se aclaró la garganta, intentando que su voz adquiriera algo de fuerza.

—De buena fuente me han informado que las tribus bárbaras se están uniendo para atacar conjuntamente Diez Ciudades. —Aunque había intentado imprimir a sus palabras un tono dramático se encontró ante nueve rostros totalmente impasibles y confusos—. A menos que formemos una alianza —continuó en el mismo tono de urgencia—, la horda bárbara arrasará nuestras comunidades una por una, masacrando a todos aquellos que intenten hacerles frente.

—Portavoz Regis de Bosque Solitario —lo interrumpió Cassius en un tono de voz que pretendía ser tranquilo pero que sonó a altivez—. Nos hemos enfrentado con anterioridad a ataques bárbaros y no creo que ahora haya necesidad de...

—¡Un ataque como éste, no! —gritó Regis—. Van a venir todas las tribus como si fueran una sola, mientras que hasta ahora las incursiones eran de una tribu contra una ciudad, y nos defendíamos bien. Pero ahora, ¿cómo podrán Termalaine o Caer-Konig, o incluso Bryn Shander, soportar el ataque de las tribus unidas del valle del Viento Helado? —Varios portavoces se recostaron en sus asientos para reflexionar sobre las palabras del halfling, pero los restantes se pusieron a hablar entre ellos, algunos con preocupación, otros con incredulidad. Al final, Cassius volvió a utilizar el mazo para imponer el orden en la sala.

A continuación, Kemp de Targos, se levantó poco a poco de su asiento, con su

habitual aire fanfarrón.

—¿Me concede la palabra, amigo Cassius? —preguntó con cortesía innecesaria—. Tal vez pueda dar el enfoque adecuado a esta noticia.

Regis y Drizzt habían hecho varias suposiciones sobre posibles alianzas al planear las acciones del halfling en ese consejo. Sabían que Cielo Oriental, fundada y desarrollada bajo el principio de la fraternidad entre las comunidades de Diez Ciudades, apoyaría abiertamente una defensa común contra la horda bárbara, y que Termalaine y Bosque Solitario, las dos poblaciones más accesibles y castigadas por las invasiones, aceptarían de buen grado cualquier ofrecimiento de ayuda.

Sin embargo, hasta el portavoz Agorwal de Termalaine, que tanto podía ganar de una alianza defensiva, se echaría atrás y permanecería en silencio si Kemp, de Targos, rehusaba aceptar el plan. Targos era la comunidad más grande y céntrica de las nueve ciudades pesqueras, con una flota que duplicaba la de Termalaine, la segunda en número.

—Queridos miembros del consejo —empezó Kemp, inclinándose hacia adelante para clavar la vista en los ojos de sus iguales—. Antes de empezar a preocuparnos deberíamos conocer más detalles de la historia que nos cuenta el halfling. Hemos combatido las invasiones bárbaras y cosas peores en suficientes ocasiones para estar seguros de que las defensas, aun de las ciudades más pequeñas, son suficientes.

Regis sintió que su cuerpo se ponía en tensión mientras Kemp proseguía con su discurso, haciendo especial hincapié en determinados puntos para destrozar la credibilidad del halfling. Drizzt había comprendido desde un principio que Targos era la clave estratégica, pero Regis conocía a su portavoz mejor que el elfo y era consciente de que Kemp no podría ser manipulado con facilidad. Kemp ilustraba las tácticas de la poderosa ciudad de Targos en su propia figura. Era un hombre corpulento y valentón, de frecuentes y súbitos ataques de rabia violenta que intimidaban incluso a Cassius. Regis había intentado disuadir a Drizzt de esta parte del plan, pero el drow fue inexorable.

—Si Targos acepta la alianza con Bosque Solitario —había razonado Drizzt—, Termalaine aceptará de buen grado unirse, y Bremen, al ser la otra única ciudad sobre el lago, no tendrá más remedio que hacer lo mismo. Sin lugar a dudas, Bryn Shander no se opondrá a una alianza de las cuatro ciudades que comparten el lago más importante y próspero, y Cielo Oriental será el sexto en el pacto, con lo que habrá una clara mayoría.

El resto entonces no tendría otra opción que unir sus esfuerzos. Drizzt confiaba en que Caer-Dineval y Caer-Konig, temerosos de que Cielo Oriental recibiese una consideración especial de futuros consejos, ofrecerían un valeroso ejemplo de lealtad, esperando ganar con ello el favor de Cassius. Por otro lado, Good Mead y Dougan's Hole, las dos ciudades que se alzaban a orillas de Aguas Rojizas, aunque situadas en un lugar relativamente seguro ante los ataques procedentes del norte, no se atreverían a mantenerse al margen de las demás comunidades.

Sin embargo, todo aquello no era más que esperanzas conjeturas y Regis se dio perfecta cuenta de ello al ver la mirada que le dirigía Kemp a través de la mesa. Drizzt había reconocido al menos que el obstáculo más importante para formar la alianza sería Targos. Con su carácter arrogante, la poderosa ciudad estaría convencida de poder afrontar por sí sola una invasión bárbara y, si de algún modo conseguía sobrevivir, la destrucción de algunos de sus competidores sería muy beneficiosa para ella.

—Dijiste únicamente que te habían llegado noticias de una invasión —empezó Kemp—. ¿Cómo puedes haber conseguido una información tan valiosa y difícil de obtener?

Regis sintió que gruesas gotas de sudor se deslizaban por sus sienes. Era consciente de adónde quería ir a parar el hombre, pero no vio manera de eludir la

verdad.

—La obtuve de un amigo que viaja a menudo a la tundra —replicó con honestidad.

—¿El drow?

De pronto Regis fue consciente de que tenía la cabeza inclinada hacia atrás para observar a Kemp que se alzaba ante él, y se puso a la defensiva. Su padre le había advertido en más de una ocasión que siempre se encontraría en desventaja al tratar con humanos ya que éstos tenían que mirar hacia abajo para hablar con los halfling, como hacían con sus hijos. En momentos como aquél, las palabras de su padre eran un doloroso recuerdo para Regis. Se secó con la lengua una gota de sudor del labio.

—No puedo hablar en nombre de todos los portavoces —prosiguió Kemp, antes de soltar una risita que ponía en posición absurda a la advertencia del halfling—, pero tengo trabajos más importantes que hacer que andar confiando en la palabra de un elfo drow. —Volvió a soltar una carcajada, pero esta vez varios portavoces se unieron a él.

Agorwal, de Termalaine, ofreció una inesperada ayuda a la causa de Regis, que parecía ya en decadencia.

—Tal vez deberíamos dejar que el portavoz de Bosque Solitario continúe. Si dice la verdad...

—¡Sus palabras son el eco de las mentiras de un drow! —lo interrumpió Kemp con tono burlón—. No les des crédito alguno. Hemos luchado con los bárbaros con anterioridad y...

Pero Kemp se vio a su vez interrumpido por la súbita actuación de Regis, que se acababa de subir de un salto a la mesa del consejo. Aquélla era la parte más precaria del plan de Drizzt y, aunque el drow había mostrado gran confianza con ella, como si no fuera a plantear problema alguno, Regis presentía que el más completo desastre acechaba al plan. Cruzó las manos a la espalda e intentó permanecer en calma para que Cassius no tomara una resolución inmediata ante sus poco usuales tácticas.

Durante la intervención de Agorwal, Regis había extraído el rubí de debajo de la camisa y ahora brillaba sobre su pecho mientras él se paseaba de un lado a otro, como si la mesa fuera su tarima personal.

—¿Qué sabéis vosotros del drow para desconfiar tanto de él? —inquirió a la concurrencia y en especial a Kemp—. ¿Puede alguno de vosotros nombrarme a alguna persona que haya sido dañada por su culpa? ¡No! Lo castigáis por los crímenes de su raza, pero, ¿a alguien se le ha ocurrido pensar que Drizzt Do'Urden vive entre nosotros precisamente porque rechaza los métodos de su gente? —El silencio que se apoderó de la estancia lo convenció de que su discurso sonaba o impactante o absurdo. En cualquier caso, no era ni un arrogante ni un loco para pensar que aquellas palabras serían suficientes para cumplir la tarea.

Se encaró a Kemp. Esta vez era él quien tenía que bajar la vista para observarle el rostro, pero el portavoz de Targos parecía a punto de echarse a reír.

Tenía que actuar con rapidez. Alzó la mano hacia la barbilla como si fuera a rascarse, aunque en realidad deseaba girar el rubí, y permaneció en silencio pacientemente, contando, tal como le había indicado Drizzt. Pasaron diez segundos y Kemp no pestañeó. Drizzt había dicho que ese tiempo sería suficiente, pero Regis, sorprendido y un poco cauteloso por la facilidad con que había cumplido la tarea, dejó pasar otros diez segundos antes de empezar a confiar en las creencias del drow.

—Con toda probabilidad os daréis cuenta de lo acertado que resultaría prepararse para un ataque —sugirió con calma, y, luego en un murmullo que sólo Kemp alcanzó a oír, añadió—: Esta gente espera que actúes como su guía, gran Kemp. Una alianza militar fortalecería tu importancia e influencia.

El efecto fue sorprendente.

—Tal vez las palabras del halfling sean más sensatas de lo que supusimos en un principio —dijo Kemp mecánicamente, con la vista clavada en el rubí.

Atónito, Regis se incorporó y se apresuró a ocultar la gema bajo la camisa; Kemp sacudió la cabeza como si intentara apartar de su mente un sueño confuso y se restregó los ojos secos. El portavoz de Targos no podía recordar lo ocurrido en los últimos segundos, pero la sugerencia del halfling había germinado en su cerebro y, para su sorpresa, se dio cuenta de que había cambiado de opinión.

—Deberíamos escuchar con atención las palabras de Regis —declaró en voz alta—. No sé si será bueno formar esa alianza, pero tal vez no hacerlo tenga graves consecuencias.

Jensin Brent, que sabía captar con rapidez las situaciones aventajadas, se levantó de su asiento.

—El portavoz Kemp habla con sabiduría —afirmó—. ¡Contad con la gente de Caer-Dineval, siempre dispuestos a apoyar los esfuerzos conjuntos de Diez Ciudades, para formar la alianza que se enfrentará a los bárbaros.

Los restantes portavoces apoyaron a Kemp, tal como Drizzt había esperado, e incluso Dorim Lugar dio muestras de mayor lealtad que Brent.

Regis podía estar muy orgulloso de lo ocurrido en la sala del consejo aquel día y sintió que volvía a surgir en él la esperanza de que Diez Ciudades sobreviviera. Sin embargo, también tenía la mente concentrada en las consecuencias del nuevo poder que había descubierto en el rubí y reflexionaba sobre cuál sería el modo más fácil de que aquel poder recién descubierto le diera beneficios y comodidad.

«¡Qué amable fue el bajá Pook al darme precisamente ésta!», se dijo a sí mismo mientras salía por la puerta principal de Bryn Shander y se encaminaba al punto en que tenía que reunirse con Drizzt y Bruenor.

La inminente tormenta

Partieron al alba y emprendieron la marcha a través de la tundra como un vendaval enfurecido. Los animales y monstruos como ellos, incluso los feroces yetis, huían aterrorizados a su paso. El suelo helado crujía bajo el impacto de sus pesadas botas y el murmullo del viento en la interminable tundra quedaba apagado bajo la fuerza de su canción, la canción del dios de la Guerra.

Avanzaron hasta bien entrada la noche y se levantaron antes que los primeros rayos de sol iluminaran la tierra: más de doscientos guerreros ansiosos de sangre y victoria.

Drizzt Do'Urden se sentó a media altura en la cara norte de la cumbre de Kelvin, acurrucado bajo el manto para protegerse del viento helado que soplabla por encima de las rocas. El drow había pasado todas las noches en ese observatorio desde que se había celebrado el consejo en Bryn Shander, escudriñando con sus ojos violetas la oscuridad de la llanura en busca de los primeros signos de la inminente tormenta. Por petición de Drizzt, Bruenor había conseguido que Regis le hiciera compañía. Con el viento golpeándole el rostro como un animal invisible, el halfling tiritaba entre dos piedras como toda protección a los inhóspitos elementos.

Puestos a escoger, hubiera preferido hallarse al abrigo de su cálida y cómoda cama de Bosque Solitario, escuchando el suave crujido de las ramas de los árboles más allá de sus caldeadas paredes, pero comprendía que, como portavoz, todo el mundo esperaba de él que colaborara en el curso de acción que había propuesto en el consejo. Pronto fue evidente para los demás portavoces, y también para Bruenor, que se había unido a las siguientes reuniones estratégicas como representante de los enanos, que el halfling no les sería de gran ayuda para organizar las fuerzas o para esbozar ningún plan de batalla, así que, cuando Drizzt le dijo a Bruenor que necesitaba un mensajero que permaneciese vigilando junto a él, el enano pensó rápidamente en el voluntario Regis.

Ahora el halfling se sentía miserable, con los pies y los dedos totalmente entumecidos por el frío y un terrible dolor en la espalda por la postura recostada contra una roca. Era la tercera noche de vigilancia y Regis gruñía y se quejaba continuamente, y de vez en cuando señalaba su incomodidad con estornudos. Pero, a pesar de todo, Drizzt permanecía sentado inmóvil y sin prestar atención a las condiciones externas, con una estoica dedicación a la causa que superaba su incomodidad personal.

—¿Cuántas noches más tendremos que esperar? —gimió Regis—. Un día, tal vez incluso mañana, nos encontrarán aquí muertos por congelación en esta maldita montaña.

—No temas, amigo —respondió Drizzt con una sonrisa—. El viento anuncia el invierno y los bárbaros vendrán dentro de muy poco dispuestos a derrotar a las primeras nieves.

Mientras hablaba, el drow captó un tenue punto de luz por el rabillo del ojo y se levantó a toda prisa, sobresaltando al halfling. Se volvió hacia donde provenía el destello, con los músculos en tensión, pero con reflexiva cautela, y escudriñó el horizonte para confirmar lo que había visto.

—¿Qué...? —empezó Regis, pero Drizzt lo instó a que permaneciese en silencio con un gesto. Un segundo punto de luz destelló en la lejanía.

—Se va a cumplir tu deseo —aseguró.

—¿Están ahí? —susurró Regis. Su vista no era tan aguda como la del drow en la oscuridad.

Drizzt reflexionó unos instantes, intentando estimar la distancia a que se encontraba el campamento y calcular el tiempo que tardarían los bárbaros en completar el viaje.

—Ve a comunicárselo a Bruenor y a Cassius, amigo —murmuró al final—. Diles que la horda llegará al paso de Bremen al alba.

—Ven conmigo. Seguro que no te echarán cuando les des tan importantes noticias.

—Tengo una tarea más importante entre manos —fue la respuesta—. ¡Ahora, vete! Dile a Bruenor, sólo a él, que lo esperaré en el paso de Bremen con las primeras luces del amanecer.

Y, tras decir esto, el drow se esfumó en la oscuridad. Tenía un largo viaje ante él.

—¿Adónde vas? —preguntó Regis.

—A buscar el horizonte del horizonte —le replicó la voz en la noche.

Y luego el murmullo del viento ocultó cualquier otro sonido.

Los bárbaros habían acabado de montar el campamento cuando Drizzt se acercó a su perímetro exterior. Por encontrarse tan cerca de Diez Ciudades, los invasores habían dispuesto una estricta vigilancia y lo primero que descubrió Drizzt fue que habían colocado a muchos hombres de guardia. Pero, como tenían que actuar con cautela, las hogueras ardían mortecinas y aquella semioscuridad era ideal para el drow. Los vigilantes, que por regla general eran muy efectivos, tenían que vérselas con un elfo procedente de un mundo que no conocía la luz, un elfo que podía moverse en una oscuridad mágica sin que los ojos más atentos pudieran captar y penetrar el manto tangible que lo envolvía. Invisible como una sombra en la noche, y tan silencioso al andar como si de un gato se tratara, Drizzt atravesó la guardia y se introdujo en el círculo interno del campamento.

Poco menos de una hora antes, los bárbaros habían estado cantando y charlando sobre la batalla que tendría lugar al día siguiente, pero ni siquiera la excitación y la adrenalina que fluía por sus venas podían disipar la fatiga de su dura marcha. Ahora, la mayoría dormía roncando sonoramente, y su rítmica y profunda respiración tranquilizaba a Drizzt mientras se deslizaba entre ellos en busca de sus líderes que, sin duda alguna, estarían acabando de ultimar los planes de la batalla.

En el centro del campamento se destacaba un grupo de tiendas montadas en grupo, pero sólo en una de ellas había vigilancia. Aunque la solapa de la puerta estaba echada, Drizzt alcanzaba a ver el brillo de las velas en el interior y hasta sus aguzados oídos llegaba el ruido de bruscas voces, que a menudo sonaban encolerizadas. El drow se deslizó hacia la parte de atrás. Por fortuna, no habían permitido que ningún guerrero montara su lecho cerca de esta tienda, con lo que Drizzt quedaba apartado de todos. Como medida de precaución, extrajo la figura de pantera de la bolsa y luego, tras sacar una fina daga, hizo un pequeño agujero en la tienda de piel de reno y se inclinó a ver.

Había ocho hombres en el interior: los siete jefes bárbaros y un hombre más pequeño y de cabellos oscuros que, según adivinó enseguida Drizzt, no podía provenir del norte. Los jefes estaban sentados en semicírculo en el suelo, alrededor del extranjero, que permanecía de pie, y a quien estaban haciendo preguntas sobre el terreno y las fuerzas con que se encontrarían al día siguiente.

—Tenemos que destrozarnos la ciudad en el primer ataque —insistía el hombre más corpulento de la estancia, posiblemente el hombre más grande que había visto nunca Drizzt, y que llevaba el símbolo del Elk—. Luego podremos seguir tu plan con la ciudad llamada Bryn Shander.

El hombre de menor estatura parecía encolerizado y fuera de sí, pero Drizzt se dio cuenta de que el miedo que sentía por el corpulento jefe bárbaro iba a suavizar su respuesta.

—Gran rey Heafstaag —replicó vacilante—, si las flotas pesqueras presienten el conflicto antes de que lleguemos a Bryn Shander, nos encontraremos con un ejército que sobrepasa en número al nuestro esperándonos tras los sólidos muros de la ciudad.

—¡No son más que débiles sureños! —gruñó Heafstaag, hinchando el pecho con orgullo.

—Poderoso rey, os aseguro que mi plan calmará con creces vuestra sed de sangre sureña —insistió el hombre de cabellos oscuros.

—Entonces, habla, DeBernezan de Diez Ciudades. Demuestra tu valor a mi gente.

Drizzt se dio cuenta de que aquellas palabras habían desconcertado al hombre llamado DeBernezan, ya que a la vista estaba el desprecio que sentía el rey por el hombre del sur. Consciente de lo poco que apreciaban los bárbaros a los extraños, el drow comprendió que el más mínimo error que cometiera aquel hombre durante el desarrollo del plan probablemente le costaría la vida.

DeBernezan se inclinó y extrajo un rollo de papel de la bota. Lo extendió y se lo pasó al rey bárbaro para que lo ojeara. Era un sencillo mapa, pintado a grandes trazos y con las líneas un poco confusas por el temblor del pulso del sureño, pero Drizzt distinguió enseguida algunos puntos característicos de Diez Ciudades.

—Al oeste de la cumbre de Kelvin —explicó DeBernezan, señalando con el dedo la orilla oeste del lago de mayor tamaño— hay una llanura despejada y ligeramente elevada, a la que llaman paso de Bremen, que se dirige hacia el sur entre la montaña y Maer Dualdon. Desde nuestra posición, ésta es la ruta más directa a Bryn Shander y, por tanto, el camino que creo que deberíamos seguir.

—La ciudad situada a orillas del lago debería ser la primera que destrocemos —razonó Heafstaag.

—Es Termalaine —replicó DeBernezan—. Todos sus habitantes son pescadores y, cuando pasemos, estarán probablemente en el lago. No sería una batalla interesante para vosotros.

—¡No dejaremos un solo enemigo vivo a nuestras espaldas! —gritó Heafstaag, y varios jefes bárbaros le hicieron coro.

—No, claro que no —continuó DeBernezan—. Pero no necesitarás muchos hombres para derrotar a Termalaine mientras sus habitantes están pescando. Deja que el rey Haalfdane y la tribu del Oso saquee la ciudad mientras el resto de las fuerzas, dirigidas por ti y por el rey Beorg, se encaminan a Bryn Shander. Al ver fuego en la ciudad, toda la flota pesquera, incluso la de otras ciudades de Maer Dualdon, acudirá a Termalaine y el rey Haalfdane puede destruirlos en el muelle. Es importante que los mantengamos alejados de la fortaleza de Targos. La gente de Bryn Shander no recibirá ayuda alguna de los demás lagos a tiempo y tendrá que resistir sola vuestro ataque. La tribu del Elk rodeará la base de la colina por debajo de la ciudad para cortar cualquier vía de escape o de entrada de refuerzos.

Drizzt escuchaba con atención al hombre que describía ahora la segunda división de las fuerzas bárbaras en el mapa y al mismo tiempo iba trazando mentalmente planes de defensa. La colina sobre la que se asentaba Bryn Shander no era muy alta pero la base era extensa y los bárbaros que tuvieran que encaminarse a la parte de atrás de la

ciudad se separarían mucho de las fuerzas principales.

Lejos de todo tipo de refuerzos.

—¡La ciudad caerá antes del crepúsculo! —declaró DeBernezan triunfalmente—. Y tus hombres podrán saquear el botín más importante de Diez Ciudades.

Un grito de entusiasmo se alzó entre los jefes bárbaros al oír la declaración de victoria de aquel hombre del sur.

Drizzt apoyó la espalda en la tienda mientras consideraba lo que acababa de escuchar. El hombre de cabellos oscuros llamado DeBernezan conocía a la perfección las ciudades y era consciente de sus fuerzas y debilidades. Si Bryn Shander caía, no podría organizarse defensa alguna para afrontar el ataque bárbaro y, además, si los bárbaros llegaban a ocupar la ciudad amurallada, podrían atacar a su gusto a cualquiera de las demás ciudades.

—Una vez más me has demostrado tu valía —oyó que Heafstaag decía al sureño, y un murmullo de asentimiento le confirmó que sus planes habían sido aceptados. A continuación, concentró sus aguzados sentidos en lo que sucedía a su alrededor, en busca del mejor modo de escapar. De pronto, se dio cuenta de que dos guardianes se dirigían hacia donde se encontraba él, conversando tranquilamente. Estaban todavía demasiado lejos para que sus ojos humanos pudiesen ver más que una sombra oscura al lado de la tienda, pero era consciente de que el más mínimo movimiento por su parte podía alertarlos.

Decidió actuar a toda prisa y, tras dejar la figurita negra en el suelo, llamó:

—Guenhwyvar, ven a mí, sombra mía.

En algún lugar recóndito de la vasta esfera astral, la entidad de la pantera empezó a moverse con paso rápido y sutil mientras acechaba la entidad del ciervo. Las bestias de este mundo natural habían representado esta escena en multitud de ocasiones, siguiendo el orden armónico que guiaba las vidas de sus descendientes. La pantera se agachó para emprender la carrera final, presintiendo la dulzura de la inminente muerte. Aquel golpe era la armonía del orden natural, el propósito de la existencia de la pantera, y la carne su recompensa.

Sin embargo, se detuvo al instante, al oír que la llamaban por su verdadero nombre, y dejó de lado cualquier otra cosa para acatar las órdenes de su dueño.

El enorme espíritu felino se lanzó a la carrera al oscuro pasadizo que marcaba la frontera entre las esferas, en busca del solitario punto de luz que era su vida en el mundo material. Y en un momento estuvo al lado del elfo oscuro, su perfecto compañero y dueño, en las sombras de las pieles colgantes de un hogar humano.

Comprendió al instante el tono de urgencia en la voz de su dueño y se apresuró a abrir su mente para recibir instrucciones del drow.

Los dos guardianes bárbaros se acercaban con cautela, intentando averiguar lo que eran aquellas sombras situadas al lado de la tienda de sus reyes. De pronto, Guenhwyvar se abalanzó sobre ellos y dio un poderoso salto que la elevó fuera del alcance de las espadas de los bárbaros. Los guardianes esgrimieron las armas inútilmente y echaron a correr detrás del felino, mientras daban la voz de alarma por todo el campamento.

En la confusión que se sucedió entonces, Drizzt echó a andar con sigilo y paso firme en sentido contrario. Oyó los gritos de alarma mientras Guenhwyvar se deslizaba entre los soñolientos guerreros y no pudo dejar de sonreír al ver la reacción de un grupo de ellos. Al ver a aquel felino, que se movía con tanta gracia y velocidad que parecía sólo el espíritu de una pantera, la tribu del Tigre, en vez de darle caza, cayó de rodillas al suelo y, alzando las manos, dio gracias al dios Tempos.

Drizzt no tuvo demasiadas dificultades para escapar del campamento, ya que

todos los guardianes echaron a correr hacia donde provenían los gritos. Cuando el drow alcanzó la oscuridad de la tundra abierta, giró en dirección sur hacia la cumbre de Kelvin y echó a correr a través de la llanura, mientras se concentraba en ultimar los planes de defensa. Las estrellas le indicaron que quedaban menos de tres horas para el alba y comprendió que no podía llegar tarde a su cita con Bruenor si quería preparar correctamente la emboscada.

Los gritos de los bárbaros fueron cesando poco a poco, excepto las plegarias de los de las tribus del Tigre, que continuaron hasta el alba. Pocos minutos después, Guenhwyvar trotaba alegremente al lado de Drizzt.

—¡Me has salvado la vida un centenar de veces, querida amiga! —exclamó el elfo mientras acariciaba el lomo del gran felino—. O tal vez más.

—Han estado discutiendo y peleándose durante dos días —comentó Bruenor, disgustado—. ¡Es casi una bendición que haya llegado por fin el enemigo!

—Será mejor que trates de otro modo la llegada de los bárbaros —replicó Drizzt, aunque una sonrisa afloró a su rostro por lo general impasible. Sabía que su plan era consistente y que la victoria ese día estaría del lado de Diez Ciudades—. Ve ahora y tiende la trampa. No tienes demasiado tiempo.

—Empezamos a subir a mujeres y niños a los barcos en cuanto Panza Redonda nos trajo la noticia —le explicó Bruenor—. Echaremos a esas sabandijas de nuestras fronteras antes de que acabe el día. —El enano golpeó el suelo con el pie y balanceó el hacha en el aire para dar énfasis a sus palabras—. Tienes mente de estrategia, elfo. Tu plan pillará por sorpresa a los bárbaros y, además, dará gloria a todos aquellos que la necesitan.

—Incluso Kemp de Targos estará contento —añadió Drizzt.

Bruenor dio unos golpecitos a su amigo en el brazo y se volvió para marcharse.

—Lucharás a mi lado, ¿verdad? —preguntó por encima del hombro, aunque ya sabía la respuesta.

—Como tiene que ser —le aseguró Drizzt.

—¿Y el gato?

—Guenhwyvar ya ha cumplido su papel en la lucha. Pronto devolveré a mi amigo a casa.

A Bruenor le agradó la respuesta, ya que no confiaba en aquella extraña bestia amiga del drow.

—No es natural —se dijo a sí mismo mientras salía del paso de Bremen en dirección a Diez Ciudades.

Bruenor estaba demasiado lejos de Drizzt para que éste captara sus últimas palabras, pero el drow conocía al enano lo suficiente para comprender el significado general de sus murmullos. Comprendía por qué Bruenor y muchos otros se sentían incómodos junto al mágico felino. La magia era una parte importante de la gente que vivía bajo tierra, un hecho necesario de su existencia cotidiana, pero era más rara y menos comprendida entre los habitantes de la superficie, en especial por los enanos, que por regla general se sentían incómodos ante ella, salvo en el caso de las armas y escudos mágicos que ellos mismos construían.

El drow, en cambio, no se había sentido incómodo ante Guenhwyvar ni aun el día en que la había conocido. La figura había pertenecido a Masoj Hun'ett, un drow rico perteneciente a una prominente familia de la gran ciudad de Menzoberranzan, quien la había recibido como regalo de un demonio a cambio de la ayuda que Masoj le había prestado en un asunto de conflictos con los gnomos. Los caminos de Drizzt y la pantera se habían cruzado en numerosas ocasiones durante los años pasados en la oscura ciudad,

a menudo en encuentros planeados. Ambos sentían una amistad por el otro que superaba la relación que el gato tenía por aquel entonces con su dueño.

Guenhwyvar había incluso rescatado a Drizzt de una muerte segura sin que la llamaran, como si el felino hubiese estado vigilando con los ojos protectores al drow que todavía no era su dueño. Drizzt había partido solo de Menzoberranzan de viaje a una ciudad vecina cuando cayó preso de un pescador de las cuevas, un individuo con aspecto de cangrejo que habitaba en las cuevas oscuras y por regla general esperaba en alguna hornacina en lo alto de los túneles y lanzaba una invisible red de pesca sobre sus presas. En aquella ocasión había estado esperando como un paciente pescador y, como un pescado, había caído Drizzt en su trampa. La resistente red de pesca lo había inmovilizado por completo, haciendo inútiles todos sus esfuerzos por liberarse mientras lo alzaban hacia lo alto del pasadizo.

No veía escapatoria posible y tembló al pensar en la muerte horrorosa que le esperaba.

Pero de improviso llegó Guenhwyvar, deslizándose por las piedras rotas y las hendiduras de la pared al mismo nivel que el monstruo. Sin pensar en su propia seguridad y sin obedecer orden alguna, el felino atacó al pescador y lo tumbó del primer salto. El monstruo intentó huir para salvar su vida, pero Guenhwyvar lo persiguió como para castigarlo por atacar a Drizzt.

A partir de aquel día, tanto la pantera como el drow supieron que sus destinos se unirían tarde o temprano, pero ni el felino tenía poder para desobedecer la voluntad de su dueño ni Drizzt tenía derecho a reclamar la figura a Masoj, en especial porque la casa de Hun'ett era mucho más poderosa que la familia de Drizzt en la estructurada jerarquía del mundo subterráneo.

Así pues, el drow y el felino habían continuado manteniendo una relación casual como distantes compañeros.

Pero poco después ocurrió un incidente que Drizzt recordaría siempre. Masoj obligaba a menudo a Guenhwyvar a que lo ayudara en sus ataques a alguna familia enemiga o a otros habitantes del mundo subterráneo y, por regla general, el felino obedecía sus órdenes con gran eficacia, colaborando con su dueño en el campo de batalla. Sin embargo, un día, en una de esas incursiones contra el clan de Svirfnebli, una familia de gnomos mineros que con frecuencia tenían la desgracia de toparse con el drow en su hábitat común, la crueldad de Masoj llegó demasiado lejos.

Tras el asalto inicial sobre el clan, los gnomos que sobrevivieron salieron huyendo por el laberinto de corredores de las minas. La incursión había sido un éxito: los tesoros del botín eran abundantes y habían conseguido expulsar al clan, que obviamente nunca más iba a molestar al drow, pero Masoj tenía más ansias de sangre.

Utilizó a Guenhwyvar, el orgulloso y elegante cazador, como instrumento de sus asesinatos y envió al felino en persecución de los gnomos uno por uno, hasta que todos fueron destruidos.

Drizzt y varios elfos más fueron testigos del espectáculo y, aunque los demás, por su carácter maligno, consideraron la persecución como un deporte, Drizzt se sintió muy disgustado. Además, supo darse cuenta de que la pantera de rasgos orgullosos se sentía muy humillada. Guenhwyvar era un cazador nato, no un asesino, y utilizarlo para tareas semejantes era degradarlo a nivel del criminal, eso sin contar las tácticas horribles con que Masoj torturaba a los inocentes gnomos.

Aquella fue la última atrocidad de una larga lista que Drizzt había tenido que soportar. Desde siempre había sabido que él era distinto de los de su raza en varios aspectos, si bien a menudo había temido parecerse más a ellos de lo que estaba dispuesto a admitir. Sin embargo, raras veces se mostraba insensible y consideraba que

la vida de otra persona era más importante que el mero espectáculo que representaba para la gran mayoría de sus congéneres. No podía definir con palabras lo que sentía, porque en el lenguaje de los drow no existía palabra que definiera aquello, pero más tarde supo que entre los habitantes de la superficie se llamaba conciencia.

Un día de la semana siguiente, Drizzt se las arregló para pillar a Masoj solo en el exterior de Menzoberranzan. Sabía que después de asestar el golpe mortal ya no podría echarse atrás, pero no titubeó un solo instante y atravesó con su cimitarra el pecho de su sorprendida víctima. Aquella fue la única vez en su vida que asesinó a un individuo de su propia raza y, a pesar del sentimiento que le inspiraba su gente, sintió náuseas.

A continuación, cogió la estatuilla y salió huyendo, en busca de algún otro lugar remoto en el vasto territorio subterráneo para fundar su hogar. Pero al fin se vio obligado a dirigirse a la superficie exterior y, luego, perseguido a causa de su procedencia en todas las ciudades que encontró en el sur, había acabado por llegar a la frontera de Diez Ciudades, lugar en donde se mezclaban todos los parias, el último puesto de avanzada de la civilización, donde al menos se lo toleraba.

No le preocupaba demasiado que la gente le volviera la espalda en la superficie, ya que había trabado amistad con el halfling, los enanos y la hija adoptiva de Bruenor, Catti-brie.

Además, tenía a su lado a Guenhwyvar.

Volvió a dar unos golpecitos en el lomo del felino y salió del paso de Bremen en busca de algún agujero donde pudiese descansar un poco antes de la batalla.

Campos ensangrentados

La horda se introdujo en el paso de Bremen poco antes del mediodía. Hubieran deseado anunciar su glorioso ataque con cantos de guerra, pero comprendían que una cierta cautela era necesaria para llevar a buen fin el plan de batalla de DeBernezan.

DeBernezan, por su parte, suspiró aliviado al ver el familiar espectáculo de multitud de velas que salpicaban las aguas de Maer Dualdon, mientras avanzaba al lado del rey Haalfdane. Estaba convencido de que los iban a pillar a todos por sorpresa y sonrió con ironía al darse cuenta de que en algunos de los barcos ondeaba ya la bandera roja indicadora de que habían pescado.

—Más riqueza para los vencedores —murmuró para sus adentros.

Los bárbaros todavía no habían empezado a cantar cuando la tribu del Oso se separó del grupo y se encaminó hacia la ciudad de Termalaine, aunque la columna de polvo que alzaban a su paso podría haber servido de advertencia a algún observador atento de que algo fuera de lo corriente estaba ocurriendo. Continuaron avanzando hacia Bryn Shander y entonaron las primeras notas de su canto cuando apareció ante sus ojos la bandera de la ciudad principal.

Las fuerzas combinadas de las cuatro ciudades de Maer Dualdon permanecían ocultas en Termalaine. Su objetivo era realizar un ataque rápido y severo a la pequeña tribu que se disponía a invadir la ciudad, acabar con ellos lo antes posible y luego prestar ayuda a Bryn Shander, atrapando al resto de la horda entre dos ejércitos. Kemp de Targos estaba al mando de esta operación, pero había concedido el primer golpe a Agorwal, portavoz de la ciudad en cuestión.

Las antorchas prendieron fuego a los primeros edificios de la ciudad al hacer su entrada el salvaje ejército de Haalfdane. Termalaine era la segunda ciudad pesquera, después de Targos, en población, pero era una ciudad dispersa y desordenada, con casas desperdigadas en una amplia zona, separadas por anchas avenidas. Sus habitantes eran amantes de la vida privada y de la amplitud, lo cual otorgaba a la ciudad un aire de soledad que contrarrestaba con la cantidad de gente que allí vivía. Sin embargo, DeBernezan se dio cuenta de que las calles parecían inusualmente desiertas y, aunque mencionó su preocupación al rey bárbaro que caminaba a su lado, Haalfdane le aseguró que las ratas habían optado por esconderse ante la llegada de los Osos.

—¡Hacedlos salir de sus agujeros e incendiad sus casas! —gritó el rey bárbaro—. ¡Aseguraos de que los pescadores del lago oyen los gritos de sus mujeres y ven el humo de su ciudad en llamas!

Pero, de pronto, una flecha cruzó los aires y fue a clavarse en el pecho de Haalfdane, donde se enterró en dirección al corazón. El atónito bárbaro bajó la vista horrorizado para ver la hiriente flecha, pero apenas pudo lanzar un último grito antes de que la oscuridad de la muerte se cerrara en torno a él.

Con su arco de madera de fresno, Agorwal de Termalaine había silenciado para siempre al rey de la tribu del Oso y, como si de una señal se tratase, los cuatro ejércitos de Maer Dualdon surgieron a la vida.

Aparecieron en los tejados de todos los edificios, en las avenidas y detrás de todas

las puertas. Ante el feroz ataque de la multitud, los confusos y atónitos bárbaros comprendieron al instante que la batalla finalizaría pronto y muchos de ellos fueron heridos de muerte antes de poder siquiera preparar sus armas.

Varios de los invasores, acostumbrados a la batalla, se las arreglaron para unirse en grupos, pero la gente de Diez Ciudades, que luchaba por sus hogares, sus vidas y las de sus seres queridos, armados con arcos y escudos forjados por enanos, contraatacaron al instante y, sin temor alguno, los defensores consiguieron diezmar a los invasores restantes por ser mucho más numerosos.

En una avenida situada en un extremo de Termalaine, Regis avanzaba oculto en una pequeña carreta cuando vio pasar a dos bárbaros huyendo de la batalla. El halfling titubeó ante el dilema: no quería ser tildado de cobarde, pero tampoco tenía intención de participar en la guerra de los humanos. Cuando pasó el peligro, bajó del carro y reflexionó sobre cuál sería el paso siguiente.

De pronto, un hombre de cabellos oscuros, que supuso sería miembro del ejército de Diez Ciudades, se introdujo en la avenida y descubrió al halfling. Regis supo que se había acabado el juego de ocultarse y consideró que había llegado el momento de dar el primer paso.

—¡Dos de esos canallas acaban de pasar por aquí! —gritó al sureño de cabellos oscuros—. ¡Ven, si nos apresuramos podremos alcanzarlos!

Sin embargo, DeBernezan tenía otros planes. En un desesperado intento de salvar su propia vida, había decidido escabullirse por una avenida y aparecer en otra como miembro de las fuerzas de Diez Ciudades, pero no tenía intención de dejar vivo ningún testigo del cambio. Echó a andar hacia Regis, con la espada a punto.

Regis presintió que había algo peculiar en los gestos del hombre que se acercaba.

—¿Quién eres? —preguntó aunque, en cierto modo, sabía que no obtendría respuesta. Creía conocer de vista a todas las personas de la ciudad y, en cambio, aquel rostro no recordaba haberlo visto nunca. Al instante, empezó a sospechar que quizá fuera aquél el traidor que Drizzt le había descrito a Bruenor.

—¿No te he visto llegar con ellos hace un rato...?

DeBernezan estiró el brazo para clavarle la espada en el rostro, pero Regis, diestro y siempre alerta, logró apartarse, aunque la afilada hoja le rozó la cabeza y su propio impulso lo hizo caer al suelo. Con una calma impasible y completa sangre fría, el hombre de cabellos oscuros volvió a abalanzarse hacia adelante.

Regis se puso en pie de un salto y fue caminando hacia atrás, paso a paso, atento a los movimientos de su asaltante, pero entonces topó con el costado de la pequeña carreta. Vio que DeBernezan continuaba avanzando y comprendió que no había escapatoria posible.

Desesperado, Regis extrajo el rubí que llevaba colgado al cuello.

—Por favor, no me mates —suplicó mientras dejaba que la piedra danzara seductoramente ante él—. Si me dejas con vida, te daré esto y te mostraré dónde puedes encontrar muchos más. —Se sintió esperanzado al ver el ligero gesto de vacilación de DeBernezan al ver la piedra—. Está muy bien tallada y podrías conseguir una fortuna por ella.

DeBernezan permanecía con la espada alzada, pero Regis fue contando los segundos que pasaban y vio que el hombre observaba la gema sin pestañear. El halfling mantuvo quieta la mano izquierda mientras con la derecha, oculta en la espalda, intentaba aferrar la pequeña pero pesada maza que Bruenor le había construido personalmente.

—¡Ven, mírala más cerca! —sugirió con suavidad.

DeBernezan, rendido ante el hechizo de la piedra preciosa, se inclinó ligeramente

para observar mejor aquel fascinante baile de luz.

—Sé que no es justo —se lamentó Regis en voz alta, convencido de que DeBernezan estaría demasiado abstraído para fijarse en lo que decía, al tiempo que dejaba caer con todas sus fuerzas la maza en la nuca del hombre.

Luego, echó un vistazo al trabajo sucio que acababa de realizar y se encogió de hombros. Había hecho lo que debía.

Los sonidos de la batalla que se debatía en las calles parecieron acercarse a aquella avenida solitaria y Regis volvió de nuevo a la realidad. Una vez más, actuó por puro instinto. Se deslizó debajo del cuerpo caído de su enemigo y dio media vuelta como para dar la impresión de que había caído bajo el peso de aquel hombre mayor que él. Al examinar el daño que le había producido la primera acometida de DeBernezan, se alegró de no haber perdido la oreja y esperó que la herida pareciese suficientemente seria como para dar credibilidad a la imagen de una batalla a muerte.

El cuerpo principal de las fuerzas bárbaras alcanzó la prolongada y baja colina que conducía a Bryn Shander sin tener noticias de la derrota de sus camaradas en Termalaine. En este punto volvieron a separarse; por un lado Heafstaag, al mando de la tribu del Elk, se encaminó a la parte oriental de la colina; y Beorg, con el resto de la horda, se dirigió hacia la ciudad amurallada. Ahora volvieron a entonar su canto de batalla, confiando en que aquello pusiera todavía más nerviosos a los sorprendidos y aterrados habitantes de Diez Ciudades.

Sin embargo, detrás de los muros de Bryn Shander se sucedía una escena muy diferente de como se la imaginaban los bárbaros. El ejército de la ciudad, junto con las fuerzas de Caer-Konig y Caer-Dineval, estaban dispuestos con sus arcos y flechas y marmitas de aceite hirviendo.

Como detalle irónico y morboso, la tribu del Elk, que desde donde estaba no podía ver la parte frontal del muro, estalló en aclamaciones al oír los primeros gritos de agonía, pensando que las víctimas eran los sorprendidos habitantes de Diez Ciudades. Pocos segundos después, mientras Heafstaag conducía a sus hombres al lado más oriental del muro, también ellos se encontraron con el desastre. Los ejércitos de Good Mead y Dougan's Hole estaban firmemente apostados esperándolos y los bárbaros fueron atacados antes de que ni siquiera se dieran cuenta de que los habían visto.

Sin embargo, tras los primeros instantes de confusión, Heafstaag consiguió recobrar el control de la situación. Sus guerreros habían presenciado muchas guerras juntos y eran hombres acostumbrados a la lucha y que no conocían el miedo. Incluso con las bajas del primer ataque, la fuerza que tenían ante ellos no los sobrepasaba en número y Heafstaag confiaba en que podrían vencer con rapidez a los pescadores y que aún quedaría con hombres disponibles.

Pero en aquel momento el ejército de Cielo Oriental apareció en la carretera del este, cantando a voz en grito como lo habían hecho los bárbaros, y atacó a los invasores por el flanco izquierdo. Y cuando Heafstaag, todavía ileso, acababa de ordenar a sus hombres que realizaran los ajustes necesarios para protegerse contra esa nueva fuerza, noventa aguerridos y bien armados enanos aparecieron a sus espaldas. La horda de enanos, con el semblante ceñudo, atacaron en una formación en ángulo, con Bruenor a la cabeza, y derribaron bárbaros como si segaran hierba alta con guadañas.

Los bárbaros luchaban con valentía y muchos pescadores murieron en la ladera oriental de Bryn Shander, pero la tribu del Elk era inferior en número y era acosada por los cuatro flancos, con lo que se derramó mucha más sangre bárbara que la de sus enemigos. Heafstaag puso su empeño en conseguir reunir a sus hombres, pero todo asomo de formación u orden se desintegraba a su alrededor. Horrorizado, el rey se dio

pronto cuenta de que todos sus hombres iban a morir a menos que pudieran encontrar una vía de escape hacia la relativa seguridad de la tundra.

Heafstaag mismo, que nunca se había batido en retirada en una batalla, hizo un último intento a la desesperada. Junto con todos los guerreros que pudo reunir se precipitó contra la horda de enanos, buscando un camino entre ellos y el ejército de Cielo Oriental, y, aunque muchos bárbaros fueron derribados por las afiladas espadas de la gente de Bruenor, varios consiguieron escapar del círculo enemigo y salir huyendo en dirección a la cumbre de Kelvin.

En un principio, Heafstaag logró pasar indemne, matando dos enanos a su paso, pero de pronto el gigante se vio envuelto por una impenetrable nube de oscuridad absoluta. Con un postrer esfuerzo, consiguió atravesar la nube y volver de nuevo a la luz, para encontrarse frente a frente con un elfo oscuro.

Bruenor llevaba ya siete muescas en el mango de su hacha y se disponía a contabilizar la octava en un joven bárbaro, alto y desgarbado que, a pesar de ser demasiado joven para mostrar el más mínimo indicio de pelo en el rostro bronceado, sostenía el estandarte de la tribu de los Elk con la compostura de un guerrero experto. Bruenor examinó con curiosidad aquel rostro impasible y tranquilo mientras se acercaba al joven y se quedó sorprendido al notar que no había en las facciones del joven aquel fuego salvaje y ansia de sangre propia de su raza, sino que parecía más un observador de profunda comprensión. El enano se dio cuenta de que en el fondo lamentaba tener que matar a una persona tan joven y peculiar y su pena lo hizo vacilar ligeramente cuando ambos se encontraron en el campo de batalla.

Sin embargo, valiente como dictaba su herencia, el joven no tenía miedo de nada y la indecisión de Bruenor le había concedido la primera ventaja. Con mortífera precisión, dejó caer la vara del estandarte sobre la cabeza de su enemigo. El tremendo impacto abolló el casco de Bruenor y dejó al enano medio atontado. Pero, duro como la piedra que estaba acostumbrado a minar, Bruenor se colocó ambas manos en las caderas y alzó la vista hacia el bárbaro, quien estuvo a punto de dejar caer la vara al ver que el enano todavía seguía en pie.

—Niño tonto —gruñó Bruenor mientras de un golpe de hacha le dañaba ambas piernas—. ¿No te ha dicho nunca nadie que no debes golpear a un enano en la cabeza?

El joven intentó a la desesperada ponerse de nuevo en pie pero Bruenor lo golpeó con todas sus fuerzas en el rostro con el escudo de hierro.

—¡Ocho! —exclamó el enano mientras echaba una ojeada a su alrededor en busca de la novena víctima. Sin embargo, durante un instante, miró por encima del hombro hacia atrás para examinar de nuevo al joven muerto y sacudió la cabeza al pensar en la pérdida de uno tan alto y erguido, con ojos inteligentes además de fuerza física, una combinación poco habitual entre los salvajes y feroces nativos del lago del Viento Helado.

La rabia que sentía Heafstaag se duplicó al ver que su nuevo enemigo era un elfo oscuro.

—¡Perro embrujado! —aulló al tiempo que alzaba su hacha enorme hacia el cielo.

Pero, mientras él hablaba, Drizzt chasqueó los dedos y el alto bárbaro se vio cubierto de llamas púrpuras de la cabeza a los pies. Heafstaag empezó a gritar horrorizado ante aquel fuego mágico, aunque las llamas no le quemaban la piel. Drizzt se abalanzó hacia adelante, haciendo girar sus dos cimitarras con más rapidez de la que el rey bárbaro podía captar.

La sangre le fluía en abundancia por multitud de pequeñas heridas, pero Heafstaag

apenas si pareció percatarse. La gran hacha cayó en picado y, aunque Drizzt pudo desviar el golpe, el esfuerzo le dejó entumecido el brazo. El bárbaro volvió a alzar el hacha, pero esta vez Drizzt consiguió apartarse de aquel barrido mortal y, ante el rápido giro del elfo, Heafstaag perdió el equilibrio por el impulso del arma y, por un momento, quedó indefenso. Drizzt no titubeó y clavó una de las afiladas hojas en un costado del bárbaro.

Heafstaag aulló de dolor y lanzó un golpe con el brazo al aire. Drizzt, que creía que su último ataque había sido fatal, se quedó totalmente sorprendido cuando el manotazo del bárbaro lo golpeó en la cara y lo lanzó por los aires. El bárbaro se abalanzó sobre él a toda prisa intentando acabar con aquel peligroso oponente antes de que recobrar el pie.

Pero Drizzt era ágil como un gato. Rodó por el suelo y se dispuso a resistir el ataque de Heafstaag con una de sus cimitarras firmemente sujeta. El hacha pasó por encima de la cabeza del elfo, sin rozarlo y el sorprendido bárbaro, sin poder detener su impulso, cayó sobre la afilada hoja de su adversario. La cimitarra se le clavó en el vientre, pero todavía le quedaron fuerzas para observar al drow y empezar a balancear el hacha. Drizzt, convencido ya de la fuerza sobrehumana del bárbaro, había permanecido esta vez en guardia. Clavó de nuevo su arma en la panza de su enemigo, y le abrió de lado a lado el abdomen.

El hacha de Heafstaag cayó inútilmente al suelo mientras intentaba impedir que la sangre le saliera a borbotones por la herida del vientre. Balanceó la cabeza de lado a lado, sintió que el mundo estallaba a su alrededor y que estaba cayendo sin remedio.

Varios de sus guerreros llegaron a la carrera, con enanos pisándoles los talones, y consiguieron sujetar a su rey antes de que cayera al suelo. Tal era su devoción por él que dos de ellos lo alzaron y salieron huyendo mientras el resto daba media vuelta para resistir el ataque de los enanos, conscientes de que no podrían aguantar mucho pero deseando que fuera suficiente para que los otros dos logran llevar a un lugar seguro al rey.

Drizzt se apartó de los bárbaros rodando por el suelo y, tras ponerse en pie, salió en persecución de los dos que transportaban a Heafstaag. Tenía el enfermizo presentimiento de que el terrible rey sobreviviría incluso con heridas tan graves y quería terminar el trabajo, pero, al alzarse, sintió que el mundo también estallaba a su alrededor. Un costado de su manto estaba manchado con su propia sangre y, de pronto, se dio cuenta de que respiraba con gran dificultad. El tórrido sol del mediodía hería sus ojos noctámbulos y estaba bañado en sudor.

Se dejó caer en la oscuridad.

Los tres ejércitos que permanecían a la espera tras las murallas de Bryn Shander despacharon con gran rapidez la primera línea de invasores y luego hicieron batirse en retirada al resto de la horda bárbara. Impertérritos y convencidos de que el tiempo jugaría en su favor, los guerreros se reagruparon alrededor de Beorg y empezaron una cautelosa pero inflexible marcha de regreso a la ciudad.

Al oír la carga que se acercaba por la ladera oriental, creyeron que Heafstaag había finalizado su tarea y que, al enterarse de la resistencia que habían encontrado en la puerta principal, venía a ayudarlos a irrumpir en la ciudad. Luego Beorg vislumbró un grupo de bárbaros que huía hacia el norte, en dirección al paso del Viento Helado, la franja de tierra opuesta al paso de Bremen que transcurría entre el lago Dinneshere y el lado oriental de la cumbre de Kelvin, y comprendió que su gente estaba en peligro. Sin ofrecer más explicaciones que la promesa de clavarle la espada a todo aquel que cuestionase sus órdenes, Beorg mandó a sus hombres dar media vuelta para alejarse de

la ciudad, esperando reencontrarse con Haalfdane y la tribu del Oso y salvar el máximo de hombres posible.

Pero, antes de completar el reverso de la marcha, se encontró a Kemp y los cuatro ejércitos de Maer Dualdon tras él, alborozados por la masacre de Termalaine. Por encima del muro se veían los ejércitos de Bryn Shander, Caer-Konig y Caer-Dineval, y por detrás de la colina apareció Bruenor, al mando del clan de los enanos y los tres ejércitos restantes de Diez Ciudades.

Beorg ordenó a sus hombres que se colocaran en círculo cerrado.

—¡Tempos nos está observando! —les gritó—. ¡Haced que se sienta orgulloso de su gente!

Quedaban casi ochocientos bárbaros, que lucharon con empeño seguros de que su dios los premiaría. Mantuvieron la formación durante casi una hora, cantando y muriendo, antes de que se rompieran las líneas y reinara el caos.

Menos de cincuenta lograron escapar con vida.

Después de que finalizaron las últimas batallas, los fatigados guerreros de Diez Ciudades se vieron en la penosa tarea de contabilizar sus bajas. Más de quinientos compañeros suyos habían muerto y otros doscientos podrían morir de resultas de sus heridas, aunque la balanza se inclinaba a su favor si se consideraban los dos mil bárbaros que habían encontrado la muerte en las calles de Termalaine y las laderas de Bryn Shander.

Aquel día se habían descubierto muchos héroes, y Bruenor, aunque estaba ansioso por volver al campo de batalla en busca de compañeros desaparecidos, esperó durante largo rato hasta que se transportó en brazos hasta el último de ellos a Bryn Shander.

—¡Panza Redonda! —exclamó de pronto el enano.

—Mi nombre es Regis —respondió el halfling desde su posición aventajada, mientras se cruzaba de brazos con gesto orgulloso.

—Respeto, querido enano —intervino uno de los hombres que transportaba a Regis—. En combate cuerpo a cuerpo, el portavoz Regis, de Bosque Solitario, mató al traidor que nos había traído la horda de bárbaros, aunque recibió serias heridas en la batalla.

Bruenor se echó a reír, divertido, mientras pasaba la procesión.

—¡Apuesto a que ha contado más de un cuento! —bromeó con sus compañeros, que también reían—. ¡O soy un gnomo barbudo!

Kemp de Targos y uno de sus tenientes fueron los primeros en llegar al cuerpo caído de Drizzt Do'Urden. Kemp le dio un puntapié con la bota manchada de sangre y obtuvo un gemido semiinconsciente como respuesta.

—Vive —le dijo al teniente con una sonrisa divertida—. ¡Qué lástima! —volvió a golpear al drow con el pie, esta vez un poco más fuerte. El otro hombre se echó a reír en actitud aprobatoria y alzó el pie para unirse al juego.

De pronto, un puño emergió de la nada y golpeó a Kemp en la barbilla con tanta fuerza que lo lanzó por encima de Drizzt y lo hizo rodar por el suelo. El teniente dio media vuelta e inclinó la cabeza, justo para recibir el segundo puñetazo de Bruenor en la cara.

—¡Uno también para ti! —gruñó el enojado enano al oír crujir la nariz del hombre bajo sus nudillos.

Cassius de Bryn Shander, que observaba la escena desde lo alto de la colina, lanzó un grito de ira y echó a correr colina abajo hacia Bruenor.

—¡Deberían enseñarte diplomacia! —lo regañó.

—¡Quédate donde estás, hijo de cerda mugrienta! —fue la amenazadora respuesta de Bruenor—. Le debéis al drow vuestras malditas vidas y que vuestras casas estén aún en pie —gritó a todo aquel que quisiera escucharlo—. Y lo tratáis como a un gusano.

—¡Cuida tus palabras, enano! —insistió Cassius, asiendo el mango de su espada. Al instante, los enanos formaron una línea alrededor de su jefe y los hombres de Cassius se apiñaron junto a éste.

De pronto, otra voz terció en la discusión.

—Cuida las tuyas, Cassius —le advirtió Agorwal, de Termalaine—. Yo le habría hecho lo mismo a Kemp si tuviera la valentía del enano. —Señaló al norte—. El cielo está completamente despejado —gritó—. Pero si no hubiera sido por el drow, ahora estaríamos rodeados del humo de la ciudad en llamas de Termalaine.

El portavoz de la citada ciudad y sus hombres se colocaron junto a la línea de Bruenor y dos de ellos alzaron con cuidado a Drizzt.

—No temas por tu amigo, valiente enano —aseguró Agorwal—. Lo atenderemos en mi ciudad. ¡Nunca más lo juzgaremos mal, ni yo ni ningún individuo de Termalaine, por el color de su piel o el pasado de sus semejantes!

Cassius estaba fuera de sí.

—¡Llevaos a vuestros soldados de la ciudad de Bryn Shander! —le ordenó a Agorwal, pero era una amenaza inútil, porque los hombres de Termalaine ya se batían en retirada.

Satisfecho de que el drow estuviera en buenas manos, Bruenor y su clan se marcharon en busca del resto de sus compañeros.

—¡No olvidaré esto! —le gritó Kemp desde lejos.

Bruenor escupió al portavoz de Targos y continuó su camino, impasible.

Y así fue como la alianza entre los habitantes de Diez Ciudades sólo duró mientras tuvieron frente a ellos a su enemigo común.

Epílogo

Los pescadores de Diez Ciudades se desperdigaron por toda la colina entre sus enemigos caídos para despojarlos de todo aquello de valor que llevaran consigo y para acabar de rematar a los que todavía permanecían malheridos.

Sin embargo, entre la carnicería de aquella escena sangrienta, tuvo lugar un toque de misericordia. Un hombre de Good Mead dio la vuelta con el pie a un joven bárbaro inconsciente y se disponía a rematar la faena cuando llegó Bruenor, quien, reconociendo al joven portador del estandarte que le había abollado el casco, detuvo al pescador sujetándole el brazo.

—No lo mates. No es más que un muchacho y no puede ser consciente de lo que él y su gente hicieron.

—¡Bah! —bufó el pescador—. ¿Qué piedad hubieran tenido estos perros con nuestros hijos? De todas formas, está medio muerto.

—Aun así, te pido que no lo hagas —gruñó Bruenor, sacudiendo el hacha que llevaba apoyada en el hombro—. Es más, insisto.

El pescador frunció el entrecejo, pero, como había sido testigo de las hazañas de Bruenor en la batalla, prefirió no provocarlo demasiado y, con gesto de disgusto, se alejó en busca de víctimas menos protegidas.

El joven se agitó en el suelo y soltó un gemido.

—Así que al final has quedado con vida —dijo Bruenor. Se arrodilló a su lado y le echó la cabeza hacia atrás para observarlo directamente a los ojos—. Ahora escúchame bien. Te he salvado la vida, aunque no sé exactamente por qué, pero no creas que la gente de Diez Ciudades será capaz de perdonarte. Quiero que veas la miseria que nos ha traído tu gente. Tal vez tengas un instinto asesino en la sangre y, si así es, deja que el pescador te mate aquí y ahora. Sin embargo, creo que hay algo más en ti y tendrás tiempo suficiente para demostrarme si tenía razón.

»Nos servirás a mí y a mi gente en las minas durante cinco años y llegará el día en que puedas probar que merece la pena haberte concedido la vida y la libertad.

Se dio cuenta de que el joven había vuelto a caer en una semiinconsciencia.

—No te preocupes —murmuró—. ¡Ya tendrás tiempo de oírme, te lo aseguro! —se dispuso a dejar caer la cabeza sobre la hierba, pero, en vez de eso, la depositó con delicadeza.

Los que fueron testigos de la amabilidad del enano con el joven bárbaro se mostraron sorprendidos, pero nadie podía adivinar las consecuencias de lo que acababan de ver. Ni siquiera Bruenor, con todos sus conocimientos del carácter bárbaro, podía suponer que aquel joven, Wulfgar, se convertiría en el hombre que reformaría la agreste región de la tundra.

Muy lejos de allí, en un amplio paso entre las elevadas cimas de la Columna del Mundo, Akar Kessell languidecía en la cómoda vida que Crenshinibon le había proporcionado. Sus esclavos goblins le habían capturado una hembra de una caravana de mercaderes para que se divirtiera, pero ahora algo más atraía su atención. Humo, columnas de humo que se alzaban hacia el límpido cielo en la dirección de Diez Ciudades.

—Bárbaros —adivinó Kessell. Había oído rumores de que las tribus se estaban reuniendo cuando viajó con los demás brujos de Luskan a Cielo Oriental, pero no le importaba. ¿Por qué podía preocuparle? Tenía todo lo que necesitaba aquí, en Cryshal-

Tirith, y no sentía deseos de viajar a ningún otro lugar.

Al menos, no deseos que procediesen de su voluntad propia.

Crenshinibon era una reliquia realmente viva en su magia y parte de su vida era el deseo de conquistar y ordenar. La Piedra de Cristal no se contentaba con una existencia monótona en una desolada montaña, con un atajo de duendes como únicos sirvientes. Quería más. Quería poder.

Los pensamientos de Kessell, al vislumbrar la columna de humo de Diez Ciudades, habían despertado el hambre de la reliquia, así que ahora estaba utilizando todo su poder de sugestión sobre Kessell.

Una súbita imagen se dibujó en las necesidades más profundas del brujo. Se vio a sí mismo sentado en el trono de Bryn Shander, inmensamente rico y respetado por toda su corte. Imaginó la respuesta de la Torre de Huéspedes del Arcano, en Luskan, cuando los magos de allí, en especial Eldeluc y Dendybar, descubrieran que Akar Kessell se había convertido en rey de Diez Ciudades y en el amo de todo el valle del Viento Helado. ¿Le ofrecerían entonces el hábito de su insignificante orden?

A pesar de que Kessell disfrutaba de lo lindo con aquella existencia lujosa que había encontrado, el pensamiento le atraía. Dejó que su mente continuara vagando para cumplir tarea tan ambiciosa.

No debía dominar a los pescadores tal como había hecho con la tribu de goblins, ya que hasta los menos inteligentes de éstos habían resistido la imposición de su voluntad durante mucho tiempo. Y, cuando algunos de ellos habían salido de las inmediaciones de la torre, recuperaron su habilidad para determinar sus propias acciones y huyeron a las montañas. No, una simple dominación no funcionaría con los humanos.

Kessell meditó en la posibilidad de utilizar el poder que sentía vivo en la estructura de Cryshal-Tirith, fuerzas destructivas que en nada se parecían a lo que había oído hasta ahora, incluso en la Torre de Huéspedes. Aquello podría serle de ayuda, pero no sería suficiente. Hasta la fuerza de Crenshinibon tenía sus límites y necesitaba grandes exposiciones bajo el sol para reunir más poder con el que reemplazar al ya utilizado. Además, en Diez Ciudades había demasiada gente desperdigada para poder agruparlos bajo una misma esfera de influencia y Kessell no quería destruirlos a todos. Los goblins le servían, pero el brujo soñaba con tener humanos obedeciendo sus órdenes, hombres reales como los que lo habían perseguido durante toda su vida.

Durante toda su vida antes de que consiguiera la piedra.

Sus meditaciones lo conducían a una única línea de razonamiento. Necesitaría un ejército.

Pensó en la posibilidad de formarlos con los goblins sobre los que mandaba. Como obedecían con auténtico fanatismo todos sus deseos, aceptarían alegres morir por él (de hecho, algunos habían muerto ya por su causa), pero ni siquiera ellos eran suficientemente numerosos para invadir la vasta región de los tres lagos.

De pronto, un diabólico pensamiento acudió a la mente del brujo, instigado de nuevo por la Piedra de Cristal.

—¿Cuántos agujeros y cuevas hay en la extensa y rocosa región de montañas? —gritó en voz alta—. ¿Y cuántos goblins, ogros, trolls y gigantes habitan en ellas?

Una perversa imagen empezaba a tomar cuerpo en su cerebro. Se vio al mando de un ejército de goblins y gigantes, arrasando las llanuras, con una fuerza imparabile e irresistible.

¡Cómo temblarían entonces los hombres!

Se recostó sobre un suave cojín y llamó a la mujer de su nuevo harén. Tenía otro juego en mente, que también se le había ocurrido durante un sueño; le ordenaba que suplicara, gimiera y, finalmente, le daba muerte. Aunque el brujo había decidido

considerar las posibilidades de hacerse con el mando de Diez Ciudades, no tenía prisa. Había mucho tiempo. Los duendes siempre podían buscarle otro juguete.

Crenshinibon también permanecía en paz. Había conseguido sembrar la semilla en la mente de Kessell, una semilla que germinaría en un plan de conquista, pero, al igual que el brujo, la reliquia tampoco tenía por qué apresurarse.

La Piedra de Cristal había esperado diez mil años para volver a la vida y ver otra vez brillar la llama de esta nueva oportunidad de poder. Podía esperar un poco más.

Libro 2

Wulfgar

Más que un muchacho

Regis se recostó perezoso sobre su tronco favorito y bostezó con deleite, mientras los rayos de sol que conseguían colarse entre la espesa vegetación iluminaban los hoyuelos querúbicos de su rostro. Su caña de pescar permanecía anclada ante él, aunque hacía ya tiempo que le habían quitado el cebo al anzuelo. Regis raramente pescaba algún pez, pero se vanagloriaba de no gastar más de un gusano al día.

Había acudido a este lugar a diario desde su regreso a Bosque Solitario ya que ahora pasaba el invierno en Bryn Shander, disfrutando de la compañía de su buen amigo Cassius. La ciudad de la colina no tenía ni punto de comparación con Calimport, pero el palacio de su portavoz era el lugar más lujoso de todo el valle del Viento Helado y Regis se consideraba muy inteligente por haber convencido a Cassius de que lo invitara a pasar los duros tiempos del invierno allí.

Una gélida brisa agitaba las aguas de Maer Dualdon y el halfling esbozó una sonrisa. Aunque ya había pasado más de medio mes de junio, aquél era el primer día caluroso del corto verano y Regis estaba dispuesto a sacar el máximo provecho. Por primera vez en casi un año había decidido salir antes de mediodía y planeaba permanecer en aquel lugar, ligero de ropa para que el sol caldeara cada rincón de su cuerpo, hasta que los últimos rayos rojizos desaparecieran por el horizonte.

Un grito de enfado en el lago captó su atención. Alzó la cabeza y entreabrió un pesado párpado. Lo primero que notó, para su completa satisfacción, fue que su vientre había aumentado considerablemente durante el invierno de modo que, desde ese ángulo, no podía verse más que la punta de los pies.

En mitad del lago, cuatro barcos, dos de Termalaine y dos de Targos, luchaban por conseguir una posición, adelantándose con súbitos cambios de rumbo y virajes mientras sus marineros gritaban y escupían a los barcos que ostentaban la bandera de la ciudad contraria. Durante los últimos cuatro años y medio, desde la batalla de Bryn Shander, las dos ciudades habían estado permanentemente en guerra y, aunque sus batallas se reducían más a un cruce de palabras y puños que de armas, algún barco había sido hundido o conducido a las rocas para que embarrancase en aguas poco profundas.

Regis se encogió de hombros y volvió a recostar la cabeza sobre el atadillo de su abrigo. No había habido grandes cambios en Diez Ciudades durante los últimos años. Regis y varios portavoces más habían tenido grandes esperanzas de llegar a conseguir una comunidad unida a pesar de la agria disputa mantenida después de la batalla entre Kemp de Targos y Agorwal de Termalaine, por causa del drow.

Incluso a orillas del lago, el período de buenos propósitos había tenido una vida muy corta entre los rivales irreconciliables. La tregua entre Caer-Dineval y Caer-Konig se había mantenido hasta que uno de los barcos de Caer-Konig había pescado un valioso y raro pescado en la zona del lago Dinneshere que Caer-Dineval reclamaba como propia como compensación de las aguas que había perdido con la expansión de Cielo Oriental.

Además, Good Mead y Dougan's Hole, dos ciudades que por regla general eran muy independientes y que estaban situadas a orillas de Aguas Rojizas, habían reclamado enérgicamente una compensación de Bryn Shander y de Termalaine, ya que

habían sufrido muchas bajas en la batalla de Bryn Shander, aunque nunca habían considerado problema suyo aquel asunto. Aducían que las dos ciudades que más provecho habían sacado de la ciudad entre las comunidades debían pagar a las demás. Por supuesto, las ciudades del norte se habían negado a pagar.

Y, de este modo, la lección de los beneficios que supondría una unificación fue totalmente desatendida. Las diez comunidades continuaron más divididas que nunca.

En verdad, la ciudad que más provecho había conseguido de la batalla fue Bosque Solitario. La población de Diez Ciudades, en su conjunto, permanecía bastante constante y, aunque muchos cazadores de fortuna y canallas fugitivos continuaban filtrándose en la región, la mayoría eran asesinados o acababan por desencantarse con las condiciones brutales del clima y volvían al sur, más hospitalario.

Sin embargo, Bosque Solitario había crecido considerablemente. Maer Dualdon, con su importante reserva de truchas de cabeza de jarrete, continuaba siendo el lago más provechoso de los tres y, con la lucha constante entre Termalaine y Targos y la situación precaria de Bremen, a orillas del río Shaengarne, de riadas frecuentes e impredecibles, Bosque Solitario se convirtió en la ciudad más atractiva de las cuatro. La gente de la pequeña comunidad había lanzado incluso una campaña para atraer a nuevos ciudadanos, en la que citaban a Bosque Solitario como el «Hogar del héroe halfling» y como el único lugar en kilómetros a la redonda con árboles que daban sombra.

Regis había abandonado su posición de portavoz poco después de la batalla, de mutuo acuerdo entre él y sus conciudadanos. Como Bosque Solitario estaba cobrando importancia poco a poco y se estaba acabando su reputación como refugio de todos los pícaros, necesitaba un representante de más empuje en el consejo y Regis simplemente no quería volver a molestarse con semejante responsabilidad.

Por supuesto, el halfling había hallado el modo de que su fama le resultara provechosa. Los nuevos habitantes de Bosque Solitario estaban obligados a pagar con una parte de sus primeras pescas a cambio del derecho a ostentar la bandera de la ciudad y Regis había convencido al nuevo portavoz y los demás líderes de la ciudad de que, ya que su nombre era utilizado para atraer a nuevos colonos, él merecía una parte de estos tributos.

El halfling no podía dejar de sonreír cada vez que pensaba en su buena fortuna. Pasaba sus días en paz, yendo y viniendo a su placer y la mayor parte del día recostado en el tronco de su árbol favorito, con la caña echada en el agua y dejando que transcurriera el tiempo.

Su vida había experimentado un cambio muy agradable, aunque el único trabajo que ejercía ahora era la talla de marfil. Sus piezas talladas habían multiplicado por diez su valor; en parte, el precio estaba parcialmente inflado por la pequeña fama que había conseguido, pero, sobre todo, porque había convencido a varios entendidos que visitaban Bryn Shander de que su estilo único y su forma de trabajar otorgaban a sus piezas un valor artístico y estético especial.

Acarició el rubí que llevaba colgado al cuello. Parecía que últimamente podía «convencer» casi a todo el mundo.

El martillo caía una y otra vez sobre el metal incandescente y multitud de chispas saltaban de la superficie del yunque formando arcos en el aire para ir a morir en la oscuridad de la habitación de piedra. El pesado martillo moldeaba sin cesar, guiado casi sin esfuerzo por un brazo enorme y musculoso.

El herrero no llevaba más que unos pantalones y un delantal de cuero atado a la cintura en aquella calurosa y pequeña habitación. Oscuras líneas de hollín habían quedado marcadas en las hendiduras entre los músculos de los hombros y el pecho, y

estaba cubierto de sudor por el calor que despedía la forja. Sus movimientos iban marcados por una facilidad tan rítmica e incansable que parecía casi sobrenatural, como si en realidad fuera el dios creador del mundo antes de que apareciera el hombre mortal.

Una sonrisa de aprobación se dibujó en su rostro cuando sintió que la rigidez del hierro cedía por fin a la fuerza de sus golpes. Nunca hasta ahora se había encontrado con un metal tan difícil, un metal que probaba su habilidad hasta los límites de su propia resistencia. Se estremeció al sentir que en el fragor de la batalla había demostrado ser él el más fuerte.

«Bruenor estará contento.»

Wulfgar se detuvo un momento y reflexionó sobre el significado de sus pensamientos, sonriendo a pesar suyo al recordar sus primeros días de trabajo en las minas de los enanos. Qué joven más tozudo e iracundo había sido entonces, después de que un enano malhumorado le negara el derecho a morir en el campo del honor, justificando aquel acto de compasión no solicitada con un escueto «será un buen negocio».

Aquella iba a ser su quinta primavera en compañía de los enanos en túneles tan bajos que obligaban a sus dos metros diez de estatura a ir continuamente inclinado. Soñaba con recuperar algún día la libertad de la tundra abierta, donde podría extender los brazos al calor del sol o al tacto intangible de la luna. O permanecer echado con las piernas estiradas mientras el viento incansable le helaba la piel y las estrellas cristalinas le llenaban la mente de misteriosas visiones de horizontes desconocidos.

Y, sin embargo, a pesar de todos sus inconvenientes, tenía que admitir que echaría de menos el calor de la forja y los martilleos constantes de las minas de los enanos. Durante el primer año de servidumbre, había trabajado según el código brutal de su gente —que definía el caer preso como una desgracia—, recitando la canción de Tempos como una letanía de fuerza contra la debilidad que lo acosaba al vivir en compañía de los civilizados y pacíficos sureños.

Pero Bruenor había demostrado ser más sólido que el metal que golpeaba. El enano no amaba abiertamente la batalla pero manejaba su hacha con mortal precisión y soportaba impasible golpes que hubieran hecho caer a un ogro.

Durante los primeros días de relación, el enano había sido un enigma completo para Wulfgar. El joven bárbaro se sentía obligado a demostrar a Bruenor cierto grado de respeto, ya que el enano lo había vencido en el campo de batalla. Incluso en aquel momento, cuando las líneas de batalla los definían a ambos como acérrimos enemigos, Wulfgar había detectado un afecto genuino y muy arraigado en los ojos del enano, que lo había dejado confuso. Él había venido con su gente a saquear Diez Ciudades y, sin embargo, la actitud fundamental de Bruenor se parecía más a la preocupación de un padre que a la del dueño de un esclavo. No obstante, Wulfgar también tenía siempre muy presente su posición en las minas, porque Bruenor a menudo se mostraba brusco e insultante y lo obligaba a realizar tareas menores y, a veces, degradantes.

La rabia de Wulfgar había ido desapareciendo con el paso del tiempo y acabó por aceptar su castigo con estoicismo, obedeciendo las órdenes de Bruenor sin preguntar y sin quejarse. Poco a poco, sus condiciones habían ido mejorando.

Bruenor le había enseñado a trabajar en la forja y, posteriormente, a moldear el metal en armas de gran precisión y demás instrumentos. Y, por fin, un día, que Wulfgar recordaría siempre, le habían concedido su propia forja y su yunque, donde podía trabajar en solitario y sin que lo supervisaran, aunque Bruenor asomaba la cabeza por allí con frecuencia para protestar por algún golpe inexacto o para dar algunos consejos. Más que la relativa libertad, el taller había conseguido devolver a Wulfgar su orgullo. Desde el mismo instante en que alzó el martillo que consideraba propio, el estoicismo

metódico de un sirviente se había convertido en la devoción ansiosa y meticulosa de un verdadero herrero. El bárbaro fue descubriendo que se impacientaba cuando las cosas salían mal y que en más de una ocasión había acabado por rehacer una pieza entera para corregir una ligera imperfección. Wulfgar estaba contento con aquel cambio en su manera de juzgar las cosas y lo consideraba un atributo que podía serle de gran utilidad en el futuro, aunque aún no había comprendido muy bien cómo.

Bruenor lo llamaba «carácter».

El trabajo también le producía beneficios físicos. La talla de piedras y el moldeo de metales habían endurecido los músculos del bárbaro, cambiando la frágil estructura de su juventud en una corpulencia de envidiable fuerza. Además, poseía una gran resistencia, ya que el ritmo de aquellos incansables enanos le había fortalecido el corazón y ampliado los pulmones hasta límites desconocidos.

Wulfgar se mordió el labio avergonzado al revivir su primer pensamiento consciente después de la batalla de Bryn Shander. Se había prometido hacer pagar a Bruenor con sangre todos los años que durara su aprendizaje. Ahora había acabado por comprender, para sorpresa suya, que se había convertido en un hombre mejor bajo la tutela de Bruenor Battlehammer, y el mero pensamiento de levantar un arma contra él le producía náuseas.

Volvió a concentrarse en el trabajo y golpeó con el martillo el hierro, agachando su increíblemente dura cabeza sobre lo que empezaba a parecer una hoja de cuchillo. Aquella pieza se convertiría en una espada de gran calidad.

Bruenor estaría contento.

La creciente oscuridad

Torga el orco se encaró con el goblin Grock con evidente desprecio. Sus respectivas tribus habían estado luchando durante muchos años en una guerra que duraba ya más tiempo de lo que ningún miembro de sus grupos podía recordar. Compartían un valle en la Columna del Mundo y se disputaban el territorio y la comida con la brutalidad propia de sus razas guerreras.

Y ahora permanecían en territorio común sin ningún arma a la vista, atraídos a ese lugar por una fuerza todavía mayor que el odio que los separaba. En otro lugar y otro tiempo, las tribus no podrían haber estado tan cerca sin enfrascarse en una feroz batalla, pero ahora tenían que contentarse con el intercambio de amenazas y miradas peligrosas, ya que se les había ordenado que dejaran a un lado sus diferencias.

Torga y Grock se volvieron y echaron a andar, hombro con hombro, en dirección a la estructura que albergaba al hombre que sería su dueño.

Entraron en Cryshal-Tirith y se detuvieron ante Akar Kessell.

Dos tribus más se habían unido a sus filas. La plataforma que rodeaba la torre estaba cubierta por los estandartes de varias bandas: los goblins de las Lanzas Retorcidas, los orcos Cortantes, los orcos de la Lengua Dividida y muchos más. Todos ellos habían acudido allí a servir a su dueño. Kessell incluso había atraído un numeroso clan de ogros, un puñado de trolls y unos cuarenta verbeegs, una especie inferior de gigantes, pero gigantes al fin y al cabo.

Sin embargo, un logro supremo era un grupo de gigantes de escarcha que simplemente vagabundeaban por allí y cuyo único objetivo era agradar al poseedor de Crenshinibon.

Kessell había estado bastante satisfecho de su vida en Cryshal-Tirith, con todos sus deseos cumplidos al instante por la obediente tribu de goblins con los que se había encontrado. Éstos habían conseguido asaltar una caravana de mercantes para proporcionar al brujo unas cuantas mujeres con las que divertirse. La vida de Kessell había sido fácil y agradable, tal como a él le gustaba.

Pero Crenshinibon no compartía esa alegría. El ansia de poder de la reliquia era insaciable. Durante una corta temporada podía contentarse con pequeños logros, pero luego tenía que instigar a su dueño a realizar mayores conquistas. No podía oponerse abiertamente a Kessell porque, en su constante lucha de voluntades, Kessell tenía en fin de cuentas el poder de decisión. La pequeña Piedra de Cristal poseía una reserva de increíble poder, pero sin un dueño era como una espada sin brazo que la empuñara, así que Crenshinibon ejercía su voluntad a través de la manipulación, insinuando ilusiones de conquista en los sueños del brujo y permitiendo que Kessell observara las posibilidades del poder. Se dedicaba a hacer bailar una zanahoria ante los ojos de aquel torpe aprendiz de forma que no pudiese rehusarla.

Kessell, que siempre había sido el objeto de burla de los presuntuosos magos de Luskan —y, en realidad, de todo el mundo—, era presa fácil para tales ambiciones. Él, que había tenido que morder el polvo a los pies de gente importante, buscaba una

oportunidad para invertir los papeles.

Y ahora tenía la ocasión de convertir sus fantasías en realidad, según le aseguraba Crenshinibon. Con la reliquia junto al corazón, podía convertirse en un conquistador, podía hacer que la gente, incluso los brujos de la Torre de Huéspedes, temblaran ante la sola mención de su nombre.

Pero tenía que ser paciente. Había tardado varios años en aprender los secretos para controlar primero a una y después a dos tribus de goblins. Sin embargo, la tarea de unir a docenas de tribus y conseguir que su natural enemistad se convirtiera en una única causa de servidumbre hacia él constituía todo un desafío. Tenía que atraerlos, uno por uno, y asegurarse de que los esclavizaba plenamente a su voluntad antes de hacer entrar al siguiente grupo.

Hasta ahora el asunto iba viento en popa y había conseguido atraer a dos tribus rivales simultáneamente con resultados positivos. Torga y Grock se introdujeron en Cryshal-Tirith, ambos buscando el modo de asesinar al otro sin despertar la furia del brujo. Aun así, cuando se marcharon, tras mantener una breve conversación con Kessell, iban charlando como dos viejos amigos sobre la gloria que les aportarían sus futuras batallas en el ejército de Akar Kessell.

El brujo se recostó sobre sus almohadones y meditó sobre su buena suerte. Su ejército empezaba a cobrar forma. Tenía gigantes de escarcha para sus comandantes de campo, ogros para la guardia de campo, verbeegs como fuerza de choque mortal y trolls, criaturas miserables que inspiraban miedo, como su guardia personal. Además, poseía diez mil goblins de lealtad fanática para llevar a cabo su siega de destrucción.

—¡Akar Kessell! —le gritó a la muchacha del harén que le hacía la manicura mientras él reposaba en actitud pensativa, aunque la mente de la mujer hacía mucho tiempo que había sido destruida por Crenshinibon—. ¡Toda la gloria para el Tirano del valle del Viento Helado!

Mucho más al sur de las heladas estepas, en las tierras civilizadas donde los hombres tenían más tiempo libre para realizar actividades ociosas y dedicarse a la contemplación, donde no todas las acciones estaban determinadas por una necesidad acuciante, los brujos y aprendices de brujos no eran muy frecuentes. Los verdaderos magos, estudiantes durante toda la vida de las artes arcanas, practicaban su profesión con un evidente respeto por la magia e incluso con cierta cautela ante las consecuencias de sus invocaciones.

A menos que los consumiera el ansia de poder, los magos auténticos realizaban sus experimentos con prudencia y pocas veces causaban desastres.

Sin embargo, los aprendices de mago, hombres que de algún modo habían llegado a un grado de destreza mágica, ya fuera porque habían encontrado algún pergamino, el libro de hechizos de algún maestro o alguna reliquia, eran con frecuencia los causantes de enormes calamidades.

Tal era el caso aquella noche en una tierra situada a miles de kilómetros de distancia de Akar Kessell y de Crenshinibon. Un aprendiz de brujo, un joven que había demostrado ser una gran promesa, había logrado hacerse con el diagrama de un círculo de increíble poder mágico y, posteriormente, había encontrado un hechizo para invocarlo. El aprendiz, ciego por la promesa de poder, se las arregló para extraer el verdadero nombre del demonio de las notas privadas de su maestro.

La afición particular de este joven era la brujería, el arte de invocar a entidades de otras esferas y obligarlas a prestar servidumbre. Su maestro le había permitido traer deidades menores a través de una puerta mágica, y bajo una estrecha vigilancia, esperando demostrarle así los peligros potenciales de la práctica y reforzar en él la

cautela. Pero, en realidad, las demostraciones sólo habían servido para aumentar el apetito del joven por el arte. En más de una ocasión había suplicado a su maestro que le permitiese intentar invocar a un verdadero demonio, pero el brujo era consciente de que su pupilo no estaba preparado para semejante prueba.

El aprendiz no estaba de acuerdo.

Había completado la inscripción del círculo aquel mismo día y estaba tan seguro de su trabajo que no se tomó la molestia de dedicar otro día (algunos brujos habrían tardado una semana entera) a comprobar las runas y símbolos o en invocar primero a una entidad inferior, como un fantasma.

Ahora estaba sentado en el centro, con los ojos fijos en el fuego del brasero que le serviría de entrada al Abismo. Con una sonrisa confiada y henchida de orgullo, el aprendiz de brujo invocó al demonio.

Errtu, un demonio mayor de proporciones catastróficas, oyó débilmente cómo invocaban su nombre desde la lejana esfera. Por regla general, la enorme bestia hubiera hecho caso omiso de una llamada tan débil, ya que su autor no había demostrado suficiente habilidad o fuerza para obligarlo a obedecer, pero Errtu se alegró de escuchar aquella llamada providencial. Hacía varios años, el demonio había presentado un poder nuevo que acababa de surgir en el mundo material y que, según él, podía permitirle culminar la búsqueda que había empezado hacía un milenio, y desde entonces había esperado impaciente que algún brujo le abriese el camino para introducirse en la esfera material y poder investigar.

El joven aprendiz se vio inmerso en la danza hipnótica del fuego del brasero. El resplandor se había convertido en una única llama, parecida a la de una vela, pero muchísimo mayor, y oscilaba de modo tentador hacia atrás y adelante, atrás y adelante.

El aprendiz, hipnotizado, apenas percibía la intensidad cada vez mayor del fuego. La llama se alzaba cada vez más alta, cada vez más vacilante, y su color oscilaba en el espectro hacia el postrer calor de la blancura.

Hacia atrás y adelante, atrás y adelante.

Cada vez más deprisa, balanceándose con frenesí para proveer la fuerza necesaria para soportar la enorme entidad que esperaba al otro lado.

Hacia atrás y adelante, atrás y adelante.

El aprendiz empezó a sudar copiosamente. Sabía que el poder del hechizo se le estaba escapando de las manos, que la magia se había desatado y vivía por sí sola, y que él no tenía poder suficiente para dominarla, para detenerla.

Hacia atrás y adelante, atrás y adelante.

De pronto, vislumbró la sombra oscura inmersa en la llama, las enormes manos en forma de garra y las alas de cuero, parecidas a las de un murciélago. ¡Qué tamaño descomunal! Sin duda alguna, era un gigante aun con relación a los suyos.

—¡Errtu! —gritó el joven, aunque las palabras se las dictaba la magia. No había identificado por completo el nombre en las notas de su maestro, pero él había visto con toda claridad que se referían a un demonio poderoso, un monstruo situado en el segundo rango de la jerarquía del Abismo.

Hacia atrás y adelante, atrás y adelante.

En ese momento, la cabeza grotesca y parecida a la de un mono, con las fauces y el hocico de un perro y los colmillos de un jabalí, era ya visible, con unos ojos enormes y rojizos como la sangre que lo miraban desde el interior de la llama. La baba ácida chisporroteaba al caer sobre el fuego.

Hacia atrás y adelante, atrás y adelante.

El fuego resplandeció en el éxtasis final de poder y Errtu se introdujo en él. El demonio no se detuvo a examinar al joven aterrorizado que había cometido la locura de

invocarlo, sino que empezó a caminar alrededor del círculo en busca de pistas que le indicaran hasta qué extremo llegaba el poder del brujo.

Al final, el aprendiz consiguió dominar los nervios. ¡Había invocado un demonio mayor! Eso le ayudaría a recuperar la confianza en sí mismo como brujo.

—¡Detente ante mí! —ordenó, consciente de que era necesaria una mano firme para controlar una criatura de las caóticas esferas inferiores.

Pero Errtu, impasible, continuó andando.

El aprendiz se estaba enojando por momentos.

—¡Me obedecerás! —gritó—. Te he traído aquí y tengo la clave de tu tormento, así que obedecerás mis órdenes y luego podré devolvarte de regreso a tu sucio mundo. ¡Detente ante mí!

El aprendiz hablaba en tono desafiante. Era un joven orgulloso.

Pero Errtu había encontrado un error en el trazo de una runa, una imperfección fatal en un círculo mágico que tenía que ser perfecto.

El aprendiz estaba muerto.

Errtu percibió la sensación familiar de poder con más fuerza en el mundo material y no tuvo dificultad en detectar de dónde procedía. Echó a volar con sus enormes alas por encima de las ciudades de los humanos, sembrando el pánico por donde se lo divisaba, pero sin detenerse en su viaje para saborear el caos que creaba allí abajo.

Directo como una flecha y a gran velocidad, Errtu sobrevolaba lagos y montañas, atravesaba grandes extensiones áridas en dirección al extremo septentrional de los Reinos, la Columna del Mundo, y a la reliquia antigua en cuya búsqueda había invertido siglos enteros.

Kessell fue consciente de la proximidad del demonio mucho antes de que las tropas reunidas empezaran a dispersarse aterrorizadas por la creciente oscuridad. Crenshinibon le había transmitido al brujo la información, ya que la reliquia viviente se anticipaba a los movimientos de la poderosa criatura de los mundos inferiores que la había estado persiguiendo durante incontables años.

Sin embargo, Kessell no estaba preocupado. Dentro de aquella torre de fuerza estaba convencido de poder manejar incluso una deidad de tanto poder como Errtu, y, además, poseía una ventaja sobre el demonio, ya que él era el poseedor de la reliquia. Ésta estaba ligada a él y, al igual que muchas otras creaciones mágicas del amanecer del mundo, Crenshinibon no podía ser arrebatado de su dueño por la fuerza. Como Errtu deseaba tener aquella reliquia, no osaría oponerse a Kessell e invocar la cólera de Crenshinibon.

Gruesas gotas de baba ácida empezaron a chorrear de la boca del demonio cuando vislumbró la imagen de la torre de la reliquia.

—¿Cuántos años he estado esperando esto? —dijo triunfante.

Errtu divisó la puerta de la torre con toda claridad, porque no era una criatura del mundo material, y se encaminó hacia allí al instante. Ninguno de los esclavos de Kessell se detuvo a ver la entrada del demonio.

Flanqueado por sus trolls, el brujo esperaba a Errtu en la cámara principal de Cryshal-Tirith, en el primer nivel de la torre. Aunque era consciente de que los trolls le serían de poca utilidad contra un demonio de fuego, el brujo quería que estuvieran presentes en el momento en que el demonio lo viera por primera vez. Sabía que tenía suficiente poder para alejar a Errtu con facilidad, pero un nuevo pensamiento, sembrado por la Piedra de Cristal, se había implantado en su mente.

El demonio podía serle de gran utilidad.

Errtu se detuvo al atravesar la puerta principal y encontrarse ante el brujo. Tal vez

por la situación remota de la torre, el demonio había supuesto que se encontraría con un orco, o quizás un gigante, como poseedor de la piedra, y había esperado intimidarlo y tenderle una trampa para apoderarse de la reliquia, pero al hallarse ante un humano vestido con túnica, probablemente un mago, comprendió que todos sus planes se derrumbaban.

—Saludos, poderoso demonio —dijo Kessell con gran educación mientras hacía una ligera reverencia—. Bienvenido a mi humilde hogar.

Errtu gruñó enojado y se echó hacia adelante, olvidando la prohibición de destruir al poseedor de la piedra al verse ante un miserable humano, a los que tanto odiaba.

Pero Crenshinibon se encargó de recordárselo.

Un súbito resplandor surgió de las paredes de la torre y sumergió a Errtu en el doloroso brillo de una docena de soles del desierto. El demonio se detuvo y se cubrió sus sensibles ojos. La luz desapareció con la misma rapidez con que había surgido, pero el demonio permaneció inclinado y no volvió a acercarse al brujo.

Kessell sonrió al ver que la reliquia lo protegía y, seguro de sí mismo, volvió a dirigirse al demonio, pero esta vez con una nota de severidad en la voz.

—Has venido a buscar esto —declaró, rebuscando entre sus ropas hasta extraer la piedra. Los ojos de Errtu se entrecerraron al ver el objeto que había estado persiguiendo durante tantos años—. Pero no puedo dártelo —continuó con tono terminante, mientras volvía a guardárselo—. Es mío. Yo fui el que lo encontró y no puedes reclamarlo.

La imprudente soberbia de Kessell, esa fatal característica de su personalidad que siempre lo había conducido a la tragedia, lo llevaba a continuar burlándose del demonio desde su posición aventajada.

«Ya es suficiente», tuvo la sensación de que una voz decía en su interior, una voz silenciosa que había acabado por suponer que era la voluntad de la piedra.

—Esto no es asunto tuyo —replicó Kessell en voz alta mientras Errtu observaba a su alrededor, preguntándose con quién estaría hablando el brujo. Los trolls no parecían hacerle mucho caso, pero como medida de precaución, el demonio invocó varios hechizos, temiendo el asalto de un enemigo invisible.

«Estás jugando con un amigo peligroso —insistió la piedra—. Te he protegido del demonio, pero tú insistes en degradar a una criatura que podría convertirse en un valioso aliado.»

Como en casi todas las ocasiones en que Crenshinibon se comunicaba con el brujo, Kessell empezó a ver las posibilidades y decidió, en una especie de compromiso, llegar a un acuerdo que lo beneficiara tanto a él como al demonio.

Errtu consideró su situación. No podía matar a aquel humano impertinente, aunque en realidad le hubiera gustado hacerlo, pero abandonar la reliquia cuya búsqueda había sido su principal motivación durante siglos no era una opción aceptable.

—Tengo una propuesta que hacerte, un pacto que tal vez pueda interesarte —sugirió Kessell tentadoramente, intentando que sus ojos no se cruzaran con la mirada de odio mortal que le dirigía el demonio—. ¡Permanece a mi lado y sírreme como comandante de mis fuerzas! Contigo como general, con el poder de Crenshinibon y con Akar Kessell detrás de todo el asunto, barreremos todo el norte.

—¿Servirte? —Errtu se echó a reír—. No tienes poder sobre mí, humano.

—Observas la situación desde un punto de vista incorrecto —replicó Kessell—. No pienses en ello como una servidumbre sino como la oportunidad de unirse a una campaña que promete destrucción y conquista. Tienes todo mi respeto, poderoso demonio, y no pretendo que me llames dueño.

Crenshinibon, con sus intrusiones subconscientes, había aleccionado bien a Kessell. La mirada menos amenazadora de Errtu demostraba que el demonio empezaba

a interesarse en la propuesta del brujo.

—Y considera los beneficios que podrías obtener un día —continuó Kessell—. Según vuestras estimaciones infinitas, los humanos no viven demasiado tiempo. ¿Quién se ocupará de la Piedra de Cristal cuando Akar Kessell ya no esté?

Errtu sonrió con crueldad e hizo una ligera reverencia ante el brujo.

—¿Cómo puedo rechazar una oferta tan generosa? —carraspeó el demonio con su horrorosa voz de ultratumba—. Muéstrame, brujo, las gloriosas conquistas que hay en tu camino.

Kessell estuvo a punto de ponerse a bailar de alegría. Su ejército ya estaba completo.

Tenía su general.

Aegis-fang

El sudor empapaba las palmas de Bruenor mientras introducía la llave en la polvorienta cerradura de la pesada puerta de madera. Aquél era el principio del proceso que sometería toda su habilidad y experiencia a la prueba final. Como todo maestro herrero de los enanos, había esperado este momento con gran excitación y aprensión desde que había empezado su prolongado aprendizaje.

Tuvo que empujar con fuerza para que la puerta se abriera. La madera crujió y chirrió en señal de protesta, porque había permanecido casi sellada desde la última vez que se había abierto, hacía ya muchos años. Sin embargo, aquello fue un alivio para Bruenor, porque no podía soportar la idea de que alguien hubiera estado mirando sus posesiones más preciadas. Observó a su alrededor y escrutó los oscuros corredores de aquella sección poco utilizada del complejo de los enanos, asegurándose una vez más de que no lo habían seguido, y luego se introdujo en la estancia, colocando la antorcha ante él para abrirse paso entre la cortina de telarañas que pendía del techo.

El único mueble que había en la habitación era una caja de madera enchapada en hierro, envuelta en dos pesadas cadenas unidas por un enorme cerrojo. Las telarañas se entrecruzaban y colgaban de todos los rincones de la caja y la tapa estaba cubierta por una gruesa capa de polvo. Bruenor comprendió que aquello era otra buena señal. Volvió a pasear la vista por los corredores que dejaba atrás y luego cerró con cuidado la puerta de madera intentando hacer el menor ruido posible.

Se arrodilló junto a la caja y colocó la antorcha en el suelo, a su lado. Varias arañas, deslumbradas por la llama, adquirieron un tono anaranjado durante un breve instante antes de morir y desaparecer. Bruenor extrajo un pedazo de madera de una bolsa que llevaba atada al cinturón y cogió la llave de plata que colgaba de una cadena alrededor de su cuello. Sostuvo el pedazo de madera con gran firmeza frente a él y, manteniendo los dedos de la otra mano por debajo del nivel del cerrojo, deslizó con suavidad la llave en la cerradura.

Ahora llegaba la parte más delicada. Bruenor giró la llave con el oído alerta y, al percibir que cedía el seguro del cerrojo, respiró hondo y con gran rapidez apartó la mano de la llave, permitiendo que la masa del cerrojo se separara de la anilla para liberar la palanca del pestillo que había quedado aprisionado entre ella y la caja. El diminuto dardo se incrustó en el pedazo de madera y Bruenor respiró aliviado. Aunque había dispuesto la trampa hacía casi un siglo, sabía que el poder del veneno de la serpiente Hacedora de Viudas todavía era mortal.

Una gran excitación se apoderó de Bruenor en aquel momento y el enano se apresuró a apartar las cadenas y soplar la capa de polvo que había sobre la tapa. Luego, recuperada de nuevo la calma y recordándose a sí mismo la importancia de cada movimiento, empezó a abrir despacio la caja.

Cualquier persona que hubiese encontrado la caja y se las hubiera arreglado para escapar al dardo mortal de la cerradura, se habría asombrado ante los tesoros que ocultaba. Una copa de plata, una bolsa de oro y una daga de pedrería de tosca talla se mezclaban con multitud de objetos más personales y menos valiosos: un casco abollado,

unas botas viejas y otras piezas similares que hubieran sido de poco interés para un ladrón.

Sin embargo, aquellos objetos eran simplemente un engaño. Bruenor los extrajo todos y los esparció por el suelo sin pensarlo dos veces.

El fondo de la pesada caja estaba al mismo nivel del suelo, lo cual indicaba que nada más podía encontrarse allí, pero Bruenor había perforado con gran precisión el suelo por debajo del baúl y había colocado la caja encima de forma que ni el más escrupuloso ladrón podía sospechar que no se apoyaba en la tierra. El enano empujó una diminuta palanca del fondo de la caja e intentó levantarlo utilizando un dedo como gancho, pero la pesada madera se había hinchado con el paso del tiempo y tuvo que emplear toda su fuerza para alzar el fondo. La madera saltó de pronto y Bruenor cayó hacia atrás por el impulso, pero al instante estaba otra vez junto a la caja, escudriñando con atención por encima del borde sus mayores tesoros.

Un pedazo de mithril puro, una pequeña bolsa de cuero, un cofre de oro y un tubo de plata en cuyo extremo brillaba un diamante; todos los objetos colocados tal y como él los había dejado hacía tantos años.

Le temblaban las manos y tuvo que detenerse a secarse el sudor de las palmas varias veces mientras extraía los preciados objetos de la caja y colocaba los que cabían en la bolsa mientras dejaba el pedazo de mithril sobre una manta que había extendido en el suelo. Luego, con gran rapidez, volvió a cerrar el doble fondo, cuidando de que la palanca quedara colocada perfectamente en su sitio. A continuación, dispuso de nuevo las cadenas y el cerrojo, dejándolo tal y como lo había encontrado, salvo que no vio motivo alguno para reconstruir la trampa del dardo.

Bruenor había construido su forja exterior en un rincón oculto en la base de la cumbre de Kelvin. Aquella era una zona poco transitada del valle de los enanos, en el extremo más septentrional, con el paso de Bremen que se introducía en la tundra abierta alrededor del lado occidental de la montaña, y el paso del Viento Helado que hacía lo propio por el este. Para su sorpresa, Bruenor había descubierto que la piedra aquí era dura y de gran pureza, empapada hasta lo más profundo por la fuerza de la tierra, y que le sería de gran utilidad para su pequeño templo.

Como de costumbre, Bruenor se acercó a aquel lugar sagrado con gran lentitud, casi con reverencia. Como ahora llevaba los tesoros de su herencia, su mente viajaba hacia atrás en los siglos, a Mithril Hall, al antiguo hogar de su gente y al discurso que había pronunciado su padre el día en que le dieron su primer martillo de herrero.

—Si tienes talento para la herrería —le había dicho su padre— y tienes la fortuna de vivir muchos años y sentir la fuerza de la tierra, encontrarás un día especial. Una bendición, o, según algunos, una maldición, ha sido echada sobre nuestra gente: por una vez, una única vez, uno de nuestros mejores herreros forjará un arma a su elección que superará en calidad a todos los demás trabajos que haya realizado. Espera con cautela ese día, hijo, porque tendrás que comprometerte profundamente con esa arma. En toda tu vida, nunca volverás a llegar a la perfección otra vez y, sabiendo eso, perderás en gran medida el deseo que hace trabajar a tu martillo. Después de ese día, tal vez tu vida quede vacía, pero si eres tan bueno como tu destino dice que serás, habrás forjado un arma de leyenda que vivirá después de que tus huesos se hayan convertido en polvo.

El padre de Bruenor, que había muerto cuando la oscuridad se apoderó de Mithril Hall, no había vivido lo suficiente para encontrar aquel día especial, pero, si lo hubiera hecho, habría utilizado varios de los objetos que ahora llevaba su hijo. Sin embargo, Bruenor no sentía que aquello fuera una falta de respeto, ya que sabía que iba a forjar un arma de la cual el espíritu de su padre podría sentirse orgulloso.

El día de Bruenor había llegado.

La imagen de un martillo de doble cabeza oculto en el pedazo de mithril había acudido a la mente de Bruenor durante un sueño, a principios de aquella misma semana. El enano había comprendido al instante el significado y supo que tendría que actuar con rapidez para tenerlo todo a punto la noche de poder que se acercaba rápidamente. La luna brillaba redonda en el cielo y alcanzaría su plenitud la noche del solsticio, el período gris entre las estaciones en que el aire se teñía de magia. La luna llena no haría más que aumentar el encanto de aquella noche y Bruenor creía que incluso podría captar un hechizo cuando alcanzara el punto de poder.

El enano tendría que trabajar duro si quería estar preparado. Había empezado la labor con la construcción de la diminuta forja y, aunque aquélla había sido la parte más sencilla, la realizó mecánicamente, intentando tener la mente ocupada en lo que hacía y no pensar con anticipación en la forja del arma.

Ahora, el tiempo que había estado esperando llegaba por fin. Extrajo el pesado bloque de mithril de la bolsa, percibiendo su pureza y su fuerza. Con anterioridad se había hallado ante bloques similares, y sintió que una ola de aprensión lo embargaba. Se quedó mirando fijamente el metal plateado.

Durante largo rato, no fue más que un bloque cuadrado, pero poco a poco los bordes parecieron redondearse a medida que la imagen del martillo de guerra se perfilaba con claridad en la mente del enano. Sentía el pulso acelerado y respiraba con dificultad.

Su visión había sido real.

Encendió la forja y se puso manos a la obra de inmediato, trabajando durante toda la noche hasta que las primeras luces del día disiparon el encanto que lo envolvía. Regresó a su casa aquella mañana tan sólo para recoger la vara de diamante que había separado para el arma y luego volvió a la forja. Durmió un rato y, después, anduvo nervioso de un lado a otro en espera de que cayera de nuevo la oscuridad de la noche.

En cuanto se desvaneció la luz del sol, Bruenor volvió ansioso a la tarea. El metal se moldeaba con facilidad bajo su hábil manipulación y supo que antes de que el alba lo interrumpiera quedaría formada la cabeza del martillo. En aquel momento, y aunque todavía le quedaban largas horas de trabajo, sintió que una ola de orgullo lo envolvía. Sabía que cumpliría el programa que se había propuesto. La noche siguiente uniría la empuñadura de diamante y todo estaría dispuesto para el encanto de la luna llena durante la noche del solsticio de verano.

La lechuza descendió en picado pero en silencio sobre el diminuto conejo, guiada hacia su presa por sentidos tan aguzados como los de cualquier criatura viviente. Aquélla sería una caza de rutina, sin que la desafortunada bestia se diera ni siquiera cuenta de la proximidad del predador. Sin embargo, la lechuza se sentía inquieta sin motivo aparente y su concentración de cazador se perdió en el último momento. Raras veces fallaba el enorme pájaro, pero aquella vez regresó a su hogar junto a la cumbre de Kelvin sin comida.

Muy lejos de allí, en la tundra, un lobo solitario permanecía sentado, inmóvil como una estatua, ansioso pero paciente, a la espera de que el disco de plata de la enorme luna de verano emergiera por la línea del horizonte. Esperó hasta que la seductora esfera se recortó al completo contra el cielo y luego soltó el antiguo y poderoso aullido de su especie, que recibió respuesta, una y otra vez, por lejanos lobos y demás habitantes de la noche, todos ellos clamaban por el poder de los cielos.

La noche del solsticio de verano, en la que el aire se teñía de magia, excitando a

todos salvo a los seres racionales que habían rechazado tales instintos, había comenzado.

En el estado emocional en que se encontraba, Bruenor percibió con toda claridad la magia, pero, absorbido en la culminación de la labor de toda su vida, había conseguido alcanzar un nivel de tranquila concentración. Sus manos no temblaban cuando se dispuso a abrir la tapa de oro del diminuto cofre.

El enorme martillo de guerra permanecía apoyado en el yunque frente al enano. Representaba el trabajo más perfecto de Bruenor, forjado con todo poder y belleza, pero a la espera de las delicadas runas y encantamientos que lo iban a convertir en un arma de poderes especiales.

Bruenor cogió con gran ceremonia el pequeño mazo de plata y el cincel que había en el cofre y se acercó al martillo de guerra. Sin titubear, ya que era consciente del poco tiempo de que disponía para realizar labor tan intrincada, colocó el cincel sobre el mithril y dio unos golpecitos con el mazo. El roce de los dos metales puros dejó escapar una nota clara y límpida que hizo estremecerse al enano. En su corazón sabía que las condiciones eran las perfectas y volvió a sentir un escalofrío al pensar en el resultado de sus noches de trabajo.

No percibió los ojos oscuros que lo observaban fijamente desde una cierta distancia.

Bruenor no necesitaba moldes para realizar los primeros grabados, ya que eran símbolos que llevaba impresos en el corazón y el alma. Con gran solemnidad, realizó la inscripción del martillo y el yunque de Moradin el Forjador de Almas en uno de los lados de la doble cabeza del martillo y las hachas cruzadas de Clangeddon, el dios enano de la Batalla, en la otra. Luego, cogió el tubo de plata y extrajo el diamante de uno de sus lados. Suspiró aliviado al ver que el pergamino había sobrevivido al tiempo. Tras secarse el sudor de las manos, extrajo el papel y lo desenvolvió sobre la superficie plana del yunque. En un principio, la hoja parecía estar en blanco, pero poco a poco los rayos de luna llena empezaron a dibujar en ella los símbolos, las secretas runas de poder.

Aquella era la herencia de Bruenor y, aunque nunca hasta ahora las había visto, las líneas y curvas arcanas tenían un aire familiar para él. Con mano firme y segura, el enano colocó el cincel de plata entre los símbolos de los dos dioses que había grabado y empezó a tallar las runas secretas en el martillo de guerra. Sentía que su magia se transmitía a través de él, desde el pergamino al arma, y sonrió al ver que los símbolos iban desapareciendo a medida que los inscribía en el mithril. Ahora el tiempo no tenía significado alguno para él y se concentró en cuerpo y alma en la tarea, pero, al completar las inscripciones, se dio cuenta de que la luna había pasado ya el cenit y que pronto se ocultaría.

La primera prueba real de la pericia del enano llegó cuando superpuso las runas grabadas con la gema del interior del símbolo de la montaña de Dumathoin, el Guardián de los Secretos. Las líneas del símbolo del dios encajaban a la perfección con las que él había grabado, eclipsando las huellas secretas del poder.

Bruenor era consciente de que su trabajo estaba casi completo. Sacó el pesado martillo de guerra de la abrazadera y cogió la pequeña bolsa de piel. Tuvo que respirar hondo varias veces para calmarse, ya que aquella era la prueba final y más decisiva de su habilidad. Aflojó el cordón que mantenía cerrada la bolsa y se extasió ante los suaves destellos que expedía el polvo de diamante a la pálida luz de la luna.

Desde detrás de su escondite, Drizzt Do'Urden se quedó tenso, a la espera, pero tuvo buen cuidado de no distraer la completa concentración de su amigo.

Bruenor volvió a respirar hondo y, luego, con un brusco movimiento, lanzó el

contenido de la bolsa por el aire y, tras apartarla, cogió el martillo con ambas manos y lo alzó por encima de su cabeza. El enano sintió que la fuerza emergía de su cuerpo mientras pronunciaba las palabras de poder, pero no podía saber si había realizado bien el trabajo hasta que la obra no estuviera completa. El nivel de perfección de los grabados determinó el éxito de sus encantamientos, ya que, mientras esculpía las runas en el arma, la fuerza de éstas le había fluido hasta el corazón. Ese poder atraía el polvo mágico al arma, de modo que el poder podía medirse según la cantidad de polvo de diamante que capturase.

Una ola de oscuridad se cernió sobre el enano. Sintió que le estallaba la cabeza, sin comprender qué lo mantenía todavía en pie. Pero el poder de las palabras había sobrepasado sus propios límites y, aunque no era consciente de ello, las palabras continuaban fluyendo de sus labios en un murmullo interminable, extrayéndole cada vez más poder. Luego sintió que caía suavemente, aunque quedó inconsciente antes de que su cabeza golpeará el suelo.

Drizzt dio media vuelta y se quedó mirando las rocosas montañas. Él también estaba exhausto por la visión de aquel espectáculo. No sabía si su amigo sobreviviría a aquella experiencia nocturna y, sin embargo, se sentía feliz por Bruenor, ya que había sido testigo del momento más triunfante del enano cuando la cabeza de mithril del martillo resplandeció con aquella vida mágica y atrajo la lluvia de diamante.

Y ni una sola partícula de aquel polvo resplandeciente había escapado a la invocación de Bruenor.

El regalo

Wulfgar se sentó en el lado norte de la Escalada de Bruenor mientras escudriñaba con la vista el rocoso valle que quedaba a sus pies, en busca de cualquier movimiento que indicase el regreso del enano. El bárbaro solía acudir con frecuencia a aquel lugar para estar a solas con sus pensamientos y con el murmullo del viento. En línea recta frente a él, al otro lado del valle de los enanos, se alzaba la cumbre de Kelvin y la zona norte del lago Dinneshere, y, entre ambos, transcurría el camino de tierra conocido con el nombre de paso del Viento Helado que conducía al norte y a la llanura abierta.

Y, para el bárbaro, aquel paso conducía también a su hogar.

Bruenor le había dicho que permanecería fuera unos días y, aunque en un principio Wulfgar se alegró de librarse durante un tiempo del malhumor constante y las críticas del enano, pronto empezó a cambiar de opinión.

—Preocupado por él, ¿verdad? —murmuró una voz a sus espaldas. No tenía que volverse para saber que se trataba de Catti-brie.

Guardó silencio, suponiendo que la muchacha la había formulado sin esperar respuesta y que no le creería si se lo negaba.

—Volverá —exclamó Catti-brie intentando que su voz sonara indiferente—. Bruenor es más duro que una montaña de piedra y nada en toda la tundra puede detenerlo.

El bárbaro se volvió a observar a la muchacha. Hacía mucho tiempo, cuando entre Bruenor y Wulfgar se había alcanzado el grado de confianza necesario, el enano le había presentado a su «hija», una joven humana de la misma edad del bárbaro.

Era una muchacha tremendamente tranquila, pero con un fuego interno y un espíritu que pocas veces había visto Wulfgar en una mujer. A las muchachas bárbaras se las educaba para que siempre se guardaran sus pensamientos y opiniones, carentes de importancia a juicio de los hombres. Al igual que su mentor, Catti-brie decía exactamente lo que pensaba y no dejaba duda alguna de lo que creía en una situación determinada. Las peleas verbales entre ella y Wulfgar eran casi constantes y a menudo acaloradas, pero aun así, el bárbaro se alegraba de tener una compañera de su misma edad, alguien que no lo observara desde un pedestal de experiencia.

Catti-brie lo había ayudado en multitud de ocasiones durante el difícil primer año de su aprendizaje, tratándolo con respeto (aunque casi nunca le daba la razón) cuando ni él mismo se sentía merecedor de respeto. Wulfgar había llegado a pensar que la muchacha había tenido algo que ver, indirectamente, con la decisión de Bruenor de tomar bajo su tutela al bárbaro.

Era de su misma edad, pero en ciertos aspectos Catti-brie parecía mucho mayor, con un sólido sentido interno de la realidad que mantenía su temperamento bajo control. Sin embargo, en otros aspectos, como por ejemplo en su forma de andar a brincos, Catti-brie sería siempre una niña. Aquel inusual equilibrio de espíritu y calma, de serenidad y de júbilo incontrolado, intrigaba a Wulfgar y lo ponía nervioso siempre que hablaba con la muchacha.

Por supuesto, había también otra serie de emociones que ponían a Wulfgar en

desventaja cuando estaba con Catti-brie. Era una mujer indudablemente hermosa, con espesos y ondulados cabellos castaño-rojizos que le caían sobre los hombros y unos ojos azul oscuro tan penetrantes que cualquier persona podía llegar a sonrojarse ante su examen. Aun así, existía algo más allá de la atracción física que interesaba a Wulfgar. Catti-brie era la primera persona que conocía que no encajaba con el papel que tenía definido la mujer en la tundra y, aunque no estaba seguro de si le gustaba o no esa independencia, no podía dejar de reconocer que ejercía una gran atracción sobre él.

—Vienes por aquí a menudo, ¿verdad? —preguntó Catti-brie—. ¿Qué buscas en realidad?

Wulfgar se encogió de hombros, sin estar demasiado seguro de conocer la respuesta.

—¿Tu hogar?

—Eso y otras cosas que una mujer no comprendería.

Catti-brie sonrió para quitarle importancia al involuntario insulto.

—Cuéntamelas, entonces —insistió, con un cierto matiz de sarcasmo en la voz—. Tal vez mi ignorancia dé un nuevo enfoque a esos problemas.

Bordeó una roca para pasar por delante del bárbaro y sentarse en el reborde, junto a él.

Wulfgar se quedó maravillado ante la gracia de sus movimientos. Al igual que la polaridad que existía en su curiosa mezcla emocional, Catti-brie también constituía un enigma desde el punto de vista físico. Era alta y esbelta, delicada según todos los aspectos, pero había crecido en las cavernas de los enanos, con lo que estaba acostumbrada al trabajo duro y pesado.

—De aventuras y de una promesa incumplida —declaró Wulfgar de forma misteriosa, tal vez para impresionar a la joven, aunque en realidad para reforzar su propia opinión de lo que debía y no debía preocupar a una mujer.

—Una promesa que pretendes cumplir —razonó la muchacha—, en cuanto se te dé la oportunidad.

Wulfgar asintió con solemnidad.

—Es mi herencia, una carga que se me traspasó cuando mi padre fue asesinado. Llegará el día... —dejó que su voz se fuera apagando y luego desvió la vista hacia el vacío de la tundra abierta, más allá de la cumbre de Kelvin.

Catti-brie sacudió la cabeza y los rizos rojizos se agitaron sobre sus hombros. Sabía ver más allá de la máscara misteriosa de Wulfgar para comprender que el muchacho pretendía emprender una misión muy peligrosa, probablemente suicida, en nombre del honor.

—No podría decir lo que te impulsa a hacerlo, pero, en cualquier caso, te deseo suerte. Sin embargo, si el único motivo es el que has mencionado, estás malgastando tu vida.

—¿Qué puede saber de honor una mujer? —replicó enojado Wulfgar.

Pero Catti-brie no estaba intimidada y no se dio por vencida.

—¿Por qué? —insistió—. ¿Crees que lo tienes todo bajo control por lo que tienes entre las piernas?

Wulfgar se sonrojó y desvió la vista, incapaz de ponerse de acuerdo con una mujer tan descarada.

—Además —continuó Catti-brie—, puedes decir lo que quieras sobre el motivo que te ha traído aquí, hoy, pero sé que estás preocupado por Bruenor, y no intentes convencerme de otra cosa.

—¿Sabes únicamente lo que te interesa saber!

—Te pareces muchísimo a él —dijo la muchacha de pronto, cambiando de tema y

sin escuchar los comentarios de Wulfgar—. ¡Te pareces más al enano de lo que eres capaz de admitir! —Se echó a reír—. Ambos tozudos y orgullosos e incapaces asimismo de admitir el más mínimo sentimiento por el otro. Haz lo que quieras, Wulfgar del valle del Viento Helado. A mí puedes mentirme, pero a ti mismo... ¡eso es otra historia! —Se puso de pie y se alejó por entre las rocas en dirección a las cavernas de los enanos.

Wulfgar la vio partir, admirando el modo en que balanceaba sus esbeltas caderas y la gracia de sus pasos, a pesar de la rabia que sentía. No se detuvo a pensar por qué estaba tan enfurecido con Catti-brie.

Sabía que si lo hacía se daría cuenta, como de costumbre, que estaba enfadado con ella porque sus observaciones habían dado en el clavo.

Drizzt Do'Urden mantuvo una estoica vigilancia sobre su amigo inconsciente durante dos días. Preocupado como estaba por Bruenor e intrigado por el maravilloso martillo, permaneció a una respetable distancia de la forja secreta.

Finalmente, al alba del tercer día, Bruenor bostezó y se desperezó. Al instante, Drizzt se alejó por el camino que estaba seguro tomaría el enano y, tras encontrar un claro adecuado, se dispuso a montar un pequeño campamento.

La luz del sol le pareció a Bruenor un simple destello al principio, y tardó unos minutos en orientarse y comprender lo que veía a su alrededor.

Con gran rapidez, observó por todos lados en busca de restos de polvo caído y, al no encontrar ninguno, sintió que se le aceleraba el pulso. Cogió la magnífica arma con manos temblorosas y la observó desde todos los ángulos, percibiendo su equilibrio perfecto y su increíble fuerza. Casi se quedó sin aliento al ver los símbolos de los tres dioses en el mithril, con el polvo de diamante mágicamente fundido en las profundas hendiduras. Extasiado ante la evidente perfección de su trabajo, Bruenor comprendió lo que había querido decirle su padre al hablar del profundo vacío que sentiría. Sabía que nunca podría duplicar aquel grabado y se preguntó si, al ser consciente de eso, sería capaz algún día de coger de nuevo su marrillo de herrero.

En un intento de ordenar aquella mezcla de emociones, el enano colocó de nuevo en el cofre de oro la maza de plata y el cincel y volvió a introducir el pergamino en el tubo, aunque ahora estaba totalmente en blanco y sabía que los símbolos mágicos nunca volverían a aparecer. De pronto, se dio cuenta de que no había probado bocado en varios días y de que aún no había recobrado del todo la fuerza que la magia le había robado. Recogió todo lo que pudo cargar y, tras apoyarse el martillo de guerra en el hombro, se encaminó de regreso a casa.

Una suave fragancia a conejo asado lo envolvió al acercarse al campamento de Drizzt Do'Urden.

—Así que vuelves de uno de tus viajes —saludó a su amigo.

Drizzt clavó la vista en los ojos del enano, intentando disimular su enorme curiosidad por el martillo de guerra.

—A petición tuya, mi querido enano —respondió mientras hacía una ligera reverencia—. Con toda seguridad tendrás a tanta gente buscándome porque deseas mi regreso.

Bruenor asintió, aunque por el momento se limitó a responder distraído, como única explicación:

—Te necesitaba.

Una necesidad más urgente lo acuciaba ahora a la vista de la comida.

Drizzt sonrió comprensivo. Él ya había comido, pero había preparado aquel conejo para Bruenor.

—¿Te apetece? —preguntó.

Antes de que hubiera acabado de hacer el ofrecimiento, Bruenor se abalanzó sobre un pedazo de conejo, pero, de pronto, se detuvo y miró al drow con suspicacia.

—¿Cuánto tiempo hace que estás aquí? —inquirió con nerviosismo.

—Llegué justo esta mañana —mintió Drizzt, respetando el carácter privado de la ceremonia especial de Bruenor. El enano pareció quedar satisfecho con la respuesta y atacó el pedazo de conejo, mientras Drizzt colocaba otro trozo en el asador.

El drow esperó hasta que el enano acabó de comer y, luego, de improviso, agarró el martillo de guerra y, antes de que Bruenor pudiera reaccionar, lo alzó por los aires.

—Demasiado grande para un enano —precisó, como por casualidad—. Y demasiado pesado para mis frágiles brazos —observó a Bruenor, que permanecía con los brazos cruzados y dando impacientes golpecitos con el pie—. ¿Para quién es, entonces?

—Tienes un talento especial para meter las narices donde no te incumbe, elfo —replicó el enano, malhumorado.

Drizzt se echó a reír por toda respuesta.

—¿Para el muchacho? ¿Para Wulfgar? —inquirió con un tono de incredulidad en la voz. Era consciente de que el enano sentía algo especial por el joven, aunque también sabía que jamás sería capaz de admitirlo—. Un arma hermosa para dársela a un bárbaro. ¿La hiciste tú mismo?

A pesar de su sarcasmo, Drizzt estaba impresionado por la obra que había realizado Bruenor y, aunque el martillo era demasiado pesado para que él pudiese manejarlo, podía sentir su increíble equilibrio con toda claridad.

—No es más que un viejo martillo —murmuró Bruenor—. El muchacho perdió su porra y no podría dejar que se perdiera en estas tierras inhóspitas sin un arma.

—¿Cómo se llama?

—Aegis-fang —replicó sin pensar, diciendo el nombre que había fluido a sus labios sin que tuviera tiempo de considerarlo. Aunque no recordaba el incidente, el enano había determinado el nombre del arma cuando había pronunciado los encantamientos mágicos de la ceremonia.

—Lo comprendo —concluyó Drizzt mientras le devolvía el arma—. Un martillo viejo pero suficientemente bueno para el muchacho. El mithril y el diamante son sólo cosas superfluas.

—¡Oh, cállate la boca! —le espetó Bruenor, con las mejillas sonrojadas. Drizzt hizo una ligera reverencia a modo de disculpa.

—¿Por qué requeriste mi presencia, amigo? —preguntó el drow, cambiando de tema.

Bruenor se aclaró la garganta.

—El muchacho... —empezó suavemente. Drizzt comprendió que al enano se le había hecho un nudo en la garganta y decidió guardarse sus sarcasmos— ...será libre antes de que llegue el invierno —prosiguió Bruenor—, y no está preparado. Es el hombre más fuerte que he conocido y se mueve con la gracia de un ciervo en plena huida, pero está muy verde en las artes de la batalla.

—¿Quieres que me ocupe de su entrenamiento? —preguntó Drizzt, incrédulo.

—Bueno, yo no podría hacerlo —replicó Bruenor con brusquedad—. Mide más de dos metros y no aprendería nada de los golpes de un enano.

El drow observó a su compañero con curiosidad. Como cualquiera que conociera de cerca a Bruenor, sabía que un firme lazo se había creado entre el enano y el bárbaro, pero no había podido adivinar hasta ahora lo profundo que era.

—¡No lo he tenido bajo mi tutela durante cinco años para que ahora muera en

manos de un yeti de la tundra! —exclamó Bruenor, impaciente por la reticencia que observaba en el drow y nervioso porque su amigo pudiese adivinar más que él—. ¿Entonces, lo harás?

Drizzt volvió a sonreír, pero esta vez sin ironía. Recordó su propia batalla con los yetis de la tundra hacía más de cinco años y cómo Bruenor le había salvado la vida aquel día. Aquélla no había sido la primera vez ni la última que había quedado en deuda con el enano.

—Los dioses saben que te debo mucho más que eso, mi querido amigo. Por supuesto que lo entrenaré.

Bruenor gruñó y agarró otro pedazo de conejo.

Los golpes del martillo de Wulfgar resonaban en las paredes de las cavernas. Enojado por las revelaciones que se había visto obligado a hacer a Catti-brie, el bárbaro había decidido concentrarse de nuevo con fervor en el trabajo.

—Deja el martillo, muchacho —ordenó una voz a sus espaldas.

Wulfgar se sobresaltó. Había estado tan concentrado en el trabajo que no había oído entrar a Bruenor. Una sonrisa de alivio involuntaria se dibujó en su rostro, pero al instante intentó ocultar aquella huella de debilidad con una máscara de impasibilidad.

Bruenor observó la increíble altura del bárbaro y su corpulencia, así como la ligera sombra de barba rubia que había en la piel dorada de su rostro.

—Me parece que ya no podré llamarte muchacho —concedió el enano.

—Tienes derecho a llamarme como quieras —replicó Wulfgar—. Soy tu esclavo.

—Tienes un espíritu salvaje como la tundra —respondió Bruenor con una sonrisa—. ¡Tú nunca has sido ni serás esclavo de ningún enano o humano!

Aquel inusual cumplido en boca de Bruenor pilló por sorpresa a Wulfgar. Intentó responder, pero no pudo hallar las palabras.

—Nunca te he considerado un esclavo, muchacho —continuó Bruenor—. Me serviste para pagar por los crímenes cometidos por tu gente y yo te he enseñado mucho a mi vez. Ahora deja ese martillo. —Se detuvo un instante para considerar el fino trabajo que estaba realizando Wulfgar—. Eres un buen herrero, con un poderoso sentimiento por la piedra, pero no perteneces a una caverna de enanos. Ya va siendo hora de que vuelvas a sentir el sol en tu rostro de nuevo.

—¿Libertad? —susurró Wulfgar.

—¡Por fin ha entrado la noción en tu cabezota! —le espetó Bruenor. Luego señaló al bárbaro con un dedo regordete y continuó, con voz amenazadora—: Que será mía hasta el último día del acuerdo, no lo olvides.

Wulfgar tuvo que morderse el labio para no echarse a reír. Como siempre, la curiosa mezcla de compasión y rabia del enano lo confundía y lo dejaba fuera de combate. Sin embargo, tampoco era una sorpresa para él. Cuatro años a su lado le habían enseñado a esperar, y olvidar, los súbitos estallidos de malhumor.

—Acaba lo que hayas venido a hacer —le ordenó Bruenor—. Te llevaré a conocer a tu maestro mañana por la mañana y tendrás que prometerme que lo obedecerás como si de mí se tratara.

Wulfgar esbozó una mueca ante la perspectiva de tener que servir a otra persona, pero, puesto que había aceptado su contrato de aprendizaje con Bruenor incondicionalmente por un período de cinco años y un día, hubiera sido un deshonor para sí mismo retractarse de su promesa, por lo que asintió sin poner objeciones.

—Como no voy a verte mucho a partir de ahora —continuó Bruenor—, tendrás que prometerme en este instante que nunca más volverás a alzar un arma contra la gente de Diez Ciudades.

Wulfgar se irguió con firmeza.

—Eso no puedo hacerlo —replicó audazmente—. Cuando cumpla los términos que me impusiste, seré un hombre libre, con criterio propio.

—Eso es justo —le concedió Bruenor. En realidad, el orgullo tozudo de Wulfgar no hacía más que aumentar el respeto que el enano sentía por él. Se detuvo un momento a observar de cerca al orgulloso joven guerrero y se dio cuenta de que le agradaba haber tenido algo que ver con el crecimiento de Wulfgar.

—Rompiste contra mi cabeza tu estandarte —empezó Bruenor con cierta indecisión. Luego se aclaró la garganta. Aquella última cuestión lo inquietaba y no sabía cómo desempeñarse para no parecer un tonto sentimental—. Llegará el invierno después de que finalice tu contrato conmigo y no me parece justo enviarte a esa inhóspita tierra sin un arma. —Salió a toda prisa al corredor y volvió con el martillo de guerra—. Aegis-fang —dijo con brusquedad mientras se la tendía a Wulfgar—. No quiero coartar tu voluntad, pero quiero tener tu promesa, para calmar mi conciencia, de que nunca alzarás esta arma contra el pueblo de Diez Ciudades.

En cuanto sus manos asieron el mango de diamante, Wulfgar percibió el valor de aquel martillo mágico. Las hendiduras repletas de polvo de diamante captaron el brillo de la forja y lanzaron una miríada de reflejos por toda la habitación. Los bárbaros de la tribu de Wulfgar se habían sentido siempre orgullosos por las bellas armas que fabricaban, e incluso llegaban a medir el valor de un hombre según la lanza o la espada que llevaba, pero Wulfgar no había visto en toda su vida nada que pudiera compararse con los detalles exquisitos y la fuerza que emanaba de Aegis-fang. El arma encajaba tan bien en sus enormes manos y su peso y tamaño concordaban con tanta perfección con los suyos que se sintió como si hubiera nacido para poseer aquel martillo. Al instante se dijo para sus adentros que rezaría durante muchas noches a los dioses del destino por haberle concedido aquel premio. En verdad, merecían su agradecimiento.

Al igual que Bruenor.

—Tienes mi palabra —tartamudeó Wulfgar, tan impresionado por aquel magnífico regalo que apenas podía hablar. Intentó calmarse para poder continuar, pero, cuando consiguió apartar la mirada de aquel martillo maravilloso, vio que Bruenor ya se había marchado.

El enano se precipitó por los corredores en dirección a sus cámaras privadas, maldiciendo en voz baja su debilidad y deseando no encontrarse con ninguno de sus compañeros. Tras echar una ojeada a su alrededor, se enjugó sus ojos grises.

Las promesas del poseedor

—¡Reúne a tu gente y partid, Biggrin! —ordenó el brujo al enorme gigante de escarcha que permanecía ante él en la sala del trono de Cryshal-Tirith—. Recuerda que representáis al ejército de Akar Kessell. Sois el primer grupo en partir hacia la zona y el secreto es la clave de nuestra victoria. ¡No me defraudéis! Estaré observando todos vuestros movimientos.

—No te defraudaremos, amo —respondió el gigante—. La guarida estará lista y a punto para tu llegada.

—Tengo fe en ti —le aseguró Kessell al enorme comandante—. Ahora, partid.

El gigante de escarcha alzó el oscuro espejo que Kessell le había dado y, tras hacer una última reverencia a su dueño, salió de la habitación.

—No tendrías que haberlos enviado —intervino Errtu, que había permanecido de forma invisible junto al trono durante la conversación—. Los verbeegs y el gigante de escarcha que los dirige no pasarán inadvertidos en una comunidad de humanos y enanos.

—Biggrin es un comandante muy inteligente —replicó Kessell, enojado por la impertinencia del demonio—. Y suficientemente sensato para mantener fuera de la vista a sus tropas.

—Sin embargo, los humanos hubieran realizado mejor una misión de ese tipo, tal como indicó Crenshinibon.

—¡Yo soy el jefe! —gritó Kessell mientras extraía la Piedra de Cristal de debajo de su ropa y se la mostraba amenazadoramente a Errtu. Luego se inclinó hacia adelante para dar más énfasis a su amenaza—. Crenshinibon aconseja, pero soy yo quien decide. No olvides cuál es tu puesto, demonio. Yo soy el poseedor de la piedra y no toleraré que cuestiones todos mis movimientos.

Los ojos de color de sangre de Errtu se empequeñecieron en señal de peligro y Kessell se recostó de nuevo en el trono, dudando de pronto que amenazar al demonio hubiera sido una acción inteligente. Pero Errtu se calmó enseguida, aceptando los pequeños inconvenientes de los estallidos de locura de Kessell por las ganancias a largo plazo que obtendría.

—Crenshinibon ha existido desde el alba del mundo —concluyó el demonio, haciendo una última observación—. Ha dirigido miles de campañas mucho más importantes que la que vas a emprender tú, así que tal vez sería de sabios dar más crédito a sus consejos.

Kessell frunció el entrecejo, nervioso. Por supuesto, la piedra le había aconsejado que utilizara a los humanos que pronto dirigiría en su primera incursión a la región, pero, aunque él había sido capaz de dar docenas de excusas para validar su elección de mandar a los gigantes, en verdad había enviado a la gente de Biggrin para demostrarse a sí mismo, a la piedra y al impertinente demonio el indudable mando que ejercía, y no por las posibles ganancias militares que pudiese obtener.

—Seguiré los consejos de Crenshinibon cuando lo considere apropiado —le dijo a Errtu. Luego, extrajo de uno de los bolsillos de su túnica un segundo pedazo de cristal,

el duplicado exacto de Crenshinibon que había utilizado para alzar esta torre—. Lleva esto al lugar apropiado y realiza la ceremonia del alza —le ordenó—. Yo me uniré a ti a través de la puerta de espejo cuando esté todo listo.

—¿Deseas alzar una segunda Cryshal-Tirith mientras la primera todavía se sostiene en pie? —se burló Errtu—. ¡La fatiga de la reliquia será enorme!

—¡Silencio! —ordenó Kessell, temblando visiblemente—. ¡Ve y lleva a cabo la ceremonia! Deja que yo me ocupe de la piedra.

Errtu cogió la réplica de la reliquia e hizo una profunda reverencia. Sin mediar palabra, el demonio salió de la estancia. Comprendía que Kessell intentaba demostrar alocadamente su dominio sobre la piedra a expensas de un adecuado control de poder y una estrategia militar inteligente. El brujo no tenía capacidad suficiente para dirigir aquella campaña, pero la piedra continuaba respaldándolo.

Errtu le había hecho una oferta en secreto para que se deshiciera de Kessell y dejara que él lo tomara como poseedor, pero Crenshinibon había rehusado su ofrecimiento. Prefería las demostraciones que Kessell exigía de él para calmar sus propias inseguridades a la constante lucha de control que tendría que mantener contra el poderoso demonio.

Aunque caminaba entre gigantes y trolls, la estatura del orgulloso rey bárbaro no quedaba disminuida. Cruzó con paso desafiante la puerta de hierro de la torre negra y se abrió paso entre los trolls que custodiaban la entrada con un gruñido amenazador. Odiaba ese lugar de brujería y había decidido hacer caso omiso de la llamada cuando la singular espineta de la torre se le apareció en el horizonte como un dedo de hielo que se alzaba de la llana tierra. Sin embargo, al final no pudo resistirse al requerimiento del dueño de Cryshal-Tirith.

Heafstaag odiaba al brujo. Según los cánones de su pueblo, Akar Kessell era débil y utilizaba trucos y llamadas demoníacas para hacer el trabajo que correspondía a los músculos. Y Heafstaag lo odiaba todavía más porque no podía rehusar aquel poder, porque el brujo mandaba sobre él.

El bárbaro echó a un lado las cortinas brocadas que separaban la sala de audiencia privada de Akar Kessell en el segundo piso de la torre. El brujo permanecía recostado sobre un enorme cojín de satén en el centro de la habitación, golpeando impaciente el suelo con los dedos largos y pintados. Varias muchachas esclavas, cuyas mentes habían sido moldeadas y aniquiladas bajo la dominación de la piedra, esperaban desnudas a satisfacer cada uno de los deseos del poseedor de la reliquia.

El ver a mujeres esclavizadas por un hombre tan débil y despreciable enfurecía a Heafstaag. Por un momento, volvió a tener la tentación, y no era la primera vez, de hundir su enorme hacha en el cráneo del brujo, pero la estancia estaba repleta de biombos y pilares estratégicamente colocados y el bárbaro sabía, incluso si se negaba a creer que la voluntad del brujo podía apaciguar su rabia, que aquel demonio que acompañaba a Kessell no debía de andar lejos de su amo.

—Me alegro de que hayas podido venir, noble Heafstaag —saludó Kessell con una voz tranquila que desarmaba. Errtu y Crenshinibon estaban cerca y a mano, lo cual lo hacía sentirse más seguro, aun ante la presencia de aquel tosco rey bárbaro. Acarició a una de sus esclavas con aire distraído para mostrar su poder absoluto—. En realidad, deberías haber llegado hace rato. La mayoría de mis fuerzas están ya reunidas y el primer grupo ha partido ya. —Hizo una pequeña pausa y se inclinó hacia adelante—. Si no puedo hallar un lugar donde incluir a tu gente en mi plan —continuó en tono diabólico—, entonces no os necesitaré en absoluto.

Heafstaag no parpadeó ni cambió su expresión en lo más mínimo.

—Ven, gran rey —canturreó el brujo—. Siéntate y comparte conmigo los placeres de mi mesa.

Heafstaag permaneció inmóvil, demostrando su orgullo.

—¡Perfecto! —le espetó Kessell. Cerró el puño y pronunció unas palabras en tono autoritario—. ¿A quién le debes lealtad? —inquirió.

El cuerpo de Heafstaag se puso en tensión.

—A Akar Kessell —respondió, contra su propia voluntad.

—Dime de nuevo quién dirige las tribus de la tundra.

—Me siguen a mí —replicó Heafstaag— y yo sigo a Akar Kessell. Akar Kessell dirige las tribus de la tundra.

El brujo abrió la mano y el rey bárbaro se tambaleó hacia atrás.

—No me gusta hacerte esto a ti —prosiguió Kessell, frotando una mota de una de sus uñas pintadas—. No me obligues a volver a hacerlo. —Sacó un pergamino de debajo del cojín de satén y lo colocó en el suelo—. Siéntate frente a mí y vuelve a contarme tu derrota —le ordenó.

Heafstaag tomó asiento en el suelo frente a su dueño y desenrolló el pergamino.

Era un mapa de Diez Ciudades.

Ojos de espliego

Bruenor había recobrado su aspecto impasible cuando llamó a Wulfgar al día siguiente. Sin embargo, aunque era capaz de disimularlo, lo emocionaba profundamente ver el Aegis-fang apoyado en el hombro del bárbaro como si siempre hubiera estado allí... como si ése hubiera sido el lugar al que pertenecía.

Wulfgar también tenía aspecto malhumorado. Daba la impresión de ser rabia por haber sido puesto al servicio de otro, pero, si hubiera examinado más de cerca sus emociones, se habría dado cuenta que en realidad estaba apenado por tener que separarse del enano.

Catti-brie los estaba esperando en el cruce del paso final hacia territorio abierto.

—¡Vaya cara de amargura lucís los dos esta mañana! —exclamó al verlos llegar—. Pero no os preocupéis: el sol pondrá una sonrisa en vuestros rostros.

—Pareces contenta con esta partida —respondió Wulfgar, un poco enfadado, aunque el brillo que había cruzado por sus ojos al ver a la muchacha desmentía su enojo—. Por cierto, ¿sabías que tenía que dejar el valle de los enanos hoy?

Catti-brie sacudió la mano con indiferencia.

—Pronto volverás —sonrió—. Además, tienes que estar contento por tu partida. Ten en cuenta todas las lecciones que vas a aprender y que te harán falta si quieres cumplir tus objetivos.

Bruenor se volvió a observar al bárbaro. Wulfgar nunca le había hablado de sus planes cuando terminara el contrato de aprendizaje y el enano, aunque se disponía a preparar al joven lo mejor que pudiese, no se había planteado honestamente la posibilidad de que Wulfgar estuviera resuelto a marcharse.

Wulfgar miró enojado a la muchacha, para demostrarle sin lugar a dudas que la conversación sobre aquella promesa incumplida era un asunto privado. Por su propia discreción, Catti-brie no tenía intención de ahondar más en el tema, pero simplemente le divertía poner a prueba las emociones de Wulfgar. La muchacha percibía el fuego que brillaba en los ojos del orgulloso joven. Lo veía cada vez que el bárbaro observaba a Bruenor, su mentor, lo admitiese o no, y lo reconocía cada vez que el joven la observaba a ella.

—Soy Wulfgar, hijo de Beornegar —declaró con orgullo, mientras erguía el torso y estiraba la barbilla—. Crecí en la tribu del Elk, los mejores guerreros de todo el valle del Viento Helado. No sé nada de mi futuro maestro, pero por supuesto le costará enseñarme cosas sobre el arte de la batalla.

Catti-brie intercambió una comprensiva sonrisa con Bruenor cuando el enano y Wulfgar pasaron frente a ella.

—Hasta pronto, Wulfgar, hijo de Beornegar —se despidió—. La próxima vez que nos veamos, veré si has tomado lecciones de humildad.

Wulfgar observó a la muchacha por encima del hombro y estuvo a punto de replicar, pero la sonrisa amplia de Catti-brie lo desarmó.

Los dos dejaron la oscuridad de las minas poco después del alba y echaron a andar por el rocoso valle en dirección al punto en que debían encontrarse con el drow. Era un

cálido día de verano y ni una sola nube empañaba el cielo, cuyo tono azulado quedaba amortiguado por la luz de la mañana. Wulfgar se estiraba y distendía al máximo todos sus músculos. Su gente había nacido para vivir en las amplias extensiones de la tundra abierta y se alegraba de haber salido de las sofocantes y diminutas cavernas de los enanos.

Drizzt Do'Urden los esperaba en el lugar indicado cuando llegaron. El drow permanecía apoyado en la parte sombreada de la montaña, huyendo como siempre de la luz del sol, y se había echado la capucha hacia adelante como medida adicional de protección. Drizzt consideraba aquello una maldición de su herencia, ya que pasara el tiempo que pasara con los habitantes de la superficie, su cuerpo nunca se adaptaría por completo a la luz del sol.

Aguardaba inmóvil, aunque hacía rato que había detectado que se acercaban Bruenor y Wulfgar. Pensó que sería mejor dejar que ellos hicieran los primeros movimientos, ya que quería juzgar cuál sería la reacción del muchacho ante la nueva situación.

Lleno de curiosidad por la misteriosa figura que iba a ser su nuevo maestro y dueño, Wulfgar aceleró el paso y se detuvo frente al drow. Oculto tras las sombras de su capucha, Drizzt lo vio acercarse, divertido por la agilidad de movimientos de sus prominentes músculos. En un principio, el drow había planeado complacer a Bruenor durante un corto período de tiempo y dejar luego los entrenamientos con alguna excusa. Pero, al divisar los suaves movimientos y la fuerza de las largas zancadas del bárbaro, algo inusual en una persona de su estatura, Drizzt se dio cuenta de que aumentaba su interés por el reto de desarrollar el potencial del joven, que parecía inagotable.

El drow era consciente de que la parte más dolorosa del encuentro con aquel hombre sería, como le ocurría siempre, la reacción inicial de Wulfgar al verlo. Ansioso por no alargar el momento, se echó hacia atrás la capucha y observó al bárbaro directamente a los ojos.

Wulfgar abrió los ojos de par en par, horrorizado y disgustado.

—¡Un elfo oscuro! —gritó, incrédulo—. ¡Perro embrujado! —se volvió hacia Bruenor como si hubiera sido traicionado—. ¡No puedes pedírmelo! No necesito ni deseo aprender los engaños mágicos de su decrepita raza.

—Te enseñaré a luchar, nada más —respondió Bruenor, que ya contaba con aquella reacción. En realidad, no le preocupaba demasiado porque estaba convencido, al igual que Catti-brie, que Drizzt le enseñaría al orgulloso joven algunas lecciones de humildad.

—¿Qué puedo aprender de un débil elfo? —exclamó Wulfgar en tono desafiante—. ¡Los míos son educados como verdaderos guerreros! —observó a Drizzt con desprecio en los ojos—. ¡No como perros tramposos como los de su clase!

Con absoluta calma, Drizzt miró a Bruenor para pedirle permiso para empezar la primera lección del día. El enano sonrió ante la ignorancia del bárbaro y dio con un gesto su consentimiento.

En un abrir y cerrar de ojos, las dos cimitarras salieron de sus fundas y retaron al bárbaro. Instintivamente, Wulfgar alzó su martillo de guerra para golpear al elfo.

Pero Drizzt era mucho más rápido. Los cantos romos de sus armas atacaron en rápida sucesión las mejillas de Wulfgar y le hicieron varios cortes superficiales. Incluso cuando el bárbaro se movió en sentido contrario, Drizzt alzó una de las mortíferas hojas y la hizo descender en arco en dirección al dorso de la rodilla de Wulfgar. El bárbaro se las arregló para esquivar el golpe pero el movimiento, tal como había previsto Drizzt, le hizo perder el equilibrio. El drow volvió a enfundar las cimitarras con indiferencia mientras golpeaba con el pie el estómago del bárbaro y lo lanzaba rodando por el suelo,

haciendo que se le escapara el martillo mágico de las manos.

—Ahora que veo que os comprendéis —declaró Bruenor, intentando disimular la risa para salvaguardar el frágil ego de Wulfgar—, os dejaré solos. —Observó con ojos interrogativos a Drizzt para asegurarse de que el drow estaba a gusto con la situación.

—Dame unas semanas —respondió Drizzt con un guiño devolviéndole la sonrisa al enano.

Bruenor se volvió hacia Wulfgar, que había recuperado a Aegis-fang y permanecía apoyado sobre una rodilla, observando al elfo con una mirada de profundo asombro.

—Escucha lo que te dice, muchacho —dijo el enano antes de despedirse—, o te cortará en pedazos suficientemente pequeños para la garganta de un buitre.

Por primera vez en casi cinco años, Wulfgar observó más allá de los límites de Diez Ciudades a la amplia extensión del valle del Viento Helado que se abría ante él. Él y el drow habían pasado el resto del primer día caminando por el valle y alrededor de los espolones más orientales de la cumbre de Kelvin. Ahí, justo por encima del lado norte de la montaña, se encontraba la caverna sombreada donde Drizzt había construido su hogar.

Apenas decorada con unas pieles y varios utensilios de cocina, la cueva no poseía otros lujos, pero cubría a la perfección las necesidades poco pretenciosas del drow, otorgándole la privacidad y el retiro que prefería para ocultarse de los insultos y amenazas de los humanos. Para Wulfgar, cuyos compañeros raramente permanecían en un mismo lugar más de una noche, la cueva en sí le parecía un lujo.

A medida que la oscuridad empezó a apoderarse de la tundra, Drizzt, oculto en las profundas sombras de la cueva, se despertó de su pequeña siesta. Wulfgar se alegraba de que el drow hubiese confiado suficientemente en él para dormir con toda libertad, y con tanta vulnerabilidad, en su primer día juntos. Aquello, unido a la paliza que le había dado a primera hora del día, había provocado que Wulfgar se cuestionara su reacción inicial al ver al elfo oscuro.

—Empezaremos las sesiones esta misma noche, ¿te parece bien?

—Tú eres el maestro —respondió Wulfgar con amargura—. Yo soy únicamente el esclavo.

—No más esclavo que yo —replicó Drizzt.

Wulfgar se volvió hacia él con curiosidad.

—Ambos estamos en deuda con el enano —prosiguió el elfo—. Él me ha salvado la vida en más de una ocasión y por eso accedí a enseñarte lo que sé sobre artes de batalla, mientras que tú cumples la promesa que le hiciste a cambio de que te salvara la vida. De este modo, tú estás obligado a aprender lo que yo tengo que enseñarte. Yo no soy dueño de ningún hombre, ni deseo serlo.

Wulfgar volvió a concentrar la vista en la tundra. Todavía no confiaba de pleno en Drizzt, pero tampoco podía comprender qué otros motivos podía estar persiguiendo el drow tras aquella amistosa fachada.

—Cumpliremos juntos nuestra deuda con Bruenor —continuó Drizzt. Comprendía a la perfección las emociones que sentía Wulfgar, que en este momento paseaba la vista por su tierra natal por primera vez en mucho tiempo—. Disfruta de esta noche, bárbaro. Paséate por donde quieras y rememora de nuevo la sensación que produce el viento en tu rostro. Empezaremos los entrenamientos mañana al anochecer. —Salió para darle al joven la privacidad que necesitaba.

Wulfgar no podía negar que apreciaba el respeto que el drow parecía demostrarle.

Durante el día, Drizzt descansaba en las frías sombras de la cueva mientras Wulfgar se aclimatava al nuevo territorio y salía a cazar para la cena.

Por la noche, luchaban.

Drizzt presionaba sin descanso al joven bárbaro, golpeándolo con la parte plana de la cimitarra cada vez que abría un hueco en sus defensas. Los intercambios de golpes a menudo se hacían peligrosos, porque Wulfgar era un guerrero orgulloso y la superioridad del drow hacía crecer en su interior la rabia y la frustración, lo cual colocaba al bárbaro en una situación de mayor desventaja, ya que la rabia le hacía olvidar toda lección de disciplina. Drizzt aprovechaba al máximo estas situaciones con una serie de golpes y cortes que acababan por dejar a Wulfgar tendido en el suelo.

Sin embargo, por su forma de ser, Drizzt nunca se burlaba del bárbaro ni intentaba humillarlo. El drow cumplía con su tarea metódicamente, consciente de que el orden de prioridades era aguzar los reflejos del bárbaro y enseñarle las primeras tácticas de defensa.

Drizzt se sentía impresionado por la habilidad innata de Wulfgar. El increíble potencial del joven guerrero lo asombraba y, aunque en un principio temió que el tozudo orgullo de Wulfgar y su amargura convirtieran en algo imposible el aprendizaje, el bárbaro aceptó pronto el reto. Reconociendo los beneficios que podía obtener de alguien tan diestro con las armas como Drizzt, Wulfgar lo escuchaba con atención, y su orgullo, en vez de limitarlo haciéndole creer que ya era un buen guerrero y que no necesitaba más lecciones, lo impulsaba a asirse a todas las ventajas que podía encontrar y que lo ayudaran a alcanzar sus ambiciosos objetivos. A finales de la primera semana, en aquellos momentos en que podía controlar su voluble temperamento, era ya capaz de combatir algunos de los ataques de Drizzt.

El elfo apenas hablaba durante esa primera semana, aunque de vez en cuando alababa al bárbaro si realizaba bien una defensa o un ataque o, en general, comentaba los progresos que estaba haciendo en tan poco tiempo. Pronto Wulfgar descubrió que, cuando realizaba una maniobra particularmente difícil, esperaba con impaciencia los comentarios del drow y que, de igual forma, cuando cometía alguna locura que lo dejaba vulnerable, se preparaba para recibir el golpe de la cimitarra plana.

El respeto que el joven bárbaro sentía por Drizzt no dejaba de aumentar. Algo en la forma de vivir del drow, sin una sola queja por su estoica soledad, tocaba el sentido del honor de Wulfgar. Aunque todavía no podía adivinar por qué había optado Drizzt por una existencia tan especial, estaba seguro, por lo que conocía ya de él, que guardaba relación con sus principios.

A mediados de la segunda semana, Wulfgar controlaba a la perfección a Aegisfang, balanceando el martillo con gran precisión para obstaculizar el avance de las dos cimitarras y respondiendo con golpes cuidadosamente medidos.

Drizzt percibió el sutil cambio que estaba sucediendo cuando el bárbaro dejó de reaccionar a los golpes y cortes de las cimitarras y empezó a reconocer sus propias zonas vulnerables y a anticipar los nuevos ataques.

Cuando se convenció de que las defensas de Wulfgar eran suficientemente buenas, Drizzt empezó las lecciones de ataque. El drow era consciente de que su estilo de ofensiva no iba a ser el más adecuado para su alumno. El bárbaro podía utilizar su fuerza sin rival con más efectividad que con fintas y giros engañosos. Los hombres del pueblo de Wulfgar eran guerreros agresivos por naturaleza y el ataque les era más fácil que el esquivar los golpes. El bárbaro podía tumbar a un gigante con un único golpe bien colocado.

Lo único que le faltaba aprender era a tener paciencia.

Una noche oscura y sin luna, mientras se preparaba para tomar sus lecciones, Wulfgar vislumbró el resplandor de un campamento a lo lejos, en la llanura. Lo observó, hipnotizado, y de pronto otros resplandores aparecieron ante sus ojos, mientras se preguntaba si podrían ser los de su propia tribu.

Drizzt se acercó en silencio a él, sin que el bárbaro se diera cuenta. La aguzada vista del drow había divisado la luz del lejano campamento mucho antes de que las hogueras hubieran crecido lo suficiente para que Wulfgar lo notara.

—Tu gente ha sobrevivido —murmuró para consolar al joven.

Wulfgar se sobresaltó ante la súbita aparición de su maestro.

—¿Sabes algo de ellos? —inquirió.

Drizzt se colocó a su lado y paseó la vista por la tundra.

—Sufrieron grandes pérdidas en la batalla de Bryn Shander —explicó—. Y el duro invierno que siguió a la lucha golpeó sin piedad a las mujeres y niños que no tenían quien cazara para ellos. Las tribus se unieron entre sí para acrecentar su fuerza y se encaminaron hacia el oeste en busca de los renos. Todavía conservan los nombres de sus respectivas tribus, pero en realidad sólo quedan dos: la tribu del Elk y la del Oso.

»Tú estabas en la tribu del Elk, ¿verdad? —Al ver que Wulfgar asentía, prosiguió—. Tu gente tuvo más suerte. Ahora dominan la llanura y, aunque deberán pasar muchos años antes de que los bárbaros de la tundra recuperen la fuerza que ostentaban antes de la batalla, los guerreros jóvenes están llegando ya a la madurez.

Un suspiro de alivio se escapó de los labios de Wulfgar. Siempre había temido que la batalla de Bryn Shander hubiera diezmado de tal forma a sus congéneres que no hubiesen podido llegar a recuperarse. La tundra era terriblemente cruel en invierno y Wulfgar había considerado con frecuencia la posibilidad de que la súbita pérdida de tantos guerreros —algunas tribus habían perdido a todos sus hombres adultos— condenara a la gente restante a una muerte lenta.

—Pareces conocer bien a mi gente —comentó.

—He pasado muchos días observándolos —respondió Drizzt, intrigado por lo que el bárbaro estaría pensando—. Observando su estilo de vida y su lucha continua para prosperar en una tierra tan inhóspita.

Wulfgar soltó una risita y sacudió la cabeza, impresionado por el respeto sincero que mostraba el drow al hablar de los nativos del valle del Viento Helado. Hacía menos de dos semanas que conocía al elfo, pero ya comprendía lo suficiente el carácter de Drizzt Do'Urden para saber que su próxima observación sobre su maestro era por completo cierta.

—Apuesto a que incluso cazaste algún ciervo en la oscuridad para que al día siguiente, con la luz del sol, se lo encontraran gentes demasiado hambrientas para cuestionarse su buena suerte.

Drizzt no respondió ni alteró lo más mínimo la expresión de su rostro, pero Wulfgar estaba convencido de haber dado en el clavo.

—¿Sabes algo de Heafstaag? —preguntó tras unos instantes de silencio—. Era el rey de mi tribu, un hombre con multitud de cicatrices y conocido renombre.

Drizzt recordaba bien al bárbaro de un solo ojo y la mera mención de su nombre le produjo un dolor intenso en el hombro, donde había recibido el golpe de su pesada hacha.

—Vive —respondió, disimulando su desprecio—. Ahora Heafstaag es el portavoz de todo el norte y nadie tiene agallas suficientes para oponerse a él en combate o de palabra.

—Es un gran rey —concluyó Wulfgar, sin percibir el veneno que destilaban las palabras del drow.

—Es un luchador salvaje —lo corrigió Drizzt. Sus ojos color de espliego observaban fijamente a Wulfgar y pillaron al bárbaro por sorpresa con aquel súbito estallido de rabia. Wulfgar veía el increíble carácter reflejado en aquellas dos lagunas violetas, una fuerza interna en el drow cuya calidad daría envidia al más noble de los reyes.

—Has entrado en la madurez a la sombra de un enano de indiscutible carácter —lo regañó Drizzt—. ¿No te ha servido de experiencia?

Wulfgar se quedó mudo de asombro y no pudo encontrar palabras para replicarle.

Drizzt decidió que había llegado el momento de dejar al descubierto los principios del bárbaro y juzgar si era acertado y valía la pena enseñar al joven.

—Un rey es un hombre de carácter fuerte y gran poder de convicción que guía a los demás por el ejemplo y que se preocupa de veras por el sufrimiento de su pueblo —afirmó, como en una conferencia—. No un bruto que gobierna solamente porque es el más fuerte. Pensé que habías aprendido a hacer la distinción.

Drizzt percibió el desconcierto en el rostro de Wulfgar y se dio cuenta de que los años pasados en las cavernas de los enanos habían conmovido los cimientos sobre los que había asentado su existencia. Deseaba que la confianza que Bruenor había depositado en la conciencia y los principios de Wulfgar resultara verdadera porque también él, como años antes el enano, había llegado a reconocer que aquel joven inteligente era una promesa y había empezado a preocuparse por su futuro. De repente, dio media vuelta y se alejó, dejando que el bárbaro encontrara respuesta a sus propias preguntas.

—¿La lección? —le preguntó Wulfgar desde lejos, todavía confuso y sorprendido.

—Ya has aprendido tu lección de esta noche —respondió Drizzt sin darse la vuelta ni aminorar el paso—. Tal vez sea la más importante que te haya enseñado nunca.

El drow se perdió en la oscuridad de la noche, aunque la imagen lejana de aquellos ojos de espliego permanecía claramente impresa en los pensamientos de Wulfgar.

El bárbaro se volvió a observar el distante campamento... y se quedó pensativo.

El acecho de la muerte

Llegaron ocultos tras una violenta tempestad que azotó Diez Ciudades desde el este. Como una ironía del destino, siguieron la misma ruta, bordeando la cumbre de Kelvin, que habían tomado Drizzt y Wulfgar hacía menos de dos semanas. Sin embargo, esta banda de verbeegs se encaminó en dirección sur, hacia las poblaciones, y no hacia el norte y la tundra abierta. Aunque altos y delgados, los gigantes más pequeños eran no obstante una fuerza formidable.

Un gigante de escarcha conducía la cuadrilla de vanguardia del voluminoso ejército de Akar Kessell. Con el perpetuo aullido del viento ocultando el ruido de sus movimientos, avanzaron a toda velocidad hacia una guarida secreta descubierta por una avanzadilla de orcos en un espolón rocoso del lado sur de la montaña. Apenas constituían una muestra del ejército de monstruos, pero cada uno de ellos llevaba un enorme equipo de armas y suministros.

El comandante los instigaba a avanzar con gran rapidez hacia su destino. Se llamaba Biggrin y era un gigante astuto e inmensamente fuerte que había perdido el labio superior de resultas del mordisco de un lobo enorme, lo que brindaba a su rostro la caricatura grotesca de una sonrisa perpetua. Aquella desfiguración, unida a la estatura del gigante, imponía el respeto y el miedo a sus tropas por lo general indisciplinadas. Akar Kessell había escogido especialmente a Biggrin como comandante de las tropas de vanguardia, aunque le habían aconsejado que enviara a alguien menos sospechoso, como la gente de Heafstaag, para la delicada misión. Sin embargo, Kessell tenía en gran estima a Biggrin y estaba impresionado por la gran cantidad de suministros que podía acarrear un pequeño grupo de verbeegs.

Las tropas se instalaron en su nueva guarida antes de medianoche y al instante fueron delimitando las zonas para dormir, las habitaciones destinadas al almacén y una pequeña cocina. Luego, se dispusieron a esperar, confiando en silencio en lanzar los primeros ataques mortales del glorioso asalto de Akar Kessell en Diez Ciudades.

Un mensajero orco acudía cada dos días para controlar al grupo y llevarles las últimas instrucciones del brujo, así como para informar a Biggrin de los progresos de la siguiente tropa de suministros cuya llegada estaba ya programada. Todo estaba sucediendo de acuerdo con los planes de Kessell, pero Biggrin había percibido, con gran preocupación, que varios de sus guerreros se ponían más impacientes y ansiosos con cada nueva aparición de los mensajeros, en espera de que les dieran la primera orden de ataque.

Pero las instrucciones eran siempre las mismas: permanecer ocultos y esperar.

En menos de dos semanas, bajo la tensa atmósfera de aquella sofocante caverna, la camaradería entre los gigantes había desaparecido. Los verbeegs eran criaturas de mucha acción y poca contemplación y el aburrimiento los conducía invariablemente a la frustración. Las discusiones empezaron a ser habituales, y a veces acababan en serias peleas. Biggrin los vigilaba de cerca y la imponente figura del gigante de escarcha por regla general servía para poner fin a los conflictos antes de que hubiese ningún herido grave, pero el gigante sabía mejor que nadie que no podría mantener el control sobre

aquellas tropas hambrientas de guerra durante mucho más tiempo.

El quinto mensajero llegó a la caverna en una noche particularmente calurosa e incómoda. En cuanto el desafortunado orco entró en la habitación comunitaria, se vio rodeado por un grupo de verbeegs malhumorados.

—¿Qué noticias traes? —inquirió uno de ellos, impaciente.

Pensando que el respaldo de Akar Kessell era suficiente protección, el orco clavó la vista en el gigante con gesto de desafío.

—Tráeme a tu jefe, soldado —ordenó.

De pronto, una mano enorme agarró al orco del cuello y empezó a zarandearlo con brusquedad.

—Te he hecho una pregunta, escoria —intervino un segundo gigante—. ¿Qué noticias traes?

El orco, visiblemente nervioso, replicó con una enojada amenaza a su asaltante.

—¡El brujo te arrancará la piel a tiras!

—Ya he escuchado suficiente —gruñó el tercer gigante mientras alargaba la otra mano para agarrar al orco por el cuello. Luego, rodeándolo con el brazo, lo alzó del suelo sin dificultad. El orco se revolvió y retorció presa de dolor.

—¡Va! Retuércelo el pescuezo —dijo una voz.

—Arráncale los ojos y lánzalo a un agujero oscuro —gruñó otro.

Biggrin entró en la habitación y se abrió paso con rapidez entre las filas de gigantes para descubrir el centro de la conmoción. No se sorprendió al ver a un verbeeg torturando a un orco y, aunque en realidad le divertía el espectáculo, comprendía el peligro que significaba enojar al inestable Akar Kessell. Había visto a más de un goblin indisciplinado sufrir una muerte lenta por desobedecer una orden o simplemente para satisfacer el malévolos gusto del brujo.

—Deja a ese miserable en el suelo —ordenó con calma.

Varios gruñidos y quejas resonaron alrededor del gigante de escarcha.

—¡Aporréale la cabeza! —gritó una voz.

—¡Muérdelo en la nariz! —aulló una segunda.

En aquel momento, el rostro del orco había adquirido ya un tono amarotado por falta de aire y apenas se movía. El verbeeg que lo sujetaba le devolvió una mirada amenazadora a Biggrin durante unos instantes y luego dejó caer a su víctima a los pies del gigante.

—Quédatelo —le espetó—. Pero, si vuelve a hablarme de ese modo, te aseguro que me lo comeré a pedazos.

—Ya estoy harto de vivir en este agujero —se quejó un gigante de las últimas filas—. Y del valle entero de los enanos.

Una sarta de gruñidos volvió a resonar en la sala.

Biggrin observó a su alrededor, estudiando la rabia que iba creciendo entre sus tropas y que amenazaba con derrumbar la guarida en un súbito ataque de violencia incontrolable.

—Mañana por la noche empezaremos a salir a observar los alrededores —ofreció Biggrin como respuesta. Era consciente de que el paso podía ser peligroso, pero la única alternativa que le quedaba era todavía peor—. ¡Iremos de tres en tres y nadie deberá enterarse de nuestra presencia!

El orco, que había recobrado la compostura a tiempo para escuchar la propuesta de Biggrin, intentó protestar, pero el jefe gigante lo silenció de inmediato.

—Cállate, maldito perro —ordenó Biggrin mientras observaba al verbeeg que había amenazado al mensajero con una sonrisa socarrona—. O dejaré que mi amigo te coma vivo.

Los gigantes soltaron exclamaciones de júbilo y empezaron a intercambiarse palmadas en la espalda con sus compañeros, que volvían a ser de nuevo camaradas. Pero el entusiasmo de los soldados no disipó las dudas del líder gigante sobre su decisión. Oyó gritar los nombres de varias de las recetas de enanos que los verbeegs habían confeccionado, como por ejemplo «Enano a la Manzana» y «Barbudo, pringoso y cocido», seguidos por contundentes alaridos de aprobación.

Biggrin se estremeció al pensar lo que podía ocurrir si cualquiera de sus verbeegs se tropezaba con algún enano.

Biggrin dejó que los verbeegs salieran de la guarida en grupos de tres y sólo durante la noche. El jefe gigante suponía que ningún enano viajaría tan al norte del valle, pero sabía que se estaba arriesgando demasiado y un suspiro de alivio se escapaba de sus labios cada vez que regresaba una patrulla sin haber sufrido incidentes.

Con sólo dejarlos salir de vez en cuando de la cueva, la moral de los verbeegs mejoró considerablemente. Las tensiones dentro de la guarida desaparecieron casi por completo a medida que las tropas recuperaban su entusiasmo por la inminente guerra. Subidos a la cima de la cumbre de Kelvin observaban con frecuencia las luces de Caer-Konig y Caer-Dineval, Termalaine hacia el oeste e incluso Bryn Shander, en el extremo sur más alejado. La vista de las ciudades les permitía forjar fantasías sobre sus próximas victorias y aquellos pensamientos eran suficientes para permitirles esperar sin impaciencia.

Transcurrió otra semana y todo parecía funcionar bien. Al comprobar la mejora que había conseguido en sus tropas con aquella pequeña medida de libertad, Biggrin empezó a relajarse poco a poco sobre su arriesgada decisión.

Sin embargo, un día, dos enanos, a quienes Bruenor había informado que existía piedra en uno de los dos lados de la cumbre de Kelvin, decidieron hacer el viaje hacia el extremo norte del valle e investigar aquel potencial minero. Llegaron a las laderas del sur de la montaña poco antes del crepúsculo e instalaron un campamento sobre una enorme piedra plana al lado de un pequeño arroyo.

Aquél era su valle y no se habían tropezado con problemas en varios años, así que tomaron pocas precauciones.

Sucedió que los verbeegs de la primera patrulla que abandonó la cueva aquella noche divisaron las llamas del campamento, y hasta sus oídos llegó el dialecto inconfundible de los odiados enanos.

En el otro extremo de la montaña, Drizzt Do'Urden abrió los ojos de su siesta diurna y, tras salir de la cueva, se introdujo en la creciente oscuridad, donde encontró a Wulfgar, en el lugar habitual, sentado sobre una gran piedra en actitud pensativa y con la vista perdida en la llanura.

—¿Añoras tu hogar? —preguntó el drow a modo de comentario.

Wulfgar se encogió de hombros y respondió distraído.

—Tal vez sí.

Desde que había aprendido a respetar a Drizzt, el bárbaro se había estado formulando preguntas que le inquietaban sobre su gente y su modo de vida. El drow era un enigma para él, una combinación confusa de brillantez guerrera y absoluto control. Drizzt parecía capaz de medir cada movimiento que hacía según una escala de aventura elevada y moral indiscutible.

Wulfgar miró con ojos inquisitivos al elfo.

—¿Por qué estás aquí? —preguntó de improviso.

Ahora fue Drizzt quien se quedó mirando pensativo la gran extensión de tierra que

se abría ante él. Las primeras estrellas de la noche despuntaban ya en el cielo y sus reflejos parecían brillar como puntos en las pupilas oscuras del elfo, pero Drizzt no las observaba. Su mente estaba recordando imágenes durante largo tiempo olvidadas de las ciudades sin luz de los drow en sus inmensas cavernas subterráneas.

—Recuerdo la primera vez que vi el mundo de la superficie —rememoró con gran nitidez, la nitidez con que se presentan siempre los recuerdos terribles—. Por aquel entonces era mucho más joven y formaba parte de un grupo de incursión. Salimos de una cueva secreta y descendimos hasta una pequeña población de elfos. —El drow frunció el entrecejo ante la sucesión de imágenes que cruzaban por su cerebro—. Mis compañeros asesinaron a todos los miembros de aquel clan de elfos, incluidas las mujeres y los niños.

Wulfgar lo escuchaba con creciente terror. La incursión que describía Drizzt podía ser muy bien una de las perpetradas por la feroz tribu del Elk.

—Mi gente mata —continuó Drizzt con voz triste—. Matan sin piedad. —Desvió la vista hacia Wulfgar para asegurarse de que el bárbaro lo escuchaba con atención—. Matan sin emoción siquiera.

Se detuvo un instante para dejar que el bárbaro asimilara todo el peso de sus palabras. La simple pero definitiva descripción de los fríos guerreros había dejado confuso a Wulfgar. Él había sido educado y criado entre apasionados guerreros, luchadores cuyo único propósito en la vida era la búsqueda de la gloria en los campos de batalla, y que luchaban invocando a Tempos. Los jóvenes bárbaros no podían concebir tanta crueldad sin emoción. Sin embargo, también tenía que reconocer que la diferencia era muy sutil ya que, fuera una incursión de los drow o de los bárbaros, los resultados eran muy similares.

—La diosa demoníaca que veneran no acepta ninguna otra raza —le explicó Drizzt—, y odia en particular las demás razas de elfos.

—Pero nunca serás aceptado en este mundo —intervino Wulfgar—. Ya sabrás que los humanos siempre te evitarán.

Drizzt asintió.

—Eso hace la mayoría —admitió—. Tengo pocos a los que pueda llamar amigos, pero estoy contento. Como ves, bárbaro, siento respeto por mí mismo, sin culpas ni vergüenza. —Se levantó de la roca y clavó la vista en la lejanía—. Ven —le ordenó—. Vamos a luchar bien esta noche porque estoy satisfecho con el progreso de tu habilidad, y tus lecciones pronto llegarán a su fin.

Wulfgar se quedó un momento sentado contemplando la noche. El drow vivía una existencia dura y considerablemente vacía, pero era más rico que cualquiera de los hombres que había conocido. Drizzt permanecía fiel a sus principios en cualquier circunstancia y había optado por dejar el mundo de su propia gente para habitar en un mundo en el que nunca se lo aceptaría ni apreciaría.

Observó al elfo que se alejaba y que apenas era ahora una sombra en la oscuridad.

—Tal vez no seamos tan diferentes —murmuró para sus adentros.

—¡Espías! —susurró uno de los verbeegs.

—Es una estupidez espiar junto a una hoguera —intervino otro.

—Vamos a liquidarlos —dijo el primero, al tiempo que echaba a andar en dirección a la luz anaranjada.

—¡El jefe dijo que no! —les recordó el tercero—. No olvidéis que estamos aquí para observar, pero no para matar.

Descendieron por el sendero rocoso hacia el campamento de los enanos con tanto sigilo como fueron capaces, es decir, haciendo el mismo ruido que una piedra rodante.

Los dos enanos percibieron al instante que alguien o algo se estaba acercando y, aunque desenfundaron sus armas, supusieron que Wulfgar o Drizzt, o tal vez algún pescador de Caer-Konig, había visto la luz y venía a compartir la cena con ellos.

Cuando el campamento apareció ante sus ojos por debajo de ellos, los verbeegs vieron que los dos enanos permanecían de pie, con las armas en la mano.

—¡Nos han visto! —exclamó un gigante, ocultándose en la oscuridad.

—¡Cállate! —ordenó el segundo.

El tercer gigante, sabiendo tan bien como el segundo que los enanos todavía no habían podido localizarlos, cogió a su compañero por el hombro y le guiñó un ojo con perversidad.

—Si nos ven —razonó—, no nos quedará más remedio que liquidarlos.

El segundo gigante soltó una risita, se apoyó la porra en el hombro y echó a andar en dirección al campamento.

Los enanos se quedaron atónitos al ver aparecer al verbeeg por detrás de unos arbustos, caminando hacia ellos, pero un enano es, en proporción a su peso, la criatura más robusta del mundo y éstos pertenecían al clan de Mithril Hall y habían librado batallas en la inhóspita tundra durante toda su vida. La lucha no iba a ser tan sencilla como los verbeegs suponían.

El primer enano esquivó un golpe del verbeeg que iba adelante y optó por dejar caer el martillo sobre uno de los pies del monstruo. El gigante instintivamente alzó el pie dañado, momento que aprovechó el enano para golpearlo en la rodilla de la pierna con que se sostenía y tumbarlo al suelo.

El otro enano reaccionó con rapidez y lanzó su martillo con gran precisión contra el rostro del segundo verbeeg, que cayó de espaldas sobre unas rocas.

Pero el tercer verbeeg, el más listo de los tres, había cogido una piedra antes de echar a andar hacia el campamento y se la lanzó al enano con una fuerza tremenda. La piedra fue a golpear al desafortunado enano en una sien y le dobló violentamente el cuello. La cabeza se balanceó sin control sobre sus hombros, antes de caer al suelo, muerto.

El primer enano hubiera acabado con rapidez con el gigante que había tumbado, pero el último monstruo estaba al instante sobre él. Los dos guerreros empezaron a esquivarse y contraatacar y, por un momento, pareció que el enano ganaba poco a poco una ligera ventaja, ventaja que perdió en cuanto el segundo gigante que había caído al suelo por el impacto del martillo se recuperó lo suficiente para abalanzarse sobre su adversario.

Los dos verbeegs lanzaban golpe tras golpe al enano y, aunque durante un momento éste pudo irlos esquivando, al final uno lo alcanzó en el hombro y lo lanzó de espaldas al suelo. Durante un instante perdió el aliento, pero, como era tan duro como la roca sobre la que había caído, se recuperó e intentó levantarse. Sin embargo, una pesada bota cayó sobre él y lo mantuvo sujeto en el suelo.

—¡Mátalo! —suplicó el gigante herido que había sido tumbado por el enano—. ¡Luego, nos lo comemos!

—No lo haremos —gruñó el gigante que mantenía sujeto al enano. Empezó a aplastar el pie contra el suelo, quitándole poco a poco la vida a la desafortunada víctima.

—¡Biggrin nos comerá a nosotros si se entera!

Los otros dos se asustaron al recordar la crueldad de su brutal jefe y observaron con ojos suplicantes al compañero más astuto para que les diera una solución.

—¡Los enterramos a ellos y a sus cosas en un agujero y no diremos nada de todo esto!

A muchos kilómetros de distancia hacia el este, en su solitaria torre, Akar Kessell esperaba impaciente. En otoño, la última caravana de suministros, la mayor de todas, llegaría a Diez Ciudades desde Luskan, equipada con riquezas y provisiones para el largo invierno. Para entonces, su vasto ejército estaría a punto y en marcha, avanzando en plena gloria para destruir a los desdichados pescadores. El solo pensar en los frutos de su fácil victoria lo hacía estremecerse de placer.

No podía saber que los primeros golpes de la guerra ya habían empezado.

Tumbas poco profundas

Cuando Wulfgar se levantó, poco antes del mediodía, descansado de su prolongado trabajo nocturno, se quedó muy sorprendido al ver a Drizzt ya despierto y preparando a toda prisa una bolsa para una excursión.

—Hoy empezaremos una lección diferente —le explicó—. Partiremos en cuanto hayas comido algo.

—¿Adónde?

—En primer lugar, a las minas de los enanos. Bruenor deseará verte para comprobar por él mismo los progresos que has hecho —sonrió al joven corpulento—. ¡No puedes defraudarlo!

Wulfgar sonrió, seguro de que su nueva habilidad con el martillo impresionaría incluso al enano gruñón.

—¿Y luego?

—A Termalaine, a orillas de Maer Dualdon. Tengo un amigo allí, uno de mis pocos amigos —añadió con un guiño, lo cual hizo sonreír otra vez al bárbaro—. Un hombre llamado Agorwall. Quiero que conozcas a algunos de los habitantes de Diez Ciudades para que puedas juzgarlos mejor.

—¿Qué tengo que juzgar? —inquirió Wulfgar enojado.

Los ojos oscuros y penetrantes del drow se clavaron en los suyos y al instante supo lo que Drizzt llevaba en mente. El elfo oscuro intentaba que conociera en persona a la gente que los bárbaros consideraban enemigos para mostrar a Wulfgar la vida cotidiana de los hombres, mujeres y niños que habrían podido ser víctimas de sus golpes si la batalla de la ladera hubiera acabado de otro modo. Aunque no temía a ninguna lucha, Wulfgar estaba en verdad aterrorizado por tener que enfrentarse a aquella gente. El joven bárbaro ya había empezado a poner en duda las virtudes de su pueblo, amante de la guerra, y los rostros inocentes que sin duda iba a encontrar en la ciudad que sus compañeros habían decidido incendiar podían muy bien completar la destrucción de los cimientos de su mundo entero.

Los dos compañeros salieron al poco rato, siguiendo a la inversa sus huellas por los senderos más orientales de la cumbre de Kelvin. Un viento cargado de polvo soplaba de forma constante desde el este y les lanzaba granos de arena al rostro cuando cruzaron el lado expuesto de la montaña. Aunque el sol resplandeciente era un verdadero tormento para Drizzt, el drow mantenía un buen ritmo y no se detuvo a descansar.

A última hora de la tarde, cuando finalmente rodearon el extremo meridional, ambos se encontraban exhaustos, pero de buen humor.

—Bajo el abrigo de las minas había llegado a olvidar lo cruel que puede ser el viento de la tundra —bromeó Wulfgar.

—Estaremos más protegidos al llegar al valle —respondió Drizzt y, luego, tras dar unos golpecitos a la bota de agua vacía, añadió—: Ven, sé dónde podemos llenar esto antes de proseguir.

Condujo a Wulfgar en dirección oeste, por debajo de las laderas meridionales de la montaña. El drow conocía un arroyo de agua helada que fluía a poca distancia y que

se alimentaba de la nieve que se derretía en la cima de la cumbre.

El arroyo parecía cantar alegremente mientras se deslizaba entre las rocas. Los pájaros de los alrededores empezaron a piar y graznar ante la proximidad humana y un lince se alejó con cautela. Todo parecía normal, pero desde el momento en que llegaron a la amplia y lisa roca que por regla general utilizaban los viajeros para instalar el campamento, Drizzt presintió que algo iba terriblemente mal. Empezó a moverse con extrema cautela en busca de algún signo visible que confirmara sus crecientes sospechas.

Wulfgar, sin embargo, se estiró sobre la roca y sumergió su rostro sudoroso y cubierto de polvo en el agua helada. Cuando volvió a sacarla, el brillo había vuelto a sus ojos, como si el agua fría le hubiera retornado la vitalidad.

Pero, de pronto, el bárbaro divisó manchas color carmesí en la piedra y siguió el rastro hasta encontrar un pedazo de piel que había quedado cogida en el extremo afilado de una piedra, justo por encima del arroyo.

Como buenos rastreadores que eran, al drow y al bárbaro les fue fácil descubrir que una batalla había tenido lugar allí hacía poco tiempo. Reconocieron los pelos hallados en el pedazo de piel como un trozo de barba, lo cual les indujo a pensar al instante en enanos. Luego, encontraron tres colecciones de huellas de gigante por los alrededores y siguiendo una línea de huellas que se alejaba hacia el sur, en dirección a un trozo de tierra arenosa, no tardaron en descubrir las tumbas poco profundas.

—No es Bruenor —dijo Drizzt con aire sombrío mientras examinaba los dos cuerpos—. Eran enanos más jóvenes... Bundo hijo de Fellhammer, y Dourgas, hijo de Argo Grimblade, según creo.

—Deberíamos volver a toda prisa a las minas —sugirió Wulfgar.

—Pronto —respondió el drow—. Todavía hay que averiguar muchas cosas de lo sucedido aquí y esta noche puede ser nuestra única oportunidad. ¿Estaban simplemente de paso estos gigantes o están acampando en la zona? ¿Habría acaso más bestias cerca?

—Tenemos que informar a Bruenor —protestó Wulfgar.

—Y lo haremos, pero si todavía permanecen en los alrededores, como supongo, ya que se tomaron la molestia de enterrar a sus víctimas, tal vez vuelvan al anochecer. —Hizo que Wulfgar desviara la vista hacia el oeste, donde el cielo se teñía ya con las sombras rosadas del crepúsculo—. ¿Estás preparado para luchar, bárbaro?

Con gesto firme, Wulfgar cogió al Aegis-Fang y acarició el mango de diamante con la mano libre.

—Veremos quién se divierte más esta noche.

Se instalaron al abrigo de un grupo de rocas por la parte sur de la gran losa de piedra y esperaron a que el sol desapareciera por el horizonte y las oscuras sombras se transformaran en noche oscura.

En realidad, no tuvieron que esperar durante largo rato ya que los mismos verbeegs que habían asesinado a los enanos la noche anterior fueron los primeros en salir de la guarida en busca de más víctimas frescas. Pronto la patrulla descendió por la ladera de la montaña y apareció en la losa plana junto al arroyo.

Wulfgar quiso atacar de inmediato, pero Drizzt lo detuvo antes de que descubriera su posición. El drow tenía la intención de acabar con aquellos gigantes, pero antes quería saber si podía descubrir algo sobre el motivo que los había llevado allí.

—¡Rayos y centellas! —gruñó uno de los gigantes—. ¡No hay un solo enano!

—Mala suerte la nuestra —protestó otro—. Y es nuestra última noche.

Sus compañeros le observaron con curiosidad.

—El otro grupo se instalará aquí mañana. Nos duplicaremos en número y, con tantos ogros y orcos alrededor del jefe, no podremos salir otra vez hasta que todo se

calme.

—Otra veintena en aquel maldito agujero —se quejó uno de los otros—. ¡No tienen derecho a jugar con nosotros de ese modo!

—Vámonos, entonces —propuso el tercero—. No habrá caza esta noche.

Los dos aventureros de detrás de las rocas se pusieron en tensión al oír que hablaban de marcharse.

—Si pudiésemos llegar a aquella roca —razonó Wulfgar, mientras señalaba al mismo grupo de arbustos que habían utilizado los gigantes para su emboscada la noche anterior—, los pillaríamos antes de que nos vean siquiera. —Se volvió ansioso hacia Drizzt, pero se echó hacia atrás de inmediato al ver a su amigo. Los ojos de color lavanda del drow tenían un brillo que nunca había visto Wulfgar.

—Son sólo tres —dijo Drizzt, en tono de calma frágil que amenazaba con explotar en cualquier momento—. No necesitamos sorprenderlos.

Wulfgar no sabía cómo afrontar este súbito cambio en la actitud del elfo oscuro.

—Me enseñaste a aprovechar cualquier ventaja —murmuró con cautela.

—Durante la batalla, sí, pero esto es una venganza. Deja que los gigantes nos vean, déjales sentir el terror de una muerte inminente.

Las cimitarras aparecieron de pronto en sus ágiles manos mientras se disponía a bordear el grupo de rocas, con paso firme que parecía anunciar su inapelable promesa de muerte.

Uno de los gigantes soltó un grito de alarma y los tres dieron un respingo al ver al drow plantado ante ellos. Aprensivos y confundidos, formaron una línea defensiva sobre la piedra plana. Los verbeegs habían oído leyendas de los drow, algunas de las cuales hablaban de que en ocasiones los elfos oscuros incluso unían sus fuerzas con los gigantes, pero la súbita aparición de Drizzt los pilló totalmente por sorpresa.

Drizzt disfrutaba viendo su nerviosismo y se dispuso a saborear el momento.

—¿Qué haces aquí? —preguntó con cautela uno de los gigantes.

—Soy amigo de los enanos —replicó Drizzt con una risita socarrona. Wulfgar apareció de pronto a su lado justo en el momento en que el gigante de mayor tamaño se disponía a atacar sin titubear. Pero Drizzt lo detuvo sin problemas. El drow señaló con una de las cimitarras al gigante que se acercaba a él y afirmó con absoluta calma.

—Estás muerto.

Al instante el verbeeg se vio rodeado de llamas púrpuras. Soltó un grito de terror y dio un paso atrás, pero Drizzt se lanzó sobre él.

Un impulso ineludible se apoderó de Wulfgar y sintió deseos de sacar el martillo de guerra, como si Aegis-fang controlara su voluntad. El arma voló por los aires en la oscuridad de la noche y se estrelló contra el gigante que permanecía en el centro. Éste cayó al arroyo con el cuerpo destrozado.

Wulfgar se quedó asombrado con el poder mortífero del tiro, pero se concentró en pensar cómo enfrentarse al tercer gigante con una pequeña daga, la única arma que le quedaba. El gigante percibió que llevaba ventaja y se abalanzó de inmediato sobre él.

Wulfgar fue a echar mano de la daga, pero en vez de eso encontró de nuevo a Aegis-fang, que había regresado a sus manos por arte de magia. No tenía ni idea de ese poder especial que Bruenor había otorgado al arma, pero ahora no tenía tiempo de pensar en ello.

Aterrorizado, pero sin tener otro lugar por donde huir, el gigante de mayor tamaño atacó a Drizzt sin convicción, concediéndole una amplia ventaja. El monstruo alzó su pesada porra por los aires, con movimientos exagerados por la rabia, y Drizzt aprovechó la ocasión para hundir ambas cimitarras en el estómago que había quedado indefenso por unos instantes. Con una ligera vacilación, el gigante descargó la pesada porra sobre

el drow. Pero su adversario era muy ágil y tuvo tiempo suficiente para esquivar el golpe. Y, como el gesto hizo perder el equilibrio al gigante, Drizzt le volvió a clavar las cimitarras en el hombro y el cuello.

—¿Lo ves, muchacho? —gritó con voz alegre a Wulfgar—. Lucha como uno de los tuyos.

Wulfgar estaba muy ocupado con el gigante que quedaba, manejando con facilidad a Aegis-fang para contrarrestar los poderosos golpes del gigante, pero podía observar de reojo la batalla que se libraba a su lado y la escena le hizo recordar el valor de lo que Drizzt le había enseñado, ya que el drow se estaba burlando del verbeeg y utilizaba su rabia incontrolable en contra de sí mismo. Una y otra vez, el monstruo se disponía a dar el golpe mortal, pero en cada ocasión Drizzt era rápido en esquivarlo y apartarse. La sangre fluía a borbotones por las numerosas heridas del verbeeg y Wulfgar sabía que Drizzt podía rematar la faena en cualquier momento, pero, para su sorpresa, veía que el elfo oscuro gozaba con aquel juego atormentador.

Wulfgar todavía no había asestado ningún golpe sólido en su adversario, esperando, tal como le había enseñado Drizzt, a que el encolerizado verbeeg dejara algún punto indefenso. Ya se había dado cuenta de que los golpes del gigante eran cada vez menos frecuentes y perdían fuerza. Finalmente, envuelto en sudor y respirando con dificultad, el verbeeg se detuvo y bajó la guardia. Aegis-fang atacó de inmediato, una y otra vez, hasta que el gigante cayó derrotado.

Por su parte, el verbeeg que luchaba con Drizzt estaba ahora con una rodilla apoyada en el suelo, porque el drow le había paralizado por completo una pierna. Cuando Drizzt vio que el segundo gigante caía ante Wulfgar, decidió acabar el juego. El gigante dio un último golpe al aire y Drizzt aprovechó el momento para abalanzarse sobre él sujetando con firmeza la cimitarra. La afilada hoja se hundió en el cuello del gigante y penetró hasta el cerebro.

Poco después, un pensamiento acudió a la mente de Drizzt mientras examinaba con Wulfgar los resultados de su trabajo.

—¿El martillo? —preguntó simplemente.

Wulfgar desvió la vista hacia Aegis-fang y se encogió de hombros.

—No lo sé —confesó—. Volvió a mis manos como por obra de magia.

Drizzt sonrió para sus adentros. Él sí que lo entendía. Bruenor había forjado un arma maravillosa. ¡Y cómo debía de apreciar al muchacho para regalarle una cosa así!

—Dijeron que se acercaban una veintena de verbeegs —gruñó Wulfgar.

—Y hay veinte más aquí —añadió Drizzt—. Ve a avisar de inmediato a Bruenor —le ordenó—. Estos tres vinieron del escondrijo, de modo que no tendré dificultad en seguir las huellas hasta allí y ver dónde se ocultan los demás.

Wulfgar asintió, pero dirigió una mirada de preocupación a Drizzt. El brillo inusual que había visto en los ojos del drow poco antes de que atacaran a los verbeegs lo había puesto nervioso. No estaba seguro de cuánta osadía podía demostrar el elfo oscuro.

—¿Qué pretendes hacer cuando localices la guarida?

Drizzt no respondió, pero una misteriosa sonrisa apareció en sus labios, lo cual aumentó la aprensión del bárbaro. Luego intentó calmar la preocupación de su amigo.

—Nos reuniremos en este mismo punto por la mañana. ¡Te prometo que no empezaré a divertirme sin ti!

—Volveré antes de que asomen los primeros rayos de sol —replicó Wulfgar con una mueca. Dio media vuelta y desapareció en la oscuridad, avanzando lo más deprisa posible bajo la luz de las estrellas.

Drizzt también se alejó, siguiendo las huellas de los tres gigantes en dirección al oeste y bordeando la cumbre de Kelvin. De pronto hasta sus oídos llegaron las voces de barítono de los gigantes y poco después divisó las puertas de madera de tosca construcción que daban entrada a su guarida, hábilmente ocultas tras unos arbustos en una rocosa ladera.

Drizzt esperó pacientemente y poco después vio que una segunda patrulla de tres gigantes salía del escondrijo. Cuando éstos regresaron, volvió a salir una tercera patrulla. El drow intentaba averiguar si había cundido la alarma por la ausencia del primer grupo, pero los verbeegs eran criaturas indisciplinadas e independientes y, a partir de los trozos de conversación que alcanzó a oír desde su escondrijo, averiguó que los demás gigantes suponían que sus compañeros se habrían perdido o bien habrían desertado. Cuando el drow salió de su escondrijo al cabo de unas horas para proseguir con sus planes, estaba convencido de tener todavía en sus manos el elemento sorpresa.

Wulfgar corrió durante toda la noche y, tras dar su mensaje a Bruenor, volvió de regreso al norte sin esperar a que se reuniera el clan. Con grandes zancadas llegó una hora antes de que saliera el sol a la enorme losa de piedra, antes incluso de que Drizzt regresara de la guarida. Se ocultó detrás de los mismos arbustos y se dispuso a esperar, cada vez más preocupado por su amigo a medida que pasaban los minutos.

Al final, incapaz de soportar por más tiempo la incertidumbre, empezó a seguir el rastro de los verbeegs en dirección a la guarida, determinado a averiguar lo que estaba ocurriendo, pero apenas había avanzado veinte pasos cuando una mano se apoyó sobre su espalda. Dio media vuelta para enfrentarse a su atacante, pero su sorpresa se convirtió en júbilo al encontrarse frente a Drizzt.

Drizzt había regresado a la roca poco después de Wulfgar, pero había permanecido oculto observando al bárbaro para ver si el impetuoso guerrero se atenía al pacto que habían hecho o decidía tomar cartas en el asunto.

—Nunca dudes de una cita hasta que haya pasado más de una hora —lo regañó con severidad, aunque estaba impresionado por la preocupación del bárbaro por su suerte.

Fuera la que fuera la respuesta que hubiese acudido a los labios de Wulfgar quedó cortada por un gruñido muy familiar.

—¡Dadme un cerdo gigante para matar! —les gritó Bruenor desde la losa plana a orillas del río. Los enanos enfurecidos pueden avanzar a una velocidad increíble y, en menos de una hora, el clan de Bruenor se había reunido y habían echado a andar tras el bárbaro, casi tan rápido como él.

—Me alegro de verte —lo saludó Drizzt mientras se reunía con él. Bruenor estaba observando los cuerpos de los tres verbeegs muertos con satisfacción. Cincuenta guerreros de aspecto fiero y preparados para luchar, casi la mitad del clan, permanecían alrededor de su jefe.

—Elfo —lo saludó Bruenor con su habitual laconismo—, hay una guarida, ¿verdad?

Drizzt asintió.

—Un par de kilómetros al oeste, pero ésa no será tu mayor preocupación. Los gigantes que hay allí no piensan ir a ninguna parte, pero esperan invitados para hoy mismo.

—El muchacho me lo dijo. Una veintena más de refuerzo —balanceó el hacha con indiferencia—. ¡No sé por qué tengo la impresión de que no piensan quedarse en la guarida! ¿Tienes alguna idea de por dónde piensan venir?

—La única ruta es desde el norte o el oeste —razonó Drizzt—. Por debajo del

paso del Viento Helado, alrededor de la orilla norte del lago Dinneshere. ¿Pensáis esperarlos por allí?

—Por supuesto —respondió Bruenor—. Tendrán que pasar a la fuerza por el valle —le guiñó un ojo—. ¿Y tú, qué piensas hacer? —le preguntó a Drizzt—. ¿Y el chico?

—El chico se queda conmigo —insistió Drizzt—. Necesita descansar. Vigilaremos la guarida.

El brillo especial que vio Bruenor en los ojos del drow le hizo pensar que su amigo tenía algo más en mente que una simple vigilancia.

—Elfo loco —murmuró para sus adentros—. ¡Probablemente pretenderá derrotarlos a todos él solo! —Volvió a mirar con curiosidad los cuerpos de los tres gigantes muertos—. ¡Y ganará!

Luego estudió a los aventureros, intentando averiguar qué armas encajaban con el tipo de heridas de los cadáveres.

—El muchacho tumbó a dos —respondió Drizzt a su pregunta no formulada.

Un asomo de sonrisa pasó por el rostro de Bruenor.

—Él dos y tú uno, ¿verdad? ¿Estabas dormido, elfo?

—Tonterías —replicó Drizzt—. ¡Tenía que practicar!

Bruenor sacudió la cabeza, sorprendido por lo orgulloso que se sentía de Wulfgar, aunque por supuesto no pensaba decírselo al chico para no ensoberbecerlo.

—Dormido... —volvió a murmurar mientras se colocaba en cabeza del clan. Los enanos entonaron un canto rítmico, una antigua tonadilla que evocaba las salas plateadas de su perdido hogar.

Bruenor observó por encima del hombro a sus dos amigos y se preguntó honestamente qué quedaría de la guarida de los gigantes para cuando él volviera con su clan de enanos.

Venganza

Los enanos continuaban avanzando incansablemente. Habían venido preparados para la guerra, algunos de ellos cargados con pesadas bolsas y otros inclinados bajo el peso de largos palos de madera.

La sugerencia del drow sobre la dirección de donde provendrían los refuerzos parecía la única posibilidad y Bruenor sabía exactamente dónde esperarlos. Había un solo paso por el que se podía acceder con facilidad al valle rocoso: Daledrop, adentrado ya en la tundra pero por debajo de las laderas meridionales.

Aunque habían avanzado sin descanso durante la mitad de la noche y la mayor parte de la mañana, los enanos se pusieron al instante a trabajar. No tenían ni idea de cuándo pensaban llegar los gigantes, aunque suponían que no lo harían con la luz del día, y querían asegurarse de tenerlo todo listo cuando llegaran. Bruenor estaba determinado a acabar con esta parte de la guerra con rapidez y con las menores pérdidas posibles. Había colocado vigías en los puntos más elevados de las montañas y en varios lugares más de la llanura y, bajo su dirección, el resto del clan se dedicaba a preparar las cosas para una emboscada. Un grupo se dispuso a excavar una trinchera mientras otros formaban dos ballestas con los palos de madera. Los especialistas en los tiros con ballesta estudiaron el lugar para preparar los puntos desde donde lanzar el asalto.

En poco rato, todo estaba ya listo, pero los enanos todavía no se detuvieron a descansar, sino que continuaron examinando palmo a palmo la zona en busca de las posibles ventajas que pudieran colocarlos en situación favorable sobre los verbeegs.

Al atardecer, cuando el sol empezaba ya a ocultarse por detrás del horizonte, uno de los vigías de la montaña anunció que había visto una columna de polvo que avanzaba por el este. Poco después, otro vigía colocado en la llanura vino a informarles que una tropa de veinte verbeegs, unos cuantos ogros y al menos una docena de orcos se dirigía a toda prisa hacia Daledrop.

Bruenor colocó a los especialistas en tiros con ballesta en los puntos precisos y los hombres que debían realizar la tarea inspeccionaron el camuflaje de los aparatos y añadieron detalles perfeccionistas. Luego, los guerreros más fuertes del clan, acompañados por el propio Bruenor, se colocaron en pequeños agujeros que habían excavado a lo largo del paso estrecho de Daledrop y volvieron a taparlos con ramas y pedazos de hierba.

Estaban listos para realizar el primer ataque.

Drizzt y Wulfgar se habían ubicado entre los arbustos de la cumbre de Kelvin, por encima de la guarida de los gigantes, y habían descansado por turnos a lo largo del día. La única preocupación del drow por Bruenor y su clan era que varios gigantes salieran de la cueva para recibir a los refuerzos y arruinaran la ventaja del ataque por sorpresa de los enanos.

Después de varias horas de calma, la preocupación de Drizzt demostró ser fundada. El drow estaba descansando a la sombra de unas rocas mientras Wulfgar montaba guardia sobre la guarida. El bárbaro apenas podía ver las puertas de madera

ocultas tras los arbustos, pero oyó con toda claridad el chillido de un gozne cuando una de ellas se abrió. Antes de ir a despertar al drow, esperó unos minutos para asegurarse de que en realidad estaban saliendo gigantes de la guarida.

De pronto, oyó que varios verbeegs estaban hablando tras la oscuridad de la puerta abierta y, al instante, media docena de ellos apareció a la luz del sol. Se volvió para avisar a Drizzt, pero se encontró con que el drow, siempre alerta, estaba ya de pie junto a él, examinando de soslayo a los gigantes a la brillante luz.

—No sé qué piensan hacer —le confesó Wulfgar a Drizzt.

—Buscan a sus compañeros perdidos —replicó Drizzt. Con su oído, más aguzado que el de su amigo, había podido escuchar trozos de conversación antes de que emergieran los gigantes. Aquellos verbeegs habían recibido instrucciones muy concretas de actuar con la máxima precaución, pero habían salido a buscar a la patrulla perdida o, al menos, a averiguar adónde se habían dirigido. Se esperaba que volvieran aquella misma noche, con los demás o sin ellos.

—Debemos avisar a Bruenor —sugirió Wulfgar.

—El grupo encontrará sus compañeros muertos y dará la voz de alerta antes de que podamos regresar —replicó Drizzt—. Además, creo que Bruenor tiene ya suficientes gigantes en los que ocuparse.

—Entonces, ¿qué hacemos? Seguro que será más difícil derrotar a todos los gigantes de la guarida si les dan la voz de alerta. —El bárbaro advirtió que aquel brillo especial aparecía de nuevo en los ojos del drow.

—Los demás no se enterarán de nada si esa patrulla no regresa nunca —murmuró Drizzt con indiferencia, como si la tarea de detener a seis guerreros verbeegs fuera un obstáculo menor. Wulfgar lo observaba incrédulo, aunque ya había adivinado lo que Drizzt tenía en mente.

El drow percibió la aprensión de Wulfgar y esbozó una ancha sonrisa.

—Vamos, muchacho —le ordenó, llamándolo así adrede para inflamar el orgullo del bárbaro—. Te has estado preparando durante semanas para una oportunidad como ésta. —Dio un pequeño salto por encima de una hendidura en la roca y se volvió hacia Wulfgar, con los ojos reluciendo de un modo salvaje por el reflejo de la luz del crepúsculo.

—Vamos —repitió el drow, haciendo un gesto con la mano—. ¡Son sólo seis!

Wulfgar sacudió la cabeza resignado y asintió. Durante las semanas de entrenamiento, había llegado a conocer a Drizzt como un espadachín de precisión mortífera y controlada que medía cada finta y cada golpe con calma exactitud, pero en estos últimos dos días Wulfgar se había encontrado con el lado osado, e incluso temerario, del drow. La inquebrantable confianza de Drizzt era lo único que convencía a Wulfgar de que el elfo no era un suicida y lo impulsaba a seguirlo en contra de su sentido común. Se preguntó si existiría un límite en su confianza en el drow.

Sabía, ya entonces, que algún día Drizzt lo conduciría a una situación de la que no tendría escapatoria.

La patrulla de gigantes viajó en dirección sur durante un corto rato, seguidos en secreto por Drizzt y Wulfgar. Los verbeegs no encontraron de inmediato el rastro de los gigantes perdidos y temieron estar acercándose demasiado a las minas de los enanos, así que giraron en ángulo recto hacia el noroeste, en dirección a la losa de piedra donde había tenido lugar la batalla.

—Pronto tendremos que atacar —le dijo Drizzt a su compañero—. Acerquémonos a nuestras víctimas.

Wulfgar asintió. Poco después, llegaron a una zona cubierta de piedras rotas en las

que el estrecho sendero viraba de pronto. El camino ascendía ligeramente y los dos compañeros adivinaron que el sendero por el que iban se dirigía hacia la cima de un pequeño barranco. La luz del sol había desaparecido y las sombras podían proporcionarles cierta protección. Drizzt y Wulfgar intercambiaron una mirada. Había llegado el momento de entrar en acción.

Drizzt, que hasta ahora era el estratega más experimentado de los dos, reflexionó a toda prisa sobre cuál era el modo de ataque que mayores oportunidades de éxito les brindaba. Le indicó con un gesto a Wulfgar que se detuviera.

—Tenemos que dar el golpe y desaparecer —susurró—. Luego, volver a atacar.

—No será tarea fácil contra un contrincante avisado —objetó Wulfgar.

—Tengo algo que tal vez pueda ayudarnos.

El drow se bajó la bolsa de la espalda, extrajo la diminuta figura e invocó a su sombra. Cuando el enorme felino apareció de improviso, el bárbaro soltó un grito de horror y se echó hacia atrás.

—¿Qué demonios has conjurado? —gritó lo más fuerte que se atrevió, con los nudillos blancos por la presión que estaba ejerciendo sobre Aegis-fang.

—Guenhwyvar no es un demonio —lo tranquilizó Drizzt—. Es un amigo y un valioso aliado. —El felino gruñó, como si comprendiera, y Wulfgar dio otro paso atrás.

—No es una bestia natural —protestó el bárbaro—. ¡No lucharé junto a un demonio invocado mediante brujería!

Los bárbaros del valle del Viento Helado no temían a ningún hombre ni bestia, pero la magia negra les era desconocida y su ignorancia los hacía vulnerables.

—Si los verbeegs se enteran de lo que le ocurrió a la patrulla, Bruenor y su clan correrán un grave peligro —aseguró Drizzt con gran seriedad—. El felino nos ayudará a detener a este grupo. ¿Permitirás que tus propios miedos nos impidan ayudar a rescatar a los enanos?

Wulfgar se mordió el labio y recuperó cierta compostura. Drizzt sabía cómo jugar con su orgullo, y su compromiso con los enanos lo impulsaba a dejar por un momento de lado su repulsa por la magia negra.

—Devuelve la bestia a su mundo, no necesitamos ayuda.

—Con la pantera nos aseguraremos de matarlos a todos. No voy a poner en peligro la vida de los enanos porque tú no estés de acuerdo. —Drizzt era consciente de que necesitaría muchas horas para que Wulfgar llegara a aceptar a Guenhwyvar como un aliado, si es que podía conseguirlo, pero por el momento lo único que necesitaba era la participación de Wulfgar en el ataque.

Los gigantes habían estado caminando durante varias horas y Drizzt pronto percibió que la formación empezaba a perder la compostura y que uno o dos monstruos se quedaban de vez en cuando rezagados de los demás. Las cosas estaban sucediendo tal y como él las había planeado.

El sendero dio un último viraje entre dos peñascos enormes; luego se amplió considerablemente y la pendiente se hizo más pronunciada en el trecho final antes de llegar a la cima del barranco. A continuación, el sendero giraba y continuaba por el borde, siguiendo la sólida pared de roca por un lado y la pendiente cubierta de piedras por el otro. Drizzt indicó a Wulfgar que se preparara e hizo entrar en acción al gran felino.

El grupo de refuerzos, compuesto por una veintena de verbeegs, tres ogros y una docena de orcos, avanzaba con lentitud y alcanzó Daledrop ya bien entrada la noche. Aunque había más monstruos de los que los enanos habían calculado en un principio, no les preocupaban los orcos y sabían cómo tratar con los ogros, así que la clave de la

batalla la constituían los gigantes.

La larga espera no había conseguido apaciguar a los enanos. Ni un solo miembro del clan había dormido desde hacía casi un día, pero permanecían en tensión y enfurecidos por vengar la muerte de sus hermanos.

El primer verbeeg entró en la montaña sin incidentes, pero, cuando el último miembro del grupo invasor alcanzó los límites de la zona de emboscada, los enanos de Mithril Hall atacaron. El grupo de Bruenor fue el primero en atacar, emergiendo de los agujeros del suelo, a menudo junto a un gigante o un orco, abalanzándose sobre el objetivo más cercano que encontraban. Dirigían sus golpes con el fin de mutilar, utilizando el método básico de lucha contra gigantes: el lado afilado del hacha corta el tendón y los músculos del revés de la rodilla mientras la parte plana del martillo machaca la rodilla por delante.

Bruenor tumbó a un gigante de un solo golpe pero, cuando se volvía para huir, se encontró con la espada lista de un orco. Como no tenía tiempo para intercambiar golpes, Bruenor lanzó su arma por los aires al tiempo que gritaba:

—¡Cógela!

El orco siguió con ojos estúpidos el recorrido del hacha, momento que aprovechó el enano para derrotar a la criatura golpeándola en la cara con la cabeza protegida por el casco. Luego cogió el hacha al vuelo y se perdió en la noche, deteniéndose sólo un instante para darle un último golpe al orco de pasada.

Los monstruos habían sido pillados por total sorpresa y varios de ellos yacían en el suelo gimiendo. A continuación, pusieron en funcionamiento la ballesta y proyectiles afilados como lanzas empezaron a caer sobre las primeras filas y golpearon a los gigantes por todos lados. Los encargados de las ballestas salieron de sus escondites y lanzaron una descarga mortal; luego dejaron sus puestos y se desperdigaron por la montaña mientras el grupo de Bruenor, ahora en formación de «V», se lanzaba al ataque.

Los monstruos no tuvieron tiempo de reagruparse y, cuando por fin pudieron alzar sus armas para contraatacar, sus filas habían sido diezmadas.

La batalla de Daledrop finalizó al cabo de tres minutos.

Ningún enano recibió heridas de consideración y, de los monstruos invasores, únicamente quedó con vida el orco que Bruenor había golpeado con la cabeza.

Guenhwyvar comprendió los deseos de su dueño y se deslizó en silencio entre las piedras rotas de un lado del camino y, tras rodear en círculo a los verbeegs, se situó delante de ellos, en la pared de la piedra del camino y se agazapó a la espera. En la distancia, se lo podía confundir con cualquier otra sombra del atardecer. El primer gigante pasó por debajo, pero el felino esperó pacientemente, quieto como la muerte, el momento adecuado. Drizt y Wulfgar se acercaban poco a poco por la retaguardia de la patrulla.

El último de los gigantes, un verbeeg extraordinariamente obeso, se detuvo un instante para recuperar el aliento.

Guenhwyvar atacó a toda prisa.

La ágil pantera saltó desde el muro y clavó sus afiladas garras en el rostro del gigante. Luego, continuó el salto por encima del monstruo, utilizando sus amplios hombros como trampolín, y se ocultó en otro recodo del muro. El gigante empezó a aullar de dolor, sujetándose con ambas manos el rostro herido.

Aegis-fang golpeó a la criatura en la nuca y lo lanzó al abismo.

El gigante situado en último lugar del grupo restante oyó el grito de dolor y al instante dio media vuelta y asomó por un recodo del camino justo a tiempo para ver

cómo su desafortunado compañero caía rodando por la rocosa pendiente. El gran felino no vaciló un momento y, abalanzándose sobre su segunda víctima, le clavó con firmeza las afiladas uñas en el pecho. La sangre empezó a surgir a borbotones cuando sus colmillos de cinco centímetros se clavaron profundamente en el cuello. Guenhwyvar sujetó con fuerza a su víctima con las cuatro garras para no dejarle ninguna oportunidad de defenderse, pero el sorprendido gigante apenas fue capaz de alzar los brazos como respuesta antes de que la oscuridad absoluta se cerniera sobre él.

El resto de la patrulla se acercaba ahora a toda prisa, así que Guenhwyvar se apartó de un salto, dejando al gigante agonizante sobre un charco de su propia sangre. Drizzt y Wulfgar tomaron posiciones a ambos lados del camino, el drow empuñando ambas cimitarras y el bárbaro sujetando con fuerza el martillo que había retornado a sus manos.

El felino no titubeó un segundo. Había representado antes aquella escena con su dueño en multitud de ocasiones y comprendía bien la ventaja que les brindaba el factor sorpresa. Vaciló un momento, hasta ver aparecer a todos los gigantes, y luego se plantó en el camino, entre las piedras que ocultaban a su dueño y a Wulfgar.

—¡Demonios! —gritó uno de los verbeegs, sin preocuparse por su compañero agonizante—. ¡Vaya pantera más enorme! ¡Y negra como una olla de cocina!

—¡Persíguela! —aulló un segundo gigante—. El que consiga atraparla podrá hacerse un bonito abrigo.

Pasaron por encima del gigante tumbado en el suelo, sin preocuparse por él, y se abalanzaron sendero abajo en persecución de la pantera.

Drizzt era el que más cerca estaba de los gigantes. Dejó que pasaran los dos primeros y se concentró en los dos restantes, que pasaron junto a su escondrijo de lado. Saltó al camino, frente a ellos, y, tras hundir una cimitarra en el pecho del primero, dejó ciego al segundo con un corte sobre los ojos. Utilizando la cimitarra que tenía hundida en el primer gigante como punto de apoyo, el drow rodeó a su enemigo y le clavó la segunda cimitarra en la espalda. Luego, tras liberar ambas armas con un ágil gesto, se apartó a toda prisa mientras el gigante caía al suelo mortalmente herido.

Wulfgar a su vez dejó también pasar al gigante que iba en cabeza, y cuando estaba a punto de llegar el segundo, Drizzt empezó su ataque sobre los dos restantes. El gigante, al oír los gritos, dio media vuelta e intentó ayudar a los demás, pero, desde su lugar oculto, Wulfgar hizo que Aegis-fang trazara un arco en el aire y aterrizara con un fuerte golpe sobre el pecho del verbeeg. El monstruo cayó de espaldas, por un momento, sin aire en los pulmones. Wulfgar hizo cambiar el giro al arma y atacó con rapidez en dirección opuesta. El gigante que iba adelante se volvió justo a tiempo para recibir el golpe en el rostro.

Sin vacilar, Wulfgar se inclinó junto al primer gigante que había tumbado y le rodeó el grueso cuello con sus corpulentos brazos. El gigante se recuperó con rapidez, lo agarró por el cuerpo y, aunque todavía estaba sentado, no tuvo dificultad en alzar a su enemigo del suelo. Sin embargo, los años de trabajo como herrero, blandiendo el martillo y moldeando piedra, habían conferido al bárbaro una fuerza de hierro. Apretó con más fuerza el cuello del gigante y, poco a poco, empezó a girarlo hasta que, con un profundo crujido, la cabeza cayó flojamente a un lado.

El gigante al que Drizzt había dejado ciego blandía su porra en todas las direcciones. El drow permanecía en constante movimiento, saltando de un lado para otro en espera de la oportunidad para ir dando golpe tras golpe el monstruo inútil. Drizzt intentaba apuntar a las áreas vitales que podía alcanzar, esperando acabar eficazmente con su adversario.

Mientras, con la seguridad de Aegis-fang de nuevo en sus manos, Wulfgar se

acercó al verbeeg a quien había golpeado en el rostro para asegurarse que estaba muerto, mientras observaba de reojo el final del sendero en busca de algún signo del regreso de Guenhwyvar. Tras haber visto al poderoso felino en acción, no sentía el más mínimo deseo de enfrentarse a él en persona.

Cuando el último gigante cayó muerto, Drizzt descendió por el camino para unirse a su amigo.

—¡Todavía no conoces tu propia destreza en el arte de la lucha! —se burló mientras le daba un golpe en el hombro—. ¡Seis gigantes no son demasiados para nuestra habilidad!

—¿Tenemos que ir a buscar a Bruenor ahora? —preguntó Wulfgar, aunque aún veía brillar aquel fuego peligroso en los ojos del drow, lo cual le indicaba que no habían acabado.

—No hay necesidad. Estoy seguro de que los enanos controlan por completo la situación. Sin embargo, tenemos un problema —prosiguió—. Hemos sido capaces de matar al primero del grupo de gigantes y conservar el factor sorpresa, pero pronto, con seis hombres más perdidos, cundirá la alarma en la guarida ante cualquier asomo de peligro.

—Los enanos estarán de regreso por la mañana —intervino Wulfgar—. Podemos atacar la guarida a mediodía.

—Es demasiado tarde —protestó Drizzt, fingiendo una gran decepción—. Creo que tú y yo deberíamos atacarlos esta misma noche, sin demora.

Wulfgar no se sintió sorprendido y ni siquiera protestó. Temía que ambos se estaban arriesgando demasiado, que el plan del drow era muy peligroso, pero empezaba a aceptar un hecho indiscutible: seguiría a Drizzt a cualquier aventura, fueran cuales fueran las posibilidades de salir con vida.

Y empezaba a confesarse a sí mismo que le gustaba formar equipo con aquel elfo oscuro.

La guarida de Biggrin

Drizzt y Wulfgar recibieron una grata sorpresa al encontrar la puerta trasera de la guarida de los verbeegs. Estaba situada en una escarpada pendiente en el lado oeste de la rocosa montaña. Montones de desperdicios y huesos yacían desperdigados por el suelo entre las rocas y una columna de humo, delgada pero continua, emergía de la cueva abierta, impregnando el aire del sabor de cordero guisado.

Los dos compañeros se tumbaron detrás de unos arbustos por debajo de la entrada durante un rato, examinando el grado de actividad de la zona. La luna había aparecido en el cielo, brillante y nítida, y la noche era mucho más clara.

—Me pregunto si llegaremos a tiempo para la cena —murmuró el drow con una ancha sonrisa. Wulfgar sacudió la cabeza y se echó a reír ante el extraño sentido del humor del elfo.

Aunque de vez en cuando llegaban hasta ellos sonidos de detrás de la entrada, como golpeteo de cacharros o alguna voz, no salió un solo gigante de la cueva hasta que la luna estuvo alta en el cielo, momento en que un verbeeg obeso, jefe de cocina a juzgar por sus ropas, se detuvo ante la puerta y lanzó un montón de escombros pendiente abajo.

—Es mío —declaró Drizzt, súbitamente serio—. ¿Puedes distraerlo?

—Lo hará el felino —respondió Wulfgar, aunque no le agradaba la idea de quedarse a solas con Guenhwyvar.

Drizzt subió por la pendiente intentando ocultarse entre las sombras. Sabía que permanecería en una situación vulnerable a la luz de la luna hasta que consiguiera situarse por encima de la entrada, pero la pendiente era mayor de lo que había supuesto y avanzaba con lentitud. Cuando estaba a punto de llegar a la puerta, oyó que el gigante se movía por la entrada, al parecer alzando un segundo cubo de basura para lanzarla colina abajo.

Pero el drow no podía ocultarse en ningún sitio. Una llamada desde el interior de la cueva distrajo la atención del cocinero. Al darse cuenta del poco tiempo de que disponía, Drizzt echó a correr para salvar los últimos metros que le separaban de la entrada y, tras bordear la esquina, se introdujo en la estancia.

La habitación era cuadrada y en la pared del extremo opuesto a la entrada había un enorme horno de piedra. Junto al horno, vislumbró una puerta de madera medio entreabierta y le pareció oír voces de gigantes que provenían de detrás. El cocinero no estaba a la vista, pero el cubo de basuras permanecía en el suelo, en la parte interna de la entrada.

—Volverá pronto —murmuró el drow para sus adentros mientras buscaba puntos de apoyo para subir por la pared y situarse en la parte superior de la entrada. En la base de la pendiente, Wulfgar, nervioso, permanecía sentado e inmóvil mientras Guenhwyvar paseaba de un lado a otro ante él.

Pocos minutos después, volvió a salir el jefe de cocina con el cubo y, en el momento en que el verbeeg vertía la basura, Guenhwyvar apareció en escena. De un salto la pantera llegó a la base de la pendiente y, alzando la cabeza hacia el cocinero

soltó un profundo rugido.

—¡Bah! ¡Sal de ahí gatito! —exclamó el gigante, que no parecía haber quedado ni impresionado ni sorprendido por la súbita aparición de la pantera—. O te cortaré la cabeza y la meteré en el cocido.

La amenaza del verbeeg no era creíble, pero, mientras agitaba un puño enorme como para acompañar sus palabras, con toda la atención concentrada en el felino, la sombra oscura de Drizzt Do'Urden saltó de la pared a sus espaldas. Con las cimitarras ya en la mano, el drow no perdió el tiempo y dibujó en la garganta del gigante una sonrisa de oreja a oreja. Sin soltar un solo grito, el verbeeg rodó por las rocas y fue a amontonarse con el resto de la basura. Drizzt se apresuró a regresar a la entrada de la cocina y echó un vistazo a su alrededor, rogando porque nadie hubiese entrado en la estancia.

Por el momento estaba a salvo ya que no se veía un alma en la habitación. Mientras Guenhwyvar empezó a subir por la ladera seguida por Wulfgar les hizo una señal de que no lo siguieran hacia el interior. La cocina era pequeña (para los gigantes) y con pocos utensilios. En una mesa situada en la pared de la derecha se veían unos cuantos pucheros y, junto a ella, había una enorme tabla de picar con una llamativa cuchilla de carnicero, oxidada, mellada y aparentemente sucia de semanas, clavada en ella. A mano izquierda, divisaron varios estantes con especias, hierbas y demás condimentos. El drow se acercó a investigar mientras Wulfgar se dirigía a echar un vistazo a la habitación adyacente que estaba ocupada.

Aunque también de dimensiones cuadradas, esta segunda estancia era un poco más grande y, en el extremo opuesto a donde él se encontraba, Wulfgar distinguió otra puerta. Tres gigantes permanecían sentados junto a la mesa más cercana a Wulfgar mientras un cuarto estaba de pie en el lado opuesto. El grupo se estaba dando un banquete de carne de cordero y cocido, mientras soltaban palabrotas y se insultaban unos a otros... una típica cena al estilo verbeeg. Wulfgar detectó con gran interés que los monstruos pelaban los huesos con las manos desnudas y que no había una sola arma en la estancia.

Drizzt volvió a coger de nuevo una de sus cimitarras mientras en la otra mano sostenía un saco que había encontrado en los estantes y se acercó con Wulfgar.

—Son seis —murmuró el bárbaro, señalando a la habitación, al tiempo que sacaba también a Aegis-fang y asentía con gran ansiedad. Drizzt espió a través de la puerta entreabierta y al instante formuló un plan de ataque.

Señaló a Wulfgar y luego a la puerta.

—Derecha —susurró y, luego, señalándose a sí mismo, añadió—: Yo detrás de ti, a la izquierda.

Wulfgar lo comprendió a la perfección, pero no pudo evitar preguntarse por qué no había incluido a la pantera en el plan, así que señaló al animal.

Drizzt apenas se encogió de hombros y sonrió, pero Wulfgar volvió a comprender al instante. Incluso el escéptico bárbaro confiaba en que Guenhwyvar entraría en escena cuando lo considerara oportuno.

Wulfgar intentó relajar los músculos y sujetó con firmeza a Aegis-fang. Tras una última mirada a su compañero, irrumpió bruscamente en la habitación y se encaminó hacia su objetivo más cercano. El gigante, el único del grupo que en ese momento estaba de pie, se las arregló para dar media vuelta y ponerse frente a su atacante, pero eso fue todo. Aegis-fang apareció de pronto y, tras alzarse con mortal precisión, fue a caer sobre su estómago. Luego, siguiendo el impulso hacia arriba, le aplastó la parte baja del tórax. La increíble fuerza de Wulfgar incluso alzó al gigante unos cuantos centímetros del suelo. Éste cayó, despedazado y sin aliento, junto al bárbaro, quien no le

prestó atención porque ya estaba planeando su segundo golpe.

Drizzt, con Guenhwyvar pisándole los talones, pasó junto a su amigo hacia los dos sorprendidos gigantes que permanecían sentados en el lado izquierdo de la mesa. Al llegar junto a ellos, abrió la bolsa que llevaba y, esparciendo su contenido por el aire, cegó a sus adversarios con una nube de harina. Sin detenerse, clavó su cimitarra en el cuello de uno de los gigantes enharinados y luego dio media vuelta y se subió a la mesa de madera. Guenhwyvar se abalanzó de un salto sobre el segundo gigante y le clavó sus poderosas mandíbulas en la ingle.

Los dos verbeegs situados en el extremo más alejado de la mesa fueron los primeros de todo el grupo en poder reaccionar de verdad. Uno de ellos se puso en pie para prepararse a recibir el ataque de Drizzt mientras el segundo, viendo que iba a ser sin duda el último objetivo de Wulfgar, empezó a correr hacia la puerta de atrás.

Wulfgar siguió a toda prisa al gigante que escapaba y lanzó sin vacilar a Aegis-fang. Si Drizzt, que en aquel momento estaba en el centro de la mesa, se hubiera dado cuenta de lo cerca que pasó de su cuerpo el martillo de guerra, le habría pegado un buen rapapolvo a su amigo, pero el arma alcanzó su objetivo y golpeó en la espalda del gigante con tanta fuerza que lanzó el cuerpo contra la pared y le rompió el cuello.

El gigante que Drizzt había degollado permanecía tumbado en el suelo intentando inútilmente interrumpir el chorro de sangre que le quitaba poco a poco la vida, y Guenhwyvar estaba teniendo pocos problemas para despachar al otro, así que sólo quedaban dos verbeegs en condiciones de luchar.

Drizzt rodó por la mesa y cayó por el extremo más alejado, esquivando a duras penas el golpe del verbeeg que lo esperaba. Con un rápido movimiento, se situó entre su oponente y la puerta. El gigante, con ambos brazos extendidos, giró en redondo y se precipitó sobre él, pero la segunda cimitarra del drow emergió junto a la primera y ambas empezaron a balancearse con un ritmo de muerte. Con cada movimiento, las afiladas hojas lanzaban uno de los retorcidos dedos del gigante al suelo, de tal modo que al poco rato el verbeeg en vez de manos tenía dos muñones sangrientos. Loco de rabia; se abalanzó de cabeza sobre su enemigo, pero la cimitarra de Drizzt le atravesó el cuello y acabó con él.

Mientras, el último gigante con vida había alcanzado al bárbaro desarmado y, tras rodearlo con sus poderosos brazos, lo alzó en el aire, intentando quitarle poco a poco la vida. Wulfgar puso en tensión todos los músculos en su desesperado intento de evitar que su adversario, más corpulento que él, le rompiera los huesos de la espalda.

Empezaba a tener problemas de respiración. Enfurecido, lanzó un puñetazo a la mandíbula del gigante y alzó de nuevo el brazo para dar un segundo golpe.

Pero, de pronto, obedeciendo al hechizo que Bruenor había sabido forjarle, el martillo mágico estaba de nuevo en sus manos. Con un grito de júbilo, Wulfgar agarró con fuerza el mango de Aegis-fang y lo descargó en el rostro del gigante, entre los ojos. El monstruo lo soltó de golpe y se echó hacia atrás en plena agonía. El mundo se había convertido en un estallido de tanto dolor para él que ni siquiera vio cómo Aegis-fang volvía a alzarse y caía directo sobre su cabeza. Sintió una especie de explosión cálida cuando el pesado martillo le aplastó el cráneo. Su cuerpo sin vida cayó sobre la mesa y desperdigó trozos de cocido y cordero por el suelo.

—¡No eches a perder la comida! —le gritó Drizzt con rabia fingida mientras se apresuraba a coger uno de los trozos de carne que aún había sobre la mesa.

De pronto, oyeron ruido de pasos y gritos que provenían del corredor que había tras la puerta.

—¡Salgamos! —grito Wulfgar, mientras empezaba a correr hacia la cocina.

—¡Espera! —lo detuvo Drizzt—. La diversión acaba de empezar. —Señaló hacia

un túnel oscuro, iluminado con antorchas, que empezaba en la pared izquierda de la habitación—. ¡Hacia allí! ¡Rápido!

Wulfgar era consciente de que estaban tentando a la suerte, pero una vez más obedeció al drow.

Y, una vez más, se dio cuenta de que aquello le divertía.

El bárbaro pasó por debajo del dintel de madera que abría el túnel y se precipitó en la oscuridad, pero, cuando llevaba andados unos diez metros, con Guenhwyvar pisándole los talones de un modo inquietante, se dio cuenta de que Drizzt no lo seguía. Dio media vuelta justo a tiempo de ver cómo el drow entraba en el túnel. Drizzt había enfundado las cimitarras y enarbolaba una especie de daga, en la cual llevaba clavado un pedazo de cordero.

—¿Los gigantes? —preguntó Wulfgar desde la oscuridad.

Drizzt se colocó a un lado, por detrás de una de las columnas de madera maciza.

—Me siguen los pasos —explicó con calma mientras daba un bocado a la comida. Wulfgar abrió la boca de par en par al ver que un grupo de gigantes se precipitaba en el túnel, sin ver al drow, que permanecía oculto.

—*¡Prayne de crabug ahm keike rinedere be-yogt iglo kes gron!* —gritó Wulfgar mientras echaba a correr por el pasadizo, rogando que condujera a alguna parte.

Drizzt extrajo el pedazo de cordero de la daga y lo dejó caer accidentalmente en el suelo, maldiciendo en voz baja el tener que tirar algo tan bueno. Tras limpiar la daga, esperó con gran paciencia hasta que pasó el último de los verbeeg. Luego, salió de su escondite, clavó la daga en la parte posterior de la rodilla del último gigante y se ocultó en la columna opuesta. El gigante herido empezó a aullar presa de dolor, pero, cuando él y sus compañeros se volvieron para ver, el drow había desaparecido.

Wulfgar rodeó una esquina del túnel y se pegó a la pared, adivinando con facilidad qué los había detenido. El grupo había regresado al ver que había otro intruso cerca de la entrada.

Un gigante se deslizó por debajo del dintel y permaneció con los pies firmemente afianzados en el suelo y la porra lista, desviando la vista de puerta en puerta para intentar averiguar qué ruta habría seguido el asaltante. Por detrás de él, Drizzt extrajo un diminuto cuchillo de una de las botas al tiempo que se preguntaba cómo podían ser tan estúpidos los gigantes como para caer en dos trampas iguales en un intervalo de diez segundos. Sin embargo, como no estaba dispuesto a discutir su buena suerte, el elfo se acercó a su próxima víctima y, antes de que los compañeros que todavía permanecían en el túnel pudiesen advertirlo, clavó uno de los cuchillos en profundidad en el muslo y, con un movimiento brusco, se lo desgarró. El gigante se echó a un lado y Drizzt se quedó embobado pensando qué blanco tan maravilloso ofrecían las venas del cuello de un verbeeg cuando el monstruo tenía el cuerpo contraído por el dolor.

Sin embargo, el drow no tuvo tiempo de detenerse a saborear su buena suerte en la batalla, ya que el resto de la cuadrilla, cinco gigantes furiosos, habían apartado a su compañero herido en el túnel y estaban a pocos pasos tras él. Clavó con rapidez la daga en el cuello del verbeeg y se precipitó hacia la puerta que conducía al interior de la guarida. Lo habría conseguido si el primer gigante del grupo que lo perseguía no hubiera llevado una piedra. Como norma, los verbeegs son muy aficionados al tiro de piedra y éste era uno de los mejores tiradores. La cabeza desprotegida del drow era su blanco y lanzó el tiro con precisión.

El tiro de Wulfgar también dio en el blanco. Aegis-fang se incrustó en la espalda del último gigante que pasaba junto al compañero herido en el túnel, quien en aquel momento estaba intentando sacarse la daga de Drizzt de la rodilla y que observó con incredulidad, primero el cuerpo muerto de su compañero y, luego, al bárbaro que había

lanzado el tiro con mortal precisión.

Drizzt alcanzó a ver cómo se acercaba la piedra por el rabillo del ojo y, aunque se las arregló para que el proyectil no le aplastara la cabeza, recibió el golpe en el hombro y cayó rodando al suelo. El mundo pareció explotar a su alrededor como si él constituyera su eje. Luchó por reorientarse de nuevo, ya que en un rincón de la conciencia comprendía que el gigante se acercaba para matarlo, pero todo parecía borroso. Luego, algo que había junto a él atrajo su atención. Fijó los ojos en ello, para intentar tener algún punto central y detener el mundo que daba vueltas a su alrededor.

Un dedo de verbeeg.

Recuperó de golpe la orientación y, con gran rapidez, echó mano a su arma.

Comprendió que era demasiado tarde cuando vio al gigante con la porra alzada, como una torre frente a él.

El gigante herido se puso de pie en mitad del túnel para esperar el ataque del bárbaro. La pierna le había quedado entumecida y no podía afianzar los pies en el suelo, así que Wulfgar, con Aegis-fang firmemente sujeta, lo apartó con un golpe y se introdujo en la estancia, donde lo estaban esperando dos gigantes más.

Guenhwyvar se enredó entre las piernas de un gigante y cruzó la estancia con toda la agilidad de sus flexibles músculos. Justo en el momento en que el verbeeg que se alzaba frente a Drizzt dejaba caer la porra sobre él, el drow vio que una gran sombra negra cruzaba por delante de su rostro. Luego, vislumbró un enorme rasguño en la mejilla del gigante y comprendió lo que había ocurrido al oír que Guenhwyvar se subía a la mesa y de un salto atravesaba la habitación. Aunque un segundo gigante se había unido al primero y alzaba también su porra para atacar, Drizzt había conseguido el tiempo que necesitaba. Con un ágil ademán, extrajo una de las cimitarras de la funda y la lanzó a la ingle del primer gigante. El monstruo se dobló por el dolor y, al hacerlo, protegió a Drizzt del golpe del segundo gigante, que fue a dar en la nuca del primero. El drow murmuró un «gracias» mientras salía de debajo del cuerpo, se ponía en pie y volvía a atacar, pero esta vez con el arma firmemente sujeta.

Un momento de vacilación costó la vida al otro gigante, porque, mientras el sorprendido verbeeg miraba embobado su porra salpicada con los sesos de su amigo, la hoja curva del arma del drow se clavó en su pecho y, tras desgarrarle los pulmones, le alcanzó el corazón.

El tiempo pareció casi detenerse para el gigante herido mortalmente. La porra que había dejado caer pareció tardar horas en llegar al suelo. Con el movimiento apenas perceptible de un árbol que cae, el verbeeg se apartó de la cimitarra. Sabía que estaba cayendo, pero el suelo no parecía llegar nunca a recibirlo. Nunca...

Wulfgar deseó haber herido lo suficiente al gigante del túnel para mantenerlo apartado durante un rato... ya que, si aparecía a sus espaldas, quedaría indefenso. Ya tenía suficientes problemas con los dos gigantes con quienes se enfrentaba en aquel momento. Sin embargo, no tenía que preocuparse por su retaguardia, pues el gigante herido se había golpeado con la pared del túnel y permanecía inconsciente. Además, en el extremo opuesto, Drizzt acababa de rematar a otro par de gigantes. Wulfgar se echó a reír al ver cómo su amigo limpiaba la sangre de la cimitarra y empezaba a andar por la habitación. Uno de los verbeegs divisó también al elfo oscuro y, tras apartarse del bárbaro, pasó a enfrentarse con ese nuevo enemigo.

—¡Ah, canalla! ¿Crees que puedes luchar conmigo y seguir con vida para contarlo? —aulló el monstruo.

Fingiéndose gran desesperación, Drizzt echó un vistazo a su alrededor y, como de costumbre, halló un modo fácil de ganar aquella batalla. Guenhwyvar se había deslizado por detrás de los cuerpos de los gigantes intentando conseguir una posición favorable,

así que Drizzt dio un paso al frente e incitó al monstruo para que se pusiera enfrente del felino.

La porra del gigante golpeó contra las costillas de Wulfgar y lo lanzó contra los pilares de madera del túnel, pero, como el bárbaro estaba hecho de un material más fuerte que la madera, soportó el porrazo con gran estoicismo y lo devolvió con ayuda de Aegis-fang. El verbeeg volvió a dar en el blanco y, una vez más, Wulfgar lo resistió sin protestar. El bárbaro había estado luchando sin descanso durante más de diez minutos, pero la adrenalina fluía por sus venas y apenas sentía cansancio. Empezaba a valorar las largas horas de trabajo con Bruenor en las minas y los kilómetros que Drizzt le había hecho correr durante su aprendizaje, a medida que incrementaba sus golpes sobre su fatigado oponente.

El gigante avanzó hacia Drizzt.

—¡Tiembla rata miserable! —gruñó—. ¡Y nada de trucos! ¡Queremos ver cómo te desenvuelves en una lucha justa!

En el preciso momento en el que los dos se encontraban frente a frente, Guenhwyvar recorrió los metros que lo separaban del gigante y lo mordió con todas sus fuerzas en la parte posterior del tobillo. Instintivamente, el verbeeg miró de reojo a quien lo atacaba por la espalda, pero se recuperó enseguida y volvió a clavar la vista en el elfo...

...a tiempo para ver cómo la cimitarra se introducía en su pecho.

Drizzt respondió a la expresión confusa que observó en el rostro del gigante con una pregunta.

—¿Por qué demonios creíste que iba a luchar limpiamente?

El verbeeg se echó hacia atrás. La hoja no le había llegado al corazón, pero sabía que la herida sería mortal si no se la curaban. La sangre fluía a raudales por encima de la túnica de piel y tenía grandes dificultades para respirar. Mientras, Drizzt alternaba sus ataques con Guenhwyvar, golpeando y esquivando a su contrincante mientras su compañero se encargaba de acosar al monstruo por la retaguardia. Sabían, al igual que el gigante, que la lucha iba a ser breve.

El gigante que combatía con Wulfgar no podía mantener una postura defensiva con su pesada porra. El bárbaro, que empezaba asimismo a fatigarse, entonó una antigua canción de guerra de la tundra, la canción de Tempos, que pareció infundirle nuevas energías. Esperó a que la porra del verbeeg cayera hacia abajo y, luego, lanzó una, dos y tres veces a Aegis-fang. Al tercer golpe, se sentía por completo agotado, pero el gigante yacía desplomado en el suelo. Se apoyó en su arma mientras observaba cómo sus compañeros despedaban al verbeeg.

—¡Bien hecho! —exclamó al ver caer al último gigante.

Drizzt se acercó a él con el brazo izquierdo inmóvil. Llevaba rota la chaqueta y la camisa en el lugar donde lo había golpeado la piedra y el trozo de brazo que quedaba a la vista estaba hinchado y amoratado.

Wulfgar examinó la herida con preocupación genuina, pero Drizzt respondió a su pregunta tácita alzando el brazo herido por encima de la cabeza, aunque al hacerlo se dibujó en su rostro una mueca de dolor.

—Pronto sanará —le aseguró Wulfgar—. Es sólo una fea hinchazón, pero creo que salimos ganando si la comparamos con los cuerpos sin vida de trece verbeegs.

Hasta sus oídos llegó un gemido procedente del túnel.

—Por ahora, sólo doce —lo corrigió Wulfgar—. Por lo que se ve, hay uno que todavía respira.

Con un profundo suspiro, el bárbaro alzó Aegis-fang y se dispuso a finalizar la tarea.

—Espera un momento —lo interrumpió Drizzt, porque un pensamiento acababa de acudirle a la mente—. Cuando los gigantes te atacaron en el túnel, gritaste algo en tu lengua materna, ¿verdad? ¿Qué dijiste?

Wulfgar se echó a reír con ganas.

—Es un viejo grito de batalla de la tribu del Elk —le explicó—. ¡Fuerza para mis amigos y muerte para mis enemigos!

Drizzt se quedó mirando al bárbaro con ojos recelosos y se preguntó si la habilidad de Wulfgar de fabricar mentiras según las necesidades sería muy profunda.

El verbeeg herido permanecía todavía recostado contra la pared del túnel cuando llegaron los dos amigos y Guenhwyvar. La daga del drow seguía profundamente clavada en la rodilla del gigante porque la hoja había quedado trabada entre dos huesos. El gigante los observó con ojos inyectados en sangre, aunque con cierta calma.

—¡Pagarás por todo esto! —le espetó a Drizzt—. Biggrin se divertirá contigo antes de liquidarte, te lo aseguro.

—Así que tiene lengua... —dijo Drizzt a Wulfgar, y luego, dirigiéndose al gigante, añadió—: ¿Biggrin?

—El Señor de la cueva —respondió el gigante—. Estará deseando conocerte.

—Igual que nosotros deseamos conocerlo a él —intervino Wulfgar—. Tenemos una pequeña deuda que saldar con respecto a un par de enanos.

En cuanto el gigante escuchó la palabra enanos, se echó a reír, pero Drizzt se apresuró a colocarle la cimitarra a un centímetro del cuello.

—¡Mátame y acaba de una vez! —bromeó el monstruo, sin temor alguno y con una calma que enfurecía a Drizzt—. Sirvo a mi dueño —recitó con gran solemnidad—. Es un honor morir por Akar Kessell.

Wulfgar y Drizzt intercambiaron una mirada de confusión. Nunca habían visto semejante dedicación fanática en un verbeeg y se sentían incómodos. El principal error de los verbeegs que siempre les había impedido dominar a las demás razas inferiores era su total incapacidad para someterse de todo corazón a una causa o para seguir las órdenes de un jefe.

—¿Quién es Akar Kessell? —preguntó Wulfgar.

El gigante volvió a reír de forma diabólica.

—Si sois amigos de las ciudades, pronto lo sabréis.

—Pensé que habías dicho que Biggrin era el jefe de la cueva —intervino Drizzt.

—Sí, la cueva —respondió el gigante—. Y en un tiempo lo fue de toda la tribu, pero ahora sigue a nuestro dueño.

—Tenemos problemas —susurró Drizzt a Wulfgar—. ¿Has oído hablar alguna vez de un jefe verbeeg que se someta al dominio de otro sin una lucha previa?

—Temo por los enanos —contestó Wulfgar.

El elfo se volvió hacia el gigante y decidió cambiar el tema de conversación para ver si podía sacarle alguna información más concreta de lo que ocurría.

—¿Qué hay al final de este túnel?

—Nada. —Había respondido con demasiada rapidez—. Tan sólo nuestro dormitorio.

«Leal pero estúpido», pensó Drizzt mientras se volvía de nuevo hacia Wulfgar.

—Tenemos que sacar a Biggrin de esta cueva y a cualquier otro que pueda advertir a Akar Kessell.

—¿Qué hacemos con éste?

Pero el gigante respondió por Drizzt. Su gran ilusión de alcanzar la gloria de morir al servicio del brujo lo impulsó a tensar los músculos, sin hacer caso del dolor de la

pierna, y embestir contra sus enemigos.

Aegis-fang golpeó con fuerza la clavícula y el cuello del gigante al mismo tiempo que la cimitarra de Drizzt se clavaba entre sus costillas y Guenhwyvar lo mordía en la tripa.

Pero la máscara de muerte del verbeeg fue una sonrisa.

El corredor que empezaba detrás de la puerta del comedor no estaba iluminado y los compañeros tuvieron que coger una antorcha de otro pasillo para poder avanzar. Mientras se abrían paso por el largo túnel, adentrándose cada vez más en la colina, pasaron por delante de multitud de habitaciones, la mayoría vacías, aunque en algunas divisaron diversos objetos amontonados a modo de almacén: provisiones, pieles, porras, lanzas y demás. Drizzt supuso que Akar Kessell planeaba utilizar esta cueva como base para su ejército.

La oscuridad era total a una cierta distancia y Wulfgar, que no poseía la agudeza visual de su compañero élfico, se iba poniendo más y más nervioso a medida que se extinguía la antorcha. Sin embargo, al cabo de poco rato llegaron a una estancia más amplia, la más grande de todas las que habían visto hasta ahora, y vieron que, a partir de allí, el túnel salía a la superficie exterior.

—Hemos llegado a la puerta principal —exclamó Wulfgar—. Y está entreabierta. ¿Crees que Biggrin habrá huido?

—¡Sssh! —susurró Drizzt. Le había parecido oír algo en la oscuridad del extremo más alejado. Dejó que Wulfgar se colocara en el centro de la habitación con la antorcha mientras él se perdía en las sombras.

Se detuvo de pronto al oír voces de gigantes por delante de él, aunque no comprendía cómo no lograba ver ni siquiera su silueta. Al llegar a la chimenea, comprendió el porqué: las voces salían de allí dentro.

—¿Biggrin? —le preguntó Wulfgar cuando volvió.

—Tiene que ser él —razonó—. ¿Crees que podrías introducirte en la chimenea?

El bárbaro asintió. Primero, alzó a Drizzt, cuyo brazo izquierdo le era todavía de escasa ayuda, y luego se introdujo él, dejando como vigilante a Guenhwyvar.

La chimenea subía durante unos metros y, después, llegaba a un cruce. Un brazo volvía a descender hacia la habitación de donde provenían las voces y otro se estrechaba y continuaba subiendo hasta la superficie. La conversación era ahora a voz en grito y muy acalorada. Drizzt descendió un poco para investigar, mientras Wulfgar lo mantenía sujeto por los pies para ayudarlo en el trecho final, ya que el hueco quedaba casi vertical. Drizzt miró de reojo la estancia desde el hueco de la chimenea. En ella divisó a tres gigantes: uno situado junto a una puerta, en el extremo más alejado de la habitación, que parecía estar ansioso por marcharse, y otro de espaldas a la chimenea, que estaba siendo regañado por un tercero, un gigante de escarcha extremadamente grande. Supo al instante, por su sonrisa torcida y sin labios, que se encontraba ante Biggrin.

—¡Para decírselo a Biggrin! —se quejó el gigante más pequeño.

—Huiste de la batalla —gruñó Biggrin—. ¡Dejaste que murieran tus amigos!

—¡No...! —protestó el gigante, pero su jefe había oído ya bastante. Con un ágil movimiento de hacha, le cortó el cuello.

Los hombres encontraron a Guenhwyvar obedientemente de guardia cuando volvieron por la chimenea. El gran felino dio media vuelta y soltó un gruñido al reconocer a sus compañeros, pero Wulfgar, que todavía no sabía distinguir qué gruñidos eran amistosos, dio un paso atrás por precaución.

—Más abajo tiene que haber un túnel lateral del corredor principal —reflexionó

Drizzt, que no tenía tiempo de divertirse con el nerviosismo de su amigo.

—Vayamos a ver.

Encontraron el pasadizo tal como había predicho el drow y pronto llegaron a una puerta que, según sus cálculos, correspondía a la estancia donde se encontraban los últimos gigantes. Se dieron unos golpecitos en el hombro para infundirse ánimos y, aunque Drizzt acarició a Guenhwyvar, Wulfgar declinó la invitación a hacer lo mismo. A continuación, irrumpieron en la sala.

La habitación estaba vacía. Una puerta, que había permanecido invisible a Drizzt desde su posición en la chimenea, estaba entreabierta.

Biggrin envió a su único soldado por una puerta lateral secreta con un mensaje para Akar Kessell. El gran gigante había caído en desgracia y sabía que el brujo no aceptaría con facilidad la pérdida de unas tropas tan valiosas. La única oportunidad de Biggrin era encargarse de los dos guerreros intrusos y esperar que sus cabezas aplacaran la furia de su poderoso jefe. El gigante apoyó una oreja en la puerta y esperó a que sus víctimas entraran en la habitación contigua.

Wulfgar y Drizzt atravesaron la segunda puerta y se encontraron en una estancia muy lujosa, con el suelo adornado con pieles y mullidos almohadones. Había dos puertas más en la habitación; una, ligeramente entreabierta, conducía a un oscuro pasadizo, y la otra estaba cerrada.

De pronto, Wulfgar detuvo a Drizzt con un ademán y le indicó que se estuviera quieto. La intangible calidad de un verdadero guerrero, ese sexto sentido que le permite percibir un peligro oculto, había entrado en acción. Con gran lentitud, el bárbaro se volvió hacia la puerta cerrada y alzó a Aegis-fang por encima de la cabeza. Se detuvo un instante y aguzó el oído a la espera de percibir algún sonido que confirmara sus sospechas. El silencio era absoluto, pero Wulfgar confiaba en su instinto. Se encomendó a Tempos y lanzó el martillo, que, con un tremendo estruendo, golpeó en la puerta y la derrumbó... junto con Biggrin.

Drizzt vio que detrás de la puerta secreta había un pasadizo y comprendió que el último gigante debía de haber huido por ahí, así que, con toda rapidez, puso en marcha a Guenhwyvar. La pantera entendió al instante el mensaje y, tras apartar el cuerpo de Biggrin de un zarpazo, se perdió en la oscuridad en pos del verbeeg fugitivo.

La sangre fluía a raudales por un lado de la cabeza del gigante, pero el duro cráneo había conseguido resistir el golpe. Drizzt y Wulfgar observaron incrédulos cómo el enorme gigante de escarcha sacudía la cabeza y se incorporaba para enfrentarse a ellos.

—No es posible que pueda hacerlo —protestó Wulfgar.

—Ese gigante es muy tozudo —dijo el elfo con un encogimiento de hombros.

El bárbaro esperó a que Aegis-fang retornara a su mano y luego se encaró a Biggrin junto con el drow.

El gigante permanecía en el umbral de la puerta para impedir que ninguno de sus enemigos la franqueara, pero Drizzt y Wulfgar avanzaban confiados. Los tres intercambiaron miradas de odio mientras se estudiaban.

—Tú debes de ser Biggrin —dijo Drizzt, con una ligera reverencia.

—Así es —proclamó el gigante—. ¡Biggrin! El último enemigo que verán tus ojos.

—Tan confiado como tozudo —intervino Wulfgar.

—Pequeño humano —replicó el gigante—. ¡He derribado a un montón de los tuyos!

—Motivo de más para matarte —sentenció Drizzt con calma.

Con una velocidad y ferocidad que sorprendió a sus dos adversarios, Biggrin hizo un amplio barrido frontal con su enorme hacha. Wulfgar se echó hacia atrás para salir de su trayectoria y Drizzt se las arregló para agacharse, pero el drow tragó saliva al ver que la hoja del hacha arrancaba un pedazo de piedra de gran tamaño del muro.

En cuanto el hacha hubo pasado por delante de él, Wulfgar contraatacó y golpeó a Biggrin en el pecho con Aegis-fang. El gigante frunció el entrecejo pero resistió el dolor.

—¡Tendrás que darme golpes más fuertes que ése, hombre miserable! —gritó mientras volvía a hacer un barrido a la inversa por la parte plana del hacha.

De nuevo, Drizzt consiguió agacharse a tiempo, pero Wulfgar, cansado como estaba, no consiguió apartarse con la suficiente rapidez y, aunque consiguió alzar a Aegis-fang, la terrible fuerza del arma de Biggrin lo lanzó contra el muro, y cayó al suelo.

Drizzt comprendió al instante que tenían problemas. Su brazo izquierdo estaba inutilizado, sus reflejos se habían hecho más lentos por el cansancio, y este gigante era demasiado poderoso para que él pudiese esquivar sus golpes. Mientras el monstruo se recuperaba para un próximo ataque, logró desenfundar una de las cimitarras y luego echó a correr hacia el pasadizo principal.

—¡Corre, perro negro! —aulló el gigante—. Iré tras de ti y te tumbaré. —Echó a correr tras él, olfateando ya la matanza.

El drow enfundó la cimitarra al llegar al pasadizo principal y observó a su alrededor en busca de algún lugar donde tender una emboscada a su adversario. No vio nada convincente, así que se colocó a medio camino de la salida y esperó.

—¿Dónde te ocultas? —se burló Biggrin mientras introducía su enorme cuerpo en el corredor. Protegido por las sombras, el drow lanzó sus dos cuchillos, pero, aunque los dos dieron en el blanco, Biggrin apenas aminoró el paso.

Drizzt salió al exterior. Sabía que, si Biggrin decidía no seguirlo, tendría que regresar a la cueva, ya que no podía condenar a muerte a Wulfgar. Los primeros rayos del alba se destacaban en las montañas y el elfo observó preocupado aquella luz que podía impedir el éxito de la emboscada. Tras trepar a uno de los diminutos árboles que había a la salida, extrajo su daga.

Biggrin salió corriendo a la luz del sol y observó a su alrededor en busca del drow fugitivo.

—¡Vamos, perro miserable! ¡No puedes huir a ninguna parte!

De pronto, Drizzt estaba encima del monstruo, intentando herirlo en el rostro y el cuello con la daga. El gigante lanzó un aullido de rabia y, echando el cuerpo hacia adelante con brusquedad, lanzó a Drizzt, que no había conseguido afianzarse bien por culpa del brazo, de regreso al túnel. El drow fue a caer como un fardo sobre el hombro herido y, por un momento, pensó que moriría de dolor. Rodó por el suelo y se retorció, intentando ponerse en pie, pero fue a chocar contra una gruesa bota. Sabía que Biggrin no podía haberlo alcanzado con tanta rapidez, así que se dio media vuelta con cautela preguntándose de dónde habría salido ese nuevo gigante.

Pero su mirada cambió por completo al ver a Wulfgar encima de él, con Aegis-fang firmemente sujeto y una mueca severa en su rostro. El bárbaro no quitaba los ojos del gigante, que en aquel momento entraba en la cueva.

—Es mío —dijo secamente.

Biggrin tenía muy mal aspecto. El lado de la cabeza donde lo había golpeado el martillo estaba manchado de sangre oscura y seca mientras que del otro, y de numerosos cortes en el rostro y el cuello, manaba sangre fresca. Los dos cuchillos que había

lanzado Drizzt permanecían clavados en su pecho como mortales medallas de honor.

—¿Quieres intentarlo de nuevo? —lo desafió Wulfgar mientras lanzaba de nuevo a Aegis-fang.

Como toda respuesta, Biggrin echó hacia adelante el pecho en un gesto de reto para detener el golpe.

—Puedo soportar todo lo que tú tienes para darme.

Aegis-fang dio en el blanco y Biggrin se echó hacia atrás. Aunque el martillo debía de haberle roto un par de costillas como mínimo, el gigante podía soportar mucho más.

Sin embargo, de una forma más mortífera y sin que Biggrin lo supiera, el golpe de Aegis-fang había hundido uno de los cuchillos de Drizzt hasta alcanzar casi el corazón.

—Puedo correr —susurró Drizzt a Wulfgar cuando vio que el gigante avanzaba de nuevo.

—Yo me quedo —declaró el bárbaro sin el más ligero asomo de temor en la voz.

Drizzt extrajo su cimitarra.

—Bien dicho, valiente. ¡Tumbemos de una vez a esta maldita bestia... o se nos enfriará la comida!

—¡Será más difícil de lo que pensáis! —replicó Biggrin. De pronto, sintió un ligero pinchazo en el pecho, pero soltó un gruñido para no hacer caso del dolor—. Me habéis atacado con todos vuestros trucos y todavía sigo en pie. ¡No tenéis posibilidad alguna de ganar!

Tanto Drizzt como Wulfgar comprendían que había más de cierto en las amenazas del gigante de lo que estaban dispuestos a admitir. Ambos estaban ya en las últimas, heridos y agotados, aunque determinados a quedarse y acabar la tarea.

Pero la completa seguridad con que el gran gigante se iba acercando era en verdad inquietante.

Biggrin comprendió que algo funcionaba terriblemente mal al llegar a pocos pasos de los dos compañeros y éstos también se dieron cuenta, ya que de improviso el gigante aminoró visiblemente el paso.

El gigante los observó con ojos inyectados en sangre como si lo hubieran defraudado.

—¡Perros! —gruñó al tiempo que escupía un hilo de sangre—. Qué truco...

Biggrin cayó muerto sin acabar la frase...

—¿Hemos de perseguir a la pantera? —inquirió Wulfgar de regreso a la puerta secreta.

Drizzt estaba fabricando una antorcha con varios trapos que había encontrado.

—Ten fe en la sombra —respondió—. Guenhwyvar no dejará que el verbeeg se escape y, además, nos espera una cena opípara de regreso a la cueva.

—Ve tú. Yo esperaré a que regrese el felino.

Drizzt le dio unos ligeros golpecitos en el hombro antes de partir. Durante el poco tiempo que habían permanecido juntos habían compartido multitud de experiencias, y Drizzt sospechaba que la emoción no había hecho más que empezar. El drow entonó una canción festiva mientras se introducía en el corredor principal, pero sólo para despistar a Wulfgar, ya que su siguiente tarea no iba a ser todavía la cena. El gigante con el que habían hablado antes había contestado con evasivas cuando le preguntaron sobre lo que había detrás del túnel que había empezado a explorar. Y, con todo lo demás que habían encontrado, Drizzt estaba convencido de que eso sólo podía significar una cosa: tesoros.

La enorme pantera se deslizaba por entre las piedras despedazadas ganando poco a poco terreno al gigante. Pronto, alcanzó a oír la dificultosa respiración del verbeeg a medida que la criatura luchaba en cada trecho complicado y cada subida. El gigante se dirigía a Daledrop y a la tundra que se abría más allá, pero tan apresurada era su huida que no trató de evitar el paso por la cumbre de Kelvin yendo por el terreno llano del valle, sino que escogió una ruta más recta, pensando que sería un camino más rápido y seguro.

Guenhwyvar conocía esta zona montañosa tan bien como su dueño y sabía dónde tenían sus guaridas todas las criaturas que vivían en la montaña, así que pronto comprendió dónde pretendía ir el gigante. Como un perro de caza, la pantera recorrió la distancia que la separaba del gigante y lo hostigó por detrás en dirección a un profundo estanque de montaña. El aterrorizado verbeeg, convencido de llevar detrás aquel mortífero martillo o la afilada cimitarra, no se atrevió a detenerse y enfrentarse a la pantera, así que tomó a ciegas el camino que Guenhwyvar había elegido.

Poco rato después, Guenhwyvar se separó del gigante y echó a correr hacia adelante. Al llegar al borde del agua helada, ladeó la cabeza y concentró sus aguzados sentidos a la espera de encontrar algo que la ayudase a completar la tarea. De pronto, percibió un ligero movimiento bajo la primera luz del día en el agua y detectó la alargada silueta que permanecía mortalmente inmóvil. Satisfecha tras haber preparado la trampa, se ocultó cerca de allí para esperar.

El gigante llegó al estanque fatigado y respirando con dificultad. A pesar del terror que sentía, se apoyó en una roca para recobrar el aliento. Por el momento, las cosas parecían tranquilas. En cuanto consiguió recuperar un tanto el aliento, observó con rapidez a su alrededor para ver si lo perseguían y luego continuó avanzando.

Había un único camino para atravesar el estanque, un tronco caído justo en el centro, mientras que los otros caminos posibles, aunque no se introducían en aguas profundas, pasaban por empinadas cascadas y resbaladizas piedras, lo cual podía obstaculizar mucho la marcha.

El verbeeg probó el tronco y, como parecía sólido, echó a andar. El felino, en tanto, esperó a que el gigante llegara al centro del estanque. Luego, salió corriendo de su escondite y se precipitó de un salto sobre el gigante. Fue a caer como un fardo sobre el sorprendido monstruo, y le clavó las garras sobre el pecho para darse impulso y poder emprender el regreso a la seguridad de la orilla. Aunque fue a caer en el agua helada, se las arregló para salir rápidamente de aquel lugar peligroso, pero el gigante, tras agitar de forma frenética los brazos, intentando mantener el precario equilibrio, cayó cuan largo era en el estanque. El agua se alzó a su alrededor como si quisiera engullirlo y, desesperado, intentó alcanzar un tronco que flotaba cerca de allí: la silueta que había localizado antes Guenhwyvar.

Pero, en el preciso momento en que el verbeeg dejaba caer las manos sobre él, la forma que había creído un tronco se puso de improvviso en movimiento cuando la serpiente de agua de quince metros se lanzó sobre su presa a gran velocidad. Los ágiles anillos pronto sujetaron los brazos del gigante y empezaron su estrujón sin piedad.

Guenhwyvar se sacudió el agua helada de su piel oscura y brillante y observó de reojo el estanque. Al ver que otro anillo de la monstruosa serpiente se enroscaba alrededor del cuello del gigante y sumergía a la desesperada víctima bajo la superficie del agua, la pantera sonrió satisfecha por haber cumplido la misión y, con un prolongado y profundo gruñido de triunfo, dio media vuelta para emprender el regreso a la guarida.

Libro 3

Cryshal-Tirith

Malas noticias

Drizzt se deslizó por los túneles, pasando de largo ante los cuerpos de los gigantes muertos y deteniéndose únicamente para recoger otro pedazo de carne de cordero de la enorme mesa. Pasó por debajo de los dinteles de madera y empezó a descender por el oscuro pasillo, intentando calmar su ímpetu con sentido común. Si los gigantes habían ocultado su tesoro allí abajo, la cámara estaría escondida tras una puerta secreta o protegida por algún tipo de bestia, aunque no creía que fuese otro gigante porque, de ser así, se habría unido a la batalla con anterioridad.

El túnel era bastante largo y se dirigía hacia el norte. Supuso que en aquel momento estaría atravesando por debajo la cumbre de Kelvin. Había dejado atrás la última antorcha, pero le agradaba la oscuridad. Había vivido la mayor parte de su vida en un mundo subterráneo en el que la luz no existía y sus ojos enormes lo guiaban con mayor facilidad en la penumbra más absoluta que en la claridad.

El pasadizo finalizaba de pronto ante una puerta de hierro trabada con una barra también de hierro sujeta por una larga cadena y un cerrojo. Durante un momento, se sintió culpable por haber dejado atrás a Wulfgar. El drow tenía dos debilidades: por encima de todo existía su amor por la batalla, pero también se estremecía por descubrir el botín de sus vencidos enemigos. No era el oro o las gemas lo que atraía a Drizzt, ya que no se preocupaba por las riquezas y raramente se quedaba con los tesoros que ganaba. Era simplemente el reto de verlos por primera vez, la excitación de pasear por entre esos tesoros y, tal vez, descubrir alguna invención increíble que hubiese sido desconocida en las épocas pasadas, o quizás el libro de hechizos de algún mago antiguo y poderoso.

Sin embargo, su sentimiento de culpabilidad se desvaneció cuando extrajo de su cinturón una diminuta aguja. Aunque no le habían enseñado nunca las artes del robo, sus movimientos eran tan ágiles y coordinados como los de cualquier ladrón profesional. Gracias a sus sensibles dedos y a su aguzado oído, creía que no iba a tener dificultades con aquel cerrojo y, en efecto, al cabo de pocos segundos estaba abierto. Pegó la oreja a la puerta para detectar algún sonido sospechoso, pero al no oír nada alzó con cuidado la barra de hierro y la depositó a un lado. Tras aguzar el oído una vez más, desenfundó una de sus cimitarras, contuvo el aliento con gran ansiedad y empujó la puerta.

Soltó un suspiro defraudado. La estancia, iluminada con un par de antorchas, era pequeña y estaba vacía, salvo por un enorme espejo enmarcado con un ribete de metal que había en el centro. Drizzt se apartó para que su figura no se reflejase en él, conocedor de la especie de poderes mágicos que se les atribuía a esos objetos, y se acercó para examinarlo con más atención.

Tenía una altura de medio hombre, pero quedaba al nivel de los ojos porque se apoyaba sobre un estante de hierro de intrincados dibujos. El hecho de que estaba revestido de plata y de que no parecía tener sentido en el entorno de la habitación lo hizo sospechar que era algo más que un simple espejo. Pero tras hacerle un examen minucioso, no descubrió símbolos arcanos ni marcas de ningún tipo que pudiesen

indicar propiedades especiales.

Incapaz de descubrir nada inusual en aquel objeto, Drizzt se colocó descuidadamente ante el espejo. De pronto, un humo rosado empezó a dibujarse en el cristal, como si se tratara de un espacio tridimensional atrapado en la rigidez de un espejo. Drizzt se echó hacia un lado, con más curiosidad que temor, y se dedicó a observar el espectáculo.

El humo se espesaba y crecía como si algún fuego oculto lo alimentase. De improviso, pareció abrirse por el centro y apareció la imagen clara del rostro de un hombre, un rostro severo y de ojos hundidos, típico de los habitantes de las ciudades del sur.

—¿Por qué me molestas? —preguntó el rostro, dirigiéndose a la habitación vacía.

Drizzt dio otro paso hacia un lado para ocultarse todavía más del campo de visión del espejo. Durante un momento, pensó en encararse al misterioso mago, pero enseguida se dijo que sus amigos se preocupaban demasiado por lo que pudiese ocurrirle para enfrentarse a algo tan desconocido.

—Preséntate ante mí, Biggrin —ordenó la imagen. Esperó durante unos segundos, con una sonrisa de desprecio e impaciencia en los labios, pero después pareció ponerse más tenso—. Cuando descubra quién de vosotros me ha invocado inadvertidamente, lo convertiré en conejo y lo colocaré en una guarida de lobos —gritó, enojada, la imagen. El espejo parpadeó un instante y, luego, volvió a la normalidad.

Drizzt se mordió el labio inferior, preguntándose si habría algo más por descubrir en la estancia, y decidió que esta vez los riesgos eran demasiado grandes.

Cuando Drizzt regresó a la guarida, encontró a Wulfgar sentado junto a Guenhwyvar en el pasadizo principal, a pocos pasos de las puertas de entrada, cerradas y barradas. El bárbaro estaba acariciando las orejas y el lomo de la pantera.

—Veo que Guenhwyvar se ha ganado tu amistad —comentó mientras se acercaba. Wulfgar sonrió.

—Es un gran aliado —reconoció al tiempo que sacudía con gesto cariñoso el lomo del animal—. ¡Y un verdadero guerrero!

Hizo un ademán para levantarse, pero de pronto se vio lanzado con violencia al suelo.

Una enorme explosión sacudió la guarida mientras un proyectil de ballesta golpeaba las pesadas puertas, rompía en pedazos la barra de madera y entraba como un torbellino en el interior. Una de las puertas se rompió en dos y el gozne superior de la otra quedó despedazado, con lo que la puerta quedó colgando sólo por el inferior.

Drizzt desenfundó la cimitarra y se colocó a modo de protección ante el bárbaro, mientras éste intentaba recuperar el equilibrio.

De pronto, un guerrero barbudo se introdujo por la puerta rota, con un escudo circular cuyo estandarte era una jarra de espumante cerveza en una mano y un hacha de batalla ensangrentada y mellada en la otra.

—¡Salid a dar la cara, gigantes! —gritó Bruenor, golpeando el escudo con el hacha, como si su clan no hubiera hecho ya ruido suficiente para despertar a toda la guarida.

—Cálmate, enano loco —bromeó Drizzt—. Todos los verbeegs han muerto.

Bruenor localizó a sus amigos y se deslizó hacia el interior del túnel, seguido del resto del clan.

—¡Todos muertos! —gritó—. ¡Maldito elfo, te has quedado tú solo con toda la diversión!

—¿Qué ocurrió con los refuerzos? —intervino Wulfgar rápidamente.

Bruenor hizo un chasquido con la lengua.

—Habla de ellos con respeto, muchacho. Les hicimos una fosa común, aunque el entierro es algo demasiado bueno para ellos. Sólo uno ha quedado con vida, un orco miserable que vivirá hasta que se suelte de la lengua.

Después de aquel episodio con el espejo, Drizzt estaba realmente interesado en interrogar al orco.

—¿Lo habéis sometido a interrogatorio ya? —preguntó a Bruenor.

—De momento lo hemos tratado bien, pero sé algunos métodos que lo harán cantar de lo lindo.

Drizzt comprendió lo que quería decir. Los orcos no eran en verdad criaturas muy leales, pero, bajo el hechizo de un mago, los métodos de tortura no solían dar buenos resultados. Necesitaban algo que contrarrestase la magia y Drizzt conocía a alguien que tal vez pudiese ayudarlos.

—Id a buscar a Regis —le indicó a Bruenor—. El halfling podrá hacer que el orco nos cuente todo lo que queremos saber.

—La tortura hubiera sido más divertida —se lamentó Bruenor, aunque también él comprendía que la sugerencia del drow era más acertada. Sentía a la vez curiosidad e inquietud por saber qué tramaban tantos gigantes juntos, y además trabajando con orcos...

Drizzt y Wulfgar se sentaron en el extremo más alejado de la diminuta habitación, lo más separados posible de Bruenor y los otros dos enanos. Uno de los miembros del clan de Bruenor había regresado de Bosque Solitario con Regis aquella misma noche y, aunque todos estaban exhaustos por tantas caminatas y batallas, también sentían gran ansiedad por conocer la información que pudiera facilitarles el prisionero. Después de tomar al prisionero bajo su control con ayuda del rubí mágico, Regis había conducido al orco a una habitación adyacente para mantener una conversación a solas.

Bruenor estaba ocupado preparando una nueva receta de cocina: sesos de gigante cocidos, y hacía hervir los ingredientes de fuerte olor en un cráneo de verbeeg vacío.

—¡Utilizad la cabeza! —había respondido ante las miradas de horror y angustia de Drizzt y Wulfgar—. Un ganso de crianza sabe mejor que uno salvaje porque mientras está vivo no utiliza sus músculos. Lo mismo ocurre con los sesos de gigante.

Pero Drizzt y Wulfgar no compartían esa opinión. Sin embargo, como no querían alejarse de la zona y perderse lo que Regis tuviera que comunicarles, decidieron apostarse en el lugar más alejado y conversar a solas.

Bruenor se acercó a escucharlos, porque hablaban de algo que despertaba en él un apasionado interés.

—Medio punto por el último de la cocina —insistía Wulfgar—. El otro medio es para la pantera.

—Y tú sólo consigues medio por el del barranco —replicó Drizzt.

—De acuerdo. Además, tenemos que contar como compartidos al del túnel y a Biggrin.

Drizzt asintió.

—Entonces, si hacemos el recuento de todos ellos, quedan diez y medio para mí y otros diez y medio para ti.

—Y cuatro para la pantera —añadió Wulfgar.

—Cuatro para la pantera —repitió Drizzt—. Bien hecho, amigo. Hasta ahora has sabido mantenerte a buen nivel, pero me da la impresión de que todavía nos quedan muchas batallas por delante y mi mayor experiencia me dará el triunfo a la larga.

—Pero te haces viejo, querido elfo —bromeó Wulfgar al tiempo que se recostaba

contra la pared y una enorme sonrisa se dibujaba en su barbudo rostro—. Ya veremos, ya veremos.

Bruenor también sonreía, en parte por ver la competencia de buena fe que habían entablado sus dos amigos y en parte por su orgullo por el joven bárbaro. Wulfgar se las estaba arreglando bastante bien para mantenerse en buenas relaciones con un hábil veterano como Drizzt Do'Urden.

Regis salió en aquel momento de la habitación con una mueca sombría en su rostro habitualmente jovial que pareció enfriar el ambiente relajado de la estancia.

—Tenemos problemas —declaró con seriedad.

—¿Dónde está el orco? —inquirió Bruenor mientras extraía el hacha de su cinturón sin hacer caso de las palabras del halfling.

—Allí dentro. Está bien.

El orco se había alegrado de poder contarle a su nuevo amigo todos los detalles que conocía del plan de Akar Kessell de invadir Diez Ciudades y del enorme ejército que había conseguido reunir, y Regis temblaba visiblemente a medida que contaba a sus amigos las malas noticias.

—Todas las tribus de orcos, goblins y verbeegs de esta región de la Columna del Mundo están reunidas bajo el poder de un hechicero llamado Akar Kessell —empezó el halfling. Drizzt y Wulfgar intercambiaron una mirada al reconocer el nombre. Cuando el gigante había hablado de él, el bárbaro había creído que se trataba de un enorme gigante de escarcha, pero las sospechas de Drizzt habían sido diferentes, en especial tras el incidente del espejo—. Planean atacar Diez Ciudades, e incluso los bárbaros, bajo el mando de un jefe tuerto, se han unido a sus filas.

Wulfgar sintió que se sonrojaba de rabia y confusión. ¡Su gente luchando junto a orcos! Conocía al líder del cual hablaba Regis, ya que el propio Wulfgar pertenecía a la tribu del Elk e incluso una vez había sido portador del estandarte como heraldo de Heafstaag. Drizzt, por su parte, también recordaba con pesar al rey de un solo ojo. Colocó una mano sobre el hombro del bárbaro en actitud comprensiva.

—Id a Bryn Shander —sugirió el drow a Bruenor y Regis—. La gente debe empezar a prepararse.

Regis frunció el entrecejo ante la inutilidad de tal acción. Si las estimaciones del orco en cuanto al tamaño del ejército eran ciertas, ni todas las fuerzas de Diez Ciudades unidas podrían hacer frente al ataque. Pero el halfling inclinó el rostro y asintió en silencio, ya que no quería alarmar más de lo necesario a sus amigos.

—¡Tenemos que irnos!

Aunque Bruenor y Regis fueron capaces de convencer a Cassius de que las noticias que traían eran urgentes e importantes, tardaron varios días en conseguir que se reunieran los portavoces del consejo. Estaban en plena temporada de la trucha de cabeza de jarrete y todo el mundo estaba concentrado en obtener una buena pesca para la caravana final a Luskan. Aunque los portavoces de las nueve ciudades pesqueras comprendían la responsabilidad que tenían con sus comunidades, se mostraban reticentes a abandonar los lagos incluso por un solo día.

Así que, a excepción de Cassius, de Bryn Shander, Muldoon, el nuevo portavoz de Bosque Solitario, que observaba a Regis como un héroe de su ciudad, Glensather de Cielo Oriental, la comunidad siempre dispuesta a unirse por el bien de Diez Ciudades, y Agorwal, de Termalaine, que por encima de todo permanecía fiel a Bruenor, la actitud del consejo no era muy receptiva.

Kemp, que todavía no había perdonado a Bruenor por el incidente junto a Drizzt después de la batalla de Bryn Shander, estaba especialmente destructivo y, antes de que

Cassius tuviera la oportunidad de presentar siquiera las Formalidades del Día, el hosco portavoz de Targos se alzó en su asiento y dio un puñetazo sobre la mesa.

—¡Omíte los formulismos y ve al grano! —gruñó—. ¿Qué derecho tienes a alejarnos de los lagos justamente ahora, Cassius? En el preciso momento en que nosotros nos sentamos alrededor de esta mesa, los mercaderes de Luskan se están preparando ya para el viaje.

—Portavoz Kemp, hemos recibido noticias de una nueva invasión —respondió Cassius con calma, ya que comprendía el enojo del pescador—. Por supuesto, no os hubiera convocado, a ninguno de vosotros, en esta época del año si no fuera un tema urgente.

—Así que los rumores son ciertos —se burló Kemp—. ¿Una invasión, dices? ¡Bah! Veo que han engañado al consejo.

Se volvió hacia Agorwal. Las tensiones entre Targos y Termalaine se habían incrementado durante las últimas semanas, a pesar de los esfuerzos de Cassius por reinstaurar la paz y hacer que los temas de discusión entre ambas ciudades se debatieran en el consejo. Aunque Agorwal había accedido a sostener una reunión de ese tipo, Kemp se había negado en redondo, así que, en esa situación, la convocatoria de consejo urgente no podía menos que despertar sospechas.

—¡Además, esto es también un insulto! —prosiguió Kemp con voz encolerizada mientras paseaba la vista por los demás portavoces—. Un esfuerzo inútil de Agorwal y de sus secuaces por atraer las simpatías hacia Termalaine en su disputa con Targos.

Incitado por la atmósfera de sospecha que Kemp había alzado en el ambiente, Schermont, nuevo portavoz de Caer-Konig, señaló con dedo acusador a Jensi Brent, de Caer-Dineval.

—¿Qué papel has jugado tú en esta maquinación? —le espetó a su eterno rival. Schermont había llegado a su posición cuando el primer portavoz murió asesinado en aguas del lago Dinneshere en una batalla con un barco de Dineval. Dorim Lugar había sido amigo y jefe de Schermont, y el odio que profesaba el nuevo portavoz a Caer-Dineval era todavía más acérrimo que el de su predecesor.

Regis y Bruenor permanecían sentados en silencio y con aire de desesperación ante aquel explosivo inicio. Sin embargo, al final Cassius golpeó con tanta fuerza la mesa con el mazo que rompió el mango en dos y consiguió que los demás callaran para escucharlo.

—¡Un momento de silencio, por favor! —ordenó—. Dejad de lado vuestras disputas y escuchad al mensajero que nos trae tan terribles noticias.

Los demás se recostaron en sus asientos y permanecieron en silencio, pero Cassius tuvo la impresión de que todo esfuerzo sería inútil esta vez.

Le concedió la palabra a Regis, quien, horrorizado por lo que le había contado el orco cautivo, relató con pasión la batalla que habían mantenido sus amigos en la guarida de los verbeegs y en las praderas de Daledrop.

—Y Bruenor consiguió capturar a uno de los orcos que escoltaban a los gigantes —declaró con énfasis. Varios portavoces contuvieron el aliento al imaginar a todas esas criaturas asociadas, pero Kemp y algunos otros, sospechando que sus rivales inmediatos querían tenderles una trampa y convencidos de antemano del oculto propósito de la reunión, no se dejaban convencer.

—El orco nos relató la inminente llegada de un poderoso brujo, Akar Kessell —prosiguió Regis con voz sombría—, acompañado de una horda de goblins y gigantes. ¡Pretenden conquistar Diez Ciudades! —concluyó, rogando que su dramático relato hubiera surtido efecto.

Sin embargo, Kemp estaba fuera de sí.

—¿Por las palabras de un orco, Cassius? ¿Por la amenaza de un miserable orco nos obligas a abandonar los lagos en esta época tan crítica?

—La historia del halfling no es desconocida —añadió Schermont—. Todos hemos oído decir que un goblin prisionero es capaz de hablar de cualquier cosa con tal de salvar el pellejo.

—O tal vez tú tienes otros motivos —insistió de nuevo Kemp con la vista fija en Agorwal.

Cassius, que en verdad creía en aquellas terribles noticias, se recostó en su asiento y nada dijo. Había supuesto que, con las tensiones que existían en la actualidad en los lagos y con el hecho de que se acercaba ya la feria final de una temporada de pesca particularmente mala, aquello iba a ocurrir. Observó con ojos resignados a Bruenor y Regis y se encogió de hombros mientras el consejo degeneraba de nuevo en una batalla campal.

En medio de la conmoción que se apoderaba de la estancia, Regis extrajo el rubí que pendía de su cuello y desvió la vista hacia Bruenor. Ambos intercambiaron una desalentada mirada, ya que habían esperado no tener que utilizar la magia de la gema.

Regis golpeó con el mazo la mesa para solicitar la palabra y Cassius le dirigió una mirada de agradecimiento. Luego, tal como había hecho cinco años antes, se subió en la mesa y caminó hacia su antagonista.

Pero esta vez no obtuvo el resultado esperado. Kemp se había pasado muchas horas durante estos últimos cinco años pensando en el consejo que se había celebrado antes de la invasión bárbara. Aunque el portavoz se alegraba del resultado de toda la situación y, en verdad, se daba cuenta de que tanto él como Diez Ciudades estaban en deuda con el halfling por haberles advertido, le preocupaba el hecho de que su reticencia inicial hubiera desaparecido con tanta facilidad. Era un tipo pendenciero cuya gran afición, por encima de la pesca, era la batalla, pero su mente era astuta y estaba siempre alerta al peligro. Durante los últimos años había observado a Regis en varias ocasiones y había oído relatar muchas historias sobre el gran arte de persuasión que poseía el halfling, así que, al ver cómo se acercaba por la mesa, se puso a la defensiva.

—¡Apártate de mí! —gritó, colocando la silla a modo de defensa contra la mesa—. Pareces tener un extraño poder para convencer a la gente de tu punto de vista, pero esta vez no caeré en tu hechizo. —Desvió la vista hacia los demás portavoces—. ¡Desconfiad del halfling! Estoy seguro de que tiene un poder mágico desconocido.

Kemp comprendía que no tenía forma humana de probar sus sospechas, pero también sabía que no iba a tener necesidad de hacerlo. Regis observó a su alrededor, se sonrojó y fue incapaz de responder a las acusaciones del portavoz. Incluso Agorwal, que con sumo tacto intentaba ocultar el hecho, no era capaz de mirar largamente a los ojos del halfling.

—¡Siéntate, tramposo! —se burló Kemp—. Tu magia ya no te vale aquí.

Bruenor, que hasta entonces había permanecido en silencio, alzó el rostro contraído por la ira.

—¿Es esto también un truco, perro de Targos? —lo amenazó el enano, al tiempo que se desataba un saco que llevaba colgado en el cinturón y volcaba una cabeza de verbeeg sobre la mesa, en dirección a Kemp. Varios portavoces dieron un salto hacia atrás horrorizados, pero Kemp permaneció impasible.

—Hemos tratado con gigantes desperdigados en multitud de ocasiones antes —replicó con frialdad.

—¿Desperdigados? —repitió Bruenor con incredulidad—. ¡Dos veintenas de bestias junto con orcos y ogros!

—Una banda pasajera —explicó Kemp con aire severo y gran tozudez—. Y están

todos muertos, tal como dices. Entonces, ¿por qué habéis tenido que convocar el consejo? ¿Para satisfacer tus caprichos, enano? —Sus palabras iban cargadas de veneno y observó con deleite cómo se sonrojaba Bruenor—. ¡Tal vez Cassius pueda hacer un discurso de elogio hacia ti ante toda la gente de Diez Ciudades!

Bruenor dio un fuerte puñetazo en la mesa y paseó la vista por los demás hombres de la sala como desafiándolos a que continuaran con los insultos de Kemp.

—Hemos venido aquí a ayudaros a salvar vuestros hogares y a vuestros congéneres! —gritó—. Tal vez nos creáis y hagáis algo para sobrevivir, o tal vez escuchéis las palabras de ese perro de Targos y no hagáis nada. En cualquier caso, ya he tenido bastante. Haced lo que os plazca y rogad porque vuestros dioses os sean propicios.

Dio media vuelta y salió de la habitación.

El tono de amargura de las palabras de Bruenor tuvo la virtud de hacer recapacitar a algunos de que la amenaza era demasiado seria para ser considerada como las palabras sin sentido de un prisionero despreocupado, o incluso como un plan insidioso de Cassius y algunos conspiradores. Pero Kemp, orgulloso y arrogante, convencido de que Agorwal y sus amigos no humanos, el halfling y el enano, estaban utilizando la fachada de una invasión para ganar ventaja sobre la ciudad de Targos, no dio su brazo a torcer. Precedida únicamente por la de Cassius, la opinión de Kemp era de peso, en especial para la gente de Caer-Konig y Caer-Dineval quienes, en vista de que Bryn Shander permanecía neutral en su conflicto personal, buscaban el favor de Targos.

La mayoría de los portavoces continuaron sospechando de sus rivales y estuvieron dispuestos a aceptar la explicación de Kemp para evitar que Cassius indujera al consejo a emprender una determinada acción, y pronto quedaron claras las posiciones de todos ellos.

Regis observaba el espectáculo mientras los bandos opuestos exponían sus pros y sus contras, pero la propia credibilidad del halfling había quedado destruida y no podía pretender influir en el resto de la reunión. Al final, se decidieron pocas cosas y lo máximo que Agorwal, Glensather y Muldoon consiguieron fue que se redactara una declaración pública según la cual «se hacía una advertencia general a todos los hogares de Diez Ciudades para que todo el mundo conociera las terribles noticias y para informar a todo el que lo deseara que las murallas de Bryn Shander estaban abiertas para aquellos que buscaran protección».

Regis observó a los portavoces divididos y no pudo dejar de preguntarse qué tipo de protección podían ofrecer los altos muros de Bryn Shander sin una acción unificada.

Esclavo de ningún hombre

—No hay discusión —gruñó Bruenor, aunque ninguno de los cuatro amigos que estaban sentados ante él en la rocosa pendiente de la cumbre tenía la más mínima intención de discutir su decisión. Debido a su loca mezquindad y orgullo, la mayoría de portavoces habían condenado a sus comunidades a una destrucción casi segura, y ni Drizzt ni Wulfgar ni Catti-brie ni Regis esperaban que los enanos se unieran a una causa tan desesperada.

—¿Cuándo obstruiréis las minas? —preguntó Drizzt, aunque el drow todavía no había decidido si se uniría a los enanos en su encarcelamiento voluntario en las minas o si actuaría como explorador para Bryn Shander, al menos hasta que el ejército de Akar Kessell llegara a la región.

—Empezaremos los preparativos esta misma noche —respondió Bruenor—. Pero en cuanto lo tengamos todo listo, no habrá prisa. Dejaremos que esos orcos miserables se acerquen todo lo posible a nosotros antes de cerrar los túneles y, de paso, los enterraremos. ¿Permanecerás con nosotros?

Drizzt se encogió de hombros. Aunque la mayoría de gente de Diez Ciudades todavía le volvía la espalda, el drow experimentaba un sentimiento de lealtad hacia ellos y no estaba seguro de si podría abandonar a su hogar adoptivo, incluso en circunstancias tan suicidas. Además, tenía pocas ganas de volver al oscuro mundo subterráneo, aunque fuera en las hospitalarias cavernas de los enanos.

—¿Y tú qué piensas hacer? —preguntó Bruenor a Regis.

El halfling también se sentía dividido entre su instinto de supervivencia y su lealtad hacia Diez Ciudades. Con ayuda del rubí, había vivido bien durante los últimos años en Maer Dualdon, pero ahora de pronto su tapadera había resultado ser poco resistente. Después de que empezaron a correr los rumores de lo ocurrido en el consejo, todo el mundo en Bryn Shander murmuraba sobre la influencia mágica del halfling y éste era consciente de que dentro de poco todas las comunidades habrían oído hablar de las acusaciones de Kemp e intentarían rehuirlo, si no optaban por rechazarlo abiertamente. En cualquier caso, Regis sabía que sus días de vida fácil en Bosque Solitario estaban llegando a su fin.

—Gracias por la invitación —respondió a Bruenor—. Entraré antes de que llegue Kessell.

—Bien —replicó el enano—. Te daremos una habitación cerca del muchacho, para que ninguno de los enanos tenga que escuchar tus ronquidos —agregó guiñándole un ojo a Drizzt.

—No —declaró Wulfgar. Bruenor lo observó con curiosidad, sin comprender las intenciones del bárbaro pero sin saber tampoco por qué se oponía a dormir junto a Regis.

—Ten cuidado, muchacho —se burló el enano—. Si crees que vas a estar al lado de la chica, ya puedes ir preparando tu garganta para enfrentarte a mi hacha.

Catti-brie chasqueó la lengua, confusa, pero emocionada.

—Tus minas no son un buen lugar para mí —respondió Wulfgar de pronto—. Mi

vida está en la llanura.

—Sin embargo, olvidas que tu vida me pertenece todavía —le espetó Bruenor, aunque sus palabras parecían las de un padre y no las de un dueño.

Wulfgar se puso de pie ante el enano, hinchando el pecho con orgullo y con una severa mirada en los ojos. Ahora Bruenor ya se había forjado una idea de lo que el muchacho llevaba en mente y, aunque no le agradaba la idea de separarse de él, su orgullo por el bárbaro era en estos momentos más profundo que nunca.

—Mi período de aprendizaje aún no ha finalizado —empezó Wulfgar—, pero ya he pagado mi deuda contigo, querido amigo, y con los tuyos en multitud de ocasiones. ¡Soy Wulfgar! —exclamó, con orgullo en la voz, apretando con firmeza la mandíbula y los músculos de todo el cuerpo—. ¡Ya no soy un muchacho, sino un hombre! ¡Un hombre libre!

Bruenor sintió que el familiar picorcillo le acudía a los ojos y, por primera vez en su vida, no hizo nada para ocultar las lágrimas. Se colocó frente al enorme bárbaro y le devolvió la mirada observándolo con sincera admiración.

—Tienes razón. Ahora, ¿puedo preguntarte, dejándolo a tu elección, si piensas quedarte a luchar junto a mí?

Wulfgar negó con la cabeza.

—En realidad, he pagado mi deuda contigo, y a partir de ahora te llamaré amigo... querido amigo, pero aún tengo otra deuda que saldar. —Desvió la vista hacia la cumbre de Kelvin e incluso más allá. Innumerables estrellas brillaban con claridad por encima de la tundra y su reflejo hacía que la llanura abierta pareciera todavía más extensa y vacía—. Allí afuera, en otro mundo.

Catti-brie asintió y se movió, incómoda. Tan sólo ella era capaz de comprender el vago cuadro que Wulfgar estaba pintando, y no le agradaba la opción que había elegido. Bruenor asintió, respetando la decisión del bárbaro.

—Entonces ve y vive lo mejor que puedas —declaró, intentando que no se le quebrara la voz, antes de alejarse por el escarpado sendero. Se detuvo un último momento y desvió la vista para observar al alto y joven bárbaro—. Ya eres un hombre, de eso no cabe duda —murmuró por encima del hombro—. ¡Pero no olvides nunca que siempre serás mi muchacho!

—No lo olvidaré —susurró Wulfgar suavemente mientras Bruenor desaparecía por el túnel. Luego, sintió que la mano de Drizzt se apoyaba en su hombro.

—¿Cuándo te irás? —inquirió el drow.

—Esta noche. Estos días sombríos no permiten el ocio.

—¿Adónde vas? —preguntó Catti-brie, aunque conocía la verdad y sabía que la respuesta de Wulfgar iba a ser muy vaga.

El bárbaro volvió a fijar la mirada nublada en la llanura.

—A casa.

Empezó a descender por el sendero, seguido de Regis, pero Catti-brie permaneció inmóvil y le hizo señas a Drizzt para que hiciera lo mismo.

—Despídete de Wulfgar esta noche —le dijo al drow—. No creo que regrese nunca.

—Él tiene que escoger su propio hogar —replicó Drizzt, suponiendo que las noticias de que Heafstaag se había unido a Kessell habían sido parte importante en la decisión de Wulfgar. Observó con respeto al bárbaro que se alejaba—. Tiene asuntos privados de los que ocuparse.

—Más de los que sabes —respondió Catti-brie. Drizzt observó a la muchacha con curiosidad—. Wulfgar tiene en mente una gran aventura —empezó. Aunque no quería que el muchacho perdiera la confianza en ella, sabía que Drizzt Do'Urden sería la única

persona capaz de ayudarlo—. Una aventura que creo que se le ha impuesto antes de que esté preparado.

—Los asuntos de la tribu son cosa suya —fue la respuesta de Drizzt, que suponía lo que la muchacha estaba insinuando—. Los bárbaros tienen un estilo propio de hacer las cosas y no aceptan a los intrusos.

—Estoy de acuerdo en lo que respecta a las tribus, pero el camino de Wulfgar, si no me equivoco, no va directamente a casa. Tiene algo más ante él, una aventura a la que ha hecho siempre muchas alusiones, pero que nunca ha explicado con claridad. Lo único que sé es que implica un gran peligro y que tiene que ver con una promesa cuyo cumplimiento incluso él teme que esté por encima de sus posibilidades.

Drizzt observó la inhóspita llanura mientras reflexionaba sobre las palabras de la chica. Sabía que Catti-brie era una persona más juiciosa y observadora de lo que aparentaba por la edad, así que no dudaba de que sus suposiciones fueran ciertas.

Las estrellas parpadeaban en la gélida noche y la cúpula celestial parecía absorber la línea del horizonte, un horizonte en el que todavía no se observaba el resplandor de un ejército en marcha.

Tal vez aún tuviera tiempo.

Aunque la proclamación de Cassius se extendió hasta la ciudad más remota en un par de días, pocos grupos de refugiados se pusieron en camino hacia Bryn Shander. En realidad, Cassius ya esperaba una reacción así, porque en caso contrario no hubiera ofrecido protección a todo aquel que quisiera. Bryn Shander era una ciudad de grandes dimensiones y su población no era tan numerosa como en el pasado. Había muchos edificios deshabitados dentro de las murallas y, en la actualidad, una sección entera de la ciudad, reservada a las caravanas de mercaderes que venían de visita, permanecía completamente vacía. Aun así, si tan sólo la mitad de la gente de las demás comunidades hubiera acudido en busca de refugio, Cassius se habría encontrado en un grave aprieto para poder cumplir su promesa.

El portavoz no estaba preocupado ya que los habitantes de Diez Ciudades eran tipos duros que vivían bajo la amenaza constante y diaria de un ataque de goblins. Sabía que era necesario algo más que una advertencia abstracta para hacerlos abandonar sus hogares y, además, con los constantes conflictos entre ciudades, estaba seguro de que los jefes de las comunidades no emprenderían acción alguna para instigar a sus gentes a que huyeran.

Tal como había supuesto, Glensather y Agorwal fueron los únicos portavoces que llegaron a las puertas de Bryn Shander. Casi la totalidad de la población de Cielo Oriental acudió junto a su jefe, pero Agorwal no consiguió llevar consigo más que la mitad de su pueblo. Los rumores de que, al parecer, en la arrogante ciudad de Targos, casi tan bien defendida como Bryn Shander, ninguno de sus habitantes iba a huir, hicieron que muchos pescadores de Termalaine se resistieran a abandonar sus hogares en el mes más beneficioso de la temporada de pesca, temiendo que en su ausencia Targos consiguiera una gran ventaja económica.

Un caso parecido ocurría ente Caer-Konig y Caer-Dineval. Ninguno de los dos acérrimos adversarios quería dar la más mínima ventaja al otro, así que ni una sola persona de ambas ciudades fue a buscar refugio a Bryn Shander. Para los habitantes de esas comunidades enfrentadas, los orcos no eran más que una amenaza distante con la que tendrían que tratar si algún día llegaba a hacerse realidad, mientras que la lucha con sus inmediatos vecinos era real y evidente y formaba parte de su vida cotidiana.

En el oeste, la ciudad de Bremen permaneció por completo independiente de las demás comunidades y consideraron que la oferta de Cassius no era más que un intento

de reafirmar la soberanía de Bryn Shander sobre las demás ciudades. Good Mead y Dougan's Hole, en el sur, no tenían la más mínima intención de ocultarse en una ciudad amurallada ni de enviar tropa alguna para ayudar en la batalla. Las dos ciudades de Aguas Rojizas, el menor de los lagos y el más pobre en términos de pesca, no podían permitirse el lujo de separarse de sus barcos. Ya habían escuchado la llamada en pro de la unidad hacía cinco años, con motivo de la invasión bárbara, y, aunque habían sufrido las mayores pérdidas de todas las comunidades, habían sacado poco a cambio.

Por último, aunque llegaron varios grupos procedentes de Bosque Solitario, la mayoría de los habitantes de la ciudad del norte prefirieron mantenerse al margen. Su héroe había perdido la fama e incluso Muldoon observaba ahora al halfling con otros ojos, considerando que su advertencia sobre la invasión no era más que un malentendido o tal vez incluso un truco calculado.

El bienestar general de la región fue dejado de lado en pro de las ganancias personales, fruto de un tozudo orgullo, gracias a que la mayoría de habitantes de Diez Ciudades había confundido unidad con dependencia.

Regis regresó a Bryn Shander para arreglar varios asuntos personales el día después de la partida de Wulfgar. Tenía un amigo que había accedido a llevarle sus preciadas pertenencias de Bosque Solitario, así que permaneció en la ciudad, observando con desesperación cómo iban pasando los días sin que se tomaran medidas de ningún tipo para hacer frente a la llegada del ejército enemigo. Incluso tras el consejo, el halfling había mantenido alguna esperanza de que la gente se daría cuenta de que la muerte era inminente y que se unirían para afrontarlo, pero ahora no podía sino admitir que la decisión de los enanos de abandonar Diez Ciudades y encerrarse en sus minas era la única opción viable si se deseaba sobrevivir.

Regis en parte se echaba la culpa de la inminente tragedia y estaba convencido de que se debía a un descuido suyo. Cuando había concretado con Drizzt los planes para utilizar las situaciones políticas y el poder del rubí para forzar a las ciudades a formar una alianza, con motivo de la invasión bárbara, habían pasado muchas horas intentando predecir las respuestas iniciales de los portavoces y evaluando el peso que tendría cada comunidad en la unidad general. Sin embargo, esta vez Regis había depositado su confianza en la gente de Diez Ciudades y en la gema, en la suposición de que podría emplear su poder con facilidad para convencer a los más indecisos de la gravedad de la situación.

Sin embargo, tampoco acababa de creer que la culpa era sólo suya al pensar en las arrogantes y desconfiadas respuestas de los habitantes de las ciudades. ¿Qué sentido tenía que él engañase a la gente para que se defendieran a sí mismos? Si eran lo suficientemente estúpidos para anteponer su orgullo a su supervivencia, ¿por qué tenía que considerarse él culpable y sentirse obligado a protegerlos?

—¡Tendréis lo que os merecéis! —exclamó en voz alta, sonriendo a pesar suyo al darse cuenta de que empezaba a hablar con el cinismo propio de Bruenor.

Pero la insensibilidad era su única protección ante una situación que él no podía cambiar. Esperaba que su amigo de Bosque Solitario llegara pronto.

Su refugio estaba bajo tierra.

Akar Kessell estaba sentado en su trono de cristal en la Sala de Espionaje, situada en el tercer piso de Cryshal-Tirith, y daba nerviosos golpecitos con los dedos sobre el amplio brazo de la silla mientras observaba fijamente el oscuro espejo que había ante él. Biggrin llevaba varios días de retraso en mandar el informe sobre la caravana de refuerzos que había enviado. Además, la última comunicación que había mantenido el

brujo a través del espejo había sido muy sospechosa y le había parecido que no había nadie en el otro extremo para atender la llamada. Ahora, el espejo de la guarida permanecía por completo a oscuras y resistía todos los intentos del brujo por espiar en la estancia.

Si el espejo se hubiera roto, Kessell habría sido capaz de percibirlo a través de sus visiones, pero esto era todavía más misterioso, porque algo que no podía comprender estaba obstaculizando su espionaje a distancia. La incógnita lo estaba poniendo muy nervioso y le hacía pensar que lo habían traicionado o descubierto. Continuaba dando golpecitos en el brazo del sillón con gran impaciencia.

—Tal vez ha llegado el momento de tomar una decisión —sugirió Errtu, desde su posición acostumbrada junto al trono del brujo.

—¡Todavía no hemos reunido nuestras fuerzas! —le espetó Kessell—. No han llegado aún muchas tribus de goblins y un gran clan de gigantes. Además, los bárbaros no están preparados.

—Las tropas están impacientes por iniciar la batalla —le señaló Errtu—. Han empezado a luchar entre ellos... ¡Pronto te encontrarás con que tu ejército se ha destruido a sí mismo!

Kessell admitía que mantener juntas a tantas tribus de goblins era una acción aventurada y peligrosa, y que tal vez sería mejor que empezara ya la marcha, pero, aun así, el brujo quería estar seguro. Quería sus fuerzas al completo.

—¿Dónde está Biggrin? —se quejó—. ¿Por qué no responde a mis llamadas?

—¿Qué preparativos están haciendo los humanos por el momento? —le preguntó bruscamente Errtu.

Pero Kessell no lo estaba escuchando. Se secó el sudor de la frente. Tal vez la piedra y el demonio tenían razón al sugerirle que habría debido enviar a la guarida a los bárbaros, menos conflictivos. ¿Qué pensarían los pescadores si se encontraban con una combinación tan inusual de monstruos refugiada en su zona? ¿Hasta dónde habrían podido adivinar?

Errtu observó con gran satisfacción la expresión de inquietud que se reflejaba en el rostro de Kessell. El demonio y la piedra habían estado presionando al brujo para que atacara mucho antes, en cuanto Biggrin dejó de transmitir mensajes, pero el cobarde Kessell, que necesitaba toda la seguridad que podía ofrecerle un número aplastante de tropas, había insistido en esperar.

—¿Debo reunir a las tropas? —inquirió Errtu, seguro de haber acabado con la resistencia de Kessell.

—Envía mensajeros a los bárbaros y a las tribus que todavía no se han unido a nosotros —le ordenó el brujo—. ¡Diles que unirse a nuestro ejército significa unirse al bando de la victoria! ¡Y que aquellos que no luchan a nuestro lado, caerán ante nosotros! ¡Nos pondremos en marcha mañana!

Errtu salió de la torre a toda prisa y al poco rato empezaron a escucharse por todo el campamento exclamaciones de júbilo ante la inminencia de la guerra. Goblins y gigantes corrían con gran excitación por todas partes, rompiendo tiendas y paquetes de suministros. Durante largas semanas habían estado esperando este momento y ahora no querían perder tiempo en hacer los últimos preparativos.

Aquella misma noche, el vasto ejército de Akar Kessell levantó su campamento y empezó su larga marcha hacia Diez Ciudades.

Mientras, en la guarida de los verbeegs, el espejo de espionaje permanecía ileso en su sitio, cubierto por la pesada manta que Drizzt Do'Urden había echado sobre él.

Epílogo

Corrió bajo la brillante luz del sol. Corrió bajo el reflejo pálido de las estrellas en la noche, incluso con el viento del este azotándole el rostro. Sus largas piernas y grandes zancadas le permitían avanzar sin fatigarse, una mera partícula en movimiento en la llanura desierta. Durante días, Wulfgar se obligó a avanzar hasta los límites de su resistencia, cazando y comiendo a la carrera, y deteniéndose únicamente cuando la fatiga lo hacía caer exhausto.

En la lejanía, hacia el sur, emergiendo de la Columna del Mundo como una nube tóxica de olor nauseabundo, avanzaban las fuerzas de goblins y gigantes de Akar Kessell. Con las mentes deformadas por el poder de la Piedra de Cristal, su único deseo era matar, destruir. Tan sólo para complacer a Akar Kessell.

Tres días después de salir del valle de los enanos, el bárbaro se encontró con las huellas confusas de multitud de guerreros, que se encaminaban a un destino común. Se alegró de haber podido dar con el rastro de su gente con tanta facilidad, pero la presencia de tantas huellas sólo podía indicar que las tribus se estaban reuniendo, lo cual le recordaba la urgencia de su misión. Impelido por la necesidad, volvió a echar a correr.

El peor enemigo de Wulfgar no era la fatiga, sino la soledad. Durante aquellas largas horas, puso todo su empeño en mantener sus pensamientos en el pasado, repitiéndose una y otra vez la promesa que le había hecho a su padre muerto y reflexionando sobre las posibilidades de sus victorias. Intentaba no pensar en el camino que recorría ahora, aunque comprendía bien que la desesperación de su plan podía conducirle al fracaso.

Sin embargo, era su única posibilidad. No poseía sangre noble en las venas y no tenía Derechos de Desafío contra Heafstaag. Incluso si llegaba a derrotar al rey elegido, ninguno de sus seguidores lo reconocería a él como jefe. La única manera en que alguien como él podía legitimar el derecho a conducir una tribu era a través de un acto de heroicas proporciones.

Siguió avanzando hacia el mismo objetivo que, antes que él, había conducido a la muerte a muchos reyes en potencia. Y, oculto entre las sombras, a sus espaldas, corriendo con la agilidad propia de su raza, lo seguía Drizzt Do'Urden.

Siempre en dirección este, hacia el glaciar Reghed y a un lugar llamado Evermelt.

Hacia la guarida de Ingeloakastimizilian, el dragón blanco que los bárbaros apodaban sencillamente «Muerte de Hielo».

Libro 4

Crenshinibon

La tumba helada

En la base del gran glaciar, oculto en un pequeño valle en el que uno de los picos de hielo estaba rodeado de hendiduras y peñascos, existía un lugar que los bárbaros llamaban Evermelt. Un manantial de agua caliente alimentaba una diminuta charca cuyas aguas tibias mantenían una lucha constante contra los bloques de hielo y las temperaturas gélidas. Los hombres de la tribu que eran sorprendidos tierra adentro por las primeras nevadas y que no podían seguir el curso del reno hacia el mar, buscaban a menudo refugio en Evermelt, ya que incluso en los meses más duros del invierno podía encontrarse agua potable no helada en este lugar, y porque los tibios vapores de la charca hacían soportable, si no agradable, la temperatura de los alrededores.

Sin embargo, el calor y el agua potable eran sólo una parte de las riquezas de Evermelt. Por debajo de la superficie opaca del agua yacía una provisión de gemas y joyas, oro y plata, que podía rivalizar con los tesoros de cualquier rey en el mundo entero. Todos los bárbaros habían oído hablar de la leyenda del dragón blanco, pero la mayoría lo consideraba un cuento imaginario inventado por ancianos para satisfacer a los niños, ya que el dragón no había salido de su guarida oculta en muchos, muchos años.

Pero Wulfgar sabía más cosas. En su juventud, su padre había dado accidentalmente con la entrada a la cueva secreta. Más tarde, cuando Beornegar oyó hablar de la leyenda del dragón, comprendió el valor potencial de su descubrimiento y pasó largos años recogiendo toda la información que podía encontrar sobre dragones, especialmente dragones blancos, y en particular Ingeloakastimizilian.

Beornegar había encontrado la muerte en una batalla entre tribus antes de poder intentar conseguir el tesoro, pero, consciente de que vivía en una tierra en que la muerte era un visitante habitual, había previsto esa sombría posibilidad y había hecho partícipe de sus conocimientos a su hijo, con lo que el secreto no había muerto con él.

Wulfgar tumbó un reno con un certero golpe de Aegis-fang y cargó con la bestia los últimos kilómetros que lo separaban de Evermelt. Había acudido a aquel lugar en dos ocasiones con anterioridad, pero también esta vez su extraña belleza lo dejó sin respiración. El aire por encima de la charca estaba condensado en vapor, y pedazos de hielo flotante se deslizaban por las nebulosas aguas como fantasmales barcos a la deriva. Los altos peñascos que rodeaban la zona lucían unos colores muy vivos, que oscilaban entre tonos rojizos y anaranjados, y estaban rodeados por una fina capa de hielo que captaba el fuego del sol y lo reflejaba como destellos de colores en contraste con el gris monótono del glaciar de hielo. Aquél era un lugar silencioso, al abrigo del eterno lamento del viento por paredes de hielo y roca, y a salvo de cualquier perturbación.

Después de la muerte de su padre, Wulfgar había prometido, en honor a aquél, realizar este viaje y cumplir el sueño de su progenitor. Ahora, se acercó a la charca con gran respeto y, aunque tenía muchos asuntos que resolver, se detuvo unos instantes a reflexionar. Guerreros de todas las tribus de la tundra habían acudido a Evermelt con las

mismas esperanzas que él... y ninguno había conseguido regresar.

El joven bárbaro estaba dispuesto a que esta vez todo fuera distinto. Apretó con fuerza las mandíbulas y se dispuso a despellejar al reno. La primera barrera con la que tenía que enfrentarse era la propia charca. Por debajo de la superficie, las aguas eran cálidas y agradables, pero cualquiera que intentara salir de la charca al exterior se quedaría helado hasta morir en pocos minutos.

Wulfgar acabó de quitarle el pellejo al animal y empezó a extraer la primera capa de grasa. Luego, fundió el sebo sobre una pequeña hoguera hasta que adquirió la consistencia de una espesa pintura y entonces se impregnó toda la piel con la pasta. Tras respirar hondo para relajarse y concentrar sus pensamientos en la tarea que tenía entre manos, agarró a Aegis-fang y se zambulló en la charca.

Bajo la confusa nube de niebla, las aguas parecían serenas, pero, en cuanto se alejó de la orilla, percibió las corrientes en forma de remolino de torrente cálido. Utilizando como guía una roca de los alrededores, se aproximó al centro exacto de la charca. Una vez allí, volvió a respirar hondo para serenarse y, confiando en las instrucciones de su padre, se dejó caer en la corriente y se zambulló en el agua. Durante unos instantes, sintió que descendía, pero de pronto se vio arrastrado por la corriente central en dirección al extremo septentrional de la charca. Incluso bajo la superficie, el agua estaba turbia, así que tuvo que confiar ciegamente en llegar a un sitio donde pudiera respirar antes de que se le acabara el aire.

Cuando se encontraba a pocos metros de la pared de hielo de la charca percibió el peligro, pero, aunque intentó bracear para evitar la colisión, sintió que la corriente hacía de pronto un remolino para zambullirlo más hacia el fondo. La oscuridad se convirtió en negrura al introducirse por una entrada oculta bajo el hielo, apenas suficientemente grande para que él pudiese deslizarse por ella, aunque la fuerza constante de la corriente no le dejaba otra alternativa.

Sentía los pulmones a punto de estallar por falta de aire y se tuvo que morder con fuerza los labios para evitar abrir la boca de desesperación y perder el poco oxígeno que todavía le quedaba.

De pronto, fue a parar bruscamente a un túnel más amplio en el que el agua parecía calmarse y descendía por debajo del nivel de su cabeza. Tomó una prolongada bocanada de aire, pero comprobó que la corriente continuaba arrastrándolo a voluntad.

Había pasado un peligro.

El río se arremolinaba y viraba sin cesar, y el rugido de una cascada resonaba con toda claridad en la lejanía. Intentó aminorar su avance, pero no pudo encontrar ningún saliente en el que agarrarse, ya que las paredes de hielo se habían ido erosionando con el paso del torrente durante siglos. El bárbaro sacudía el cuerpo frenéticamente y Aegis-fang volaba de mano en mano mientras intentaba afianzarlas sobre el sólido hielo sin conseguirlo. De pronto, llegó a una caverna más amplia y profunda y vio la cascada frente a él.

Pocos metros por encima de la cresta de la cascada vislumbró varios carámbanos de gran tamaño que descendían del techo abovedado que Wulfgar no alcanzaba a ver y comprendió que aquélla era su única oportunidad. Cuando vio que estaba a punto de llegar al borde de la cascada, se lanzó hacia adelante y rodeó con los brazos uno de los carámbanos. Se deslizó a toda prisa hacia abajo y descubrió que la masa de hielo parecía ampliarse a medida que se acercaba al suelo, como si desde tierra hubiera ido creciendo otro carámbano para unirse al del techo.

Al ver que estaba de momento a salvo, echó un vistazo a su alrededor para observar la extraña caverna con respeto y temor. La visión de la cascada le capturó toda su atención. Vio que del abismo emergía una nube de vapor que añadía un matiz

fantástico al espectáculo. El torrente caía en libertad por la cascada y, una vez abajo, la mayor parte del agua continuaba su camino por una hendidura situada nueve metros más abajo. Sin embargo, con el impacto de la caída, las gotas de agua que se separaban de la corriente principal se solidificaban y se esparcían en todas direcciones al golpear con fuerza el suelo de hielo de la caverna, pero, como todavía no estaban por completo heladas, se quedaban incrustadas donde caían, con lo que en toda la base de la cascada se veían bloques de hielo roto apilados según extrañas formas.

Aegis-fang cayó en picado por la cascada y, al topar con una de esas raras esculturas, esparció pedazos de hielo por los alrededores. Aunque aún tenía los dedos entumecidos por haberse deslizado por el carámbano, Wulfgar se apresuró a agarrar el martillo, que ya empezaba a helarse en donde había caído, y consiguió liberarlo de las garras del hielo.

El bárbaro se dio cuenta de que bajo la capa de hielo que el arma había destrozado al caer se vislumbraba una sombra oscura. Se acercó a examinarla más de cerca, pero se apartó a toda prisa al descubrir a uno de sus predecesores, conservado en perfectas condiciones, que seguramente habría caído por la cascada y se había quedado helado en el fondo. No pudo evitar preguntarse cuántos otros se habrían encontrado con tan terrible destino en aquel lugar.

No podía quedarse por más tiempo. Otra de sus preocupaciones se había esfumado, porque la mayor parte del techo de la caverna estaba sólo a pocos metros por debajo de la superficie terrestre y el sol se abría paso por entre las diminutas hendiduras que había entre el hielo. Incluso los rayos más tenues que provenían del techo se reflejaban miles de veces en las paredes y suelos de espejo, y la totalidad de la caverna estaba repleta de estallidos de luz.

Aunque percibía el frío que reinaba en la estancia, la grasa fundida le daba protección suficiente, con lo que sobreviviría a los primeros peligros de su aventura.

Sin embargo, el espectro del dragón lo amenazaba desde algún lugar más adelante.

De la cámara principal emergían varios túneles, que el agua había ido excavando en el hielo en los días en que se deslizaba a mucha más altura, pero sólo uno de ellos parecía suficientemente grande para el tamaño de un dragón. Wulfgar examinó primero los demás túneles para ver si podía haber otro camino indirecto que desembocara en la guarida, pero el brillo y las distorsiones de la luz, así como los innumerables carámbanos que pendían del techo como si formaran la dentadura de un predador, lo asustaban y era consciente de que si se perdía o transcurría demasiado tiempo, la noche caería sobre él, robándole la luz y haciendo descender la temperatura a límites intolerables.

Así que dio unos golpecitos con Aegis-fang sobre el suelo para desprender los pedazos de hielo que todavía colgaban del arma y se encaminó hacia el túnel que creía lo conduciría a la guarida de Ingeloakastimizilian.

El dragón roncaba sonoramente junto a su tesoro en la estancia más amplia de las cuevas heladas, confiado en que nadie lo molestaría tras tantos años de soledad. Ingeloakastimizilian, más conocido con el nombre de Muerte de Hielo, había cometido el mismo error que muchos de sus semejantes que también habían construido sus guaridas en cuevas de hielo. El arroyo que en otro tiempo le proporcionaba una vía de entrada y salida de las cuevas había ido desapareciendo hasta dejar al dragón enterrado en una tumba de cristal.

Muerte de Hielo había disfrutado mucho de sus años como cazador de renos y humanos y, durante el poco tiempo que la bestia había permanecido activa, había

conseguido ganarse una respetable reputación por sembrar el desastre y el terror. Sin embargo, los dragones, y en especial los blancos, que apenas se mueven en su gélido entorno, pueden vivir durante siglos sin comida. Su amor egoísta por los tesoros que guardan los mantienen de forma indefinida y el botín de Muerte de Hielo, aunque pequeño comparado con las vastas cantidades de oro acumuladas por los dragones rojos y azules, de mayor tamaño, que viven en zonas más pobladas, era el más abundante de todos los que existían en la tundra.

Si el dragón hubiera deseado de verdad ser libre, probablemente habría podido romper el techo de hielo de la caverna, pero Muerte de Hielo consideraba que el riesgo era demasiado elevado, así que se dedicaba a dormir, contando sus monedas y gemas en sueños que los dragones consideraban agradables.

Pero la soñolienta bestia no se había dado cuenta de lo descuidada que se había vuelto. Ronquido a ronquido, había permanecido en la misma posición durante décadas y una fría manta de hielo se había ido formando y espesando poco a poco sobre su cuerpo, hasta que al final sólo había dejado al descubierto las fosas nasales, gracias a que los rítmicos ronquidos habían impedido la formación de la escarcha.

Y así fue como Wulfgar, siguiendo el rastro de la pesada respiración del monstruo, llegó a donde se encontraba Muerte de Hielo.

Al ver al dragón en todo su esplendor, resaltado todavía más por la capa de hielo cristalina, Wulfgar sintió un profundo respeto. Montones de gemas y monedas yacían desperdigadas por el suelo, cubiertas por similares capas de hielo, pero Wulfgar no podía apartar los ojos del animal. Nunca había visto tanta magnificencia, tanta fuerza.

Confiado en que la fiera estaba por completo encerrada bajo el hielo, apoyó el martillo de guerra en el suelo, a su lado.

—Saludos, Ingeloakastimizilian —gritó, utilizando el nombre completo como signo de respeto.

Los pálidos ojos del dragón se abrieron al instante y en ellos brilló un fuego que atravesó incluso el fino manto de hielo. Wulfgar se echó hacia atrás ante aquella penetrante mirada.

Tras la conmoción inicial, volvió a recuperar la confianza.

—No tengas miedo, gran dragón —proclamó con orgullo—. Soy un guerrero de honor y no voy a matarte bajo estas injustas circunstancias. —Esbozó una amplia sonrisa—. ¡Mi ansia se verá saciada con sólo quitarte el tesoro!

Pero el bárbaro había cometido un error crítico.

Un guerrero de más experiencia, incluso un caballero de honor, no habría tenido en cuenta el código de caballería y, tras aceptar su buena fortuna, habría matado al monstruo mientras dormía, ya que muy pocos aventureros, incluso grupos de aventureros, habían podido dar una oportunidad a un dragón, fuera del color que fuera, y seguir con vida para contarlo.

Incluso Muerte de Hielo, en los primeros momentos de perplejidad, se había sentido perdido al despertarse y ver al bárbaro frente a él, ya que los poderosos músculos, atrofiados por la inactividad, no podían resistir el peso y la sujeción de su prisión de hielo. Sin embargo, cuando Wulfgar mencionó el tesoro sintió que una poderosa corriente de energía fluía por sus venas y despertaba los músculos del letargo.

El dragón encontraba fuerzas en la rabia y, con una explosión de poder superior a todo lo que el bárbaro podía siquiera imaginar, la bestia puso en tensión todos los músculos y lanzó por los aires pedazos enteros de hielo. La caverna completa empezó a temblar violentamente y Wulfgar, que se encontraba sobre hielo resbaladizo, cayó al suelo de espaldas. Rodó por el suelo en el último momento, antes de que cayera encima de él un pedazo de carámbano que se había separado del resto por el temblor.

Se puso en pie a toda prisa, pero al dar media vuelta se encontró frente a una cabeza blanca con cuernos situada al mismo nivel que sus ojos. Las amplias alas del dragón se agitaban frenéticamente para acabar de expulsar los últimos pedazos de hielo y los ojos azules se mantenían clavados en Wulfgar.

El bárbaro observó desesperado a su alrededor en busca de alguna vía de escape y, aunque en principio pensó en lanzar a Aegis-fang, comprendió que no tenía posibilidades de matar al monstruo de un solo golpe, eso sin tener en cuenta que el dragón empezaría pronto a echar su mortífero aliento.

Muerte de Hielo sopesó a su enemigo un breve instante. Si le lanzaba su aliento de hielo, le dejaría la carne helada. Al fin y al cabo, era un dragón y creía, con bastante razón, que ningún ser humano podría derrotarlo nunca. Pero este hombre corpulento y, en particular, su martillo, del que al instante percibió que era mágico, lo inquietaban. La prudencia había mantenido con vida a Muerte de Hielo durante muchos siglos, así que decidió no enzarzarse en una pelea con este hombre.

Empezó a recoger aire frío en los pulmones.

Wulfgar oyó la inhalación de aire y se echó rápidamente a un lado. Aunque no pudo escapar por completo a la ráfaga que vino a continuación, un soplo helado de indescriptible frío, su agilidad, junto con la protección que le ofrecía la grasa del reno, lo mantuvo con vida. Fue a caer detrás de un bloque de hielo, con las piernas quemadas por el frío y un dolor muy fuerte en los pulmones. Necesitaba un momento para recuperarse, pero vio que la enorme cabeza blanca se alzaba lentamente para salvar el obstáculo de hielo que protegía al bárbaro.

No podría sobrevivir a un segundo soplido.

De pronto, una nube de oscuridad envolvió la cabeza del dragón y una flecha negra, seguida de una segunda, emergió de la nada y fue a caer sobre la bestia.

—¡Ataca, muchacho! ¡Ahora! —gritó Drizzt Do'Urden desde la entrada de la estancia.

El disciplinado bárbaro obedeció al instante las instrucciones de su maestro y, con una mueca de dolor en el rostro, salió de detrás del bloque de hielo y se acercó al dragón que daba vueltas como un loco.

Muerte de Hielo sacudía la cabeza hacia adelante y hacia atrás, intentando librarse del hechizo del elfo oscuro. La rabia le consumía el cuerpo, pero en ese momento otra flecha punzante lo alcanzó. Su único deseo era matar y, aunque estaba ciego, sus aguzados sentidos le permitieron localizar con facilidad al drow y volvió a soltar su aliento mortal.

Pero Drizzt era un experto en las peleas con dragones. Había medido a la perfección la distancia a la que tenía que colocarse de Muerte de Hielo y la fuerza del soplo helado no llegó a alcanzarlo.

El bárbaro embistió por el lado que el dragón había dejado al descubierto y lanzó a Aegis-fang con todas sus fuerzas contra las blancas escamas. El dragón se arqueó de dolor. Aunque las escamas habían resistido el golpe, la bestia no se había encontrado nunca con un humano tan fuerte y no quería arriesgarse a recibir un segundo golpe. Se volvió para lanzar otro soplo gélido sobre el bárbaro al descubierto.

Pero, de pronto, otra flecha dio en el blanco.

Wulfgar vio cómo se iba formando en el suelo un charco de sangre del dragón, pero también percibió que la nube de oscuridad se iba disipando poco a poco. El dragón soltó un rugido enfurecido, pero Aegis-fang golpeó por segunda y tercera vez. De repente, una de las escamas se rompió y cayó al suelo, y la visión de la carne expuesta del dragón renovó en Wulfgar las esperanzas de salir victorioso.

Sin embargo, Muerte de Hielo había sobrevivido a muchas batallas y distaba

mucho de estar acabado. Como era consciente de lo vulnerable que quedaba ante el poderoso martillo, concentró toda su atención en eliminar al arma. Su larga cola trazó un círculo en el aire por encima de su espalda y cayó sobre el bárbaro, que en aquel momento se disponía a lanzar el cuarto golpe. En vez de la satisfacción de ver cómo Aegis-fang se incrustaba en la carne del dragón, Wulfgar sintió que volaba por los aires e iba a parar sobre un montón de monedas de oro heladas a unos metros de distancia.

La caverna pareció girar a su alrededor, mientras los destellos de luz reflejados en el hielo lo enceguecían, y por unos segundos creyó perder la conciencia. Pero entonces divisó a Drizzt, que se acercaba a embestir al monstruo con las cimitarras desenfundadas, justo en el momento en que el dragón volvía a tomar aliento.

Con cristalina claridad, vio el inmenso carámbano que pendía del techo justo por encima del dragón.

Drizzt avanzaba imparable. No tenía estrategia alguna para enfrentarse a un enemigo tan formidable, pero esperaba poder acertar en algún punto vital antes de que el dragón lo matara. Creía que Wulfgar estaba fuera de combate, y tal vez muerto, tras el poderoso golpe que había recibido, por lo que se sorprendió al ver de improvisto movimiento en aquel lado.

Muerte de Hielo también percibió cómo se movía el bárbaro y lanzó de nuevo su larga cola por los aires para contrarrestar el ataque.

Pero Wulfgar ya había decidido qué hacer. Con las últimas energías que fue capaz de reunir, se puso en pie y lanzó a Aegis-fang por los aires.

La cola del dragón dio en el blanco y Wulfgar no pudo comprobar si su desesperado ataque había tenido éxito, aunque le pareció ver un punto de luz en el techo antes de caer en la más profunda oscuridad.

Drizzt iba a ser testigo de la victoria. Hipnotizado, el drow observó el descenso silencioso del carámbano.

Mientras, Muerte de Hielo, ciego de rabia por la nube de oscuridad que lo envolvía y pensando que el martillo había volado por los aires sin control, empezó a agitar las alas, pero, antes de que pudiera ni siquiera alzarse, el pedazo de hielo se encastró en su espalda y lo lanzó al suelo.

Con la nube de oscuridad rodeando la cabeza de la bestia, Drizzt no pudo ver la expresión moribunda en el rostro del dragón.

Pero oyó el «crack» mortal cuando el cuello de látigo, súbitamente detenido en su veloz impulso, se inclinó hacia adelante y se quebró.

Por derechos de sangre o por méritos

El calor de una pequeña hoguera retornó la conciencia a Wulfgar, que se despertó totalmente aturdido sin poder comprender, en un principio, lo que veía a su alrededor. Se apartó la manta que lo cubría y que no recordaba haber traído y luego, de pronto, reconoció a Muerte de Hielo, que yacía muerto a pocos metros de distancia, con el enorme carámbano clavado con firmeza en su espalda. La nube de oscuridad se había disipado y Wulfgar observó embobado con qué precisión había lanzado las flechas el drow. Una de ellas sobresalía del ojo izquierdo del dragón y otras dos habían quedado clavadas en la boca.

Wulfgar estiró el brazo para recuperar la seguridad que sentía con Aegis-fang en las manos, pero no pudo ver el martillo por ningún lado. Tras intentar desentumecer las piernas, el bárbaro se las arregló para ponerse de pie y empezó a buscar frenéticamente su arma. Entonces se le ocurrió preguntarse dónde estaría el drow.

De repente, oyó ruidos en la habitación contigua y con las piernas agarrotadas empezó a andar con cautela hacia allí. Al llegar a la entrada, vio a Drizzt, de pie sobre un montón de monedas de oro, intentando romper la capa de hielo que las cubría con el arma de guerra de Wulfgar.

Drizzt advirtió que el bárbaro se estaba acercando y lo saludó con alegría.

—Buenos días, Matador de Dragones.

—Buenos días, amigo elfo —respondió Wulfgar, contento de ver de nuevo al drow—. Has hecho un largo camino para seguirme.

—No demasiado largo —replicó Drizzt al tiempo que conseguía romper otro trozo de hielo del tesoro—. Como había poca diversión en Diez Ciudades y no podía dejar que me llevaras ventaja en nuestra competición... Diez y medio a diez y medio —declaró, con una ancha sonrisa—. Y ahora un dragón compartido entre los dos. ¡Reclamo la mitad de la honra!

—Es tuya y te la has ganado con mérito —admitió Wulfgar—. ¡También puedes reclamar la mitad del botín!

Drizzt le enseñó una pequeña bolsa que llevaba colgada del cuello con una fina cadena de plata.

—Unas cuantas chucherías —le explicó—. No necesito riquezas y, en cualquier caso, dudo que pueda sacar demasiadas cosas de aquí, así que unas cuantas chucherías serán suficientes.

Escarbó en la pila que había acabado de separar del hielo y descubrió un mango de espada con incrustaciones de gemas y en cuya negra empuñadura de diamante estaba esculpido el hocico de un gato de caza. Aquel intrincado trabajo de pedrería atrajo la atención de Drizzt que, con dedos trémulos, extrajo el resto del arma de la pila dorada.

Una cimitarra cuya hoja curva era de plata y los extremos de diamante. Drizzt la alzó por delante de él, maravillado por su ligereza y su perfecto equilibrio.

—Bueno, unas cuantas chucherías... y esto —corrigió.

Mucho antes de enfrentarse al dragón, Wulfgar ya se había estado preguntando

cómo iba a salir de aquellas cavernas subterráneas.

—La corriente es demasiado fuerte y la cascada demasiado alta para pensar en volver por Evermelt —le dijo a Drizzt, aunque sabía que el drow debía de haber llegado ya a la misma conclusión—. Incluso si consiguiéramos remontar la corriente, no me queda grasa de reno para poder resistir el frío de la superficie.

—Yo tampoco tengo intención de volver por las aguas de Evermelt —le aseguró Drizzt—. ¡Sin embargo, confío siempre en mi experiencia para meterme preparado en situaciones como ésta! Así que traje la madera para la hoguera y la manta que eché sobre ti, todo ello envuelto en piel de foca. Y también traje esto —dijo mostrando un garfio de tres puntas y una cuerda ligera pero resistente que llevaba en la cintura. Ya había descubierto una ruta de salida.

Drizzt señaló un pequeño agujero que había en el techo sobre sus cabezas. El carámbano que Aegis-fang había lanzado sobre el dragón había arrancado parte del techo al caer.

—No creo que pueda lanzar y afianzar la cuerda tan arriba, pero para tus poderosos brazos eso será un reto de poca importancia.

—En otros tiempos, quizá sí —replicó Wulfgar—. Pero ya no me queda fuerza para intentarlo. —El bárbaro había estado más cerca de la muerte de lo que creía cuando el aliento del dragón lo había alcanzado y, con la adrenalina que había gastado durante la batalla, ahora sentía un frío punzante en su interior—. Creo que con las manos heladas y entumecidas no podré siquiera agarrar la cuerda.

—¡Entonces, ponte a correr! —le sugirió el drow—. Deja que tu cuerpo helado se caliente a sí mismo.

Wulfgar se puso a correr al instante dando vueltas por la habitación y forzando a la sangre a que circulara por las piernas y los brazos entumecidos. Al poco rato, empezó a sentir que la calidez interna de su cuerpo regresaba poco a poco.

No tuvo que hacer más de dos intentos para poder lanzar la cuerda y clavar el gancho en un pedazo de hielo de la superficie. Drizzt fue el primero en subir y, gracias a su agilidad, no tuvo el más mínimo problema en llegar al exterior.

Wulfgar acabó de arreglar las cosas en la caverna, recogiendo varias joyas y otras cosas que sabía que iba a necesitar, y, aunque tuvo más dificultades que el drow para ascender por la cuerda, con la ayuda de Drizzt desde la superficie consiguió llegar al exterior antes de que el sol se deslizara por detrás del horizonte.

Acamparon junto a Evermelt, y, tras festejar su éxito con carne de venado, disfrutaron de un merecido descanso junto a los vapores cálidos de la charca.

Antes del alba, se pusieron de nuevo en marcha y empezaron a avanzar en dirección oeste. Caminaron juntos durante un par de días, con paso rápido, como el que les había conducido tan al este. Cuando volvieron a encontrar las huellas de las tribus que se estaban reuniendo, ambos sabían ya que había llegado el momento de separarse.

—Que tengas suerte, querido amigo —se despidió Wulfgar mientras se inclinaba a examinar las huellas—. Nunca olvidaré lo que has hecho por mí.

—Hasta pronto, Wulfgar —respondió Drizzt con voz sombría—. ¡Deseo que tu martillo de guerra aterrice a tus enemigos durante años! —Se alejó sin volver la vista atrás, pero no pudo evitar preguntarse si volvería a ver a su compañero con vida de nuevo.

Wulfgar se olvidó un instante de la urgencia de su misión para detenerse y reflexionar sobre sus emociones al ver por primera vez el gran campamento de las tribus que se habían reunido. Cinco años antes, el joven Wulfgar se había encaminado a una reunión semejante, llevando con orgullo el estandarte de la tribu del Elk, cantando a voz

en grito la canción de Tempos y compartiendo el aguamiel con los hombres que iban a luchar y que probablemente murieron a su lado. Por aquel entonces, se había enfrentado a la batalla de un modo distinto, como si fuera una prueba gloriosa de un guerrero.

—Inocente salvajismo —murmuró, consciente de la contradicción entre las dos palabras, al pensar en su ignorancia de aquellos días. Sus ideas habían sufrido un cambio considerable. Bruenor y Drizzt, al hacerse amigos suyos y enseñarle las complejidades de su mundo, habían dado existencia real a la gente que un día él había considerado simplemente como enemigos, con lo que lo habían obligado a afrontar las brutales consecuencias de sus actos.

La bilis le subió a la garganta al pensar en que las tribus estaban preparando otra ofensiva contra Diez Ciudades, y que, además, esta vez su orgullosa gente iba a marchar a la guerra al lado de goblins y gigantes.

Mientras se acercaba al campamento, vio que no se había levantado ningún Hengorot, ninguna Sala de Aguamiel. En el centro habían instalado una serie de pequeñas tiendas, cada una de ellas con su correspondiente estandarte, rodeadas de hogueras y de soldados comunes. Al echar un vistazo a los estandartes, vio que, aunque estaban presentes casi todas las tribus, su fuerza combinada no debía de ser ni la mitad de la que habían ostentado cinco años antes. Las observaciones de Drizzt, según las cuales los bárbaros todavía no se habían recuperado de la masacre de Bryn Shander, eran dolorosamente ciertas.

Dos guardias se acercaron a recibir a Wulfgar. El bárbaro no se había tomado molestia alguna para entrar a escondidas, así que dejó a Aegis-fang en el suelo y alzó los brazos para indicar que sus intenciones eran honorables.

—¿Quién eres tú para venir sin escolta y sin que te inviten al consejo de Heafstaag? —preguntó uno de los guardias. Observó al extraño de arriba abajo y se quedó impresionado por la corpulencia de Wulfgar así como por la maravillosa arma que había dejado a sus pies—. No tienes cara de mendigo, pero tu rostro no nos es conocido.

—En cambio yo sí que te conozco, Revjak, hijo de Jorn el Rojo —replicó Wulfgar al reconocer a uno de sus antiguos compañeros—. Soy Wulfgar, hijo de Beornegar, guerrero de la tribu del Elk. Os perdí hace cinco años, cuando atacamos Diez Ciudades —le explicó, eligiendo con cuidado las palabras para no mencionar la derrota que habían sufrido allí. Los bárbaros nunca hablan de recuerdos tan poco agradables.

Revjak estudió al joven con atención. Había sido amigo de Beornegar y recordaba al chico, a Wulfgar. Calculó mentalmente los años que habían transcurrido, comparando la edad en que había conocido al muchacho con la edad que aparentaba aquel extraño y pareció satisfecho de que las similitudes no eran pura coincidencia.

—¡Bienvenido a casa, joven guerrero! —exclamó alegre—. ¡Sé bienvenido!

—Gracias —replicó Wulfgar—. He visto cosas grandes y maravillosas y he aprendido gran sabiduría. En realidad, tengo muchas historias que contaros, pero no dispongo de mucho tiempo. He venido a ver a Heafstaag.

Revjak asintió y al instante condujo a Wulfgar a través de las hileras de hogueras.

—Heafstaag se alegrará de tu regreso.

—No demasiado —respondió Wulfgar en un murmullo.

Una multitud de curiosos se aglomeró alrededor del corpulento guerrero a medida que se acercaba a la tienda central del campamento. Revjak se introdujo en el interior para anunciar a Wulfgar y volvió al instante con el permiso de Heafstaag para que entrara.

Wulfgar agarró a Aegis-fang y se lo apoyó en el hombro, pero permaneció

inmóvil ante la puerta que Revjak mantenía abierta para que entrase.

—Lo que tengo que decir tiene que hacerse abiertamente y delante de la gente — dijo, con tono lo bastante alto para que Heafstaag lo oyera—. ¡Dile a Heafstaag que salga!

Confusos murmullos empezaron a resonar a su alrededor ante aquellas palabras de desafío, ya que, según los rumores que habían circulado por la multitud, Wulfgar, hijo de Beornegar, no era un descendiente de sangre real.

Heafstaag salió al instante de la tienda y se acercó unos pasos a la persona que lo había desafiado, con el pecho erguido y la mirada de un solo ojo fija en Wulfgar. La multitud se apartó, a la espera de que el rudo rey abofeteara al impertinente joven, pero Wulfgar le devolvió la peligrosa mirada a Heafstaag y no se movió un centímetro.

—Soy Wulfgar —declaró con orgullo—. Hijo de Beornegar, y, antes que él, hijo de Beorne; guerrero de la tribu del Elk y participante en la batalla de Bryn Shander; dueño de Aegis-fang, el Gigante Enemigo. —Mantuvo el martillo alzado ante él—. Amigo de los herreros enanos y discípulo de Gwaeron Tormenta de Viento; matador de gigantes e invasor de guaridas; asesino del jefe de los gigantes, el gigante de escarcha, Biggrin. —Se detuvo un instante y esbozó una amplia sonrisa al pensar en el impacto de su siguiente revelación. Cuando estaba seguro de tener a todo el auditorio pendiente de sus palabras, prosiguió—: ¡Soy Wulfgar, matador del Dragón!

Heafstaag parpadeó. Ningún hombre vivo de la tundra había reclamado nunca un título tan noble.

—Reclamo el Derecho al Desafío —concluyó Wulfgar en un tono de voz bajo y amenazador.

—Te mataré —replicó Heafstaag con toda la calma que fue capaz de simular. No temía a ningún hombre, pero observaba con cautela los corpulentos hombros de Wulfgar y sus poderosos músculos. El rey no tenía la más mínima intención de poner en peligro su posición esta vez, a las puertas de una aparente victoria sobre los pescadores de Diez Ciudades. Si conseguía desacreditar al joven guerrero, la gente no permitiría nunca que se celebrase la batalla. Obligarían a Wulfgar a retirar su desafío o lo matarían al instante—. ¿Bajo qué derecho de sangre te atreves a hacer semejante desafío?

—Vas a conducir a nuestro pueblo a los pies de un brujo —le espetó mientras intentaba aguzar al máximo el oído para saber si la multitud aprobada o desaprobaba su acusación—. ¡Harás que alcen sus armas en una causa común con goblins y orcos!

Aunque nadie se atrevió a protestar en voz alta, Wulfgar percibió que varios de los demás guerreros no estaban de acuerdo con la inminente batalla. Aquello explicaba la ausencia de una Sala de Aguamiel, ya que Heafstaag era lo suficientemente listo para saber que en una reunión semejante podía aparecer ese desacuerdo de una forma violenta.

Revjak intervino antes de que Heafstaag pudiese responder, de palabra o con sus armas.

—Hijo de Beornegar —dijo con firmeza—, todavía no te has ganado el derecho a cuestionar las órdenes de nuestro rey. Has reclamado abiertamente un desafío y las leyes de la tradición exigen que justifiques, por derecho de sangre o por méritos propios, el derecho que te ampara para pedir semejante combate.

Las palabras de Revjak revelaron su excitación y Wulfgar supo al instante que el antiguo amigo de su padre había intervenido para evitar una pelea no reconocida y, por lo tanto, no oficial. Era obvio que el anciano confiaba en que el soberbio joven pudiese cumplir con las exigencias, y Wulfgar en cierto modo percibía que tanto Revjak como varios otros esperaban que el desafío se llevara a cabo con éxito.

Wulfgar echó los hombros hacia atrás y sonrió con confianza a su oponente, cada

vez más convencido de que su gente estaba siguiendo el innoble proceder de Heafstaag tan sólo porque estaban atados al rey tuerto y no podían desafiarlo para derrotarlo.

—Por méritos —declaró con el rostro sereno. Sin dejar de observar a Heafstaag, extendió la manta que llevaba en la espalda y, extrayendo dos objetos en forma de espada, los lanzó a los pies del rey. Aquellos que estaban suficientemente cerca para verlos soltaron una exclamación al unísono, e incluso el impasible Heafstaag palideció y dio un paso atrás.

—¡No puede negarse el desafío! —gritó Revjak.

Eran los cuernos de Muerte de Hielo.

El sudor frío que se deslizaba por el rostro de Heafstaag demostraba su nerviosismo mientras limpiaba las últimas manchas de la cabeza de su enorme hacha.

—¡Matador de dragones! —murmuró entre dientes al portador de su estandarte, que acababa de entrar en la tienda—. ¡Seguro que fue a topar con un dragón dormido!

—Perdone, gran rey —exclamó el joven—. Revjak me ha mandado para que le diga que ha llegado el momento.

—Bueno —se burló Heafstaag al tiempo que deslizaba el pulgar por el canto afilado del hacha—. ¡Tengo que enseñarle al hijo de Beornegar cómo se debe demostrar respeto a su rey!

Los guerreros de la tribu del Elk formaron un círculo alrededor de los adversarios. Aunque aquél era un acontecimiento privado de los hombres de Heafstaag, las demás tribus lo observaban con gran interés desde una prudente distancia. El ganador no iba a sostener ningún tipo de autoridad sobre ellos, pero sería el rey de la tribu más poderosa y dominante de la tundra.

Revjak dio un paso para introducirse en el círculo y se situó entre los dos oponentes.

—¡Presento a Heafstaag! —gritó—. ¡Rey de la Tribu del Elk! —y siguió con la larga lista de méritos heroicos del rey tuerto.

Heafstaag pareció recobrar la confianza a medida que iban recitando su lista, aunque se sentía un poco confundido y furioso porque Revjak hubiera elegido presentarlo primero a él. Colocó las manos en jarras y paseó una amenazadora mirada por los observadores de primera fila, sonriendo cuando conseguía que apartaran la mirada, uno a uno. Intentó hacer lo mismo con su adversario, pero de nuevo sus tácticas de tirano no consiguieron intimidar en absoluto a Wulfgar.

—¡Y presento a Wulfgar! —continuó Revjak—. ¡Hijo de Beornegar y aspirante al trono de la tribu del Elk!

Por supuesto, la lista de las hazañas de Wulfgar fue mucho más breve que la de Heafstaag, pero el mérito final pareció equilibrar la balanza entre los dos.

—¡Matador de dragones! —gritó Revjak y la multitud, que hasta el momento había permanecido en respetuoso silencio, empezó a murmurar sobre los rumores que corrían de que Wulfgar había asesinado a Muerte de Hielo.

Revjak observó a los dos adversarios y salió del círculo.

El momento de honor había llegado.

Empezaron a dar vueltas alrededor del círculo, observando y midiendo al otro en busca de indicios de puntos débiles. Wulfgar percibió la impaciencia que reflejaba el rostro de Heafstaag, un defecto propio de los guerreros bárbaros, y comprendió que él hubiera actuado del mismo modo a no ser por las lecciones de Drizzt Do'Urden. Miles de toques humillantes de las cimitarras del drow le habían enseñado que el primer golpe no era ni mucho menos tan importantes como el último.

Al final, Heafstaag soltó un gruñido y atacó. Wulfgar también gruñó en voz alta y

pareció prepararse a recibir el golpe, pero en el último momento se echó a un lado, con lo que Heafstaag, impulsado por el peso de sus pesadas armas, pasó por el lado de su adversario y estuvo a punto de tropezar con la primera línea de espectadores.

El rey tuerto se recuperó con rapidez y volvió a la carga, doblemente enfurecido, según le pareció a Wulfgar. Heafstaag había sido rey durante muchos años y había participado en innumerables combates, por lo que era evidente que, si no hubiera sido capaz de adaptar sus técnicas de ataque según su oponente, habría muerto mucho tiempo antes. Volvió a abalanzarse sobre Wulfgar, fingiendo que actuaba fuera de control como la primera vez, pero, cuando el bárbaro se apartó de su camino, se encontró con la enorme hacha de Heafstaag que lo estaba esperando. El rey tuerto, previendo los movimientos del joven, había trazado un movimiento lateral con el arma, con lo que le hizo un corte a Wulfgar desde el hombro hasta el codo.

El guerrero reaccionó con rapidez y lanzó a Aegis-fang a la defensiva para detener posibles ataques similares. Aunque tenía poco espacio para balancear su arma, el objetivo estaba muy cerca y el poderoso martillo hizo dar un paso atrás a Heafstaag. Wulfgar se detuvo un instante para examinar la sangre que le manaba de la herida.

Podría continuar luchando.

—Esquivas bien —gruñó Heafstaag al tiempo que se separaba unos pasos de su oponente—. Nos habrías sido de utilidad en nuestras filas. ¡Es una lástima que tenga que matarte!

El hacha volvió a actuar, golpe tras golpe, en un ataque furioso cuyo objetivo era finalizar pronto la lucha.

Sin embargo, si las comparaba con las escurridizas cimitarras de Drizzt Do'Urden, el hacha del rey parecía moverse con lentitud, así que Wulfgar no tuvo mayores dificultades en esquivar los ataques e incluso en propinar algún golpe de martillo sobre el amplio tórax del rey.

La frustración y el cansancio habían enrojecido el rostro del monarca tuerto.

«Un adversario fatigado actúa empleando toda su fuerza en cada golpe —le había explicado Drizzt a Wulfgar durante las semanas de entrenamiento—. Pero raras veces se moverá en la dirección obvia, la dirección que él cree que tú piensas que va a tomar.»

Wulfgar examinaba a su oponente con atención en busca de su punto débil.

Por su parte, el sudoroso Heafstaag, resignado a ver que no podía romper la hábil defensa de su enemigo, más joven y rápido, alzó la enorme hacha por encima de su cabeza y embistió, al tiempo que soltaba un poderoso alarido para dar más énfasis a su ataque.

Pero los reflejos de Wulfgar habían sido aguzados por el filo de las cimitarras y el exceso de ímpetu que Heafstaag puso en el ataque le advirtió que podía esperar un cambio de dirección, de modo que alzó a Aegis-fang como si fuera a detener el golpe, pero giró la empuñadura justo en el momento en que el hacha descendía e intentaba el ataque con un revés lateral.

Confiado plenamente en el arma que le había forjado el enano, Wulfgar retrocedió un pie y se torció para recibir de frente la hoja del hacha contra el filo de Aegis-fang.

Las cabezas de las dos armas chocaron entre sí con increíble fuerza. El hacha de Heafstaag se rompió en pedazos y la violenta vibración hizo caer al suelo al rey.

Aegis-fang permanecía intacta. Wulfgar podía haber acabado con Heafstaag de un solo golpe.

Revjak cerró con fuerza los puños esperando la inminente victoria de Wulfgar.

«No confundas nunca el honor con la estupidez», le había dicho Drizzt a su alumno tras el error que había cometido con el dragón. Sin embargo, Wulfgar quería

algo más de esta batalla que ganar simplemente el liderazgo de su tribu; quería producir un impacto duradero en todos los espectadores, así que dejó caer a Aegis-fang y se acercó a Heafstaag en igualdad de condiciones.

El rey bárbaro, sin plantearse el motivo de su buena fortuna, se abalanzó sobre Wulfgar y rodeó al joven con sus brazos en un intento de lanzarlo al suelo.

Wulfgar se echó adelante para resistir el ataque, afianzando los pies con firmeza en el suelo, y consiguió detener el empuje de su contrincante, más pesado que él.

Empezaron a luchar cuerpo a cuerpo con rabia, intercambiando golpes antes de acercarse demasiado al otro para que los golpes fueran ineficaces. A ambos les brillaban los ojos azules e hinchados y en sus rostros se destacaban cardenales y cortes por doquier.

Heafstaag estaba más cansado y le costaba más esfuerzo respirar por culpa de su voluminoso abdomen. Rodeó a Wulfgar por la cintura e intentó de nuevo tumbar a su infatigable enemigo.

En aquel momento, Wulfgar cogió con las manos la cabeza de Heafstaag. Los nudillos se le pusieron blancos y los músculos de los brazos y los hombros se tensaron, al tiempo que empezaba a apretar.

Heafstaag se dio cuenta al instante de que estaba en un apuro, porque la fuerza con que lo abrazaba Wulfgar era mayor que la de un oso blanco. Empezó a moverse frenéticamente, hundiendo los puños en las costillas de Wulfgar, que estaban al descubierto, con el fin de romper la mortal concentración del joven.

Wulfgar recordó en ese instante uno de los consejos de Bruenor:

«Piensa en la comadreja, muchacho: acepta los golpes menores, pero nunca, dejes de infligir tú los mayores».

Los músculos del cuello y la espalda se hincharon cuando consiguió poner al rey tuerto de rodillas.

Horrorizado por la fuerza del abrazo, Heafstaag intentó tirar de los antebrazos de hierro del joven, en un vano intento de aliviar la presión cada vez más intensa.

Wulfgar se dio cuenta de que estaba a punto de matar a uno de su propia tribu.

—¡Ríndete! —le gritó a Heafstaag, deseando encontrar una alternativa más aceptable.

El orgulloso rey respondió con un puñetazo final.

Wulfgar alzó la mirada al cielo.

—¡No soy como él! —gritó, impotente, justificándose ante cualquiera que quisiera escucharlo. No le dejaba otro camino.

Los corpulentos hombros del joven adquirieron un tono púrpura a medida que la sangre se aglomeraba en ellos. Vio que el terror en el rostro de Heafstaag se convertía en incomprensión en el preciso instante en que oía el crujido de los huesos y sentía que sus enormes manos aplastaban el cráneo.

En aquel momento, Revjak hubiera tenido que introducirse en el círculo para anunciar al nuevo Rey de la Tribu del Elk, pero, al igual que los demás testigos, permaneció inmóvil y boquiabierto observando la escena.

Con ayuda del viento helado que lo empujaba desde atrás, Drizzt se apresuró a recorrer los últimos kilómetros que lo separaban de Diez Ciudades y, la misma noche del día en que se separara de Wulfgar, alcanzó a ver la cima nevada de la cumbre de Kelvin. La visión de su hogar lo hizo avanzar todavía con más rapidez, pero sus aguzados sentidos captaron algo que era por completo inusual.

Un ojo humano nunca habría podido percibirlo, pero la vista de halcón del drow consiguió adivinar qué era: una columna de oscuridad que empañaba las estrellas

situadas más bajas en el horizonte al sur de la montaña y otra, más pequeña, al sur de la primera.

Drizzt se detuvo de pronto y aguzó la vista para comprobar sus sospechas. Luego, se puso de nuevo en marcha, con más lentitud, pensando en qué otra ruta podía tomar.

Caer-Konig y Caer-Dineval estaban ardiendo.

El asedio

La flota de Caer-Dineval patrullaba por la zona meridional del lago Dinneshere, en un intento de aprovechar la zona que la gente de Cielo Oriental había dejado libre al huir a Bryn Shander.

Los barcos de Caer-Konig estaban pescando sus raciones diarias por la ribera septentrional del lago y fueron los primeros en divisar la perdición que se acercaba.

Como un enjambre de abejas enfurecidas, el ejército de Kessell bordeó la orilla norte del lago Dinneshere y se lanzó rugiendo por el paso del Viento Helado.

—¡Leva anclas! —gritó Schermont, al igual que muchos otros capitanes de barco, en cuanto se repuso del primer impacto. Sin embargo, ya entonces sabían que no podrían regresar a tiempo.

El brazo de vanguardia del ejército de goblins cayó sobre Caer-Konig.

Los hombres del lago vieron cómo se alzaban las llamas de los edificios mientras oían los aullidos de alegría de los invasores, mezclados con los gritos de muerte de los suyos.

Las mujeres, niños y ancianos que habían quedado en Caer-Konig no pensaron ni siquiera en oponer resistencia, sino que echaron a correr para salvar sus vidas, pero los goblins los persiguieron y los asesinaron en medio de las calles.

Los gigantes y ogros se abalanzaron sobre los muelles y mataron sin piedad a los pocos humanos que estaban esperando el regreso de los pescadores, o los obligaron a zambullirse en las mortales y heladas aguas del lago.

Los gigantes llevaban sacos enormes y, cuando los pobres pescadores llegaron al puerto, sus barcos fueron bombardeados y hundidos a pedradas.

Los goblins continuaban entrando en la ciudad destrozada, pero el grueso del vasto ejército pasó de largo y continuó en dirección a la segunda ciudad, Caer-Dineval. En aquel momento, la gente de Caer-Dineval había visto el humo y oído los gritos, de modo que empezaron a salir huyendo desesperados hacia Bryn Shander mientras que algunos se acercaban al puerto para advertir a los pescadores que regresaran.

Pero la flota de Caer-Dineval, a pesar de que el viento del este la empujaba con rapidez por las aguas del lago, estaba a muchos kilómetros de distancia de la orilla. Al ver las columnas de humo que emergían de Caer-Konig, los pescadores adivinaron lo que ocurría y comprendieron que su carrera, incluso con el viento a favor, sería inútil. Gruñidos de rabia y de incredulidad resonaron en todos los barcos cuando la nube negra empezó su embestida por el norte de Caer-Dineval.

En aquel momento, Schermont tomó una decisión de cortesía. Al ver que su propia ciudad había quedado derruida, ofreció su ayuda a sus vecinos.

—¡No podemos llegar! —gritó a un capitán de un barco cercano—. ¡Pasa la voz: vamos hacia el sur! Los muelles de Dineval están por el momento despejados.

Desde un parapeto en la muralla de Bryn Shander, Regis, Cassius, Agorwal, y Glensather observaban horrorizados cómo las fuerzas perversas descendían por el camino que separaba las dos ciudades saqueadas en persecución de la gente que huía de

Caer-Dineval.

—¡Abre las puertas, Cassius! —gritó Agorwal—. ¡Tenemos que salir a ayudarlos! ¡No tienen la más mínima posibilidad de llegar a la ciudad si no distraemos a sus perseguidores!

—No —replicó Cassius con voz sombría, consciente de sus mayores responsabilidades—. Necesitamos a todos los hombres de que dispongamos para defender la ciudad, y salir al campo abierto contra un ejército que nos sobrepasa en número sería inútil. ¡Las ciudades del lago Dinneshere están condenadas!

—¡No pueden defenderse! —le espetó Agorwal—. ¿Qué respeto nos merecemos si no podemos ayudar a nuestros semejantes? ¿Qué derecho tenemos a permanecer observando cómo asesinan a nuestra gente desde detrás de estas murallas?

Cassius sacudió la cabeza, ya que su decisión de proteger Bryn Shander era inalterable.

Pero en aquel momento aparecieron más refugiados corriendo desde el segundo paso, el de Bremen, huyendo aterrorizados de la ciudad indefensa de Termalaine después de haber visto arder a las otras dos ciudades. Desde Bryn Shander podían verse ahora más de dos mil refugiados y, a juzgar por la velocidad con que corrían y por la distancia que les quedaba, Cassius calculó que los dos grupos se unirían en el campo abierto que se extendía ante las puertas del norte de la ciudad.

Lugar en donde los alcanzarían los goblins.

—Ve —le dijo a Agorwal—. Bryn Shander va a necesitar a todos los hombres, pero los campos pronto se teñirán de la sangre de mujeres y niños.

Agorwal condujo a sus abnegados hombres al camino del noreste, en busca de algún lugar en el que poder ocultarse para atacar. Escogieron una pequeña sierra, que parecía más una cumbre, donde el camino ascendía ligeramente. Atrincherados y dispuestos a luchar y morir, esperaron a que pasara el último de los refugiados, aterrorizados y gritando porque creían que no tenían la más mínima oportunidad de llegar a la ciudad antes de que los alcanzaran los duendes.

Olfateando sangre humana, los corredores más rápidos del ejército invasor avanzaban a poca distancia de los refugiados más rezagados, la mayoría mujeres que llevaban en brazos a sus niños pequeños. Embobados con la visión de aquellas víctimas tan fáciles, los monstruos no se dieron cuenta de la presencia de las fuerzas de Agorwal hasta llegar a su altura.

Pero entonces era demasiado tarde.

Los bravos hombres de Termalaine obstaculizaron el paso de los goblins con un fuego cruzado de flechas y, después, siguieron a Agorwal a un furibundo ataque cuerpo a cuerpo. Lucharon sin temor alguno, como hombres que habían aceptado su destino, y pronto docenas de monstruos yacían muertos en el suelo y más iban cayendo a medida que los enfurecidos guerreros proseguían su ataque.

Sin embargo, aquel ejército parecía interminable y, cuando caía un goblin, dos más llegaban para sustituirlo. Pronto los hombres de Termalaine se vieron sumergidos en un mar de goblins.

Agorwal consiguió llegar a una pequeña cumbre y observó la distancia que los separaba de la ciudad. Aunque las mujeres habían conseguido separarse de sus perseguidores un buen trecho, avanzaban con mucha lentitud. Si hacía que sus hombres rompieran las filas y huyeran, alcanzarían a los refugiados antes de llegar a las pendientes de Bryn Shander, y los monstruos irían pisándoles los talones.

—¡Tenemos que salir a apoyar a Agorwal! —gritó Glensather a Cassius, pero esta vez el portavoz de Bryn Shander fue inflexible.

—Agorwal ha cumplido su misión —respondió—. Los refugiados llegarán pronto

a las murallas y no estoy dispuesto a mandar a una muerte segura a más hombres. ¡Incluso con la ayuda de todas las fuerzas combinadas de Diez Ciudades, no podríamos derrotar al enemigo que tenemos ante nosotros!

El sabio portavoz ya había comprendido que no podían derrotar a Kessell ni siquiera en términos de igualdad.

El bondadoso Glensather parecía a punto de perder los estribos.

—Llévate a varias tropas a la colina —concedió Cassius— y ayuda a los refugiados más fatigados a que lleguen a la ciudad.

En aquel momento, los hombres de Agorwal recibían presiones por todas partes. El portavoz de Termalaine volvió a desviar la vista hacia la ciudad y suspiró aliviado: las mujeres y niños estaban a salvo. Escudriñó con la vista la parte superior de la muralla, consciente de que Regis, Cassius y los demás podían estar viéndolo, como una figura solitaria en la cima de la colina, pero no pudo distinguirlos entre la multitud de espectadores que se aglomeraban en los parapetos de Bryn Shander.

Aparecieron más goblins por el camino, esta vez acompañados de ogros y verbeegs, y Agorwal envió un saludo a sus amigos de la ciudad. Luego, con una sincera sonrisa en los labios, dio media vuelta y descendió por la colina para unirse a sus victoriosas tropas en sus últimos momentos.

Al poco rato, Regis y Cassius vieron cómo la marea negra se tragaba a todos y cada uno de los bravos hombres de Termalaine.

Por debajo de ellos, los pesados portales se cerraron con gran lentitud. El último de los refugiados estaba dentro.

Mientras los hombres de Agorwal ganaban una batalla de honor, la única fuerza que aquel día se enfrentó al ejército de Kessell y consiguió sobrevivir fue la de los enanos. El clan de Mithril Hall había tardado varios días en llevar a cabo los difíciles preparativos para la invasión, y por poco no tuvieron que utilizarlos. El ejército de Kessell, al que la fuerza de voluntad del brujo mantenía en estricta disciplina —algo desconocido entre los goblins, en especial de tribus tan variadas y rivales—, tenía planes directos y concluyentes sobre lo que había que conquistar en un primer ataque, y los enanos no estaban incluidos.

Sin embargo, los muchachos de Bruenor tenían otros planes y no pensaban enterrarse en sus minas sin haber tumbado al menos algunas cabezas de goblins o sin haber destrozado las rodillas de uno o dos gigantes.

Varios de los hombres barbudos ascendieron hasta el extremo sur más elevado de su valle y, cuando los últimos miembros del demoníaco ejército pasaron junto a ellos, empezaron a burlarse de ellos y a soltar amenazas e insultos contra sus madres. De cualquier modo, los insultos no eran necesarios, ya que los orcos y duendes odian a los enanos más que a nada en el mundo y los planes directos de Kessell se esfumaron en sus mentes ante la sola visión de Bruenor y sus hombres. Siempre hambrientos de sangre enana, una parte sustancial del ejército se separó del grueso.

Los enanos dejaron que se acercaran, incitándolos con sus insultos, hasta que prácticamente los alcanzaron. En aquel momento, Bruenor y sus hombres se deslizaron por el rocoso saliente y descendieron por la escarpada pendiente.

—¡Venid a jugar, perros estúpidos! —les espetó Bruenor con sorna al tiempo que desaparecía de la vista. Al instante, extrajo una cuerda de su bolsa. Había estado pensando en un pequeño truco y estaba ansioso por probarlo.

Los goblins se abalanzaron por el rocoso valle. Sobrepasaban en número a los enanos en una proporción de cuatro a uno, pero, además, los seguían una veintena de ogros enfurecidos.

No obstante, los monstruos no tuvieron la más mínima oportunidad.

Los enanos continuaron incitándolos hasta conducirlos por la parte más escarpada del valle con dirección a los salientes del precipicio que cruzaba por delante de las numerosas entradas a las cavernas de los enanos. Era un lugar demasiado obvio para una emboscada, pero los estúpidos goblins, ciegos ante la visión de sus más acérrimos enemigos, los siguieron sin pensar en que podían estar en peligro.

Cuando la mayoría de monstruos estaba en los salientes y el resto iniciaba el descenso al valle, se dispuso la primera trampa. Catti-brie, bien armada pero situada en la parte de atrás de los túneles internos, tiró de una palanca que estaba conectada a un poste en la cima superior del valle. Toneladas de rocas y grava fueron a caer sobre el grueso del ejército de monstruos, y aquellos que consiguieron mantener el precario equilibrio y escapar a la avalancha, se encontraron con que el camino de regreso había quedado enterrado y que no había huida posible.

Las ballestas empezaron a disparar desde sus posiciones ocultas y un grupo de enanos se apresuró a enfrentarse a los goblins que iban en cabeza.

Pero Bruenor no estaba con ellos. Había decidido esconderse en un rincón del camino de regreso, desde donde veía cómo los goblins, al encontrarse con tal desafío ante ellos, pasaban de vuelta ante él. Habría podido interceptarles el paso entonces, pero iba tras una presa más grande y esperaba ver aparecer a los ogros. Había medido y atado la cuerda con gran cuidado. Se pasó uno de los cabos alrededor de la cintura y el otro lo ató a una roca enorme. A continuación, desenfundó un par de hachas de tiro de su cinturón.

Era un truco muy arriesgado, tal vez el más arriesgado que había intentado nunca el enano, pero el reto no hacía sino ampliar la enorme sonrisa que lucía el rostro de Bruenor al ver llegar a los ogros. Apenas pudo contener la risa cuando dos de ellos cruzaron por delante de él en dirección al sendero estrecho.

Tras salir bruscamente de su escondite, Bruenor embistió contra los sorprendidos ogros y les lanzó las dos hachas a la cabeza. Los ogros se agacharon y consiguieron esquivar el tiro, pero las armas era únicamente una diversión.

El cuerpo de Bruenor era el arma verdadera de aquel ataque.

Sorprendidos y despistados por las hachas, los dos ogros perdieron el equilibrio. Hasta el momento, el plan se desarrollaba a la perfección. Justo en el momento en que los ogros intentaban ponerse en pie tambaleantes, Bruenor puso en tensión los robustos músculos de las piernas y se lanzó sobre el primer ogro, que al caer arrastró también al segundo.

Y los tres fueron a caer por el precipicio.

Uno de los ogros se las arregló para agarrar a Bruenor del rostro, pero el enano le dio un mordisco rápido y el monstruo retiró la mano. Durante un breve instante, bajaron los tres juntos en un revoltijo de piernas y brazos, pero, de pronto, la cuerda de Bruenor llegó al límite y detuvo la caída del enano.

—Feliz aterrizaje, muchachos —se despidió Bruenor al ver que la cuerda lo sostenía—. ¡Dadle recuerdos a las rocas de mi parte!

La cuerda había hecho descender a Bruenor hasta la entrada de una mina, en un segundo saliente de la montaña, mientras sus desesperadas víctimas seguían cayendo sin remisión. Varios goblins que seguían a los ogros habían observado el espectáculo embobados, pero enseguida se dieron cuenta de que la cuerda podía proporcionarles la oportunidad de entrar por un atajo en las cuevas, así que uno tras otro empezaron a descender.

Sin embargo, Bruenor también había previsto esta situación y los goblins que descendían no comprendieron en un principio por qué parecía tan pegajosa la cuerda.

Cuando Bruenor apareció en el saliente inferior sosteniendo la cuerda con una mano y una antorcha en la otra, se hizo la luz en sus cerebros.

Las llamas empezaron a ascender por la cuerda untada de aceite y tan sólo el goblin de más arriba consiguió regresar a la superficie, mientras los demás tomaban el mismo camino que los desafortunados ogros. Uno de ellos estuvo a punto de escapar a la caída fatal, al aterrizar sobre el saliente, pero, antes de que pudiera ponerse en pie, Bruenor le dio el empujón de gracia.

El enano hizo un gesto de satisfacción al ver que su plan había resultado un éxito. Aquel truco tenía que conservarlo en la memoria. Empezó a batir palmas encantado mientras se introducía en las minas para encontrar el camino de regreso al saliente superior.

En la plataforma de arriba, los enanos seguían luchando pero casi en retirada. Su plan no era librar una batalla a muerte en el exterior sino incitar a los monstruos a que entraran en los túneles. Poseídos por un ansia loca de matar, los engañados invasores cayeron en la trampa, creyendo que su ataque estaba empujando a los enanos a un rincón.

Pronto empezó a resonar en los túneles el entrecocar de espadas, pero los enanos continuaron retirándose para conducir a los monstruos a la trampa final. De improviso, en lo más profundo de las minas resonó un cuerno y, al oírlo, los enanos se apartaron de la batalla y echaron a correr hacia adentro.

Los goblins y ogros, convencidos de que habían derrotado a sus enemigos, se detuvieron un solo instante para soltar exclamaciones de júbilo y, luego, se abalanzaron en pos de los enanos.

Pero en lo más profundo de las minas se habían accionado varias palancas. La trampa final estaba dispuesta y, al poco rato, todas las entradas de los túneles estaban obstruidas. La tierra tembló violentamente bajo el peso de las rocas que caían y que tapaban toda la fachada del precipicio.

Los únicos monstruos que sobrevivieron fueron los que se encontraban en primera fila, pero, desorientados y atontados como estaban por la fuerza de la caída y cegados por el polvo que se había levantado, fueron liquidados al instante por los enanos que permanecían a la espera.

Incluso la gente de Bryn Shander pudo percibir el impacto de la tremenda avalancha. Todos desviaron la vista hacia la pared norte y, al ver la enorme nube de polvo, pensaron que los enanos también habían sido destruidos.

Pero Regis sabía más que ellos. El halfling envidiaba a los enanos, que permanecían enterrados en sus largos túneles. Desde el momento en que vio las llamas alzándose por encima de Caer-Konig, había comprendido que su retraso en la ciudad por esperar a su amigo de Bosque Solitario, le había quitado la única oportunidad de escapar.

Ahora observaba impotente y desesperado la masa oscura que avanzaba hacia Bryn Shander.

Las flotas que surcaban los lagos de Maer Dualdon y Aguas Rojas habían puesto rumbo a sus puertos en cuanto se dieron cuenta de lo que estaba ocurriendo. Allí encontraron a sus familias, por el momento a salvo, excepto los pescadores de Termalaine, que llegaron a una ciudad desierta. Los desolados pescadores no podían hacer otra cosa que volver reticentes al mar esperando que sus semejantes hubieran podido llegar a Bryn Shander o a algún otro refugio, porque desde donde estaban podían ver al flanco norte del ejército de Kessell que atravesaba la llanura en dirección a la ciudad amurallada.

Targos, la segunda ciudad en importancia y la única, salvo Bryn Shander, que podía albergar esperanzas de resistir al menos durante un tiempo el ataque del vasto ejército, extendió una invitación a los barcos de Termalaine para que amarraran en sus muelles. Y los hombres de Termalaine, que habían perdido sus hogares, aceptaron la hospitalidad de sus más acérrimos enemigos del sur. Las disputas que habían mantenido con la gente de Kemp parecían meras tonterías ante el peso del desastre que se había cernido sobre su ciudad.

Mientras, en la batalla principal, los generales goblins que conducían el ejército de Kessell estaban convencidos de poder vencer a Bryn Shander antes de la llegada de la noche. Obedecían al pie de la letra el plan, con lo que el grueso del ejército se alejó de Bryn Shander para situarse en el camino que unía la ciudad principal con Targos, con el fin de atajar cualquier posibilidad de que las dos poderosas ciudades unieran sus fuerzas.

Varias tribus de goblins se habían separado del grupo principal y se encaminaban a Termalaine con la intención de saquear su tercera ciudad de aquel día, pero, al encontrarse con la ciudad desierta, se abstuvieron de incendiar los edificios. Ahora, parte del ejército de Kessell se dedicaba a preparar el campamento donde permanecerían a la espera de que el asedio diera resultado.

Como si de dos grandes brazos se tratara, miles de monstruos se separaron del grupo principal en dirección al sur. Era tan grande el ejército de Kessell que ocupaba todo el camino entre Bryn Shander y Termalaine y todavía le quedaba gente para rodear la ciudad amurallada con una gruesa fila de tropas.

Todo había sucedido con tanta rapidez que, cuando los goblins detuvieron su frenético avance, el cambio pareció todavía más dramático. Tras unos minutos en que todo el mundo contuvo la respiración, Regis percibió que la tensión empezaba a crecer de nuevo.

—¿Por qué no nos arrasan de una vez? —preguntó a los dos portavoces que permanecían a su lado.

Cassius y Glensather, más conocedores de las estrategias de guerra, comprendieron al instante lo que sucedía.

—No tienen prisa, querido amigo —le explicó Cassius—. El tiempo juega a su favor.

Entonces Regis comprendió. Durante los muchos años que había vivido en las pobladas ciudades del sur había oído contar historias muy vívidas que describían los horrores de un asedio.

La imagen del saludo final de Agorwal acudió entonces a su mente y recordó la expresión alegre que lucía el rostro del portavoz y su disponibilidad para morir como un héroe. Regis no sentía el más mínimo deseo de morir, fuera como fuera, pero tenía una ligera idea de lo que les esperaba, a él y a la acorralada gente de Bryn Shander.

Y, por un momento, sintió envidia de Agorwal.

Cryshal-Tirith

Drizzt pronto se encontró con el suelo pisoteado por donde había pasado el ejército, pero las huellas no fueron una sorpresa para él, porque la visión de las ciudades en llamas había sido mucho más elocuente de lo que estaba ocurriendo. La única pregunta que todavía le quedaba en mente era saber si alguna de las ciudades había conseguido hacerles frente, así que echó a correr hacia la montaña, preguntándose si aún tendría un hogar adonde regresar.

De pronto, percibió una presencia, una emanación de otro mundo que, sin saber por qué, le recordó sus años jóvenes. Se arrodilló para examinar una vez más la tierra. Algunas de las huellas eran muy frescas, de trolls, pero había además una especie de cicatriz que no podía ser la huella de ningún ser mortal. Drizzt observó nervioso a su alrededor, pero el único sonido que lograba percibir era el susurro del viento y las únicas siluetas que se destacaban en el horizonte eran los picos de la cumbre de Kelvin ante él y la Columna del Mundo, hacia el sur. Drizzt se detuvo a reflexionar sobre la presencia que intuía, intentando convertir en algo real aquello que le parecía familiar.

Empezó a avanzar con cautela. Ahora comprendía la fuente de sus sensaciones, aunque los detalles todavía se le escapaban. Sabía con exactitud lo que andaba buscando.

Un demonio había aparecido en el valle del Viento Helado.

La cumbre de Kelvin proyectaba una sombra mucho más alargada cuando Drizzt se topó con la banda. Su sensibilidad para percibir criaturas de esferas inferiores, desarrollada por los siglos de contacto de Menzoberranzan, le indicó que se estaba acercando al demonio antes de que éste apareciera ante él.

Luego, vislumbró las formas distantes de media docena de trolls que avanzaban en estrecha formación y, en el centro, sobresaliendo por encima de ellos, la silueta del enorme monstruo del Abismo. Al instante se dio cuenta de que no se trataba de una deidad menor sino de un demonio mayor. ¡Kessell debía de ser muy poderoso para mantener bajo control a tan formidable monstruo!

Drizzt se dispuso a seguirlos a una cautelosa distancia. Sin embargo, la banda tenía un destino fijo y la cautela era innecesaria. Pero Drizzt no estaba dispuesto a arriesgarse en absoluto, ya que en más de una ocasión había sido testigo del poder de esos demonios. Era habitual su presencia en las ciudades de los drow, prueba que no hacía sino confirmar a Drizzt Do'Urden que el estilo de su gente no era para él.

Se acercó un poco más porque algo había atraído su atención. El demonio llevaba en sus manos un objeto que irradiaba una magia tan poderosa que incluso el drow podía percibirla con toda claridad. Pero estaba demasiado mezclada con las propias emanaciones del demonio para que Drizzt pudiera obtener una percepción nítida del objeto, así que volvió a ocultarse con cuidado.

Las luces de miles de campamentos aparecieron de pronto a lo lejos a medida que el grupo, y Drizzt, se acercaba a la montaña. Los goblins habían montado una buena vigilancia en la zona y Drizzt se dio cuenta de que había llegado tan al sur como le era posible, de modo que dejó de lado la persecución y se encaminó a un punto en la

montaña que le ofreciera una mayor ventaja.

La hora del día que mejor se adaptaba a la visión subterránea del drow eran las primeras luces del alba y, aunque se encontraba cansado, decidió llegar a su posición para entonces. Empezó a saltar de roca en roca, ascendiendo lentamente por el extremo sur de la montaña.

De pronto, vislumbró las hogueras que rodeaban Bryn Shander y, más hacia el este, los rescoldos todavía humeantes de lo que habían sido Caer-Konig y Caer-Dineval. En Termalaine resonaban gritos salvajes y comprendió que la ciudad de Maer Dualdon estaba en manos del enemigo.

Luego, con las primeras luces del alba, las cosas se hicieron más claras y observó hacia el extremo sur en primer lugar. Suspiró aliviado al ver que los muros del valle de los enanos estaban derrumbados. Al menos, el pueblo de Bruenor estaba a salvo y supuso que también Regis estaría con ellos.

Pero la visión de Bryn Shander fue menos confortante. Drizt había escuchado las confesiones del orco cautivo y había visto las huellas del ejército y sus hogueras de acampada, pero en ningún momento había podido concebir una reunión tan enorme de monstruos como la que apareció ante él cuando el cielo comenzó a iluminarse.

La visión era aterradoradora.

—¿Cuántas tribus de goblins has reunido, Akar Kessell? —murmuró—. ¿Y cuántos gigantes te llaman amo?

Sabía que la gente de Bryn Shander sobreviviría sólo hasta que Kessell quisiera. No tenían la más mínima esperanza de hacer frente a semejante fuerza. Desalentado, se volvió para buscar un rincón donde reposar un rato, puesto que no podía prestar una ayuda inmediata y el cansancio no hacía sino incrementar su desesperación e impedirle reflexionar de forma constructiva.

De improviso, cuando estaba a punto de apartarse de su mirador, una súbita actividad en la lejanía captó su atención. Aunque no podía distinguirlo bien desde esa distancia y el ejército parecía una masa oscura, supo que el demonio había aparecido en escena. Vio la mancha negra de su presencia diabólica a pocos cientos de metros de distancia de las puertas de Bryn Shander y, al igual que antes, percibió una emanación sobrenatural de magia poderosa, como el corazón vivo de una forma desconocida de vida, que latía en las garras del demonio.

Los goblins se apiñaban alrededor para observar el espectáculo, pero manteniendo una respetable distancia entre ellos y el peligroso e imprevisible general de Kessell.

—¿Qué es eso? —preguntó Regis, aplastado por la multitud que se había congregado en las murallas de Bryn Shander.

—Un demonio —fue la respuesta de Cassius—. Uno de los grandes.

—Parece una burla a nuestras pobres defensas —se quejó Glensather—. ¿Cómo podemos esperar resistir lo más mínimo ante un enemigo como éste?

El demonio se inclinó hacia el suelo, concentrado en el ritual de invocar al alma del objeto cristalino. Colocó la Piedra de Cristal sobre la hierba y, tras dar un paso atrás, empezó a murmurar las palabras de un antiguo hechizo y fue subiendo poco a poco el tono de voz a medida que el cielo empezaba a alumbrarse con la inminente aparición del sol.

—¿Es una daga de cristal? —preguntó Regis, intrigado por el palpitante objeto.

De pronto, el primer rayo del alba rompió el horizonte. El cristal centelleó y, atrayendo los rayos de sol, absorbió su energía.

Luego, volvió a brillar y los latidos parecieron intensificarse a medida que el sol se alzaba en el horizonte y permitía que su luz alimentase la hambrienta imagen de Crenshinibon.

Los espectadores de la muralla sofocaron un grito de horror, preguntándose si Akar Kessell podría también dominar al propio sol. Únicamente Cassius tuvo el suficiente sentido común para asociar el poder de la piedra con la luz del sol.

De improvviso, el cristal empezó a crecer. Se hinchaba cuando el pulso llegaba a su cima y se encogía un poco mientras se preparaba el siguiente latido. A su alrededor, todo eran sombras, porque consumía toda la luz del sol. Poco a poco, e inevitablemente, la circunferencia se ampliaba y el extremo superior se iba alzando en el aire. La gente situada en las murallas y los monstruos de la llanura tuvieron que apartar la vista ante el poder resplandeciente de Cryshal-Tirith. Sólo el drow, desde su distante posición, y el demonio, que era inmune a aquellas visiones, fueron testigos de la creación de otra imagen de Crenshinibon. El tercer Cryshal-Tirith acababa de nacer. Al completarse el ritual, la torre dejó de acaparar la luz del sol y toda la región volvió a recibir los cálidos rayos de la mañana.

El demonio soltó un gruñido de satisfacción al ver su obra completa y se dirigió con porte orgulloso a la espejada puerta de la nueva torre, seguido de los trolls, que constituían la guardia personal del brujo.

Los asediados habitantes de Bryn Shander y Targos observaban la increíble estructura con una confusa mezcla de respeto, reconocimiento y terror. No podían resistirse a la belleza sobrenatural de Cryshal-Tirith pero conocían las consecuencias de la aparición de la torre: Akar Kessell, amo de goblins y gigantes, había llegado.

Los goblins y los orcos cayeron de rodillas al tiempo que todo el vasto ejército entonaba el canto de «¡Kessell! ¡Kessell!», rindiendo homenaje al brujo con una devoción tan fanática que produjo escalofríos a los testigos humanos del espectáculo.

Drizt también se sintió intimidado al ver la amplitud de la influencia y devoción que el brujo ejercía sobre las tribus de goblins, por general tan independientes, y en aquel instante comprendió que la única posibilidad que tenía el pueblo de Diez Ciudades de sobrevivir radicaba en la muerte de Akar Kessell. Incluso antes de considerar las posibles opciones que tenía, supo que tendría que llegar hasta el hechicero. Pero, por el momento, necesitaba descansar, así que buscó un rincón sombreado en el otro extremo de la cumbre de Kelvin y dejó que el sueño se apoderara de él.

Cassius también estaba cansado. El portavoz había permanecido junto al muro durante la gélida noche, examinando los campamentos para determinar qué quedaba de la natural enemistad entre las tribus, pero, aunque había detectado algunos desacuerdos menores y peleas verbales, no pudo ver nada que le hiciera concebir esperanzas de que el ejército se dividiera durante el asedio. No podía comprender cómo había conseguido el brujo una unidad tan perfecta entre acérrimos enemigos, pero la aparición del demonio y la creación de Cryshal-Tirith le habían demostrado el increíble poder que manejaba Kessell, y pronto había llegado a las mismas conclusiones que el drow.

Sin embargo, a diferencia del elfo, el portavoz de Bryn Shander no se retiró cuando la tranquilidad se extendió por el campamento, a pesar de las quejas de Regis y Glensather, que temían por su salud. Cassius acarrea sobre sus hombros la responsabilidad por los varios miles de personas aterrorizadas que permanecían entre los muros de la ciudad y no había descanso posible para él. Necesitaba información, necesitaba encontrar un punto débil en las defensas, al parecer inexpugnables, del brujo.

Así que el portavoz montó guardia, con gran diligencia y paciencia, durante todo el primer largo y tranquilo día del asedio, tomando nota de los límites que había entre cada tribu de goblins y del orden de jerarquía que determinaba la distancia de cada grupo con respecto al núcleo de Cryshal-Tirith.

Mucho más lejos de allí, hacia el este, las flotas de Caer-Konig y Caer-Dineval permanecían amarradas en el muelle desierto de Cielo Oriental. Algunos tripulantes habían bajado a tierra para buscar provisiones, pero la mayoría permanecía en los barcos, sin saber hasta dónde llegaba el oscuro y poderoso brazo de Kessell.

Jensin Brent y su colega de Caer-Konig habían tomado bajo su control la situación inmediata de la cubierta del *Mist Seeker*, el buque insignia de Caer-Dineval. Todas las disputas entre las dos ciudades se habían silenciado... al menos temporalmente, aunque en todas las cubiertas de los barcos del lago Dinneshere podían oírse promesas de perpetua amistad. Ambos portavoces estaban de acuerdo en permanecer en las aguas del lago y no huir, porque se daban cuenta de que no tenían lugar adonde ir. En todo el territorio de Diez Ciudades estarían bajo la amenaza de Akar Kessell y Luskan no sólo estaba a más de seiscientos kilómetros de distancia, sino que para llegar a ella había que atravesar las filas del brujo. Estaban mal equipados y no podían esperar llegar a la ciudad del sur antes de que llegaran las primeras nieves del invierno.

Los marineros que habían desembarcado no tardaron en regresar al muelle con las buenas noticias de que Cielo Oriental aún no había sido arrasada por la oscuridad, así que se enviaron tripulantes a tierra para recoger más comida y mantas, aunque Jensin Brent actuaba con gran cautela y tenía la mayor parte de la tripulación a bordo, fuera del alcance de Kessell.

Poco rato después, volvieron a recibir noticias esperanzadoras.

—¡Hemos recibido señales de Aguas Rojas, portavoz Brent! —le gritó el vigilante situado en el mástil principal de *Mist Seeker*—. La gente de Good Mead y Dougan's Hole está ilesa. —Mantén alzado el transmisor de noticias, un pequeño aparato de vidrio forjado en Termalaine y creado para concentrar los rayos de sol y poder mandar señales a través de los lagos, utilizando un intrincado aunque limitado lenguaje de signos—. ¡He recibido respuesta a mis llamadas!

—Entonces, ¿dónde están? —inquirió Brent con gran excitación.

—En la orilla este —respondió el vigilante—. Salieron de sus ciudades en barco, pensando que era imposible defenderlas. Los monstruos no se han acercado allí por el momento, pero el portavoz cree que el borde más alejado del lago será más seguro hasta que se marchen los invasores.

—Mantén abierta la comunicación —le ordenó Brent—. Y, cuando recibas más noticias, házmelo saber.

—¿Hasta que se marchen los invasores? —repitió Schermont con voz incrédula mientras se situaba al lado de Jensin Brent.

—Me temo que es una visión muy esperanzadora de la situación —asintió Brent—. Pero me alegro de que nuestros vecinos del sur permanezcan con vida.

—¿Nos uniremos a ellos? ¿Reuniremos nuestras fuerzas?

—Todavía no —fue la respuesta de Brent—. Creo que estaríamos en una posición demasiado vulnerable en la extensión de tierra abierta entre los lagos. Antes de emprender ninguna acción eficaz, necesitamos más información. De momento, mantengamos abierta la comunicación entre los dos lagos y, mientras, reúne voluntarios para llevar mensajes a Aguas Rojas.

—Los enviaremos de inmediato —respondió Schermont mientras daba media vuelta.

Brent asintió y miró en dirección contraria, a la frágil columna de humo que se alzaba por encima de su hogar.

—Más información —murmuró para sí.

Aquella misma tarde salieron otros voluntarios hacia el oeste para explorar la situación de la ciudad principal.

Brent y Schermont habían hecho un buen trabajo para sofocar el pánico de sus hombres, pero, incluso con los beneficios que les proporcionaba una buena organización, el impacto inicial ante la invasión súbita y mortal había dejado a la mayoría de supervivientes de Caer-Konig y Caer-Dineval en un estado de desesperación absoluta. Jensin Brent era la honrosa excepción. El portavoz de Caer-Dineval era un intrépido luchador que se negaba con firmeza a rendirse mientras le quedara aliento en el cuerpo, y navegaba con su buque insignia entre los demás barcos, intentando animar a la gente con gritos que prometían venganza contra Akar Kessell.

Ahora vigilaba y esperaba en el *Mist Seeker* las noticias críticas procedentes del oeste y, a media tarde, oyó las palabras que había rezado por escuchar.

—¡Permanece en pie! —gritó el vigilante del buque principal con gran excitación cuando la noticia le llegó a través del transmisor de noticias—. ¡Bryn Shander permanece en pie!

De pronto, el optimismo de Brent pareció ganar credibilidad. El pobre grupo de víctimas sin hogar empezó a llenarse de furia de venganza. Al instante se despacharon más mensajeros para llevar a Aguas Rojizas la noticia de que Kessell no había conseguido todavía la victoria completa.

En ambos lagos, se emprendió la tarea de separar a los guerreros de los civiles con gran ansiedad, trasladando a las mujeres y niños a los barcos más pesados y menos manejables y colocando a los hombres en los veleros más rápidos. Empezaron a llevar a los barcos diseñados para la guerra a los amarraderos, para que pudieran salir con gran velocidad a través de los lagos, y se revisaron y afianzaron las velas en previsión de la loca carrera que tendría que conducir a las valientes tripulaciones a la guerra.

O, según las entusiastas palabras de Jensin Brent:

—¡La loca carrera que conduciría a las valientes tripulaciones a la victoria!

Regis se reunió con Cassius en el muro cuando se acababan de observar las señales luminosas de un transmisor de noticias en la orilla suroccidental del lago Dinneshere. El halfling había estado durmiendo durante la mayor parte del día y de la noche, convencido de que, si tenía que morir, no importaría que estuviese haciendo lo que más amaba. Al despertarse, se sorprendió de seguir todavía con vida, ya que esperaba pasar a la eternidad durante el sueño.

Cassius había empezado a ver las cosas de otro modo y había redactado una larga lista de potenciales puntos débiles en el indisciplinado ejército de Akar Kessell; los orcos intimidaban a los goblins y, a su vez, los gigantes intimidaban a los dos grupos. Si tan sólo pudiese encontrar el modo de enfrentarlos durante el tiempo necesario para que el odio entre las razas de goblins se apoderara de las fuerzas de Kessell...

Luego, la señal procedente del lago Dinneshere y los siguientes informes de que se habían captado destellos similares en el extremo más alejado de Aguas Rojizas habían sembrado en el portavoz esperanzas sinceras de que el asedio podía ser roto y de que Diez Ciudades tenía aún posibilidades de sobrevivir.

Pero en aquel momento entró en escena el brujo y las esperanzas de Cassius se desvanecieron.

Empezó como un latido de luz roja que giraba alrededor de las paredes de cristal de Cryshal-Tirith y continuó con un segundo latido, esta vez azul, que se destacó en la cima y empezó a dar vueltas en sentido contrario. Poco a poco, ambos rodearon el diámetro de la torre y, al encontrarse, viraron a un tono verdoso, para volver a separarse y continuar cada uno su camino. Todos los que pudieron ver el espectáculo hipnotizante, lo observaron con aprensión, inseguros de lo que ocurriría a continuación pero convencidos de que se avecinaba una muestra de poder increíble.

Las luces circulares fueron ganando velocidad al tiempo que iban aumentando de intensidad y, al poco rato, la base completa de la torre quedó rodeada de un aro verdoso tan brillante que los espectadores tuvieron que apartar la mirada. De pronto, dos enormes trolls salieron del resplandor, cada uno de ellos con un vistoso espejo en las manos.

Las luces fueron disminuyendo la velocidad hasta detenerse al unísono.

La visión de los dos desagradables trolls provocó un sentimiento de repulsa en la gente de Bryn Shander, pero, dominados por la curiosidad, ninguno de ellos se apartó. Los monstruos caminaron hasta la base de la colina donde se alzaba la ciudad y se detuvieron para colocarse frente a frente y enfocar los espejos en diagonal, uno con otro, pero sin perder el reflejo de Cryshal-Tirith.

De improviso, delgados rayos de luz empezaron a emerger de la torre en dirección a cada uno de los espejos y, tras reflejarse en ellos, salían despedidos hacia el otro hasta encontrarse a medio camino entre los dos trolls. Luego, un súbito latido de la torre, como el destello de un relámpago, cubrió de humo el espacio existente entre los trolls y, cuando se disipó, en el lugar en que habían convergido los dos rayos de luz apareció un hombre enjuto y encorvado, vestido con una túnica de satén rojo.

Los goblins cayeron postrados de rodillas al suelo y ocultaron el rostro en la tierra. Akar Kessell había llegado.

El brujo desvió la vista hacia Cassius, situado en lo alto de la muralla, y una engreída sonrisa apareció en sus labios delgados.

—¡Saludos, portavoz de Bryn Shander! —se burló—. ¡Bienvenido a mi ciudad! —Soltó una siniestra carcajada.

Cassius no dudó un solo instante de que aquel hombre debía de conocerlo, aunque no recordaba haberlo visto nunca. Se volvió hacia Regis y Glensather en busca de una explicación, pero ambos se encogieron de hombros.

—Sí, te conozco, Cassius —continuó Kessell—. Y a ti también, portavoz Glensather, te mando mis saludos. Debí haber sabido que te encontraría aquí, ya que la gente de Cielo Oriental se une siempre a cualquier causa, por desesperada que sea.

Ahora le tocó el turno a Glensather de mirar incrédulo a sus compañeros, pero, una vez más, no pudieron sacar nada en claro.

—Veo que nos conoces —replicó Cassius a la aparición—. Pero tú en cambio nos eres por completo desconocido. Nos llevas una injusta ventaja.

—¿Injusta? —protestó el brujo—. ¡Tengo todas las ventajas! —Volvió a soltar una risita—. Vosotros sí que me conocéis... al menos, Glensather.

El portavoz de Cielo Oriental volvió a encogerse de hombros ante la inquisitiva mirada de Cassius, y el gesto pareció enojar a Kessell.

—Viví durante varios meses en Cielo Oriental —le espetó—. ¡Bajo el disfraz de un aprendiz de brujo de Luskan! Muy inteligente, ¿verdad?

—¿Lo recuerdas? —preguntó Cassius a Glensather por lo bajo—. Puede ser un detalle de máxima importancia.

—Tal vez haya residido en Cielo Oriental —replicó Glensather en el mismo tono—, aunque hace varios años que no nos visita ningún grupo de la Torre de Huéspedes. Sin embargo, somos una ciudad abierta y muchos extranjeros acuden a nuestra ciudad en caravanas de paso. Te digo la verdad, Cassius, no recuerdo a este hombre.

Kessell se sentía indignado y empezó a dar golpes impacientes con el pie en el suelo, al tiempo que la sonrisa se convertía en una mueca de niño contrariado.

—¡Tal vez mi regreso a Diez Ciudades os haga recuperar la memoria, amigos! —dijo con brusquedad mientras alargaba los brazos como si fuera a proclamar algo muy

importante—. ¡Arrodillaos ante Akar Kessell, el Tirano del valle del Viento Helado! ¡Pueblo de Diez Ciudades, vuestro dueño ha llegado!

—Tus palabras son un poco prematuras... —empezó a decir Cassius, pero Kessell lo cortó con un grito histérico.

—¡No me interrumpas nunca! —chilló el brujo al tiempo que empezaban a sobresalir las venas del cuello y su rostro adquiría un tono rojo de sangre.

Pero, al ver que Cassius le respondía con un gesto de incredulidad, Kessell pareció recobrar la compostura.

—Pronto aprenderás a tratarme, orgulloso Cassius —lo amenazó—. ¡Pronto aprenderás!

Se volvió hacia Cryshal-Tirith y pronunció una única orden. La torre se tiñó de negro de improviso, como si se negara a reflejar los rayos del sol, y luego empezó a brillar, desde lo más profundo de su interior, con una luz que parecía más propia que el mero reflejo del sol. Segundo a segundo, el color empezó a cambiar mientras la luz subía en círculo por las extrañas paredes.

—¡Arrodillaos ante Akar Kessell! —proclamó el brujo, con el entrecejo todavía fruncido—. ¡Observad el esplendor de Crenshinibon y abandonad toda esperanza!

Más luces empezaron a destellar entre las paredes de la torre. Subían y bajaban al azar, rodeando la estructura en una danza frenética que ponía en tensión. Gradualmente, los rayos empezaron a llegar al pináculo puntiagudo, que empezó a brillar como si estuviera ardiendo, y fue pasando por todos los colores del espectro hasta que se convirtió en una llama blanca que rivalizaba con el brillo del propio sol.

Kessell no paraba de gritar como un hombre en pleno éxtasis.

De pronto, el fuego salió disparado como un proyectil en dirección norte, hacia la desafortunada ciudad de Targos. Multitud de espectadores se alineaban en lo alto de la muralla de esta ciudad, aunque la torre estaba mucho más lejos de ellos que de Bryn Shander y no distinguían más que un punto resplandeciente en la distante llanura. No tenían ni idea de lo que estaba ocurriendo junto a la ciudad principal, pero vieron cómo se acercaba a ellos el rayo de fuego.

Aunque, para entonces, era demasiado tarde.

La maldición de Akar Kessell penetró en la orgullosa ciudad y provocó al instante una ola de devastación. El fuego brotó al paso mortífero del rayo y la gente que pilló por el camino no tuvo ni siquiera la oportunidad de soltar un grito antes de disolverse en el aire. Pero todos aquellos que sobrevivieron al primer asalto —las mujeres y niños y los hombres duros como la tundra, que se habían enfrentado a la muerte en multitud de ocasiones—, sí que empezaron a chillar aterrorizados. Y sus gritos fueron transportados por el viento a través del lago tranquilo hasta Bosque Solitario y Bremen, hasta los goblins que estaban saqueando Termalaine, y atravesaron la llanura hasta los horrorizados espectadores de Bryn Shander.

Kessell hizo un gesto con la mano y alteró ligeramente el ángulo del rayo del fuego, ampliando de ese modo la destrucción a toda la ciudad de Targos. De inmediato, empezaron a arder todos los edificios de la ciudad y cientos de personas cayeron al suelo, muertos o moribundos, arrastrándose dolorosamente por el suelo en un intento de extinguir las llamas que devoraban sus cuerpos o luchando con desesperación para coger aire en el ambiente cargado de humo.

Kessell parecía disfrutar del espectáculo.

Pero, de pronto, sintió que un escalofrío le recorría la espalda y vio que la torre también parecía temblar. El brujo observó la reliquia, todavía oculta entre sus ropas, y comprendió que había forzado hasta el límite el poder de Crenshinibon.

En aquel preciso instante, en la Columna del Mundo, la primera torre que había

construido Kessell se desplomó, y lo mismo ocurrió con la segunda, que habían erigido en la tundra abierta. La piedra, forzada hasta el límite de sus fuerzas, destruía las imágenes de las torres que la debilitaban.

Kessell también se sentía mareado por el esfuerzo, y las luces del Cryshal-Tirth que quedaba empezaron a calmarse y, luego, a decaer al tiempo que el rayo se agitaba y moría.

Pero habían acabado su tarea.

Cuando la invasión había comenzado, Kemp y los demás orgullosos jefes de Targos habían prometido a su gente que la ciudad resistiría hasta que hubiera caído el último hombre, pero incluso el tozudo portavoz comprendió que no le quedaba otra alternativa que huir. Por fortuna, el centro de la ciudad, que había recibido el fulminante ataque de Kessell, estaba sobre una pequeña colina desde la que se dominaba la bahía. La flota permanecía amarrada y los pescadores sin hogar de Termalaine ya estaban en los muelles, subidos en sus barcos después de amarrar en Targos. En cuanto se dieron cuenta del increíble poder de destrucción que arrasaba la ciudad, empezaron a prepararse para la inminente afluencia de los últimos refugiados de guerra. La mayoría de barcos de ambas ciudades zarparon varios minutos después del ataque, en un intento desesperado de alejar a sus vulnerables barcos de las chispas que arrastraba el viento y de los escombros, mientras unos cuantos se quedaban en el muelle para rescatar a los últimos refugiados que acudían al puerto.

La gente que se apiñaba en las murallas de Bryn Shander lloraba al oír los gritos continuos de los moribundos. Sin embargo, Cassius, muerto de curiosidad por comprender la aparente debilidad que Kessell acababa de demostrar, no tenía tiempo para lágrimas. En realidad, los gritos lo afectaban tan profundamente como a cualquiera, pero, dispuesto como estaba a que el lunático Kessell no viese signos de debilidad en él, transformó la expresión de dolor de su rostro en una máscara impassible de rabia.

Kessell se estaba burlando de él.

—No pongas mala cara, pobre Cassius —se rió—. Es impropio de ti.

—¡Eres un perro! —replicó Glensather—. Y los perros indisciplinados deben ser apaleados.

Cassius contuvo a su colega con un gesto.

—Tranquilízate, amigo —susurró—. Kessell se alimenta de nuestro miedo. Déjalo hablar y nos revelará más de lo que cree.

—Pobre Cassius —repitió Kessell con sarcasmo, pero de pronto en su rostro apareció una expresión de furia, un cambio muy brusco del que Cassius se apresuró a tomar nota y a guardarlo junto a la restante información que había recogido.

—¡Recordad lo que habéis visto, gente de Bryn Shander! —se burló Kessell—. Arrodillaos ante vuestro dueño o el mismo destino os perseguirá. Y vosotros no tenéis agua detrás de la ciudad ni tenéis ningún lugar adonde huir.

Volvió a soltar una salvaje carcajada y paseó la vista por la colina, como si estuviera buscando algo.

—¿Qué vais a hacer? —les espetó—. No tenéis lago.

»Te he advertido, Cassius. ¡Escúchame bien! Mañana enviaréis un emisario a buscarme, un emisario para que me traiga la noticia de vuestra rendición incondicional. Y, si vuestro orgullo os lo impide, recordad los gritos de los habitantes de Targos. Mirad la ciudad a orillas de Maer Dualdon para que os sirva de ejemplo y pensad que el fuego todavía no se habrá extinguido con las primeras luces del alba.

En aquel momento, un mensajero se acercó al portavoz.

—Hemos localizado a muchos barcos en movimiento bajo la nube de humo de Targos y los transmisores de noticias han empezado a emitir señales procedentes de los

refugiados.

—¿Y Kemp? —inquirió Cassius con ansiedad.

—Vive, y ha prometido venganza.

Cassius soltó un suspiro de alivio. Aunque no estaba muy de acuerdo con su colega de Targos, sabía que el portavoz de esa ciudad, razonable estratega, proporcionaría una inestimable ayuda a la causa de Diez Ciudades antes de que todo acabara.

Kessell, que había escuchado la conversación, hizo un gesto de desprecio.

—¿Y adónde van a ir? —preguntó a Cassius.

El portavoz, ocupado en estudiar a su imprevisible y desequilibrado adversario, no respondió, pero el brujo lo hizo en su lugar.

—¿A Bremen? ¡No pueden! —Chasqueó los dedos y el mensaje fue pasando a través de sus filas hasta que, en el extremo más alejado, un enorme grupo de goblins se separó del grueso del ejército y empezó a avanzar hacia el oeste.

Hacia Bremen.

—¿Lo ves? Bremen caerá antes de que acabe la noche y pronto otra flota zarpará a su querido lago. La escena se repetirá con la ciudad de los bosques con los resultados previstos. Pero, ¿qué protección podrán ofrecer los lagos a esa gente cuando empiece a soplar el viento helado? —gritó—. ¿Hasta dónde podrán alejarse los barcos de mí cuando el agua empiece a congelarse a su alrededor?

Volvió a soltar una carcajada, pero esta vez de un modo mucho más serio y peligroso.

—¿Qué protección tiene ninguno de vosotros contra Akar Kessell?

Cassius y el brujo intercambiaron una mirada de odio y el hechicero pronunció unas palabras en voz apenas perceptible, pero que llegó a oídos de Cassius con toda claridad.

—¿Qué protección?

Mientras, en Maer Dualdon, Kemp se mordía los labios para sofocar su ira al ver su ciudad en llamas. Los rostros manchados de hollín observaban las ardientes ruinas con una expresión de incredulidad y temor, gritando venganzas imposibles y llorando abiertamente por la pérdida de sus amigos y hermanos.

Sin embargo, al igual que Cassius, Kemp convirtió su desesperación en una rabia constructiva. En cuanto se enteró de que había partido un ejército de goblins en dirección a Bremen, envió a su barco más veloz a advertir a la gente de la lejana ciudad y a informarles de lo ocurrido en Targos. Luego, envió un segundo barco a Bosque Solitario para solicitar comida y vendas y quizás una invitación a amarrar en sus muelles.

A pesar de sus obvias diferencias, los portavoces de Diez Ciudades eran parecidos en muchos aspectos. Al igual que Agorwal, que se había alegrado de poder sacrificarlo todo por el bien de la gente, y Jensin Brent, que rehusaba caer en la desesperación, Kemp de Targos se disponía a unir a su gente para un contraataque. Todavía no sabía cómo iba a cumplir su tarea, pero sabía que no había dicho aún la última palabra en la guerra del brujo.

Y, en lo alto de la muralla de Bryn Shander, Cassius también era consciente de eso.

Errtu

Drizzt salió de su cámara oculta cuando empezaban a desvanecerse los últimos rayos del sol. Oteó el horizonte hacia el sur y, de nuevo, volvió a sentirse desesperanzado. Aunque reconocía que había tenido que descansar, no podía más que sentirse un poco culpable al ver la ciudad de Targos en llamas, como si hubiera rechazado su deber de ser testigo del sufrimiento de las víctimas de Kessell.

Sin embargo, el drow no había estado perdiendo el tiempo durante las horas de trance de meditación que los elfos llaman sueño. Había realizado un viaje mental hacia el mundo subterráneo de sus recuerdos en busca de una sensación muy particular: la emanación de una poderosa presencia que una vez había conocido. Aunque no había conseguido acercarse lo suficiente para ver bien al demonio que había seguido la noche anterior, algo en aquella criatura había provocado una reacción en sus recuerdos más antiguos. Unas emanaciones perversas y sobrenaturales rodeaban a las criaturas de esferas inferiores cuando caminaban por el mundo material, una especie de aureola que los elfos oscuros, más que ninguna otra raza, habían llegado a comprender y reconocer. No sólo aquel tipo de demonio, sino esta misma criatura le era familiar a Drizzt, ya que había servido a su gente en Menzoberranzan durante muchos años.

—Errtu —susurró mientras navegaba por sus recuerdos.

Drizzt conocía el verdadero nombre del demonio y éste acudiría a la llamada.

La búsqueda de un lugar apropiado desde donde llamar al demonio le costó a Drizzt más de una hora y luego perdió varias horas más en preparar la zona. Su objetivo era obstaculizar todas las ventajas que Errtu pudiese tener, como el tamaño y su capacidad de volar, aunque con sinceridad esperaba que su encuentro no provocara un combate. La gente que conocía al drow lo consideraba osado, y a veces incluso temerario, pero sólo actuaba así si se enfrentaba con enemigos mortales que retrocedían ante la dolorosa punzada de sus cimitarras. Los demonios, y en especial uno del tamaño y poder de Errtu, eran una historia diferente. En muchas ocasiones, durante su juventud, Drizzt había sido testigo de la cólera de tales monstruos. Había visto cómo derrumbaban edificios enteros de piedra sólida con un golpe de sus garras, y también a guerreros humanos atacar al monstruo con golpes que hubieran tumbado a un ogro y descubrir, en el terror de su agonía, que sus armas eran inútiles ante aquel poderoso ser de las esferas inferiores.

Su propia gente sabía tratar mejor a este tipo de demonio y, en realidad, éstos acababan por respetarlos. A menudo los demonios se aliaban con los drow en términos de igualdad, o incluso llegaban a servirlos, porque recelaban de las poderosas armas y de la magia que poseían los drow. Sin embargo, eso ocurría en el mundo subterráneo, en el que las extrañas emanaciones de las formaciones únicas de piedra otorgaban propiedades misteriosas y mágicas a los metales utilizados por los herreros drow. Drizzt no había conservado ninguna de estas armas de su hogar, ya que su magia extraña no era efectiva bajo la luz del día y, aunque en un principio había intentado mantenerlas ocultas del sol, dejaron de ser eficaces al poco tiempo de haberse trasladado a la

superficie. Dudaba que alguna de las armas que llevaba ahora pudiese herir lo más mínimo a Errtu y, aunque llegara a hacerlo, sabía que los demonios de este tipo no podían ser destruidos por completo lejos de sus esferas de origen. Si llegaban a enfrentarse, lo máximo que podía esperar Drizzt era hacer desaparecer a la criatura del mundo material durante un centenar de años.

No tenía la más mínima intención de luchar.

Y, no obstante, tenía que intentar algo contra el brujo que amenazaba las ciudades. Ahora, su objetivo era acumular el máximo de conocimientos que pudieran revelarle un punto débil en el brujo y pensaba utilizar el método del engaño y el disimulo, esperando que Errtu recordara suficientemente a los elfos oscuros para que su historia pareciera creíble, pero no tanto que descubriera el entramado de mentiras en el que se sostenía.

El lugar que había escogido para el encuentro era un pequeño y protegido valle a pocos metros de distancia del precipicio de la montaña. Parte de la zona estaba cubierta por un techo acabado en punta y formado por muros convergentes, pero la otra mitad estaba abierta al cielo, aunque todo el lugar estaba oculto tras unos altos muros que lo mantenían fuera de la vista de Cryshal-Tirith. Ahora estaba trabajando con la daga, esculpiendo símbolos en las paredes y techo, frente a los cuales se iba a sentar. La imagen mental que tenía de esos símbolos había ido desvaneciéndose con el tiempo y era consciente de que su diseño no era ni mucho menos perfecto, pero también se daba cuenta de que necesitaría cualquier tipo de protección que pudieran ofrecerle para el caso en que Errtu se volviera contra él.

Al acabar, se sentó con las piernas cruzadas en la zona cubierta, por detrás del área protegida, y extrajo la pequeña estatuilla que llevaba en la bolsa. Con Guenhwyvar podía poner a prueba la eficacia de las inscripciones.

El gran felino respondió al instante a las invocaciones y apareció en el otro extremo del valle, escudriñando con la vista en todas direcciones en busca de algún posible peligro que amenazara a su dueño, pero, al no ver nada, se volvió con ojos curiosos a Drizzt.

—Ven a mí —lo llamó el drow haciendo un gesto con la mano. El felino empezó a avanzar hacia él, pero, de pronto, se detuvo bruscamente, como si se hubiera encontrado con un muro. Drizzt soltó un suspiro de alivio al ver que las runas mantenían todavía una medida de fuerza. Aquello empujaría hasta el límite, y tal vez incluso más, el poder de las inscripciones.

Guenhwyvar sacudió la cabeza intentando averiguar qué la había detenido. Aunque la resistencia no había sido muy fuerte, las señales mezcladas de su dueño, que lo llamaba y al mismo tiempo le impedía avanzar, habían confundido a la pantera. Por un momento, consideró la posibilidad de bordear la débil barrera, pero, al ver que su dueño parecía contento con que se hubiera detenido, se sentó y permaneció a la espera.

Drizzt estaba muy ocupado estudiando la zona en busca del lugar óptimo en el que colocar a Guenhwyvar de tal modo que al salir sorprendiera al demonio. El lugar idóneo para esconderla parecía ser un profundo saliente situado en uno de los altos muros, justo por detrás del trozo que se convertía en tejado. Se apresuró a ocultar el felino allí y le dio instrucciones de no atacar hasta que le diera la señal. Luego, volvió a sentarse e intentó relajarse, preparándose mentalmente antes de llamar al demonio.

Al otro lado del valle, en la torre mágica, Errtu permanecía tumbado en un rincón oscuro de la estancia donde se encontraba el harén de Kessell, manteniendo una estrecha vigilancia del brujo, quien se entretenía en jugar con sus mujeres sin mente. Una llamada de odio brillaba en las pupilas de Errtu al observar al alocado Kessell. Aquella tarde el brujo había estado a punto de arruinarlo todo con su muestra de poder, y su

negativa a destruir las torres vacías que dejaba a sus espaldas había mermado todavía más el poder de Crenshinibon.

Errtu había sonreído satisfecho cuando Kessell había regresado a Cryshal-Tirith para confirmar, a través de los espejos de espionaje, que las otras dos torres se habían roto en pedazos. Con anterioridad, Errtu ya había advertido a Kessell contra la construcción de una tercera torre, pero el frágil ego del brujo se hacía cada vez más tozudo a medida que pasaban los días y consideraba los consejos del demonio, o incluso de Crenshinibon, como un truco para quitarle el poder absoluto.

Así que Errtu reaccionó al instante, e incluso se sintió aliviado, cuando la llamada de Drizzt llegó cruzando el valle. Aunque en un principio rechazó la posibilidad de que lo estuvieran invocando, al oír que alguien lo llamaba por su propio nombre sintió que un escalofrío involuntario le recorría la espina dorsal. Más intrigado que enojado porque algún humano impertinente tuviera la osadía de llamarlo por su nombre, Errtu se alejó del confuso brujo y salió de Cryshal-Tirith.

De pronto, volvió a oír la llamada, que parecía romper la armonía de la eterna canción del viento como una ola cubierta de espuma en un estanque tranquilo.

Errtu extendió sus amplias alas y sobrevoló la llanura, apresurándose a responder a la llamada. Los goblins, aterrorizados, huyeron de las sombras que proyectaba el demonio, ya que, incluso bajo el pálido resplandor de la luna creciente, la criatura del Abismo dejaba una ola de oscuridad que competía con la noche.

Drizzt respiró hondo para relajarse. Presentía la inminente llegada del demonio, que en aquel momento se alejaba del paso de Bremen y empezaba a ascender por las laderas de la cumbre de Kelvin. Guenhwyvar alzó la cabeza y gruñó, al notar la cercanía del monstruo diabólico. El felino se arrimó contra la pared y permaneció tumbado e inmóvil, a la espera de que su dueño le hiciese una señal y confiando en que su habilidad para actuar con sigilo pudieran protegerlo contra la gran sensibilidad del demonio.

Las alas de piel de Errtu se plegaron cuando aterrizó en el saliente. Al instante localizó de dónde provenía la llamada y, aunque tuvo que encoger los hombros para pasar por la estrecha entrada del valle, se abalanzó hacia abajo, dispuesto primero a satisfacer su curiosidad y luego a matar a aquel loco blasfemo que osaba invocar su nombre en voz alta.

Drizzt puso todo su empeño en mantener el control de la situación, cuando el enorme demonio se introdujo en el valle y llenó con su volumen la diminuta zona que quedaba fuera del refugio, obstruyendo la luz de las estrellas, que quedaba a sus espaldas. El drow se dio cuenta de que le había tapado la salida y que no tenía ningún lugar por donde huir.

El demonio se detuvo de pronto y observó a su alrededor con curiosidad. Habían pasado siglos desde que Errtu viera a un drow y, en verdad, nunca había pensado encontrarse a uno en la superficie, en las llanuras heladas del norte.

Drizzt consiguió que le saliera la voz.

—Saludos, dueño del caos —exclamó con calma y respeto—. Soy Drizzt Do'Urden, de la casa de Daermon N'a'shezbaernon, novena familia al trono de Menzoberranzan. Bienvenido a mi humilde morada.

—Estás muy lejos de tu hogar, drow —respondió el demonio con evidente recelo.

—Al igual que tú, gran demonio del Abismo —replicó con frialdad Drizzt—. Y, si no me equivoco, ambos hemos venido a este rincón del mundo con similares propósitos.

—Yo sé por qué estoy aquí —fue la respuesta de Errtu—. Pero los asuntos de los drow nunca han sido de mi incumbencia... ni me importan.

Drizzt irguió la espalda y chasqueó la lengua para fingir una seguridad que no tenía. Sentía un nudo en el estómago y el sudor frío estaba a punto de deslizarse por su frente, pero volvió a chasquear la lengua y luchó contra el miedo, ya que era consciente de que, si el demonio percibía ese miedo, su credibilidad se vería mermada.

—¡Ah! Pero esta vez, por primera vez en muchos años, puede ser que los caminos de nuestros asuntos se crucen, gran proveedor de destrucción. Mi gente siente una gran curiosidad, por no decir interés, por el brujo al que al parecer sirves.

Errtu se encogió de hombros y una primera llamarada de peligroso odio apareció en sus ojos rojizos.

—¿Que sirvo? —repitió con incredulidad y con voz quebrada, como si estuviera al límite de una rabia incontrolada.

Drizzt se apresuró a rectificar.

—Al parecer, guardián de caóticas intenciones, el brujo tiene algún tipo de poder sobre ti, aunque estoy seguro de que trabajas junto a Akar Kessell.

—¡No sirvo a ningún humano! —gruñó Errtu, haciendo temblar los cimientos de la cueva con un enfático puntapié en el suelo.

Drizzt se preguntó si la pelea que no podía esperar ganar estaba a punto de empezar y, durante un instante, consideró la posibilidad de llamar a Guenhwyvar para, al menos, poder resistir los primeros golpes.

Sin embargo, el demonio pareció calmarse de nuevo. Convencido de haber adivinado a medias el motivo de la inesperada presencia del drow, Errtu miró con ojos inquisitivos a Drizzt.

—¿Servir al brujo? —se echó a reír—. ¡Akar Kessell es un ser insignificante incluso para el nivel de los humanos! Pero sabes bien, drow, y no te atrevas a negarlo, que tú estás aquí, al igual que yo, por Crenshinibon, y que Kessell puede irse al infierno.

La confusa mirada que le dirigió Drizzt era tan genuina que por un momento despistó a Errtu. El demonio todavía creía haber dado en el clavo, pero no podía comprender por qué el drow no comprendía el nombre.

—Crenshinibon —le explicó, haciendo un gesto con la garra en dirección al sur—. Un antiguo baluarte de indescriptible poder.

—¿La torre? —inquirió Drizzt.

La incertidumbre de Errtu emergió en forma de rabia explosiva.

—¡No juegues a hacerte el ignorante conmigo! —aulló el demonio—. Los drow conocen a la perfección el poder del artefacto de Akar Kessell o de otro modo no habrían salido a la superficie en su busca.

—Bien, has dado en el clavo —reconoció Drizzt—. Sin embargo, tenía que asegurarme de que la torre de la llanura era en realidad el antiguo artefacto que estoy buscando. Mis dueños no muestran merced ninguna contra los espías descuidados.

Errtu sonrió con perversidad al recordar las terribles cámaras de tortura de Menzoberranzan. ¡Los años que había pasado junto a los elfos oscuros había disfrutado sobremanera!

Drizzt se apresuró a desviar la conversación para intentar descubrir algún punto débil en Kessell o en su torre.

—Hay algo que me confunde, respetable espectro de demonio —empezó, teniendo buen cuidado de continuar con la lista de cumplidos—. ¿Con qué derecho posee el brujo a Crenshinibon?

—Con ninguno en absoluto —replicó Errtu—. ¿Brujo? ¡Bah! En comparación con tu propia gente, no es más que un aprendiz. La lengua se le traba cada vez que intenta pronunciar el más simple de los hechizos. Sin embargo, el destino a veces juega en contra nuestro. ¡Y parece divertirse con ese juego! Pero dejemos que Akar Kessell

disfrute con su breve momento de triunfo. ¡Los humanos no tienen una vida demasiado larga!

Drizzt sabía que estaba siguiendo una línea peligrosa de preguntas, pero aceptaba el riesgo. Incluso con un demonio mayor a pocos metros de distancia, Drizzt suponía que sus posibilidades de sobrevivir eran en este momento mayores que las de sus amigos de Bryn Shander.

—Aun así, mis dueños están preocupados de que la torre quede dañada en la próxima batalla con los humanos —mintió.

Errtu se detuvo un momento a reflexionar. La aparición de los elfos oscuros complicaba el simple plan del demonio de quitarle Crenshinibon a Kessell. Si los poderosos drow de la enorme ciudad de Menzoberranzan iban detrás de la reliquia, el demonio era consciente de que la encontrarían. La mera presencia de aquel drow cambiaba la percepción del demonio respecto a su relación con Crenshinibon. ¡Cuánto hubiera deseado poder destruir simplemente a Kessell y huir con la reliquia antes de que se introdujeran en el asunto los elfos oscuros!

Pero Errtu nunca había considerado a los drow como enemigos y, en cambio, su desprecio por el infeliz brujo era cada vez mayor. Tal vez una alianza con los elfos oscuros proporcionara beneficios a ambas partes.

—Dime, campeón sin par de la oscuridad —lo urgió Drizzt—, ¿está en peligro Crenshinibon?

—¡Bah! —se burló Errtu—. Incluso la torre, que no es más que un reflejo de Crenshinibon, es impenetrable. ¡Absorbe todos los ataques que dirigen a sus muros de espejo y los refleja de nuevo a su punto de origen! Únicamente el cristal de fuerza latente, el verdadero corazón de Cryshal-Tirith, es vulnerable, y está oculto y a salvo.

—¿En el interior?

—Por supuesto.

—Pero, si alguien consiguiera introducirse en la torre —razonó Drizzt—, ¿cuán protegido estaría entonces el corazón?

—Una tarea imposible —replicó el demonio—, a menos que los pescadores de Diez Ciudades tengan algún espíritu a su servicio. O tal vez un gran sacerdote, un archimago, consiguiera tramar un hechizo para descubrirlo. Con toda probabilidad, tus dueños saben que la puerta de Cryshal-Tirith es invisible e indetectable para cualquier ser de la esfera en la que repose la torre. ¡Ninguna criatura de este mundo material, incluida tu raza, podría encontrar la entrada!

—Pero... —prosiguió Drizzt con impaciencia.

Pero Errtu lo interrumpió.

—Incluso si alguien pudiera introducirse en la estructura —gruñó, impaciente por aquel río de suposiciones imposibles—, tendría que enfrentarse conmigo. Además, el límite del poder de Kessell en el interior de la torre es considerable, ya que el brujo se ha convertido en una extensión del propio Crenshinibon, una salida viviente de la increíble fuerza de la Piedra de Cristal. El corazón yace más allá del punto central de la interacción de Kessell con la torre, y en el extremo... —El demonio se detuvo, súbitamente receloso de las preguntas de Drizzt. Si los drow, poseedores de gran sabiduría, iban en verdad tras Crenshinibon, ¿por qué no conocían su poder y sus debilidades?

Errtu comprendió entonces el error que había cometido y volvió a examinar a Drizzt, pero esta vez desde una perspectiva diferente. Cuando se había encontrado con el drow por primera vez, se había quedado sorprendido por la mera presencia de un elfo oscuro en aquella región, había estudiado con atención los atributos físicos del propio drow para determinar si sus características de tal eran una ilusión, un inteligente aunque

simple truco de alteración de las formas realizado por un mago incluso de poca categoría.

Sin embargo, tras convencerse de que se hallaba ante un verdadero drow y no ante una ilusión, había aceptado la credibilidad de la historia de Drizzt por considerarla propia del estilo de los elfos oscuros.

Ahora el demonio se dispuso a examinar los restantes indicios, más allá de la piel oscura de Drizzt, y observó los objetos que llevaba consigo al igual que la zona que había elegido para el encuentro. Nada de lo que Drizzt llevaba encima, ni siquiera las armas que destacaban en sus caderas, parecía tener aquellas propiedades mágicas tan propias del mundo subterráneo. Gracias a lo que había podido aprender de los elfos oscuros durante los años que había permanecido a su servicio en Menzoberranzan, podía asegurar que la presencia de aquel drow no parecía en absoluto peligrosa.

Pero las criaturas del caos consiguen sobrevivir gracias a que no confían nunca en nada ni en nadie.

Así que Errtu prosiguió con su examen en busca de una prueba que demostrara la autenticidad de Drizzt. El único objeto que había podido detectar que reflejaba el pasado de Drizzt era una fina cadena de plata que llevaba colgada del cuello, una pieza de joyería muy habitual entre los elfos oscuros para sostener una diminuta bolsa con sus riquezas. Tras concentrarse en eso, Errtu descubrió una segunda cadena, más delgada que la primera, que parecía enredada con la otra, y siguió con la vista el pliegue casi imperceptible que la larga cadena dibujaba en las ropas del drow.

Se dio cuenta de que era algo poco corriente y tal vez podría revelarle alguna cosa interesante. Errtu señaló la cadena y, tras pronunciar una orden, alzó uno de sus dedos extendidos.

Drizzt se puso en tensión al notar que el emblema empezaba a moverse por debajo de su chaleco de cuero. Sintió que empezaba a subir hasta llegar al cuello y después vio cómo caía por encima de la ropa.

La sonrisa demoníaca de Errtu se ensanchó mientras examinaba la pieza con ojos inquisitivos.

—Una elección poco habitual en un drow —chilló con sarcasmo—. Hubiera esperado el símbolo de Lloth, la princesa demoníaca de vuestra gente. ¡Pobre princesa, se sentirá defraudada!

Un látigo de muchas correas apareció como por arte de magia en una de las garras del demonio, y Drizzt vio que con la otra sostenía una espada dentada y cruelmente mellada.

En un principio, Drizzt se concentró al máximo en busca de una mentira creíble que pudiera sacarlo de ese embrollo, pero, luego, sacudió la cabeza con aire resuelto y dejó a un lado las mentiras. No pensaba deshonorar a su divinidad.

En el extremo de la cadena de plata llevaba colgado un regalo que le había hecho Regis, una figura tallada que había realizado el halfling con el hueso de una de las pocas truchas que había conseguido pescar. Drizzt se había emocionado cuando Regis se la regaló y consideraba que era uno de sus trabajos más perfectos. La figura daba vueltas en el extremo de la cadena y sus gamas de sombras le otorgaban la profundidad de una verdadera obra de arte.

Representaba la cabeza de un unicornio blanco, el símbolo de la diosa Mielikki.

—¿Quién eres, drow? —inquirió Errtu. El demonio ya había decidido que tendría que matar a Drizzt, pero se sentía intrigado por un encuentro tan inusual. ¿Un elfo oscuro que seguía a la Dama del Bosque y que, además, vivía en la superficie terrestre? Errtu había conocido a muchos drow con el paso de los siglos, pero nunca había oído hablar de ninguno que abandonara las artes malévolas de los suyos. Los consideraba

asesinos de sangre fría que incluso le habían enseñado un truco o dos con respecto a los métodos de tortura más atroces.

—Es cierto que soy Drizzt Do'Urden —replicó con el semblante serio—. El que abandonó la casa de Daermon N'a'shezbaernon. —El miedo había desaparecido por completo desde el momento en que aceptó que no le quedaba otra alternativa que enfrentarse al demonio, y ahora razonaba con la calma propia de un luchador nato, preparado para aprovechar cualquier ventaja que pudiese favorecerlo—. Un guardabosques humilde servidor de Gwaeron Tormenta de Viento, héroe de la diosa Mielikki. —Hizo una ligera reverencia como correspondía a una correcta presentación.

Pero, al incorporarse, había desenfundado ya sus cimitarras.

—Tengo que derrotarte, servidor de la infamia —declaró—, y enviarte de regreso a las nubes eternas del mundo inferior, el Abismo. No hay lugar para ti en el mundo alumbrado por el sol.

—Estás confundido, elfo —replicó el demonio—. ¡Has abandonado el camino de tus antepasados y ahora alardeas de poder derrotarme! —Enormes llamaradas empezaron a surgir de las rocas que rodeaban a Errtu—. Te hubiera matado con dignidad, con un golpe directo, en honor a los de tu raza, pero tu orgullo me enfurece. ¡Te enseñaré a desear la muerte! ¡Ven, siente el poder de mi fuego!

Drizzt estaba ya en el límite de sus fuerzas por el calor que desprendía el fuego de Errtu, y el brillo de las llamas hería sus sensibles ojos de tal modo que el cuerpo del demonio no era más que una confusa sombra. Percibió que la oscuridad se extendía por el lado derecho del demonio y supo que Errtu había alzado su terrible espada. Se dispuso a defenderse, pero de pronto el demonio se echó a un lado y gruñó, asombrado y enfurecido.

Guenhwyvar se había abalanzado con firmeza sobre el brazo extendido.

El enorme demonio mantuvo a la pantera a la prudente distancia que le ofrecía el brazo estirado, intentando atrapar al felino entre su antebrazo y la pared de roca para que las garras y la mandíbula del animal no alcanzaran ningún punto vital. Guenhwyvar empezó a roer y morder el musculoso brazo y desgarró un pedazo de carne y músculo del demonio.

Errtu esbozó una mueca de dolor ante el ataque y decidió ocuparse del felino más tarde. Su mayor preocupación era ahora el drow, ya que el demonio respetaba el potencial poder de cualquiera de los elfos oscuros pues había visto caer a muchos enemigos ante los incontables trucos de los drow.

El látigo de varias cuerdas golpeó con fuerza en las piernas de Drizzt, con demasiada rapidez para que éste pudiese apartarse, enceguecido como estaba por el brillo que despedían las llamas. Errtu sostuvo con firmeza el mango mientras las cuerdas se enredaban en las ágiles piernas y rodillas del drow, y le fue fácil hacerlo caer de espaldas de un tirón.

Drizzt sintió un dolor punzante en las extremidades y se quedó durante un instante sin aliento tras caer sobre la dura piedra. Sabía que tenía que actuar sin la menor dilación, pero el brillo del fuego y el súbito golpe de Errtu lo habían dejado desorientado. Sintió que lo arrastraban por la piedra y percibió que la intensidad del calor aumentaba. Consiguió alzar la cabeza justo a tiempo para ver cómo uno de sus pies atados entraba en el círculo de fuego del demonio.

«Éste es el fin», pensó lisa y llanamente.

Pero la pierna no llegó a arder.

Ansioso por escuchar los gritos de agonía de su desvalida víctima, Errtu tiró con más fuerza del látigo y arrastró a Drizzt por completo bajo las llamas, pero, aunque estaba por completo rodeado de fuego, el drow apenas sentía el calor de las llamas.

Y, luego, con un último chisporroteo de protesta, las cálidas llamas acabaron por desaparecer.

Ninguno de los dos adversarios comprendió lo que había ocurrido y ambos pensaron que era obra del contrario.

Errtu volvió a atacar a toda prisa y, tras colocar un pie sobre el pecho de Drizzt, empezó a estrujarlo contra la piedra. El drow contraatacó a la desesperada con un arma, pero ésta no tuvo efecto ninguno sobre el monstruo de otro mundo.

Entonces Drizzt extrajo la otra cimitarra, la que había hallado entre el botín del dragón.

Silbando como agua en una hoguera, la hoja se introdujo en la articulación de la rodilla de Errtu. El mango del arma se calentó al entrar en contacto con la piel ardiente del demonio y por poco quema la mano de Drizzt, pero, de pronto, se convirtió en hielo puro, como si intentara combatir el calor interno de Errtu con una gélida fuerza propia. En ese momento Drizzt comprendió qué había extinguido el fuego.

El demonio se quedó boquiabierto y horrorizado, antes de empezar a gritar de dolor. ¡Nunca había sentido nada parecido! Se echó hacia atrás y empezó a sacudirse frenéticamente, intentando escapar al terrible mordisco del arma y arrastrando con él a Drizzt, que todavía no había conseguido librarse del látigo. Aquel súbito ataque de violencia pilló por sorpresa a Guenhwyvar, que salió volando del brazo del monstruo para acabar chocando con la pared de piedra.

Drizzt observaba la herida con incredulidad a medida que el demonio se echaba hacia atrás. ¡Del agujero que había dejado en la rodilla de Errtu salía vapor y los extremos de la herida estaban congelados!

Pero Drizzt también había quedado muy debilitado por su ataque. La cimitarra parecía haberse alimentado con la fuerza vital de su portador para arrojar a Drizzt a la batalla con el feroz monstruo.

Ahora, el drow se sentía como si ya no le quedaran fuerzas ni para sostenerse en pie. Aun así, sintió cómo se abalanzaba hacia adelante, con la cimitarra extendida, impelido por el hambre de lucha del arma.

La entrada del valle era demasiado estrecha y Errtu no podía ni esquivar el ataque ni huir.

La cimitarra se clavó en el vientre del demonio.

La oleada explosiva que provocó la entrada del arma en el centro vital de fuerza de Errtu acabó por completo con la resistencia de Drizzt, y lo lanzó hacia atrás. Fue a golpear contra la pared de piedra y sintió que la cabeza le daba vueltas, pero consiguió mantenerse lo suficientemente alerta para presenciar la batalla titánica que todavía se libraba.

Errtu llegó hasta el saliente de piedra. El demonio se tambaleaba y, aunque intentaba batir las alas, no conseguía ni siquiera alzarlas. La cimitarra había adquirido un tono blanco de poder y continuaba su lucha. El demonio no era capaz de agarrarla y sacarla de su cuerpo, a pesar de que la hoja clavada estaba ganando con toda probabilidad el conflicto, mientras cumplía la misión para la que había sido forjada y extinguía con su magia el fuego.

Errtu comprendió que había actuado de forma descuidada al confiar en su habilidad para matar a cualquier mortal en un simple combate, pero la verdad era que el demonio no había considerado siquiera la posibilidad de tener que enfrentarse a un arma tan poderosa. ¡Nunca había oído hablar de un arma tan punzante!

El vapor fluía a través de las entrañas expuestas de Errtu y envolvía a los dos adversarios.

—¡Así que has conseguido desterrarme, drow! —le espetó.

Drizzt observaba aturdido y sorprendido cómo se intensificaba el brillo blanco e iba desapareciendo la sombra negra.

—¡Un centenar de años, drow! —aulló Errtu—. ¡No demasiado tiempo para ti ni para mí! —El vapor se fue espesando a medida que la sombra parecía fundirse en él.

—¡Un siglo, Drizzt Do'Urden! —desde algún lugar lejano llegó el grito distante de Errtu—. ¡Mira entonces por encima de tu hombro! ¡Errtu no estará lejos!

El vapor se alzó en el aire y desapareció.

El último sonido que llegó a oídos de Drizzt fue el ruido metálico de la cimitarra al caer sobre el suelo de piedra.

Derechos de victoria

Wulfgar se recostó en su asiento en la cabecera de la mesa principal de la recientemente construida Sala de Aguamiel, golpeando impaciente el suelo con los pies por los largos retrasos que exigía la propia tradición. Creía que su gente habría debido estar ya en marcha, pero había sido precisamente la restauración de las ceremonias tradicionales y las celebraciones lo que había destituido al tirano Heafstaag —para colocarlo a él en su lugar— a los ojos de los bárbaros, escépticos y siempre recelosos.

En fin de cuentas, Wulfgar se había introducido entre ellos tras una ausencia de cinco años y había desafiado al que había sido rey durante muchos años. Un día después, había ganado la corona y, al siguiente, había sido coronado como el rey Wulfgar de la tribu del Elk.

Y él estaba decidido a que su reinado, por breve que pretendiese que fuera, no estaría marcado por las amenazas y las tácticas intimidantes de sus predecesores. Solicitaría a los guerreros de las tribus reunidas que lo siguieran a la batalla, pero no se lo exigiría, ya que sabía que un guerrero bárbaro era un hombre que seguía casi exclusivamente su valiente orgullo y, si le quitaban su dignidad, como Heafstaag había hecho al negarse a reconocer la soberanía de cada rey individual, el bárbaro en plena batalla no destacaba por encima de los hombres corrientes. Wulfgar sabía que tendrían que recobrar todo su orgullo si quería tener al menos una oportunidad de luchar contra las fuerzas del brujo, que los sobrepasaban en número.

Por ello se había alzado Hengorot, la Sala de Aguamiel, y por primera vez en casi cinco años volvieron a escucharse las notas del Desafío de la Canción. Fue un rato breve pero agradable, de bienintencionada competencia entre las tribus que habían sido sometidas bajo la incesante dominación de Heafstaag.

La decisión de construir la sala de pieles de reno había sido difícil para Wulfgar. Convencido de que todavía tenía tiempo antes del ataque del ejército de Kessell, había evaluado los beneficios de recobrar la tradición contra la necesidad evidente de actuar con rapidez y ahora sólo esperaba que, ante los preparativos de la batalla, Kessell no se diera cuenta de la ausencia del rey bárbaro, Heafstaag. Si, por el contrario, el brujo era suficientemente astuto, lo iban a pasar mal.

Ahora aguardaba con gran tranquilidad y paciencia, mientras veía cómo el fuego retornaba a los ojos de sus hombres.

—¿Como en los viejos tiempos? —preguntó Revjak, que estaba sentado junto a él.

—Buenos tiempos aquéllos.

Satisfecho, Revjak se recostó en la pared de piel de la tienda, para proporcionar al nuevo rey el momento de soledad que parecía evidente que deseaba. Y Wulfgar continuó a la espera de encontrar el momento adecuado para hacer su propuesta.

En el extremo más alejado de la sala, se había entablado una competición de tiro con hacha. De forma parecida a las tácticas empleadas por Heafstaag y Beorg para sellar un pacto entre las tribus durante el último Hengorot, el reto era lanzar un hacha desde la distancia máxima posible y hundirla en un barril de aguamiel con la suficiente

profundidad para abrir un agujero. El número de jarras que podían llenarse sin esfuerzo durante un tiempo determinado determinaba el éxito del tiro.

Wulfgar vio de pronto su oportunidad. Se levantó de su asiento y solicitó, por ser el anfitrión, que le dejaran efectuar el primer lanzamiento. Los hombres que habían sido elegidos para formar el jurado aceptaron ese derecho y lo invitaron a que probara desde la primera distancia seleccionada.

—Desde aquí —declaró Wulfgar, sosteniendo a Aegis-fang contra el hombro.

Murmullos de incredulidad y excitación empezaron a oírse por la sala. El uso de un martillo de guerra para este tipo de juegos no tenía precedentes, pero nadie osaba quejarse ni citar las reglas. Todos aquellos que habían oído contar historias, pero que nunca habían sido testigos presenciales de la fuerza con que Heafstaag lanzaba su hacha, estaban ansiosos por ver el arma en acción. Se colocó un barril de aguamiel sobre un taburete en el extremo más alejado de la sala.

—¡Poned otro tras éste! —pidió Wulfgar—. ¡Y otro detrás!

A continuación, se concentró en la tarea que tenía entre manos y no se tomó la molestia de prestar atención a los comentarios que oía a su alrededor.

Se colocaron los barriles y la multitud se apartó de la línea de tiro del rey. Wulfgar agarró a Aegis-fang con firmeza y respiró profundamente para calmarse. Los incrédulos espectadores observaron perplejos cómo el nuevo rey se puso súbitamente en movimiento y lanzó el poderoso martillo con una armonía y una fuerza impropias de cualquier humano.

Aegis-fang salió disparado, con la cabeza por delante, y cruzó como una flecha la sala entera para ir a estrellarse contra el primer barril, y luego el segundo y el tercero. Pero no se limitó a dar en los tres objetivos, sino que continuó su camino hasta arrancar un trozo de piel de la pared de la Sala de Aguamiel. Los guerreros que estaban más cerca de la puerta, salieron a toda prisa para ver el final de la trayectoria, pero el martillo se había perdido en la noche.

Se disponían a salir a buscarlo cuando Wulfgar los detuvo. El bárbaro se subió a una mesa y alzó los brazos por encima de la cabeza.

—¡Escuchadme, guerreros de las llanuras del norte! —empezó a voz en grito. Pero los hombres se quedaron boquiabiertos y varios cayeron de rodillas al ver que Aegis-fang retornaba de pronto a las manos del joven rey—. ¡Soy Wulfgar, hijo de Beornegar y rey de la tribu del Elk! Sin embargo, ahora me dirijo a vosotros no como vuestro rey sino como guerrero igual que vosotros, horrorizado por el deshonor que Heafstaag pretendía imponernos. —Alentado al darse cuenta de que había conseguido atraer su atención y ganarse su respeto, así como por la confirmación de que las suposiciones que había hecho sobre sus verdaderos deseos no habían estado erradas, Wulfgar reflexionó unos instantes. Estos guerreros habían deseado que alguien los librara del tiránico reinado del rey tuerto, habían sido diezmados casi hasta la extinción durante su última campaña y ahora habían estado a punto de luchar al lado de goblins y gigantes. Estaban ansiosos por tener un héroe que les hiciera recuperar su orgullo perdido.

—¡Soy el matador de dragones! —prosiguió—. Y, por derecho de victoria, poseo los tesoros de Muerte de Hielo.

Los murmullos volvieron a interrumpirlo, ya que el tesoro sin vigilancia se había convertido en uno de los temas de conversación. Wulfgar dejó que continuaran con sus charlas durante un breve instante, para aumentar su interés en el oro del dragón.

Cuando se acallaron las voces, continuó:

—¡Las tribus de la tundra no luchan haciendo causa común con goblins y gigantes! —bajó la voz ante las exclamaciones de aprobación que resonaron a su

alrededor—. ¡Luchamos contra ellos!

La multitud se calló de improviso y un guardia entró precipitadamente en la tienda, pero no se atrevió a interrumpir al nuevo rey.

—Al alba, partiré hacia Diez Ciudades —afirmó Wulfgar—. Lucharé contra el brujo llamado Kessell y contra la horda de monstruos que ha traído de la Columna del Mundo.

La multitud no respondió. Aceptaban de buen grado la idea de luchar contra Kessell, pero nunca hasta ahora se les había ocurrido pensar en la posibilidad de regresar a Diez Ciudades a ayudar a quienes prácticamente los habían destruido hacía cinco años.

Pero en aquel momento intervino el guardia.

—Me temo que tu empeño será en vano, joven rey —declaró. Wulfgar desvió la vista hacia el hombre, adivinando de antemano las noticias que traía—. En las llanuras del sur se alzan ya humaredas de grandes hogueras.

Wulfgar meditó sobre las dolorosas noticias. Había pensado que dispondría de más tiempo.

—¡Entonces, partiré esta misma noche! —rugió ante la atónita asamblea—. ¡Venid conmigo, amigos, fieles guerreros del norte! ¡Os enseñaré el camino que conduce a las perdidas glorias del pasado!

La multitud parecía dividida e indecisa, así que Wulfgar decidió jugar su última baza.

—¡Para todos aquellos que me sigan, o para sus supervivientes en el caso de que cayeran en la batalla, ofrezco un reparto equitativo del tesoro del dragón!

Había llegado como una tempestad del mar de Hielo Movedizo y había sabido capturar la imaginación y el corazón de todos y cada uno de los guerreros bárbaros. Además, ahora les prometía un retorno a las riquezas y a la gloria de tiempos pasados.

Aquella misma noche, el ejército mercenario de Wulfgar levantó el campamento y salió a toda velocidad por la llanura abierta.

Ni un solo hombre se quedó atrás.

La hora de la muerte

Bremen fue atacada al alba.

Los habitantes de la pequeña y desprotegida ciudad habían optado por no quedarse a luchar cuando la oleada de monstruos atravesó el río Shaengarne. Decidieron oponer una mínima resistencia a la horda, lanzando algunas lluvias de flechas a los goblins que iban en cabeza, con el único fin de atrasar el ataque lo suficiente para que los barcos más pesados y más lentos tuvieran tiempo de abandonar la bahía y alcanzar la relativa seguridad de Maer Dualdon. A continuación, los arqueros se precipitaron sobre el muelle y siguieron a sus compañeros.

Cuando los goblins llegaron por fin a la ciudad, la encontraron completamente desierta, y tuvieron que contentarse con mirar enfurecidos cómo los barcos se alejaban hacia el este para unirse a la flota de Targos y Termalaine. Como Bremen estaba demasiado apartada para que pudiese ser de utilidad a Akar Kessell, a diferencia de Termalaine, que había sido convertida en campamento, la ciudad fue incendiada hasta los cimientos.

Desde el lago, los últimos incorporados a la larga lista de víctimas sin hogar de la devastación de Kessell, observaron impotentes cómo sus casas caían envueltas en nubes de humo.

Desde la muralla de Bryn Shander, Cassius y Regis observaban de lejos la humareda.

—Ha vuelto a cometer una equivocación —aseguró Cassius al halfling.

—¿Por qué?

—Kessell ha acorralado a la gente de Targos y Termalaine, Caer-Konig y Caer-Dineval, y ahora a los de Bremen. Ahora, todas esas personas no tienen lugar alguno adonde ir y su única esperanza radica en la victoria.

—No es una gran esperanza —señaló Regis—. Ya has visto lo que es capaz de hacer la torre. E, incluso sin ella, el ejército de Kessell nos podría destruir con facilidad a todos. Como ya ha dicho, tiene todas las ventajas a su favor.

—Tal vez —admitió Cassius—. Es evidente que el brujo cree que es invencible, y eso es una equivocación, amigo mío. El animal más insignificante puede luchar con gran bravura si se lo acorrala contra una pared, porque nada tiene que perder. Un hombre pobre es mucho más mortífero que uno rico porque valora en mucho menos su propia vida. ¡Y un hombre arrancado de su hogar, en las aguas heladas y con los primeros vientos del invierno que empiezan a soplar, es un formidable enemigo!

»No tengas miedo, amigo —prosiguió Cassius—. ¡En el consejo de esta mañana encontraremos el modo de explotar al máximo los puntos débiles del brujo!

Regis asintió, incapaz de discutir la simple lógica del portavoz y sin atreverse a contradecir sus optimistas palabras. Sin embargo, después de examinar las filas de goblins y orcos que rodeaban la ciudad, el halfling mantenía pocas esperanzas.

Desvió la vista hacia el norte, donde el polvo parecía haberse posado ya sobre el valle de los enanos. La Escalada de Bruenor había desaparecido, derrumbada junto con el resto del acantilado cuando los enanos habían obstruido los accesos a sus cuevas.

—Abre una puerta para mí, Bruenor —murmuró Regis, distraído—. Por favor, déjame entrar.

Por pura coincidencia, Bruenor y su clan estaban discutiendo en aquel preciso momento la posibilidad de abrir una puerta en sus túneles, aunque no para dejar entrar a nadie. Después de su aplastante victoria sobre los ogros y goblins en las plataformas del exterior de las minas, los barbudos luchadores se habían dado cuenta de que no les agradaba la idea de permanecer sentados como inútiles mientras los orcos y los goblins, junto con monstruos todavía peores, destruían el mundo a su alrededor. Estaban ansiosos por darle un segundo golpe a Kessell. En su mundo subterráneo, no sabían si Bryn Shander aún permanecía en pie, o de si el ejército de Kessell había arrasado por completo Diez Ciudades, pero hasta ellos llegaban los sonidos propios de un campamento por encima de los sectores meridionales de su extenso complejo minero.

Bruenor era quien había propuesto la idea de una segunda batalla, principalmente por la rabia que le producía la inminente pérdida de sus amigos no enanos. Poco después de acabar con los goblins que habían conseguido escapar del derrumbamiento, el jefe del clan de Mithril Hall reunió a todo su pueblo.

—Enviad a alguien a los extremos más alejados de los túneles —ordenó—, y averiguad dónde descansan esos perros.

Aquella noche, los sonidos de los monstruos en movimiento se percibieron con toda claridad en la zona de más al sur, bajo la colina que rodeaba a Bryn Shander. Los trabajadores enanos se apresuraron a acondicionar de nuevo los túneles poco utilizados que llegaban hasta aquel extremo y, una vez que consiguieron situarse bajo el ejército, excavaron diez pozos separados, deteniéndose a pocos metros de la superficie.

Un brillo especial parecía haber vuelto a sus ojos: el júbilo de un enano que sabe que está a punto de machacar unas cuantas cabezas de goblins. El taimado plan de Bruenor tenía un potencial de venganza muy elevado a cambio de riesgos mínimos. En menos de cinco minutos, podían completar los pozos que habían hecho y, un minuto después, la fuerza de los enanos al completo se encontraría en el centro del campamento dormido de Kessell.

La reunión que Cassius había titulado consejo tenía en realidad como finalidad el que el portavoz de Bryn Shander pudiera exponer sus primeras estrategias de contraataque. Sin embargo, ninguno de los jefes allí reunidos, incluido Glensather, el segundo y único portavoz que se encontraba presente, esbozó la más mínima protesta. Cassius parecía haber estudiado con gran meticulosidad y detalle todos los aspectos del ejército de goblins apostado en el exterior, así como del brujo. El portavoz había esbozado una completa descripción de la fuerza, detallando las rivalidades potencialmente más explosivas entre las filas de goblins y orcos y sus estimaciones de cuánto tiempo haría falta para que las luchas internas llegaran a debilitar el ejército.

Aun así, todos los presentes estuvieron de acuerdo en que la piedra angular que mantenía el asedio era Cryshal-Tirith. El poder sobrenatural de aquella estructura de cristal convencería incluso a los orcos más reacios a obedecer sin rechistar. Tal como Cassius veía la situación, los límites de aquel poder eran el tema central de aquel asunto.

—¿Por qué insistió tanto Kessell en conseguir una rendición inmediata? —razonaba el portavoz—. Habría podido dejarnos bajo la tensión del asedio durante unos días para suavizar nuestra resistencia.

Los demás estuvieron de acuerdo con su línea de razonamiento, pero no tenían respuestas para darle.

—Tal vez Kessell no ejerza un control tan absoluto como pensamos sobre sus

fuerzas —sugirió el mismo Cassius—. ¿Será que el brujo teme que su ejército se desintegre a su alrededor si pierde mucho tiempo?

—Tal vez —respondió Glensather, de Cielo Oriental—. O quizás Akar Kessell vea tan sólo que ostenta la fuerza de la ventaja y sabe que nosotros no tenemos otra alternativa que ceder. ¿No estarás confundiendo confianza con preocupación?

Cassius se detuvo un momento para reflexionar sobre la pregunta.

—Es una buena pregunta —admitió al final—. Pero no nos ayuda en absoluto en nuestros planes.

Glensather y varios hombres más se volvieron a observar al portavoz con curiosidad.

—Tenemos que suponer lo segundo —explicó Cassius—. Si resulta que el brujo ejerce un control total sobre su variopinto ejército, entonces cualquier intento que hagamos será inútil. Por lo tanto, tenemos que actuar suponiendo que la impaciencia de Kessell demuestra una preocupación bien fundamentada.

»No creo que sea un estratega excepcional. Ha emprendido el camino de la destrucción suponiendo que eso nos obligaría a someternos, pero, al final, ha resultado que esa política puede provocar que nuestra gente se lance a la batalla sin condiciones. Las eternas rivalidades entre varias de las ciudades que cualquier jefe inteligente de una fuerza invasora hubiera utilizado como una ventaja excelente, han desaparecido ante la total falta de sutileza de Kessell y sus exhibiciones de brutalidad ultrajante.

Cassius era consciente de que estaba captando la atención de todos los asistentes, a juzgar por las miradas que le dirigían. En aquella reunión, intentaba cumplir dos objetivos: en primer lugar, convencer a los demás de que participaran en la jugada que estaba tramando, y en segundo lugar, levantarles el ánimo y devolverles un poco de esperanza.

—Nuestra gente está ahí afuera —declaró, acompañando las palabras con un movimiento circular del brazo—. En Maer Dualdon y el lago Dinneshere se han reunido las flotas y esperan algún tipo de señal de parte de Bryn Shander que les indique que las apoyamos. La gente de Good Mead y Dougan's Hole han hecho lo mismo en el lago del sur: se han armado al completo y saben bien que en esta batalla no habrá nada que dejar a los supervivientes si no salimos victoriosos. —Se inclinó hacia adelante y fue observando uno a uno a todos los presentes, para concluir con pesar—: Ni hogares, ni esperanza para nuestras viudas e hijos, ni siquiera un lugar adonde huir.

Cassius continuó reanimando a los que lo rodeaban y pronto recibió el apoyo de Glensather, que había adivinado el objetivo del portavoz de levantarles la moral y sabía la importancia que eso tenía. Cassius esperó hasta el momento oportuno y, cuando la mayoría de la asamblea había sustituido sus entrecejos fruncidos en señal de desesperación por un resuelto gesto de supervivencia, les soltó su arriesgado plan.

—Kessell ha pedido un emisario —dijo—, así que debemos enviarle uno.

—Tú o yo somos los más apropiados, ¿no? —intervino Glensather—. ¿Quién de nosotros irá?

Una astuta sonrisa se dibujó en el rostro de Cassius.

—Ninguno —replicó—. Uno de nosotros sería la opción evidente si lo que queremos es seguir las órdenes de Kessell, pero todavía nos queda una posibilidad. —Se volvió a observar a Regis, que desvió la vista, incómodo, adivinando a medias lo que el portavoz tenía en mente—. Hay alguien entre nosotros que se ha ganado una fama legendaria por su considerable habilidad para persuadir a los demás. Tal vez su atracción carismática nos hará ganar un tiempo valioso en nuestros tratos con el brujo.

Regis se sintió enfermo. Muy a menudo se había preguntado cuándo llegaría el día en que la piedra lo metiese en un problema demasiado profundo para salirse.

Varios de los demás asistentes observaban ahora al halfling, al parecer intrigados por la sugerencia de Cassius. Las historias del encanto del halfling y de su habilidad persuasoria, así como la acusación que le había formulado Kemp en el consejo, varias semanas antes, habían corrido de boca en boca en todas las ciudades, con los toques personales y exageraciones que cada narrador había querido añadirle para darse importancia. Aunque a Regis no le había preocupado la pérdida de su poder secreto, ya que ahora poca gente lo observaba directamente a los ojos, había llegado a forjarse cierta fama y, en realidad, nunca había considerado los posibles efectos negativos que pudiera tener el que la gente lo observara.

—Dejemos que sea el halfling, antiguo portavoz de Bosque Solitario, quien nos represente en la corte de Akar Kessell —declaró Cassius ante la aprobación casi unánime del resto de la asamblea—. ¡Tal vez nuestro pequeño amigo sea capaz de convencer al brujo del error de sus planes diabólicos!

—¡Estáis equivocados! —protestó Regis—. Son sólo rumores...

—La humildad es una virtud, querido amigo —lo interrumpió Cassius—. Y todos los que estamos aquí apreciamos la sinceridad de tus dudas sobre ti mismo y apreciamos todavía más tu disponibilidad a oponer tu talento contra Kessell a pesar de esas dudas.

Regis cerró los ojos y no respondió, consciente de que la moción sería aprobada con su consentimiento o sin él.

En efecto, la decisión fue tomada por unanimidad. La gente acorralada estaba dispuesta a asirse a cualquier esperanza que pudiese hallar.

Cassius actuó con rapidez para dar por finalizado el consejo, ya que creía que todas las demás cuestiones, como el problema de la superpoblación o la necesidad de provisiones, tenían poca importancia dada la situación actual. Si Regis fracasaba, todos los demás inconvenientes serían insignificantes.

Regis permanecía en silencio. Había acudido al consejo sólo para dar su apoyo a sus amigos portavoces y, al sentarse junto a la mesa, no había tenido la más mínima intención de participar activamente en las discusiones, pero ahora resultaba que se había convertido en el punto central del plan de defensa.

Cassius indicó con un gesto a Regis que se quedara cuando los demás empezaron a abandonar la sala. El portavoz de Bryn Shander cerró la puerta cuando salió el último, ya que deseaba mantener una entrevista en privado con el personaje principal de la primera parte de su plan de defensa.

—¡Podías haberme consultado sobre todo esto antes! —se quejó Regis en cuanto Cassius hubo cerrado la puerta—. ¡Me parece que al menos tenía derecho a dar mi opinión sobre una decisión de este tipo!

Cassius lo observó con pesar.

—¿Y qué oportunidades tenemos los demás? —inquirió—. ¡Al menos esto les ha devuelto la esperanza!

—Me sobreestimas —protestó Regis.

—Tal vez seas tú quien te subestimes.

Aunque el halfling se daba cuenta de que Cassius no se echaría atrás en el plan que había trazado y que había expuesto en la reunión, la confianza del portavoz en sus posibilidades era también agradable.

—Roguemos, por la salud de ambos, que sea en realidad esto último —prosiguió Cassius mientras se sentaba en una silla—. Aunque yo, en realidad, estoy convencido de ello. Tengo fe en ti, aunque tú no la tengas. Recuerdo bien cómo le hablaste al portavoz Kemp en el consejo de hace cinco años, aunque no me di cuenta de lo sucedido hasta que él te acusó de haberlo engañado. Un ejemplo de persuasión increíble, Regis de Bosque Solitario, y más aun porque permaneció en secreto durante tantos años.

Regis se sonrojó, pero nada dijo.

—¡Y si puedes convencer a los tipos tozudos como Kemp de Targos, Akar Kessell será una presa fácil para ti!

—Estoy de acuerdo contigo en considerar que Kessell no es un hombre de voluntad de hierro, pero los brujos son capaces de detectar los trucos de magia con gran facilidad. Y, además, olvidas al demonio. ¡No quiero ni siquiera intentar convencer a una criatura como ésa!

—Esperemos que no tengas que tratar con él —admitió Cassius con un estremecimiento—. Sin embargo, estoy convencido de que debes ir a la torre a intentar convencer al brujo. Si no podemos mantener inactivo a tan poderoso ejército hasta que los conflictos internos lo conviertan en nuestro aliado, estamos vencidos. Créeme, como amigo, que no te involucraría en una situación tan peligrosa si viera otra posibilidad. —Una mirada de total impotencia había sustituido la expresión optimista del rostro del portavoz y aquella genuina preocupación impresionó a Regis, como si fuera un hombre hambriento reclamando a gritos algo de comer.

A pesar del sentimiento que le producía ver al portavoz tan acorralado, Regis se veía obligado a admitir la lógica del plan así como la ausencia de otras posibilidades. Kessell no les había dejado mucho tiempo para reagruparse después del ataque inicial y, con el incendio de Targos, el brujo había demostrado su capacidad para destruir del mismo modo Bryn Shander. Por otro lado, al halfling no le cabía duda de que Kessell llevaría a cabo su vil amenaza.

Así que no le quedó otro remedio que aceptar su papel como la única opción. Por regla general, el halfling no tenía excesiva iniciativa, pero, cuando se comprometía con algo, procuraba hacerlo lo mejor posible.

—En primer lugar —empezó—, tengo que decirte, de modo estrictamente confidencial, que en realidad tengo una ayuda mágica. —Un brillo de esperanza cruzó por los ojos de Cassius, que se inclinó hacia adelante ansioso por conocer más detalles, pero Regis lo calmó con un gesto—. Sin embargo, debes comprender que, a diferencia de lo que cuentan algunas historias, no tengo poder para cambiar lo que hay en el corazón de una persona. No puedo convencer a Kessell de abandonar su diabólico camino al igual que no puedo convencer al portavoz Kemp de hacer las paces con Termalaine. —Se levantó de su butaca de piel y empezó a andar alrededor de la mesa con las manos entrelazadas en la espalda. Cassius lo observaba con impaciencia, incapaz de adivinar con exactitud lo que intentaba demostrar tras admitir y luego desacreditar su poder—. Pero a veces tengo el modo de hacer que la gente vea lo que la rodea desde una perspectiva diferente —admitió Regis—. Como el incidente que has mencionado, cuando convencí a Kemp de que seguir preferentemente una línea de acción podría ayudarlo a la larga a conseguir sus propias aspiraciones. Así que vuelve a explicarme, amigo Cassius, todo lo que hayas aprendido sobre el brujo y su ejército. Veamos si podemos descubrir el modo de que Kessell dude de las cosas en las que ha puesto su confianza.

La elocuencia del halfling dejó boquiabierto al portavoz. Aunque no se había atrevido a mirar a Regis a los ojos, tenía que admitir que había algo de cierto en los rumores que corrían y que él siempre había considerado exagerados.

—Mediante los transmisores de noticias nos han informado que Kemp se ha puesto al mando de las fuerzas sobrevivientes de las cuatro ciudades de Maer Dualdon —explicó Cassius—. Del mismo modo, Jensin, Brent y Schermont dirigen a los demás en el lago Dinneshere y, junto con las flotas de Aguas Rojas, constituyen una fuerza poderosa. Kemp ha jurado venganza y dudo que ninguno de los demás refugiados tenga el más mínimo deseo de rendirse o huir.

—¿Adónde podrían ir? —murmuró Regis, antes de observar con expresión pesarosa a su interlocutor, que tampoco tenía palabras de consuelo. Cassius había montado un espectáculo de confianza y esperanza para los demás durante el consejo y para la gente de la ciudad, pero ahora era incapaz de mirar a Regis y hacerle promesas.

Glensather se introdujo de improviso en la estancia.

—¡El brujo ha vuelto al campo de batalla! —gritó—. Ha solicitado la presencia de nuestro emisario... ¡Y las luces de la torre han empezado de nuevo!

Los tres salieron corriendo del edificio mientras Cassius aprovechaba para repetir toda la información de que disponía.

Regis se apresuró a silenciarlo.

—Estoy preparado —aseguró—. No tengo la más mínima idea de si este plan tuyo va a funcionar, pero tienes mi promesa de que al menos voy a intentarlo.

Llegaron a la puerta.

—Tiene que funcionar —aseguró Cassius, mientras le daba unos golpecitos en la espalda a Regis—. No nos queda otra esperanza. —Dio media vuelta para alejarse, pero Regis tenía aún una última pregunta que hacer.

—¿Y si Kessell está más allá de mis posibilidades? ¿Qué debo hacer si falla el plan?

Cassius observó a los miles de mujeres y niños que se apretujaban para protegerse del viento helado en las calles de la ciudad.

—Si fracasa... —empezó despacio—, si no puedes disuadir a Kessell de que utilice el poder de la torre contra Bryn Shander... —volvió a callar, como si no quisiera oír cómo las palabras salían de sus labios—, te doy la orden de que sometas la ciudad entera a Kessell.

El portavoz dio media vuelta y se alejó en dirección a la muralla, para presenciar de cerca el crítico encuentro. Regis no titubeó un solo instante, porque era consciente de que, si se detenía aunque fuera un momento, cambiaría de opinión y correría en busca de un rincón oscuro donde esconderse en la ciudad. Antes de tener la oportunidad de reconsiderarlo, atravesó la puerta principal y se alejó con paso firme en dirección a la colina donde lo esperaba la proyección de Akar Kessell.

El brujo había vuelto a aparecer en medio de dos espejos sostenidos por trolls y permanecía con los brazos cruzados mientras daba impacientes golpes con el pie en el suelo. Al ver su entrecejo fruncido, Regis tuvo la impresión de que el hombre iba a matarlo de un solo golpe antes de que llegara al pie de la colina. Pero tenía que mantener la vista fija en Kessell a medida que se acercaba. Los trolls eran las criaturas que más asco y repulsa le daban, por lo que tuvo que valerse de toda su fuerza de voluntad para seguir adelante. Incluso desde la puerta percibía su fuerte hedor a podrido.

Sin embargo, consiguió seguir hacia adelante, con la vista fija en el diabólico brujo.

Kessell examinó al emisario durante largo rato. En realidad, no había esperado encontrarse con un halfling como representante de la ciudad y no pudo dejar de preguntarse por qué Cassius no había querido acudir personalmente a una reunión tan importante.

—¿Vienes a mí como el representante oficial de Bryn Shander y de todos los que en la actualidad residen dentro de esas murallas?

El halfling asintió.

—Soy Regis, de Bosque Solitario —respondió—, amigo de Cassius y antiguo miembro del Consejo de los Diez. Me han nombrado portavoz de la gente que hay en el interior de la ciudad.

Kessell entrecerró los ojos como anticipándose a la victoria.

—¿Y me traes su rendición incondicional?

Regis empezó a andar arrastrando los pies y balanceándose de forma que el rubí hiciese otro tanto sobre su pecho.

—Desearía mantener una entrevista privada con usted, poderoso mago, para discutir los términos del acuerdo.

Kessell abrió los ojos de par en par y enseguida desvió la vista hacia Cassius, que permanecía junto a la muralla.

—¡Dije incondicional! —aulló mientras a sus espaldas las luces de Cryshal-Tirith empezaban su danza cada vez más rápida—. ¡Ahora seréis testigos de las consecuencias de vuestra insolencia!

—¡Espera! —suplicó Regis, dando saltos a su alrededor para captar de nuevo la atención del brujo—. Hay varias cosas que debes saber antes de decidirte.

Kessell sentía poco interés por los movimientos del halfling, pero, de pronto, el colgante de rubí captó su atención y, a pesar de la protección que le ofrecía la distancia entre su cuerpo físico y la ventana de su imagen proyectada, se quedó fascinado ante la gema.

Regis no pudo resistir el esbozar una sonrisa, aunque muy discreta, al ver que los ojos del brujo ya no parpadeaban.

—Poseo cierta información que estoy convencido de que considerarás valiosa —dijo con calma.

Kessell le indicó con un gesto que continuara.

—Aquí no —susurró Regis—. Hay demasiados oídos curiosos a nuestro alrededor y no todos los goblins aquí reunidos estarán contentos de escuchar lo que vengo a decirlos.

Kessell consideró las palabras del halfling durante un instante. Por algún motivo que no podía comprender, sentía una súbita curiosidad.

—Muy bien, halfling —accedió—. Escucharé tus palabras.

De pronto, se produjo un estallido y el brujo desapareció en una nube de humo.

Regis observó por encima del hombro a la gente de la muralla y asintió.

Siguiendo las órdenes telepáticas que recibían desde la torre, los trolls cambiaron la posición de los espejos para captar el reflejo de Regis y, tras un segundo estallido, el halfling desapareció también entre una nube de humo.

Desde la muralla, Cassius le devolvió el gesto a Regis, aunque el halfling ya había desaparecido, y luego respiró con más calma, aliviado por la mirada que le había dirigido el emisario y por el hecho de que se acercaba la puesta de sol y Bryn Shander todavía aguantaba en pie. Si su suposición, basada en la observación de las acciones del brujo, era correcta, Cryshal-Tirith extraía la mayor parte de su energía de la luz solar.

Parecía que su plan les había proporcionado, al menos, una noche más de plazo.

A pesar de tener los ojos legañosos, Drizzt reconoció la oscura silueta que tenía frente a él. El drow se había dado un golpe en la cabeza al caer tras la embestida con la cimitarra, y Guenhwyvar, su leal compañera, había permanecido en vela silenciosa durante las largas horas en que su amo había estado inconsciente, a pesar de que también ella había recibido heridas en su lucha con Errtu.

Drizzt consiguió incorporarse hasta quedar sentado e intentó orientarse de nuevo observando los alrededores. Al principio, pensó que había llegado el alba, pero luego se dio cuenta de que el pálido reflejo de luz provenía del oeste. Había permanecido inconsciente durante la mayor parte del día, totalmente exhausto ya que la cimitarra le había extraído su energía vital en la pelea con el demonio.

Guenhwyvar parecía mucho más agotada. Llevaba el lomo pelado a raíz de su choque con el muro de piedra y Errtu le había hecho un profundo corte en una de las patas delanteras.

Pero, más que las heridas, la pantera mágica acusaba un gran cansancio. Había sobrepasado con creces su tiempo habitual de permanencia en el mundo material. El paso entre su mundo y el del drow se mantenía intacto gracias a la energía mágica propia del felino, pero cada minuto que pasaba lejos de su hogar iba perdiendo parte de esa fuerza.

Drizzt le dio unos ligeros golpecitos en el lomo. Comprendía el sacrificio que Guenhwyvar había hecho por él y deseó poder cumplir con las necesidades del felino y enviarlo de regreso a su propio mundo.

Sin embargo, no podía hacerlo. Si la pantera regresaba a su hogar, pasarían horas antes de que pudiera recobrar la fuerza necesaria para restablecer el puente de conexión con su mundo, y necesitaba al animal ahora.

—Un poco más —suplicó, y la fiel bestia se tendió a su lado sin soltar un solo gruñido de protesta. Drizzt la observó con pesar y volvió a acariciarle el cuello. ¡Cómo deseaba poder librar al felino de su servicio! Aun así, no podía.

A juzgar por lo que Errtu le había contado, la puerta de Cryshal-Tirith era invisible a los seres del Mundo Material.

Necesitaba la vista de Guenhwyvar.

Una mentira dentro de otra mentira

Cuando Regis consiguió centrar de nuevo la vista tras el destello cegador de los espejos, se encontró otra vez ante el brujo. Kessell permanecía sentado en un trono de cristal, recostado en uno de los brazos y con las piernas cruzadas. Estaban en una habitación cuadrada, de cristal, que proporcionaba una extraña impresión visual pero que parecía sólida como una piedra. Regis se dio cuenta al instante de que estaba en el interior de la torre. La estancia estaba repleta de espejos, muy adornados y con extrañas formas. Uno de ellos, el más grande y el más decorado, captó de inmediato la atención del halfling, porque una especie de fuego parecía latir en su interior. Regis desvió la vista en dirección opuesta al espejo en busca del objeto cuya imagen quedaba proyectada en él, pero entonces advirtió que las llamas no eran un reflejo sino algo palpable que ocurría en las profundidades del propio espejo.

—Bienvenido a mi hogar —se burló el brujo—. ¡Debes considerarte persona afortunada por poder observar este esplendor!

Pero Regis observaba con mirada fija a Kessell, estudiando a fondo su actitud, ya que el tono de su voz no se parecía al de las demás personas que había hipnotizado con el rubí.

—Tendrás que perdonar mi sorpresa cuando nos vimos por primera vez —prosiguió Kessell—. ¡No esperaba que los hombres de Diez Ciudades enviaran a un halfling a hacer el trabajo! —Volvió a soltar una carcajada y Regis comprendió que algo había interrumpido el proceso de hipnosis que había empezado con el brujo en el exterior.

No le era difícil saber lo que había ocurrido, ya que podía percibir el poder que emanaba de aquella habitación y era evidente que Kessell se alimentaba de ese poder. Con la mente en el exterior, el brujo había quedado vulnerable a la magia del rubí, pero en el interior de la torre su fuerza era mucho mayor que la influencia de la gema.

—Dijiste que tenías una información que ofrecerme —dijo Kessell de repente—. ¡Habla ahora, claro y conciso! ¡O haré que tu muerte se convierta en algo muy desagradable!

Regis empezó a tartamudear, en un intento de improvisar una historia diferente de la planeada. Las mentiras insidiosas que había pensado decir hubieran tenido una influencia muy limitada sobre el no hipnotizado brujo y, de hecho, en su propia debilidad revelarían muchos datos ciertos de las estrategias de Cassius.

Kessell se incorporó en el trono y se inclinó sobre el halfling, clavando la vista en él.

—¡Habla! —ordenó.

Regis percibió que una voluntad de hierro se imponía sobre todos sus pensamientos y lo impelía a obedecer todas las órdenes de Kessell. Sin embargo, sintió que la fuerza dominadora no provenía del brujo, sino que parecía proceder de una fuente externa, tal vez de un objeto invisible que el hechicero pudiese llevar oculto en algún bolsillo de su túnica.

No obstante, los halflings en general poseían una resistencia natural a ese tipo de

influencias y, además, la fuerza de la gema ayudaba a Regis a contrarrestar la voluntad que se insinuaba, de modo que acabó por apartarla. Pero, en aquel momento, una idea acudió a la mente del halfling. Había visto a demasiada gente caer rendida ante la hipnosis del rubí para ser capaz de imitar muy bien los síntomas. Empezó a moverse con actitud desgarbada, como si de pronto se encontrara muy a gusto, y centró la vista vacía en una imagen de un rincón de la estancia, por encima del hombro de Kessell. Al poco rato, empezó a sentir que se le secaban las pupilas, pero resistió la tentación de parpadear.

—¿Qué información deseas? —inquirió mecánicamente.

Kessell se echó hacia atrás con una sonrisa confiada en los labios.

—Dirígete a mí como a tu maestro Kessell —ordenó.

—¿Qué información deseas, maestro Kessell?

—Bien —la sonrisa se ensanchó—. Admite la verdad, halfling, la historia que venías a contarme era una mentira.

«¿Por qué no? —pensó Regis—. Una mentira disfrazada de verdad tiene un impacto mucho mayor.»

—Sí —respondió—. Pretendía hacerte creer que tus aliados más acérrimos planeaban traicionarte.

—¿Y con qué propósito? —hostigó Kessell, satisfecho de sí mismo—. Seguramente la población de Bryn Shander sabe que puedo destruirlos con la ayuda de mis aliados o sin ella. Me parece una idea poco práctica.

—Cassius no tiene intención alguna de derrotarte, maestro Kessell.

—Entonces, ¿por qué estás aquí? ¿Y por qué Cassius no ha decidido enviar su rendición incondicional tal como exigí?

—Se me envió para que sembrara la duda —replicó Regis, improvisando a ciegas para mantener a Kessell intrigado y ocupado. Para sus adentros, intentaba idear un nuevo plan—. Para dar a Cassius más tiempo para llevar a cabo su verdadera estrategia de acción.

Kessell volvió a inclinarse hacia adelante.

—¿Y cuál es esa estrategia de acción?

Regis permaneció un instante en silencio, buscando con desesperación una respuesta.

—¡No puedes resistirte a mí! —gritó Kessell—. ¡Mi voluntad es demasiado grande! ¡Responde, o extraeré de ti la verdad a la fuerza!

—Escapar —murmuró Regis y, después de decirlo, un abanico de posibilidades se abrió en su mente.

Kessell se recostó de nuevo en su asiento.

—Imposible —replicó con indiferencia—. Mi ejército es demasiado fuerte y compacto para que los humanos encuentren ningún hueco por donde huir.

—Tal vez no sea tan fuerte como crees, maestro Kessell —insinuó Regis. Ante él veía ahora con toda seguridad el camino que debía seguir. Una mentira dentro de otra mentira. Sí, le gustaba la fórmula.

—¡Explícate! —le ordenó Kessell al tiempo que una sombra de preocupación cruzaba por su engreído rostro.

—Cassius tiene aliados entre tus filas.

El brujo se incorporó, temblando de rabia, y Regis se quedó maravillado por lo bien que funcionaba su interpretación. Por un instante, no pudo dejar de preguntarse si alguna vez una de sus víctimas habría hecho el mismo truco con él, pero apartó aquel pensamiento desagradable de su mente para considerarlo en otro momento.

—Los orcos han vivido entre la gente de Diez Ciudades durante muchos meses —

prosiguió—. De hecho, una de las tribus entabló una relación comercial con los pescadores y, aunque ellos también responden a tu dominio, todavía le deben cierta lealtad a Cassius, si es que se puede hablar de lealtad en el caso de los orcos. Apenas tu ejército empezó a acampar en los alrededores de Bryn Shander, se entablaron las primeras comunicaciones entre ésta y el jefe de los orcos, que envió a un mensajero a escondidas a la ciudad.

Kessell se apartó un mechón de cabellos del rostro y se frotó con nerviosismo el rostro. ¿Sería posible que su ejército, aparentemente invencible, poseyera un punto débil?

¡No, nadie podía atreverse a oponer resistencia a Akar Kessell!

Aun así, si varios estaban urdiendo un plan en contra suya... Si todos ellos estaban en contra suya, ¿quién iba a enterarse? Además, ¿dónde diablos estaba Errtu? ¿Sería posible que el demonio estuviese detrás de todas estas maquinaciones?

—¿Qué tribu? —preguntó con suavidad a Regis, quien por el tono de su voz comprendió que había dado en el clavo.

El halfling aprovechó para sembrar del todo la duda en la mente del brujo.

—El grupo que enviaste a saquear la ciudad de Bremen, los orcos de la Lengua Dividida —respondió, observando con gran satisfacción cómo los ojos del brujo se abrían de par en par—. Mi misión era únicamente conseguir que no tomaras ninguna resolución antes del anochecer, ya que los orcos tenían planeado regresar antes del alba, en teoría para reagruparse en la posición que les tenías asignada en el campo, pero en la práctica para abrir una vía de escape en el flanco oeste. Cassius tenía que conducir a la gente de Bryn Shander por la colina hasta la tundra abierta. Lo único que pretendían era que la desorganización les diera tiempo suficiente para sacarte una amplia ventaja. ¡Luego, te hubieras visto forzado a perseguirlos hasta Luskan!

El halfling era consciente de que en el plan había muchos puntos débiles, pero en general parecía razonable para gente que se encontraba en una situación tan desesperada. Kessell golpeó con el puño cerrado el brazo del trono.

—¡Locos! —gruñó.

Regis respiró más aliviado. Había convencido al brujo.

—¡Errtu! —gritó de pronto, sin saber que el demonio había desaparecido del mundo material.

No hubo respuesta.

—¡Oh, maldito demonio! —se quejó—. Nunca estás cerca cuando te necesito. —Desvió la vista hacia Regis—. Espera aquí. Más tarde, tendré que hacerte una serie de preguntas. —El fuego de su ira crecía por momentos—. Primero, tengo que hablar con algunos de mis generales. ¡Ya enseñaré yo a esos orcos de la Lengua Dividida que osan oponérseme!

En realidad, las observaciones de Cassius indicaban que los orcos de la Lengua Dividida eran los seguidores más acérrimos y fanáticos de Kessell.

Una mentira dentro de otra mentira.

Aquella misma noche, en las aguas de Maer Dualdon, la flota conjunta de las cuatro ciudades observaba con ojos recelosos cómo un segundo grupo de monstruos se separaba de la fuerza principal y se encaminaba en dirección a Bremen.

—Curioso —señaló Kemp a Muldoon, de Bosque Solitario, y al portavoz de la ciudad arrasada de Bremen, que permanecían junto a él en la cubierta del buque insignia de Targos.

Toda la población de Bremen estaba embarcada en el lago y, en realidad, el primer grupo de orcos, después de unos cuantos flechazos iniciales, no había encontrado

mayor resistencia en la ciudad. Además, Bryn Shander permanecía intacta. ¿Por qué entonces extendía todavía más su línea de poder el brujo?

—Akar Kessell me confunde —exclamó Muldoon—. O su genialidad está por encima de mis posibilidades o comete errores tácticos básicos.

—Confía en que sea lo segundo —respondió Kemp, optimista—, porque todo lo que intentemos será inútil si se trata de lo primero.

Así que continuaron preparando a sus guerreros para cuando llegara el momento oportuno de contraatacar y conduciendo a las mujeres y niños en los barcos restantes hacia la hasta ahora intacta orilla de Bosque Solitario, siguiendo una estrategia similar a la que llevaban a la práctica las fuerzas de los que se refugiaban en los otros dos lagos.

En la muralla de Bryn Shander, Cassius y Glensather observaban la división de las fuerzas de Kessell con más conocimiento de causa.

—Bien hecho, halfling —murmuró Cassius al viento nocturno.

Con una sonrisa, Glensather colocó una mano sobre el hombro del portavoz.

—Iré a informar a nuestros generales de campo —exclamó—. ¡Si llega el momento de atacar, tenemos que estar preparados!

Cassius dio unos golpecitos sobre la mano de Glensather y asintió. Cuando el portavoz de Cielo Oriental se hubo marchado, se inclinó sobre el muro con la vista fija en las oscuras paredes de Cryshal-Tirith y, tras morderse el labio inferior, declaró en voz alta:

—¡Llegará nuestra hora!

Desde lo alto de la cumbre de Kelvin, Drizzt Do'Urden también presenció el brusco cambio en el ejército de monstruos. Había acabado de ultimar los preparativos finales de su osado asalto a Cryshal-Tirith cuando el lejano resplandor de la enorme masa de antorchas tomó de repente rumbo hacia el oeste. Permaneció sentado, junto a Guenhwyvar, y estudió la situación durante un breve instante, en busca de alguna pista que explicara el motivo de aquella súbita acción.

No consiguió sacar ninguna conclusión, pero la noche era cada vez más cerrada y tenía que darse prisa. No estaba seguro de si aquella actividad podía resultar de utilidad, por debilitar las filas del campamento, o, muy al contrario, podía ser perjudicial, porque demostraba que los monstruos se disponían a emprender alguna acción, pero comprendía que la población de Bryn Shander no podía afrontar retraso alguno. Empezó a descender por el sendero de la cumbre, con la pantera.

Llegó a la llanura al poco rato y empezó a avanzar con rapidez por el paso de Bremen. Si se hubiera detenido a estudiar los alrededores o hubiera aguzado el oído, habría podido escuchar un distante rugido en la tundra abierta que indicaba que se estaba aproximando otro ejército.

Sin embargo, el objetivo del drow estaba en el sur y no desviaba la vista de la oscuridad que rodeaba a Cryshal-Tirith mientras seguía avanzando con rapidez. Iba ligero de equipaje, ya que tan sólo había cogido los objetos que creía podían serle útiles en la tarea. Llevaba sus cinco armas: las dos cimitarras enfundadas en sus bolsas de cuero y atadas a las caderas, una daga sujeta con el cinturón en el centro de la espalda y los dos cuchillos ocultos en el interior de las botas. El símbolo sagrado y la bolsa de riquezas seguían colgadas de su cuello y todavía llevaba atado al cinturón un saco con el resto de la harina que le había quedado de su batalla en la guarida de los gigantes... un objeto sentimental, recuerdo de las osadas aventuras que había corrido con Wulfgar. Todos los demás objetos que solía acarrear, como el saco, la cuerda y las demás cosas que utilizaba para poder sobrevivir día a día en la hostil tundra, los había dejado en la cueva.

Al pasar por las afueras de Termalaine, oyó gritos de júbilo de los goblins, que celebraban la victoria.

—¡Atacad ahora, pescadores de Maer Dualdon! —exclamó en voz baja. Pero, al pensar en ello, se alegró de que los barcos permanecieran en el lago. Incluso en el caso de que pudiesen deslizarse hasta la ciudad y atacar con rapidez a los monstruos, no podían permitirse las pérdidas que hubieran sufrido. Termalaine podía esperar; existía una batalla más importante que tenía que ser librada sin dilación.

Drizzt y Guenhwyvar se acercaron al perímetro externo del campamento principal de Kessell y el drow se alegró de que los signos de conmoción en el interior del campamento se hubieran calmado. Un orco solitario montaba guardia apoyado sobre su espada, observando sin ver la oscuridad vacía del horizonte del norte. Incluso si hubiera permanecido alerta, no habría detectado la proximidad de las dos sombras, más oscuras que la negra noche.

—¿Cómo va? —preguntó alguien desde algún punto lejano.

—Despejado —replicó el guardia.

Drizzt permaneció a la escucha mientras la pregunta se iba repitiendo en varios puntos. Luego, indicó a Guenhwyvar que se mantuviera inmóvil y se fue arrastrando por el suelo hasta acercarse lo suficiente al guardia.

El orco fatigado no llegó ni siquiera a oír el silbido de la daga que se aproximaba.

Y, de pronto, Drizzt estaba junto a él, para sujetarlo en silencio mientras caía en la oscuridad. El drow extrajo la daga de la garganta del orco y depositó con cuidado a su víctima en el suelo. Luego, él y Guenhwyvar, sombras indetectables de la muerte, entraron en el campamento.

Habían roto la única línea de guardia que habían montado en el perímetro norte, con lo que ahora se deslizaban con facilidad por el campamento dormido. Drizzt habría podido matar entonces a docenas de orcos y goblins, incluso algún verbeeg, pero el cese de sus sonoros ronquidos habría llamado la atención, y, además, no podía aflojar el paso. Cada minuto que pasaba Guenhwyvar iba perdiendo fuerza y ahora los primeros indicios de su segundo enemigo, el alba, asomaban por el cielo, hacia el este.

Las esperanzas del drow habían crecido considerablemente por los progresos que había hecho, pero se sintió defraudado al llegar a Cryshal-Tirith. Un grupo de guardias orcos armados rodeaban la torre, obstruyéndole el paso.

Se agachó junto a la pantera, indeciso de lo que debía hacer. Para poder escapar del campamento antes de que el alba los descubriese, tendrían que pasar por el mismo camino por el que habían llegado, pero Drizzt dudaba de que, Guenhwyvar, en su penoso estado, pudiese intentar siquiera esa ruta. Sin embargo, seguir adelante significaba una lucha a la desesperada con un grupo de ogros. No parecía haber respuesta alguna para el dilema.

Pero, en aquel momento, pareció ocurrir algo en el sector más nororiental del campamento que les abrió un camino a los furtivos compañeros. Empezaron a sonar gritos de alarma y los guardias se alejaron unos pasos de sus puestos. Drizzt pensó en un principio que habían descubierto al orco asesinado, pero los gritos sonaban demasiado hacia el este.

Pronto, los choques entre armas empezaron a resonar en el aire. Se había entablado una batalla. Drizzt supuso que sería entre tribus rivales, pero no podía distinguir a los combatientes desde tanta distancia.

De todas formas, no sentía una gran curiosidad. Los indisciplinados ogros se habían alejado lo suficiente de sus posiciones y Guenhwyvar había localizado la entrada de la puerta, así que no lo dudó un solo instante.

Los ogros no llegaron a darse cuenta de cómo las dos sombras entraban en la torre

a sus espaldas.

Una extraña sensación, como una especie de zumbido, se apoderó de Drizzt en cuanto cruzó el umbral de Cryshal-Tirith. Daba la impresión de que se había introducido en las entrañas de una entidad viva. Sin embargo, continuó adelante, a través de la galería oscura que conducía al primer nivel de la torre, apreciando el extraño material cristalino de que estaban formadas las paredes y los suelos de la estructura.

Se encontraba en una habitación cuadrada, la más inferior de la estructura de cuatro plantas. Aquél era el vestíbulo en el que Kessell solía reunirse con sus generales de campo, una sala de audiencia primaria para todos salvo sus comandantes supremos.

Drizzt paseó la vista alrededor, fijándose en las formas oscuras de la habitación y las profundas sombras que creaban. Aunque no podía percibir movimiento alguno, presintió que no estaba solo, y a la vez se dio cuenta de que Guenhwyvar compartía aquella misma sensación, porque tenía el pelo del cuello erizado y había dejado escapar un gruñido en voz baja.

Kessell consideraba aquella estancia como una antesala que servía de amortiguador entre él mismo y el resto del mundo exterior y era la única habitación de la torre que raramente solía visitar. En aquel lugar alojaba también a sus trolls.

Otras opciones

Los enanos de Mithril Hall completaron la primera de sus salidas secretas poco después de la puesta de sol. Bruenor fue el primero en subir a lo alto de la escalera y espiar por debajo de la capa de césped que habían cortado en medio del ejército de monstruos. Tan expertos eran los mineros enanos que habían sido capaces de excavar un túnel recto en el centro de un grupo de goblins y ogros sin ni siquiera sembrar la alarma entre los más cercanos.

Bruenor sonreía al volver a unirse a los hombres de su tribu.

—Acabad los otros nueve —ordenó mientras descendía por el túnel, con Catti-brie a su lado—. Esta noche alguno de los chicos de Kessell tendrá el sueño pesado —declaró mientras acariciaba el mango de su hacha.

—¿Qué papel tengo yo en la inminente batalla? —preguntó Catti-brie cuando se separaron de los demás enanos.

—Tendrás que alzar una de las palancas y derrumbar los túneles si alguno de ellos se cuele aquí dentro —respondió Bruenor.

—¿Y si te matan en el campo de batalla? —razonó la muchacha—. Quedarme enterrada sola en uno de estos túneles no me parece muy prometedor.

Bruenor se acarició la barba rojiza. No había pensado en esa posibilidad, creyendo únicamente que, si él y los de su clan caían en el campo de batalla, Catti-brie permanecería a salvo en los túneles enterrados. Pero, ¿cómo podría vivir ahí abajo sola? ¿Qué precio tendría que pagar para sobrevivir?

—Entonces, ¿prefieres salir a la superficie y luchar? Eres bastante buena con la espada y estaré en todo momento a tu lado.

Catti-brie consideró la propuesta durante un breve instante.

—Permaneceré junto a la palanca —decidió, por fin—. Tú ya tendrás suficiente trabajo para cuidar de tu vida allí arriba y, además, alguien tiene que quedarse para derrumbar los túneles. ¡No podemos dejar que los goblins se paseen por nuestras salas como si estuvieran en sus casas! Por otro lado —añadió con una sonrisa—, es una estupidez por mi parte preocuparme. Sé que volverás a mí, Bruenor. ¡Nunca me has fallado, ni tú ni los de tu clan! —Le estampó un beso en la frente y desapareció por el corredor.

Bruenor sonrió a sus espaldas.

—Eres una chica valiente, Catti-brie —murmuró.

El trabajo en los túneles finalizó pocas horas después. Se habían excavado los pozos y la estructura de túneles de alrededor se había arreglado para poder derrumbarlos en caso de cualquier acción de contraataque o de un hipotético avance del ejército de goblins. El clan entero, con los rostros enmascarados con hollín y sus pesados escudos y armas ocultas bajo paños de color oscuro, permanecían alineados en la base de los diez pozos. Bruenor fue el primero en subir a investigar y, tras echar una ojeada al exterior, regresó sonriente. Nada parecía molestar el plácido sueño del ejército de ogros y duendes.

Cuando estaba a punto de dar la señal para que sus hombres entraran en acción, se

produjo una gran conmoción en el campamento. Bruenor permaneció al acecho en lo alto del pozo, aunque mantuvo la cabeza debajo de la capa de césped (con lo cual tuvo que soportar algún pisotón de un duende), e intentó adivinar lo que había alertado a los monstruos. Hasta sus oídos llegaban gritos de mando y un fuerte estruendo parecido al de una amplia fuerza en movimiento.

Se sucedieron más gritos y exclamaciones por la muerte de Lengua Dividida. Aunque nunca había oído ese nombre, no le fue difícil suponer que se refería a una tribu de orcos.

—Así que se están peleando entre ellos... —murmuró en voz baja. Chasqueó la lengua al darse cuenta de que el ataque de los enanos tendría que esperar y volvió a descender por la escalera.

Sin embargo, el clan, defraudado por el retraso, no se dispersó, sino que permaneció a la espera, dispuesto a llevar a cabo el trabajo de aquella noche pasase lo que pasase.

Transcurrió más de media noche y todavía seguían oyendo ruidos en el campamento, pero la espera no disminuía en lo más mínimo la determinación de los enanos sino que, por el contrario, el retraso parecía intensificarla, aumentando su ansia de sangre de goblins. Los enanos eran herreros, además de luchadores; hombres acostumbrados a pasar largas horas añadiendo una simple escama a la estatua de un dragón, y su paciencia era infinita.

Al final, cuando la calma pareció retornar al campamento, Bruenor volvió a subir por la escalera, pero antes de poder escudriñar por debajo de la capa de césped, llegaron hasta sus oídos los reconfortantes sonidos de respiraciones pausadas y pesados ronquidos.

Sin esperar más, el clan ascendió por los pozos y se abocó a su mortífera tarea. Aunque no les gustaba actuar como asesinos y preferían la lucha cuerpo a cuerpo, también comprendían que aquel tipo de incursión era necesaria, así que decidieron no otorgar valor alguno a las vidas de aquella escoria de goblins.

La zona se fue quedando poco a poco en silencio a medida que los monstruos pasaban al plácido sueño de la muerte. Los enanos se concentraron primero en los ogros, en previsión de que su ataque fuese descubierto antes de conseguir un buen número de bajas, pero aquella estrategia resultó ser innecesaria, ya que pasaron varios minutos sin que fueran descubiertos.

En el momento en que uno de los guardias divisó lo que estaba ocurriendo y acertó a soltar un grito de alarma, la sangre de más de mil monstruos del ejército de Kessell teñía la hierba.

Los gritos empezaron a resonar a su alrededor, pero Bruenor no ordenó la retirada. —¡En formación! —ordenó—. ¡Colocaos alrededor de los túneles!

Era consciente de que la primera oleada de contraataque no iba a ser preparada y que la desorganización reinaría por doquier.

Los enanos se colocaron en actitud defensiva y no tuvieron dificultades para detener a los goblins. El hacha de Bruenor quedó marcada con muescas antes de que algún goblin pudiese alzar un arma contra él.

Pero las fuerzas de Kessell fueron organizándose de forma gradual y empezaron a atacar a los enanos en formación. Poco a poco empezaron a aparecer más y más goblins, a medida que la voz de alarma se extendía por el campamento, y al poco rato ejercían ya una gran presión sobre el grupo de invasores, hasta que, de pronto, un grupo de ogros procedente de la guardia de elite de Kessell se lanzó a la carga desde sus posiciones en la torre.

Los primeros enanos que debían retirarse, los encargados de ultimar los

preparativos para derrumbar los túneles, empezaron a descender los peldaños superiores de las escaleras. La huida hacia los túneles iba a ser una operación delicada y la velocidad y eficiencia con que se realizara iba a ser un factor determinante de su éxito o fracaso.

Sin embargo, antes de que descendieran, Bruenor les ordenó inesperadamente que regresaran y mantuvo a los enanos en formación.

Acababa de oír las primeras notas de una antigua canción, una canción que, tan sólo unos años antes, lo hubiera llenado de horror, pero que ahora le henchía el corazón de esperanza.

Había reconocido la voz de quien entonaba a gritos la melodía guerrera.

Un brazo de carne podrida saltó por los aires y fue a parar al suelo, separado ya para siempre de otra de las víctimas de la cimitarra de Drizzt Do'Urden.

Pero los trolls seguían abalanzándose hacia el interior sin temor alguno. En circunstancias normales, Drizzt hubiera percibido su presencia en cuanto se introdujo en la habitación rectangular, ya que su nauseabundo olor les impedía mantenerse ocultos. El drow podía asegurar que aquellos no estaban en realidad en la estancia cuando él entró, así que supuso que había hecho saltar alguna alarma mágica que al instante llenó la zona de luz y advirtió a los guardianes, que entraron a través de los espejos mágicos que Kessell había colocado como puntos de vigilancia en toda la sala.

Drizzt había tumbado ya a una de las bestias, pero ahora le preocupaba más el poder huir que el enfrentarse a ellos. Cinco nuevos trolls entraron en sustitución del primero, y comprendió que aquello era demasiado para un solo luchador. Además, no pudo más que sacudir la cabeza desconcertado al ver que el cuerpo del monstruo que había decapitado se levantaba súbitamente del suelo y empezaba a dar vueltas a ciegas.

De pronto, sintió que una garra lo cogía del tobillo y sin girar comprendió que era el miembro que acababa de cortar con su arma.

Horrorizado, apartó el brazo grotesco de él y se precipitó hacia la escalera de caracol que subía al segundo nivel de la torre. Siguiendo sus órdenes, Guenhwyvar había ascendido antes que él por las escaleras y ahora lo esperaba en el rellano de más arriba.

Drizzt percibía con toda claridad las pisadas de sus repugnantes perseguidores y los arañazos de las garras del brazo que también se había incorporado a la persecución, así que subió a toda prisa los escalones sin mirar atrás, esperando que su rapidez y agilidad le concedieran cierta ventaja para poder encontrar una vía de escape.

Pero al llegar arriba descubrió que no había ninguna puerta.

El rellano al que conducían las escaleras era rectangular, de unos tres metros de largo. Dos de los lados se abrían a una sala, en el tercero estaba y en el cuarto había un enorme espejo, que ocupaba toda la longitud del rellano y se alzaba desde el piso hasta el techo. Drizzt confió en poder descubrir el secreto de aquella puerta tan poco usual, si es que el espejo era en realidad una puerta, mientras empezaba a examinarlo desde el rellano.

No iba a ser nada fácil.

Aunque en el espejo se reflejaba un adornado tapiz que estaba colgado en la pared opuesta de la sala, su superficie parecía lisa por completo y no consiguió ver hendidura ni protuberancia alguna que indicase la existencia de una entrada. Drizzt enfundó sus armas y paseó los dedos por la superficie para ver si podía palpar algún bulto que hubiera pasado inadvertido a su aguda vista, pero la textura lisa del cristal no hizo más que confirmar sus observaciones.

Los trolls estaban subiendo la escalera.

Drizzt intentó atravesar el espejo murmurando todas las órdenes de apertura que conocía, en busca de una puerta abierta en otra dimensión similar a la que había permitido la entrada a los horribles guardias de Kessell, pero el muro continuó siendo una barrera tangible.

El troll que iba en cabeza llegó a la mitad de la escalera.

—¡Tiene que haber una clave en alguna parte! —gruñó el drow—. ¡Los magos adoran los desafíos y un espejo inútil es impropio de ellos!

La única respuesta tenía que proceder de los intrincados diseños e imágenes del tapiz, así que se quedó mirándolo fijamente, intentando descifrar los bordados en busca de alguna clave que le permitiese escapar.

En aquel momento, empezó a captar el hedor de sus perseguidores y alcanzó a oír cómo los monstruos, siempre hambrientos, subían ya relamiéndose.

Pero tenía que controlar las náuseas y concentrarse en la miríada de imágenes. De repente, algo en el tapiz captó su atención: los versos de un poema bordado entre las demás imágenes en el borde superior. En contraste con el color mortecino del resto de la obra de arte antigua, las letras caligráficas poseían un brillo que parecía indicar que eran más recientes. ¿Tal vez algo que había añadido Kessell?

*Venid si queréis
a la orgía del interior.
¡Pero antes debéis encontrar el picaporte!
Visto y no visto,
existe y no existe,
un paño que la carne no puede asir.*

Una línea en particular se quedó grabada en la mente del drow. Había escuchado la frase «Existe y no existe» en sus días de infancia en Menzoberranzan, siempre referida a Urgutha Forka, un malévolo demonio que había arrasado el planeta con una plaga particularmente virulenta en la época en que los antepasados de Drizzt habían aparecido en la superficie terrestre. Los elfos claros habían negado siempre la existencia de Urgutha Forka, echándoles la culpa de la plaga a los drow, pero los elfos oscuros sabían más cosas. Algo en su naturaleza física los había mantenido inmunes al demonio y, después de descubrir lo mortífero que resultaba con sus enemigos, habían contribuido a alimentar las sospechas de los elfos claros considerando a Urgutha como un aliado.

De este modo, la referencia «Existe y no existe» era una frase despectiva de un antiguo cuento de los drow, una broma secreta contra sus odiados parientes que habían sufrido miles de pérdidas en manos de una criatura cuya existencia negaban.

El acertijo hubiera sido imposible de solucionar para alguien que no conociese el cuento de Urgutha Forka, por lo que el drow comprendió que contaba con una valiosa ventaja. Examinó a conciencia el reflejo del tapiz en busca de alguna imagen que tuviese alguna conexión con el demonio y, al final, la encontró en el extremo más alejado del espejo, a la altura de la cintura: un retrato del propio Urgutha con todo su maléfico esplendor. Habían bordado la imagen del demonio en el momento de aplastar el cráneo de un elfo con una barra negra, símbolo de Urgutha. Drizzt había visto aquel retrato con anterioridad; todo parecía normal y no había signo alguno de que aquella imagen ocultara alguna clave inusual.

Los trolls habían llegado ya al último tramo de escaleras, por lo que le quedaba poquísimo tiempo.

Dio media vuelta y observó la imagen en el tapiz en busca de algún punto discrepante. Al instante, lo descubrió: en el tapiz original, Urgutha estaba golpeando el

cráneo del elfo con el puño desnudo. ¡No llevaba ninguna barra en la mano!

«Visto y no visto.»

Drizzt regresó a toda prisa al lado del espejo y asió la ilusoria arma del demonio, pero sólo percibió el tacto liso del cristal. Estuvo a punto de soltar un grito de desesperación.

Pero la experiencia le había enseñado a mantener siempre el control de sí mismo, así que enseguida recobró la compostura. Separó la mano del espejo, intentando colocar su propio reflejo en el mismo punto en que suponía que estaba el reflejo de la barra, y poco a poco empezó a acercar la mano, observando atentamente el reflejo que iba rodeando el arma, con la excitación propia del éxito anticipado.

Giró ligeramente la mano y entonces vio que una pequeña hendidura había aparecido en el espejo.

El troll que iba en cabeza subió el último peldaño de la escalera, pero Drizzt y Guenhwyvar habían desaparecido.

El drow volvió a colocar la extraña puerta en posición cerrada, apoyó la espalda en ella y suspiró aliviado. Una escalera débilmente iluminada se alzaba ante él y acababa en el segundo piso de la torre. Ninguna puerta le obstruía la entrada, sino tan sólo una cortina de cuentas redondas que poseían un tono anaranjado por la luz de las antorchas que iluminaban la estancia del otro lado.

Alcanzó a oír una risa sofocada y, en silencio, subió las escaleras junto a la pantera y espió a través de la cortina. Habían llegado a la sala del harén de Kessell.

La habitación estaba iluminada por antorchas que destacaban en la oscuridad. La mayor parte del suelo estaba cubierto con mullidas alfombras y la estancia estaba separada en sectores por cortinas. Las muchachas del harén, juguetes sin mente de Kessell, estaban sentadas en círculo en el centro de la sala, riendo con el entusiasmo sin inhibiciones de los niños. Drizzt dudaba que pudiesen advertir su presencia, pero, incluso en ese caso, poco le importaba ya que al instante comprendió que aquellas pobres criaturas sin voluntad eran incapaces de emprender acción alguna en contra suya.

Aun así, se mantuvo alerta y con la vista fija en las cortinas. Aunque no creía que Kessell hubiera colocado guardias aquí, y mucho menos a unos tan viciosos como los trolls, no podía permitirse cometer errores.

Con Guenhwyvar pegado a los talones, se deslizó en silencio de sombra en sombra y, cuando ambos consiguieron subir la escalera que conducía al tercer piso, se sintió más relajado.

Pero en aquel momento percibió de nuevo aquella especie de zumbido que había oído al entrar por primera vez en la torre. Parecía que iba cobrando fuerza poco a poco, como si se tratara de una canción que emergiera de las vibraciones de las propias paredes de la torre. Drizzt observó a su alrededor en busca de algo que pudiese indicar de dónde procedía ese sonido.

Un juego de campanas que había en el techo de la estancia empezó a repicar con fuerza y el fuego de las antorchas intensificó su brillo.

De pronto, lo comprendió.

La estructura parecía despertar a una vida propia. Los campos de alrededor permanecían sumidos en la oscuridad de la noche, pero los primeros destellos de luz iluminaban el alto pináculo de la torre.

La puerta del tercer piso, que conducía a la sala del trono de Kessell, se abrió de improviso.

—¡Bien hecho! —gritó el brujo, que permanecía de pie más allá del trono de cristal en el extremo opuesto a Drizzt, con una vela encendida en la mano y de cara a la puerta abierta. Regis estaba junto a él, con una expresión vacía en el rostro.

—Por favor, entra —dijo Kessell con falsa cortesía—. No temas por los trolls a los que heriste, ya que con toda seguridad sanarán. —Echó la cabeza hacia atrás y soltó una carcajada.

Drizzt sintió que la rabia crecía en su interior. ¡Pensar que todas sus precauciones y sigilo habían servido tan sólo para distraer al brujo! Apoyó ambas manos en los mangos de sus cimitarras enfundadas y se introdujo en la estancia.

Guenhwyvar permaneció tumbada bajo la sombra de la escalera, en parte porque el brujo no había dicho nada que indicara que conocía la existencia de la pantera, y en parte porque el debilitado animal no tenía ni ánimos para andar.

Drizzt se detuvo ante el trono de cristal e hizo una profunda reverencia. La imagen de Regis al lado del brujo lo incomodaba bastante, pero se las arregló para aparentar que no reconocía al halfling. Por otra parte, Regis tampoco había mostrado ninguna familiaridad al ver al drow, aunque Drizzt no estaba seguro de si su amigo actuaba con conciencia propia o estaba bajo la influencia de algún tipo de encantamiento.

—Saludos, Akar Kessell —tartamudeó Drizzt con un acento propio de los ciudadanos del mundo subterráneo, como si la lengua habitual de la superficie le fuera desconocida. Pensaba que tal vez podía utilizar la misma táctica que había empleado con el demonio—. Me envía mi gente, de buena fe, para dialogar contigo sobre asuntos que conciernen a nuestro interés mutuo.

Kessell volvió a reír estrepitosamente.

—¿De veras? —una amplia sonrisa se dibujó en su rostro, pero al instante se transformó en una mueca, al tiempo que entrecerraba los ojos—. ¡Te conozco, elfo oscuro! ¡Todo aquel que haya vivido en Diez Ciudades ha oído el nombre Drizzt Do'Urden en cuentos o bromas! ¡Así que no me mientas!

—Mis disculpas, gran brujo —respondió Drizzt con calma, dispuesto a cambiar de táctica—. Por lo que se ve, en muchos aspectos eres más sabio que tu demonio.

La mirada de autosuficiencia desapareció del rostro de Kessell. Hacía ya rato que se estaba preguntando por qué Errtu no respondía a sus invocaciones, así que observó al drow con más respeto. ¿Acaso un guerrero solitario como éste había podido derrotar él solo a un demonio?

—Déjeme que me presente de nuevo —prosiguió Drizzt—. Saludos, Akar Kessell —hizo una profunda reverencia—. Soy Drizzt Do'Urden, guardabosques de Gwaeron Tormenta de Viento, guardián del valle del Viento Helado, y he venido a matarte.

Mientras pronunciaba estas palabras, las cimitarras salieron de sus fundas como por arte de magia.

Pero Kessell también reaccionó con rapidez. La vela que sostenía en sus manos pareció recobrar vida de pronto y la llama quedó atrapada en el laberinto de prismas y espejos que rodeaban la estancia, concentrada y alargada en cada punto en que se reflejaba. Junto con la iluminación de la vela, tres haces concentrados de luz encerraron al drow en una prisión triangular, y, aunque ninguno de ellos lo rozó siquiera, Drizzt pudo percibir su poder y no se atrevió a cruzarse en su camino.

El elfo oía con toda claridad el zumbido que emitía la torre a medida que la luz del sol alcanzaba toda su estructura. La claridad empezó a entrar a raudales en la estancia y descubrió que algunos de los paneles que bajo la luz de las antorchas parecían espejos, resultaban ser en realidad ventanas.

—¿Crees acaso que puedes introducirte aquí por las buenas y destruirme? —inquirió Kessell, incrédulo—. Soy Akar Kessell, loco. ¡El Tirano del valle del Viento Helado! Estoy al mando del ejército más grande que haya marchado nunca sobre las estepas heladas de esta tierra abandonada.

»¡Contempla mi ejército! —Hizo un gesto con la mano y uno de los espejos de

espionaje se activó para mostrar parte del campamento que rodeaba la torre, junto con una sucesión de sonidos propios del ejército que despertaba.

De pronto, un agónico grito resonó en algún punto fuera del alcance del espejo. Instintivamente, tanto el drow como el brujo aguzaron el oído para percibir el lejano clamor de una batalla. Drizzt observó con ojos curiosos a Kessell, preguntándose si el brujo sabría lo que estaba ocurriendo en la sección norte de su campamento.

Como respuesta a la pregunta tácita del drow, Kessell hizo otro gesto con la mano y la imagen del espejo quedó envuelta en una nube de humo por un instante y luego volvió a ofrecer la visión turbia de otra parte del campamento. Desde lo más profundo del espejo de espionaje emergían todo tipo de gritos y resonaba el entrecocar de las armas. A medida que fue disipándose la niebla, quedó clara la imagen del clan de Bruenor luchando cuerpo a cuerpo en el centro de un mar de goblins. El campo de batalla alrededor de los enanos estaba repleto de cadáveres de goblins y ogros.

—¿Ves como es una locura oponerse a mí? —chilló Kessell.

—Por lo que veo, los enanos lo están haciendo muy bien.

—¡Tonterías! —aulló el brujo. Volvió a sacudir la mano y la niebla se extendió por el espejo, pero, de repente, la Canción de Tempos empezó a sonar en la lejanía. Drizzt se inclinó hacia adelante y aguzó la vista intentando captar alguna imagen a través de la niebla, ansioso por ver al jefe de la horda.

—Incluso si los enanos estúpidos asesinan a algunos de mis guerreros de menos importancia, mi ejército pronto va a ampliarse con más hombres. ¡Vuestra hora ha llegado, Drizzt Do'Urden! ¡Akar Kessell está aquí!

La niebla se dispersó de repente.

Con más de mil entusiastas guerreros a sus espaldas, Wulfgar se acercaba a los confiados monstruos. Los goblins y orcos más cercanos a los bárbaros, creyendo a pies juntillas las palabras de su maestro, recibieron con muestras de alegría la llegada de sus aliados.

Pero, al instante, murieron.

La horda bárbara se abalanzó sobre sus filas, cantando y matando con salvaje frenesí. A pesar del fragor de la batalla, pronto empezaron a unirse los enanos a la Canción de Tempos.

Con los ojos abiertos de par en par y la boca abierta, temblando de rabia, Kessell apartó con un gesto la sorprendente imagen y volvió a concentrar la vista en Drizzt.

—¡No importa! —exclamó, intentando que su tono de voz sonara sereno—. ¡Los trataré sin piedad alguna más tarde! ¡Y luego Bryn Shander estallará en llamas!

»Pero, antes, traidor drow —susurró el brujo—, asesino de los de tu propia sangre, ¿qué dioses tienes para rezar? —empezó a balancear la vela, obligando a la llama a inclinarse hacia un lado.

El ángulo de reflejo varió y uno de los haces de luz fue a caer sobre Drizzt. Trazó un agujero en el mango de su vieja cimitarra y se desvió hasta alcanzarle la mano. Drizzt esbozó una mueca de dolor y se llevó la otra mano a la herida mientras la cimitarra caía al suelo y el rayo de luz volvía a su posición original.

—¿Ves qué fácil es? —bromeó Kessell—. ¡Tu débil mente no puede ni siquiera imaginar el poder de Crenshinibon! Considérate afortunado porque voy a permitirte ver una muestra de ese poder antes de morir.

Drizzt apretó los dientes y miró desafiante al brujo. Hacía ya tiempo que había aceptado la posibilidad de la muerte como un riesgo evidente de su forma de vida y estaba dispuesto a morir con dignidad.

Kessell intentó secarse el sudor de la frente y, luego, empezó a balancear la mortífera vela provocando que los rayos se movieran hacia atrás y adelante. Cuando al

fin se dio cuenta de que no iba a escuchar súplica alguna ni solicitud de clemencia por parte del orgulloso guardabosques, Kessell pareció cansarse del juego.

—Adiós, loco —gruñó al tiempo que fruncía los labios para soplar a la llama.

Pero Regis se le adelantó y apagó la vela.

Todo pareció detenerse por completo durante unos segundos. El brujo desvió la vista hacia el halfling, a quien consideraba su esclavo, con expresión horrorizada, pero Regis se limitó a encogerse de hombros, como si estuviera tan sorprendido como Kessell por aquel inusual acto de valentía.

Confiado en el instinto, el brujo lanzó la bandeja de plata que sostenía la vela contra el cristal del espejo y echó a correr gritando hacia una esquina posterior de la estancia, para huir por una escalera oculta en las sombras. Drizzt apenas había dado unos pasos hacia adelante cuando el fuego del interior del espejo empezó a cobrar intensidad. Cuatro demoníacos ojos rojizos aparecieron en la pantalla, atrayendo la atención del drow, y al instante dos perros del infierno atravesaron el cristal roto.

Guenhwyvar interceptó a uno de ellos, saltando desde detrás de su dueño para abalanzarse contra uno de los perros. Las dos bestias cayeron rodando por el suelo hacia un rincón, en un amasijo de colmillos y garras negras y rojas.

El segundo perro soltó su aliento mortal sobre Drizzt, pero, tal como le había ocurrido con el demonio, el drow comprobó que el fuego no lo afectaba. Le había llegado el turno de contraatacar. La cimitarra devoradora de fuego salió de su funda con gran rapidez y dividió en dos a la bestia que se acercaba a atacar. Sorprendido por el poder del arma, pero sin tiempo para observar siquiera a su mutilada víctima, Drizzt se lanzó en persecución del brujo.

En unos segundos, alcanzó la parte inferior de la escalera. Por encima de su cabeza, a través de la puerta abierta del piso superior de la torre, provenía el resplandor rítmico de una luz deslumbrante. Drizzt percibía que la intensidad de las vibraciones crecía a cada momento y comprendió que era el corazón de Cryshal-Tirith. Era cuadrado en la base pero acababa en forma de carámbano. Drizzt reconoció al instante que era una réplica en miniatura de la torre en la que se encontraban, aunque de menos de treinta centímetros de longitud.

Una imagen exacta de Crenshinibon.

De él emanaba un muro de luz, que dividía la estancia en dos, con el drow en un lado y el brujo en el otro. Por la sonrisa que esbozaba el brujo, Drizzt comprendió que debía de ser una barrera resistente como una piedra. A diferencia de la sala inferior, repleta de espejos de espionaje, en ésta un único espejo adornaba la pared de la torre, justo al lado del brujo, aunque parecía más una ventana que un espejo.

—Ataca el corazón, drow —se burló Kessell—. ¡Loco! ¡El corazón de Cryshal-Tirith es más poderoso que cualquier arma del mundo! Nada de lo que puedas hacer nunca, ni magia ni ninguna otra cosa, puede provocar la más mínima muesca en su superficie pura. ¡Golpéalo! ¡Muéstranos tu loca impertinencia!

Sin embargo, Drizzt tenía otros planes. Era lo suficientemente flexible e inteligente para saber que algunos enemigos no pueden derrotarse utilizando tan sólo la fuerza, pero siempre había otras opciones.

Desenfundó el arma que le quedaba, la cimitarra mágica, y empezó a desatar la cuerda que le mantenía atado el saco a la espalda. Kessell lo observaba con curiosidad, molesto por la calma que aparentaba el drow, a pesar de que su muerte parecía inevitable.

—¿Qué estás haciendo? —preguntó.

Pero Drizzt no respondió. Sus movimientos eran metódicos y precisos. Aflojó la goma que mantenía cerrado el saco y lo abrió.

—¡Te he preguntado qué estás haciendo! —gritó Kessell mientras Drizzt empezaba a caminar hacia el corazón. De pronto, la réplica le pareció vulnerable al brujo. Tenía la molesta sensación de que tal vez ese elfo oscuro era más peligroso de lo que había calculado en un principio.

Crenshinibon también se estaba dando cuenta de eso, así que con mensajes telepáticos se apresuró a darle órdenes a Kessell para que lanzara un rayo mortal sobre el drow y acabara con él.

Pero Kessell tenía miedo.

Drizzt se acercó al cristal e intentó colocar una mano sobre él, pero el muro de luz se lo impidió. Asintió, como si se esperara aquella reacción, y abrió al máximo la boca del saco. Tenía la mente totalmente concentrada en la propia torre y no observaba al brujo ni prestaba siquiera atención a su presencia.

Luego, vació el saco de harina sobre la piedra preciosa.

La torre pareció gruñir en señal de protesta y se oscureció.

El muro de luz que separaba al drow del brujo desapareció al instante, pero Drizzt continuó concentrado en la torre, consciente de que la capa de harina sofocante podía detener las poderosas radiaciones de la piedra durante un corto período de tiempo.

Sin embargo, tenía tiempo suficiente para envolverla con el saco, ahora vacío, y tirar con fuerza de la boca para cerrarlo. Kessell gimió y se abalanzó hacia adelante, pero se detuvo al ver la cimitarra desenfundada.

—¡No! —protestó inútilmente el brujo—. ¿No te das cuenta de las consecuencias de lo que acabas de hacer?

A modo de respuesta, la torre empezó a temblar y, aunque se detuvo enseguida, tanto el drow como el brujo presintieron que se avecinaba el peligro. En algún lugar de las profundidades de Cryshal-Tirith, la decadencia había empezado ya.

—Lo comprendo perfectamente —replicó Drizzt—. Te he derrotado, Akar Kessell. Tu breve mandato como dirigente impuesto de Diez Ciudades se ha terminado.

—¡Te has matado a ti mismo, drow! —contestó Kessell, al tiempo que Cryshal-Tirith volvía a temblar, esta vez con más violencia—. ¡No tienes la más mínima posibilidad de escapar antes de que la torre se derrumbe sobre ti!

La estancia volvió a balancearse, una y otra vez.

Drizzt se encogió de hombros, con aire indiferente.

—Que así sea —respondió—. He cumplido mi objetivo, ya que tú también perecerás.

Kessell soltó una súbita y enloquecida carcajada. Se separó de Drizzt y se precipitó hacia el espejo que había en la pared de la torre. Drizzt supuso que se romperían los cristales y el hombre caería al suelo, pero Kessell se introdujo en el espejo y desapareció.

La torre volvió a temblar y esta vez no volvió a inmovilizarse por completo. Drizzt echó a andar hacia la puerta, pero apenas podía mantenerse en pie. Pronto vio cómo empezaban a abrirse grietas en las paredes.

—¡Regis! —gritó, pero sin obtener respuesta. Parte de la pared del piso inferior se había derrumbado ya, porque desde donde estaba podía ver los escombros en la base de la escalera.

Tras rezar por que su amigo hubiera escapado ya, tomó el único camino que quedaba ante él.

Se zambulló en el espejo mágico en pos de Kessell.

La batalla del valle del Viento Helado

La gente de Bryn Shander oyó el clamor de la batalla en la llanura, pero hasta el amanecer no pudieron ver lo que ocurría. Vitorearon a los enanos con entusiasmo y se quedaron muy confundidos al ver cómo el ejército bárbaro se abalanzaba sobre los flancos de Kessell y asesinaba goblins con gran pasión.

Cassius y Glensather, en sus acostumbradas posiciones en lo alto de muralla, comentaron el cambio que había ocurrido en los acontecimientos, sin saber si debían o no enviar a luchar a sus fuerzas.

—¿Bárbaros? —preguntó sorprendido Glensather—. ¿Son amigos o enemigos?

—Matan orcos —fue la tajante respuesta de Cassius—. Por lo tanto, son amigos.

Mientras tanto, en Maer Dualdon, Kemp y los demás también oyeron el sonido inconfundible de la batalla, aunque no podían saber qué bandos tomaban parte en ella. Además, para confundir todavía más las cosas, había empezado una segunda batalla en el suroeste, en la ciudad de Bremen. ¿Habrían salido a atacar los hombres de Bryn Shander? ¿O es que la fuerza de Akar Kessell se estaba destruyendo a sí misma ante ellos?

De pronto, Cryshal-Tirith empezó a oscurecerse y sus paredes, que con anterioridad habían sido de un tono cristalino y vibrante, adquirieron un tono opaco y moribundo.

—Regis —murmuró Cassius, percibiendo la pérdida de poder de la torre—. ¡Es un héroe!

La torre empezó a tambalearse y temblar de improviso y gruesas grietas aparecieron a lo largo de sus muros. A continuación, cayó derrumbada.

Los monstruos observaron con ojos incrédulos y horrorizados cómo se hacía pedazos el bastión del brujo al que habían venido a venerar.

Los cuernos de Bryn Shander empezaron a resonar por los alrededores. Los hombres de Kemp soltaron exclamaciones de entusiasmo y se apresuraron a coger los remos, mientras los exploradores de Jensin Brent transmitían las noticias por medio de señales al lago Dinneshere, de donde a su vez se envió un mensaje a Aguas Rojas. En todos los refugios temporales que ocultaban a los sobrevivientes de Diez Ciudades se oía la misma orden.

—¡A la carga!

El ejército reunido en el interior de las murallas de Bryn Shander salió por las enormes puertas en dirección al campo abierto, al tiempo que las flotas de Caer-Konig y Caer-Dineval en el lago Dinneshere, y Good Mead y Dougan's Hole, en el sur, hinchaban las velas para que el viento del este los empujara a través de los lagos. Las cuatro flotas agrupadas en Maer Dualdon remaban con fuerza, ansiosas por obtener la venganza.

Como un revoltijo de caos y sorpresa, la batalla final del valle del Viento Helado acababa de empezar.

Regis se apartó como pudo de las dos bestias, que mantenían una feroz y

desesperada lucha con garras y dientes. En condiciones normales, Guenhwyvar no hubiera tenido excesivas dificultades en despachar al perro del infierno, pero, en el estado de debilidad en que se encontraba, estaba luchando por sobrevivir. El cálido aliento del sabueso le quemaba la piel negra y tenía sus colmillos clavados en el musculoso cuello.

Regis deseaba ayudar a la pantera, pero ni siquiera podía acercarse lo suficiente para darle una patada al perro. ¿Por qué habría salido Drizzt tan bruscamente?

Guenhwyvar sentía que su garganta no iba a resistir por más tiempo la opresión de aquellas poderosas fauces, así que empezó a rodar por el suelo, arrastrando con ella al perro, de menor tamaño, pero la presión de las mandíbulas caninas no disminuyó lo más mínimo. Empezó a enviar de regreso su mente a través de las esferas, en dirección a su verdadero hogar, aunque lamentaba haber fallado a su dueño en un momento de apuro.

Luego, de pronto, la torre se oscureció y el sorprendido sabueso aflojó ligeramente el mordisco, momento que aprovechó Guenhwyvar, rápida como el rayo, para empujar al animal con una pata y, una vez libre de sus garras, perderse en la oscuridad.

El perro del infierno observó a su alrededor en busca de su enemigo, pero el sigilo con que se movía la pantera era mayor que su capacidad de percepción. Pero, de repente, el perro vio a otra posible víctima y, de un salto, se plantó ante Regis.

Sin embargo, Guenhwyvar estaba jugando ahora a un juego que conocía mejor. La pantera era una criatura de la noche, un predador que emergía de la oscuridad y mataba a su presa antes de que ésta percibiera siquiera su presencia. El perro del infierno se abalanzó sobre Regis, pero cayó al suelo cuando la pantera aterrizó pesadamente sobre su espalda, con las garras clavadas en profundidad en la piel rojiza.

El perro no tuvo tiempo de gritar más de una vez antes de que las mortíferas fauces se hundieran en su garganta.

Los espejos se resquebrajaban y estallaban en pedazos, y, de repente, se abrió en el suelo un agujero que engulló el trono de Kessell. Trozos de cristal empezaron a caer por todas partes a medida que la torre se tambaleaba en sus últimos estertores. Al oír gritos procedentes de la sala del harén, Regis comprendió que estaba sucediendo lo mismo en toda la estructura y, aunque se alegró de ver cómo Guenhwyvar liquidaba al perro del infierno, se dio cuenta de que la heroicidad de la pantera había sido inútil. No tenían adónde ir, no había vía de escape posible a la muerte de Cryshal-Tirith.

Llamó al felino para que permaneciese a su lado.

Aunque no podía ver la silueta de Guenhwyvar en la oscuridad, sí que distinguía los ojos, que estaban fijos en él y que daban vueltas en sus órbitas, como si la pantera lo estuviera acechando.

—¿Qué? —preguntó, sorprendido y temiendo que la tensión y las heridas que le había infligido el perro la hubieran conducido a la locura.

Un pedazo de pared que se rompió justo a su lado lo lanzó rodando por el suelo, y vio que los ojos del gato se alzaban en el aire. Guenhwyvar había dado un poderoso salto.

El polvo le irritaba la garganta y presintió que se acercaba el final de la torre de cristal. Luego, llegó una oscuridad mayor en la que el negro felino lo zambullía.

Drizzt sintió que estaba cayendo.

La luz era demasiado brillante y no podía distinguir ni oír nada, ni siquiera el sonido del viento a su alrededor. Sin embargo, era plenamente consciente de que estaba cayendo.

Y, de pronto, la luz se convirtió en una niebla grisácea, como si estuvieran

atravesando una nube. Todo parecía tan onírico, tan irreal, que no podía recordar cómo había llegado allí. Ni siquiera podía recordar su propio nombre.

Luego, cayó sobre un profundo montículo de nieve y se dio cuenta de que no estaba soñando. Hasta sus oídos llegaba el murmullo del viento y sintió que se le helaba la piel. Intentó ponerse de pie para hacerse una idea de lo que le rodeaba.

Entonces oyó, en la lejanía, los gritos procedentes de la feroz batalla. Recordó Cryshal-Tirith y recordó también dónde había estado. Sólo podía haber una respuesta.

Estaba en la cima de la cumbre de Kelvin.

Los soldados de Bryn Shander y Cielo Oriental, luchando codo a codo con Cassius y Glensather a la cabeza, se precipitaron por la ladera de la colina y embistieron con todas sus fuerzas en las confundidas filas de goblins. Deseaban escindir las filas de los monstruos y unirse por el otro lado con las fuerzas de Bruenor. Poco rato antes, desde la muralla, habían visto que los bárbaros practicaban la misma estrategia y suponían que, si los tres ejércitos lograban juntarse y ayudarse mutuamente, sus míseras posibilidades aumentarían considerablemente.

Los goblins no detuvieron el ataque. Desesperados y sorprendidos por el súbito cambio en los acontecimientos, los monstruos fueron incapaces de organizarse en nada parecido a una línea defensiva.

Cuando las cuatro flotas de Maer Dualdon amarraron en el extremo norte de las ruinas de Targos, se encontraron con la misma desorganización y resistencia desorientada. Kemp y los demás cabecillas habían supuesto que podrían conquistar con facilidad un pedazo de tierra, pero su mayor preocupación era que la enorme fuerza de goblins que ocupaba Termalaine pudiese hacer un barrido a sus espaldas si atacaban desde la costa y cortar su única vía de escape.

Sin embargo, no tenían por qué preocuparse. En las primeras etapas de la batalla, los goblins de Termalaine se habían dispuesto a apoyar en todo momento al brujo, pero, luego, tras el derrumbamiento de Cryshal-Tirith, se habían vuelto más escépticos, en parte porque durante toda la noche habían estado escuchando rumores de que Kessell había enviado una fuerza poderosa a acabar con los orcos de la Lengua Dividida en la conquistada ciudad de Bremen. De modo que, al ver la torre, el pináculo de la fuerza de Kessell, rota en pedazos por los suelos, habían vuelto a considerar sus alternativas, evaluando las consecuencias de las opciones que tenían ante ellos, y, al final, habían decidido huir hacia el norte, hacia la seguridad de la llanura abierta.

El viento no cesaba de depositar nieve sobre el manto blanco que cubría la montaña. Drizzt mantenía los ojos bajos, aunque apenas podía distinguir sus propios pies mientras los iba colocando uno delante del otro. Todavía llevaba la cimitarra mágica, que brillaba con una luz pálida, como si le sentara bien la gélida temperatura.

El cuerpo entumecido del drow le impedía descender con rapidez la montaña, aunque avanzaba deprisa en dirección a uno de los picos adyacentes. El viento le traía el eco de un sonido muy desagradable para él... una especie de risa enloquecida.

Y, luego, de pronto, vislumbró la confusa silueta del brujo, inclinado sobre el precipicio del sur e intentando echar una ojeada a lo que estaba ocurriendo en el campo de batalla de la llanura.

—¡Kessell! —gritó Drizzt. Vio que la forma se alzaba bruscamente y comprendió que el brujo lo había oído, a pesar del murmullo continuo del viento—. En nombre de la población de Diez Ciudades, te pido que te rindas a mí. Ya mismo, antes de que el aliento gélido del viento nos congele.

Kessell esbozó una despectiva sonrisa.

—¿Todavía sigues sin comprender lo que tienes ante tus narices? —preguntó, atónito—. ¿Crees en verdad que has ganado esta batalla?

—No sé si la gente de ahí abajo conseguirá ganar —replicó Drizzt—, pero tú estás derrotado. ¡Tu torre ha quedado destruida, Kessell, y sin ella no eres más que un tramposo de poca categoría! —Había continuado andando mientras hablaba y ahora permanecía a pocos metros del brujo, aunque su oponente continuaba siendo una simple sombra oscura en un campo gris.

—¿Quieres saber qué posibilidades tienes, drow? —preguntó Kessell—. ¡Entonces, mira! ¡Contempla la derrota de Diez Ciudades! —Rebuscó entre sus ropas y extrajo un objeto muy brillante, una piedra de cristal. Las nubes parecían alejarse de él y el viento se agitaba en su radio de influencia. Drizzt percibió al instante su increíble poder y sintió que el calor le retornaba a las entumecidas manos al exponerlas a su luz. Luego, de pronto, el manto grisáceo desapareció y el cielo quedó despejado.

—¿La torre destruida? —se burló Kessell—. ¡Lo que tú rompiste fue una de las incontables imágenes de Crenshinibon! ¿Un saco de harina? ¿Pensabas derrotar así a la reliquia más poderosa del mundo? ¡Mira a esos locos hombres que osan oponerse a mí!

La batalla estaba en pleno apogeo, y el drow alcanzó a ver las velas blancas, hinchadas por el viento, de los barcos de Caer-Dineval y Caer-Konig, a medida que se acercaban a la orilla del lago Dinneshere.

En el sur, las flotas de Good Mead y Dougan's Hole ya habían amarrado y, como los marineros no encontraron ninguna resistencia inicial, se adentraron en la llanura. Los goblins y orcos que habían formado parte del flanco sur de Kessell no habían presenciado la caída de Cryshal-Tirith, pero, como percibían la falta de poder y de guía, muchos de ellos permanecieron donde estaban, otros desertaron, abandonando a sus camaradas, y algunos más echaron a correr por la colina de Bryn Shander para unirse a la batalla.

Las tropas de Kemp habían llegado también a tierra firme y se encaminaban con cautela hacia el norte. Aquel grupo había ido a parar al punto en que se concentraba el mayor número de fuerzas de Kessell, pero también en la zona que permanecía a la sombra de la torre y en la que la caída de Cryshal-Tirith había tenido un impacto mayor, con lo que los pescadores se encontraron con goblins más interesados en salir huyendo que en luchar.

En el centro del campo, donde tenía lugar la mayor batalla, los hombres de Diez Ciudades y sus aliados parecían estar manejando bien la situación. Los bárbaros casi habían conseguido unirse a los enanos. Instigados por el poder del martillo de Wulfgar y la valentía sin igual de Bruenor, las dos fuerzas estaban salvando poco a poco la escasa distancia que las separaba. Además, les llegaba también ayuda desde el otro extremo, ya que Cassius y Glensather se acercaban a ellos a buen ritmo.

—Por lo que puedo ver, tu ejército no tiene demasiadas posibilidades —replicó Drizzt—. Los «locos» hombres de Diez Ciudades todavía no están derrotados.

Kessell alzó por encima de su cabeza la Piedra de Cristal, cuya luz resplandecía cada vez con más poder. Abajo, en el campo de batalla, a pesar de la distancia que los separaba, los guerreros comprendieron al instante que había resurgido la poderosa presencia que conocían con el nombre de Cryshal-Tirith. Humanos, enanos y goblins, incluso aquellos que estaban en el momento crítico de un ataque a muerte, se detuvieron un instante para observar la cima de la montaña. Los monstruos, percibiendo el retorno de su dios, soltaron exclamaciones de júbilo y abandonaron su postura defensiva. Entusiasmados por la reaparición de Kessell, se concentraron en el ataque con renovadas energías.

—¿Ves cómo mi sola presencia los incita? —alardeó Kessell.

Pero Drizzt no prestaba atención ni al brujo ni a la batalla que se sucedía en la llanura. Ahora permanecía de pie en un charco de agua, ya que el calor de la reliquia había derretido la nieve a su alrededor. Estaba concentrado en un sonido que habían captado sus finos oídos más allá del fragor de la lejana batalla. Un quejido de protesta de las cimas heladas de la cumbre de Kelvin.

—¡Someteos a la gloria de Akar Kessell! —gritó el brujo, con la voz ampliada a unas proporciones increíbles por el poder de la reliquia que sostenía—. ¡Qué fácil será destruir los barcos del lago ahora!

Drizzt se dio cuenta de que Kessell, en su arrogante despreocupación por los peligros que crecían a su alrededor, estaba cometiendo un grave error. Lo único que tenía que hacer era conseguir que el brujo aplazara unos instantes cualquier acción. Tras reflexionar un instante, agarró la daga que llevaba en la espalda y la lanzó contra Kessell, aunque sabía que el brujo estaba unido a Crenshinibon por una especie de simbiosis y que la pequeña arma no tenía posibilidad alguna de dar en el blanco. Lo único que pretendía el drow era distraer y enfurecer al brujo para que alejara su furia del campo de batalla.

La daga cortaba el aire en dirección a su presa. Drizzt dio media vuelta y echó a correr.

Un débil rayo emergió de Crenshinibon y fundió el arma antes de que llegara a su objetivo, pero Kessell estaba enfurecido.

—¡Tienes que inclinarte ante mí! —gritó a Drizzt—. Perro blasfemo, te has ganado el premio de ser la primera víctima de este día.

Apartó la piedra del precipicio para apuntar con ella al drow que huía, pero, al dar media vuelta, se hundió en la nieve medio derretida hasta la rodilla.

En aquel momento oyó también él los quejidos de la montaña.

Drizzt consiguió salir de la esfera de influencia de la reliquia y, sin detenerse a mirar atrás, continuó corriendo para alejarse lo máximo posible del lado sur de la cumbre de Kelvin.

Inmerso ahora hasta el pecho, Kessell se debatía con todas sus fuerzas para liberarse de la nieve medio derretida. Intentó invocar el poder de Crenshinibon de nuevo, pero perdió la concentración ante la conmoción del inminente peligro.

Por primera vez en muchos años, Akar Kessell volvió a sentirse débil. Ya no se sentía el Tirano del valle del Viento Helado, sino el aprendiz tartamudo que había asesinado a su maestro.

Como si la Piedra de Cristal lo hubiera rechazado.

Luego, de improviso, la cima entera de nieve empezó a caer. Un profundo temblor sacudió la tierra en un radio de muchos kilómetros y los hombres, orcos, goblins y hasta los ogros cayeron al suelo.

Kessell asió con todas sus fuerzas la Piedra de Cristal cuando empezó a caer, pero Crenshinibon le quemaba las palmas de las manos para apartarlo de él. Kessell había fracasado demasiadas veces y la reliquia no estaba ya dispuesta a aceptarlo de nuevo como dueño.

Kessell empezó a gritar al sentir que el objeto se escurría entre sus dedos, pero sus chillidos quedaron amortiguados por el estruendo de la avalancha. La oscuridad fría de la nieve se cernió a su alrededor mientras caía en picado junto con él. Kessell creía desesperadamente que, si lograba sostener la Piedra de Cristal, podría sobrevivir a la caída. Se sintió aliviado al detenerse en uno de los picos inferiores de la cumbre de Kelvin.

Pero la mitad de la cima de la montaña cayó sobre él.

El ejército de monstruos había visto fracasar de nuevo a su dios. El hilo que los había mantenido unidos empezó pronto a aflojarse. Sin embargo, durante la breve reaparición de Kessell, se inició cierta actividad de coordinación y dos gigantes de escarcha, los dos únicos gigantes verdaderos que quedaban entre las fuerzas del brujo, tomaron el mando. Reunieron a la guardia de elite de ogros e hicieron un llamamiento a las tribus de orcos y goblins para que se agruparan a su alrededor y siguieran sus instrucciones.

Aun así, la consternación que reinaba en el ejército era evidente. Las rivalidades entre tribus, que habían permanecido latentes durante el período de dominación de hierro de Kessell, resurgieron en forma de recelo agresivo. Únicamente el temor a sus enemigos los mantenía luchando y el temor a los gigantes los mantenía unidos a las demás tribus.

—¡Me alegro de verte, Bruenor! —exclamó Wulfgar, mientras aplastaba el cráneo de un goblin, en cuanto la horda bárbara logró abrirse paso hasta el clan de los enanos.

—¡Lo mismo digo, muchacho! —replicó el enano, clavándole el hacha a su oponente en el pecho—. ¡Hace ya mucho tiempo que te fuiste! Pensé que tendría que matar también tu parte de esta escoria.

Sin embargo, Wulfgar tenía la mente ocupada en otro asunto. Había localizado a los dos gigantes que comandaban las fuerzas.

—Gigantes de escarcha —le dijo a Bruenor, indicándole con un gesto dónde se encontraban—. ¡Son ellos quienes mantienen unidas a las tribus!

—¡Tenemos trabajo! —se rió Bruenor—. ¡Vamos!

Y así fue como, con sus principales lugartenientes y Bruenor a su lado, el joven rey consiguió abrirse camino entre las filas de goblins.

Los ogros se apiñaron alrededor de sus nuevos comandantes para detener el avance del bárbaro.

Pero Wulfgar estaba ya demasiado cerca.

Aegis-fang salió volando por encima de las cabezas de los ogros y fue a incrustarse en la cabeza de un gigante, que cayó sin vida al suelo. El otro, atónito al ver que un humano era capaz de lanzar un tiro mortal como éste contra uno de los suyos desde tal distancia, titubeó un breve instante antes de salir huyendo de la batalla.

Sin inmutarse, el grupo de ogros se lanzó contra el de Wulfgar, instigándolos a retroceder, pero el joven rey estaba ya satisfecho y se alejó de la zona sin rechistar, ansioso por unirse al grueso del ejército de humanos y enanos.

Bruenor, sin embargo, no estaba tan dispuesto a retirarse. Aquél era el tipo de lucha caótica con la que más disfrutaba, así que desapareció entre las largas piernas de la línea frontal de ogros y se introdujo sin ser visto, gracias a la confusión y el polvo, entre sus filas.

Wulfgar vio cómo se marchaba el enano por el rabillo del ojo.

—¿Adónde vas? —le gritó.

Pero Bruenor, ansioso por continuar luchando, no oyó lo que decía, aunque, de haberlo oído, tampoco le habría hecho caso.

Wulfgar no podía ver el avance del salvaje enano, pero tenía una idea aproximada de la posición de Bruenor o, al menos, del rastro que dejaba a sus espaldas, ya que ogro tras ogro caían al suelo en atónita agonía con la ingle rota o una rodilla destrozada.

Por encima de toda aquella conmoción, aquellos orcos o goblins que no estaban enfrascados en combate directo, vigilaban constantemente la cumbre de Kelvin, a la espera de ver reaparecer de nuevo a su dueño.

Pero en las pendientes inferiores de la montaña no había más que nieve.

Hambrientos de venganza, los hombres de Caer-Konig y Caer-Dineval navegaron hacia la orilla con gran rapidez y llevaron imprudentemente los barcos hasta aguas poco profundas para evitar los retrasos que hubiera acarreado el amarrarlos más lejos de la costa. Bajaron a los botes a gran velocidad y remararon hasta la playa para unirse a la batalla con una arrogancia y entusiasmo que hicieron recular a sus enemigos.

En cuanto se instalaron en tierra firme, Jentsin Brent los reunió en estrecha formación y los condujo hacia el sur. El portavoz había oído el fragor de la batalla en aquella dirección y sabía que los hombres de Good Mead y Dougan's Hole estaban abriéndose camino hacia el norte para unirse a los suyos. Sus planes consistían en encontrarse en Cielo Oriental y luego conducir a todo el ejército hacia Bryn Shander para ofrecerse como refuerzos.

Muchos de los goblins de este lado de la ciudad habían huido ya hacía rato y otros se habían encaminado hacia el noroeste en dirección a las ruinas de Cryshal-Tirith, donde se libraba la batalla principal. El ejército del lago Dinneshere se dirigió a gran velocidad hacia su objetivo y consiguió llegar a la carretera del este con muy pocas bajas. Una vez allí, los hombres se dispusieron a esperar a sus compañeros.

Kemp esperaba ansioso la señal del único barco que navegaba por aguas de Maer Dualdon. El portavoz de Targos, nombrado comandante de las fuerzas de las cuatro ciudades del lago, se había alejado con cautela a aquella distancia por miedo a recibir un ataque sorpresa desde el norte. Mantenía a sus hombres parados, permitiéndoles únicamente luchar con los monstruos que llegaban hasta ellos, a pesar de que aquella inactividad, con los sonidos que llegaban desde el distante combate, estaba poniendo a prueba su carácter emprendedor.

A medida que transcurrían los minutos sin ver indicio alguno que indicara la llegada de refuerzos de goblins, el portavoz había enviado un pequeño bote explorador para que patrullara la costa y averiguase qué estaba retrasando a las fuerzas enemigas que habían ocupado Termalaine.

Ahora tenía la vista fija en las blancas velas que habían aparecido ante él. Ondeando en el palo mayor de la embarcación divisó la bandera que más había ansiado ver pero que menos se esperaba: el estandarte rojo de la pesca, aunque en esta ocasión significaba que Termalaine estaba despejada y que los goblins se alejaban huyendo hacia el norte.

Kemp ascendió al punto más alto que pudo encontrar, con el rostro enrojecido ante la promesa de venganza.

—¡Romped filas, muchachos! —gritó a sus hombres—. ¡Vamos directos a la ciudad de la colina! ¡Dejemos que Cassius nos encuentre sentados ante la puerta de su ciudad!

Vítores y exclamaciones empezaron a resonar a su alrededor. A los hombres que habían perdido sus hogares y familiares y que habían visto arder sus ciudades, hombres que ya nada tenían que perder, les quedaba la esperanza de obtener una victoria que al menos les diera cierta satisfacción amarga.

La batalla prosiguió durante el resto de la mañana. Los hombres y los monstruos alzaban escudos y espadas que parecían haber duplicado su peso, aunque el cansancio, si bien hacía más lentos sus reflejos, no enfriaba la rabia que circulaba por la sangre de cada luchador.

Las líneas de batalla dejaron de distinguirse a medida que avanzaba el combate y las tropas empezaron a separarse de sus comandantes. En muchos rincones, luchaban entre sí goblins y orcos, incapaces, incluso ante un enemigo tan cercano, de superar su

antiguo odio por rivalidades entre razas. Una espesa nube de polvo envolvía los puntos más conflictivos de la batalla; el clamor ensordecedor del metal golpeando el metal, espadas incrustándose en escudos y los gritos de muerte, agonía y victoria, cada vez más expandidos, habían convertido el enfrentamiento organizado en una batalla campal.

La única excepción era el grupo de acérrimos guerreros de los enanos. Sus filas no flaquearon ni llegaron a desintegrarse, aunque Bruenor no había regresado todavía de su extraña incursión.

Los enanos ofrecían una plataforma sólida desde la que podían atacar los bárbaros y para Wulfgar y su reducido grupo aquello les proporcionaba siempre un punto de retorno. El joven rey estaba de regreso junto a sus hombres cuando Cassius y sus fuerzas se unieron a ellos. El portavoz y Wulfgar intercambiaron penetrantes miradas, sin saber qué pensar del otro, aunque los dos eran lo suficientemente inteligentes para confiar en su alianza por el momento. Ambos comprendían que dos acérrimos enemigos deben dejar a un lado sus diferencias para enfrentarse a un contrincante mayor.

La ayuda mutua era la única ventaja que les proporcionaba aquella nueva alianza. Juntos, sobrepasaban en número al enemigo y podían derrotar a cualquier tribu de orcos o goblins con la que se enfrentaban y, como las tribus de goblins no trabajaban en conjunto, la tribu atacante carecía de protección en los flancos. Wulfgar y Cassius, apoyándose mutuamente en los movimientos del otro, enviaron grupos de guerreros para que defendieran los alrededores mientras la fuerza principal del ejército conjunto se enfrentaba a una tribu tras otra.

Aunque por cada hombre que perdían el ejército enemigo veía caer a diez de los suyos, Cassius estaba realmente preocupado. Miles de monstruos todavía no habían entrado en contacto con los humanos ni alzado todavía un arma mientras que sus hombres empezaban a estar demasiado fatigados. Tenían que volver a la ciudad, así que dejó que los enanos les abriesen camino.

Wulfgar, preocupado también por la habilidad de sus guerreros para mantener el ritmo y consciente de que no había otra vía de escape, ordenó a sus hombres que siguieran a Cassius y a los enanos, aunque sabía que aquello era un riesgo, ya que no podía estar seguro de que la gente de Bryn Shander dejara entrar en la ciudad a sus guerreros.

En un principio, las fuerzas de Kemp habían arrasado al enemigo al lanzarse hacia la colina de la ciudad principal, pero, a medida que se acercaban a su objetivo, se fueron encontrando con concentraciones de humanoides cada vez más numerosas y desesperadas. A menos de ciento cincuenta metros de la colina, se encontraron rodeados y luchando por todos los flancos.

Los ejércitos que se acercaban por el este gozaron de mayor fortuna. Su avance por la carretera del este se había encontrado con poca resistencia y fueron los primeros en llegar a la colina. Habían navegado a toda vela por las aguas del lago y se habían acercado hasta allí luchando sin cesar, pero Jensin Brent, el único portavoz de los cuatro iniciales que había conseguido sobrevivir, ya que tanto Schermont como los otros dos habían caído en el camino del este, no los dejaba descansar. Oía con toda claridad los sonidos que procedían de la encarnizada batalla y era consciente de que los valientes hombres que luchaban en el norte, enfrentándose al grueso del ejército de Kessell, iban a necesitar toda la ayuda que pudiesen prestarles.

Sin embargo, cuando el portavoz llegó con sus tropas a la puerta del norte de la ciudad, se detuvieron todos de golpe para observar el espectáculo de la batalla más brutal que habían presenciado nunca o que habían oído relatar en las más exageradas historias. Los hombres luchaban entre los cuerpos muertos y mutilados y aquellos que habían perdido sus armas se enfrentaban a sus contrincantes con uñas y dientes.

Brent advirtió que Cassius y sus fuerzas podrían abrirse camino de regreso a la ciudad, pero captó enseguida que los ejércitos de Maer Dualdon se enfrentaban a serias dificultades.

—¡Hacia el oeste! —gritó a sus tropas mientras se lanzaba a la carrera hacia las fuerzas que estaban rodeadas.

Aquel espectáculo pareció inyectar una nueva dosis de adrenalina a sus hombres, que se precipitaron a rescatar a sus compañeros. Siguiendo órdenes de Brent, descendieron por la pendiente en una extensa línea, pero, al alcanzar el campo de batalla, únicamente continuó avanzando el cuerpo central. Los grupos de los extremos de la formación se unieron en el centro y la fuerza al completo se situó en forma de cuña y se abrió camino a través del mar de monstruos para alcanzar el ejército atrapado de Kemp.

Los hombres de Kemp aceptaron de buen grado aquella ayuda y las fuerzas unidas pronto pudieron retirarse hacia la cara norte de la colina. Los últimos rezagados consiguieron agruparse en el mismo instante en que el ejército de Cassius, los bárbaros de Wulfgar y los enanos se libraban de las filas más cercanas de goblins y subían por la llanura abierta de la colina.

Ahora, con los humanos y enanos unidos en una única fuerza, los goblins se movían con más cautela. Sus bajas eran abrumadoras: no quedaba un solo gigante ni ogro y tribus enteras de goblins y orcos habían perecido en la batalla. Cryshal-Tirith no era más que un montón de ruinas y Akar Kessell estaba enterrado en una tumba de hielo.

Los hombres de la colina de Bryn Shander estaban magullados y exhaustos, pero la resuelta expresión de sus rostros indicó a los monstruos restantes que pensaban luchar hasta el último aliento. Los habían acorralado y ya no se retirarían.

Las dudas empezaron a acechar a todos los goblins y orcos que quedaban en el campo de batalla. Aunque sus fuerzas eran probablemente suficientes para acabar la tarea, muchos más iban a caer en manos de los valientes hombres de Diez Ciudades antes de finalizar la batalla. Incluso entonces, ¿cuál de las tribus supervivientes podría reclamar para sí la victoria? Sin el liderazgo del brujo, los supervivientes de la batalla serían incapaces de dividirse el botín de forma equitativa sin posteriores combates.

La batalla del valle del Viento Helado no había seguido el curso que Akar Kessell les había prometido.

¿Victoria?

Los hombres de Diez Ciudades, junto con sus aliados enanos y bárbaros, se habían abierto camino a través de la amplia llanura y ahora permanecían agrupados en la puerta norte de Bryn Shander. Mientras que su ejército había mantenido una singular actitud combatiente con todos los grupos separados ahora unidos en un objetivo común de supervivencia, el ejército de Kessell había seguido el camino opuesto. Cuando los goblins se lanzaron por primera vez al ataque a través del paso del valle del Viento Helado, su objetivo común era la victoria para la gloria de Akar Kessell. Pero Kessell había desaparecido, Cryshal-Tirith estaba destruida y el hilo que había mantenido unidos a enemigos tan antiguos y acérrimos, las tribus de orcos y de goblins, había empezado a desenredarse.

Los humanos y enanos observaban la masa de invasores con renovadas esperanzas, ya que en todos los flancos de la vasta fuerza siluetas oscuras continuaban separándose y huyendo del campo de batalla de regreso a la tundra.

Aun así, los defensores de Diez Ciudades estaban rodeados por tres flancos y con las espaldas pegadas a la muralla de Bryn Shander. En aquel momento, los monstruos no hacían intento alguno de lanzarse al ataque, pero miles de goblins mantenían sus posiciones en el campo que rodeaba la ciudad por el norte.

Al principio de la batalla, cuando los ataques iniciales habían pillado por sorpresa a los invasores, los jefes de las fuerzas de defensa hubieran considerado como desastrosa una posición así en el combate, ya que les restaba ímpetu y permitía que sus enemigos se reagruparan en formaciones más favorables.

Sin embargo, ahora, la pequeña pausa cayó sobre ellos como una bendición, puesto que otorgó a los soldados el tiempo de descanso que con tanta desesperación necesitaban y permitió que los goblins y orcos se dieran cuenta de la paliza que les estaban infligiendo. El campo a este lado de la ciudad estaba sembrado de cadáveres, muchos más de goblins que de humanos, y las ruinas a que había quedado reducido Cryshal-Tirith no hacían más que recordarles las terribles pérdidas sufridas. Además, no quedaban gigantes ni ogros que pudiesen volver a reunir a las escasas filas, con lo que a cada segundo se veía desfilar a más miembros que abandonaban la causa.

Cassius tuvo tiempo de reunir a los portavoces que habían sobrevivido para entablar un breve consejo.

A poca distancia de allí, Wulfgar y Revjak estaban conversando con Fender Mallot, el recientemente designado jefe de las fuerzas enanas ante la preocupante desaparición de Bruenor.

—Nos alegramos de que hayas vuelto, poderoso Wulfgar —lo saludó Fender—. Bruenor sabía que regresarías.

Wulfgar observó por el campo de batalla en busca de alguna señal que le indicase que Bruenor todavía seguía luchando en algún rincón.

—¿No habéis tenido ni una sola noticia de Bruenor?

—Tú fuiste el último en verlo —replicó Fender con voz sombría.

Permanecieron en silencio, escudriñando los alrededores.

—Déjame oír de nuevo el silbido de tu hacha —murmuró Wulfgar.
Pero Bruenor no podía oírlo.

—Jensin, ¿dónde están vuestras mujeres y niños? —preguntó Cassius al portavoz de Caer-Dineval—. ¿Están a salvo?

—A salvo en Cielo Oriental —replicó Jensin—. Ahora, ya se habrá unido a ellos la gente de Good Mead y de Dougan's Hole. Tienen provisiones de sobra y vigilancia. Si los secuaces de Akar Kessell se acercan a la ciudad, la gente lo sabrá con suficiente antelación para volver a embarcarse y así protegerse en el lago Dinneshere.

—Pero, ¿cuánto tiempo podrían sobrevivir en el agua?

Jensin Brent se encogió de hombros con aire evasivo.

—Supongo que hasta la llegada del invierno. Sin embargo, siempre tendrían algún rincón donde desembarcar, ya que no creo que las fuerzas de goblins y orcos pudiesen rodear ni siquiera la mitad del perímetro del lago.

Cassius pareció satisfecho y se volvió hacia Kemp.

—Están en Bosque Solitario —respondió el portavoz de Targos ante la tácita pregunta—. ¡Y me da la impresión de que están mejor que nosotros! Hay suficientes barcos en el muelle para fundar una ciudad en el centro de Maer Dualdon.

—Perfecto —repuso Cassius—. Eso nos deja otra posibilidad a nosotros. Tal vez pudiésemos mantenernos en nuestra posición durante un rato y, luego, retirarnos al interior de la ciudad. Aunque nos sobrepasan en número, los goblins y orcos no pueden aspirar a conquistarnos detrás de estas murallas.

La idea pareció agradar a Jensin Brent, pero Kemp esbozó una mueca de desaprobación.

—Nuestras gentes están quizás a salvo —protestó—, pero ¿qué pasa con los bárbaros?

—Sus mujeres son fuertes y capaces de sobrevivir sin ellos —repuso Cassius.

—No me preocupa en absoluto lo que les ocurra a sus malolientes mujeres —le espetó Kemp, alzando a propósito la voz para que Wulfgar y Revjak, que mantenían su propio consejo cerca de allí, lo oyeran—. ¡Hablo de esos perros asquerosos! ¡Supongo que no pensarás abrir las puertas de par en par e invitarlos a que pasen!

El orgulloso Wulfgar echó a andar en dirección al portavoz y Cassius también se volvió enojado hacia él.

—¡Asno tozudo! —susurró con voz áspera—. ¡Nuestra única esperanza radica en la unidad!

—¡Nuestra única esperanza radica en el ataque! —replicó Kemp—. Los tenemos aterrorizados y nos pides que huyamos y nos ocultemos.

El enorme rey bárbaro se detuvo junto a los portavoces y tuvo que inclinar la cabeza para dirigirse a ellos.

—Saludos, Cassius de Bryn Shander —exclamó con gran educación—. Soy Wulfgar, hijo de Beornegar y jefe de las tribus que han venido a unirse a tu noble causa.

—¿Qué podéis saber vosotros de una causa noble? —lo interrumpió Kemp.

Pero Wulfgar no hizo el más mínimo caso de él.

—He oído por encima la mayor parte de vuestra conversación —prosiguió, impertérrito—. Y creo que tu maleducado y desagradecido consejero... —se detuvo para que su voz sonara pausada— ha propuesto la única solución posible.

Cassius, que había supuesto que Wulfgar se enfurecería ante los insultos de Kemp, se quedó en un principio confundido.

—Atacar —explicó Wulfgar—. Los duendes están ahora indecisos sobre las ganancias que pueden obtener de todo esto. Se están preguntando por qué siguieron a un

brujo loco a este combate, pero, si dejamos que recuperen el ansia de lucha, nos demostrarán que son un enemigo formidable.

—Te agradezco tus palabras, rey bárbaro —respondió Cassius—. Sin embargo, yo creo que esta chusma no será capaz de resistir un asedio y que habrá abandonado la zona antes de una semana.

—Tal vez —admitió Wulfgar—. Pero, aun así, tu gente tendrá que pagar un alto precio. Los goblins que decidan abandonar por voluntad propia no van a retornar a sus cuevas con las manos vacías. Todavía hay muchas ciudades sin proteger y que podrían ser saqueadas de regreso al valle del Viento Helado. Y, lo que es peor, no se marcharán con el miedo clavado en los ojos, Cassius. Quizá con esta retirada conseguirás salvar la vida de algunos de tus hombres, pero no impedirás que en el futuro puedan decidir intentarlo de nuevo.

—¿Así que estás de acuerdo en que deberíamos atacar? —preguntó el portavoz.

—Nuestros enemigos tienen que aprender a temernos. Deben observar a su alrededor y ver la ruina que les hemos causado. El miedo es un arma poderosa, en especial contra los cobardes goblins. Acabemos la tarea, tal como tu gente hizo con la mía hace cinco años... —Cassius vio que una sombra de tristeza cruzaba por la mirada de Wulfgar al recordar el incidente—. ¡Y enviemos a estas bestias inmundas de regreso a sus hogares de la montaña! Así conseguiremos que tengan que pasar muchos años antes de que se atrevan a volver a atacar de nuevo vuestras ciudades.

Cassius observó al joven bárbaro con profundo respeto y también con curiosidad. No podía creer que esos orgullosos guerreros de la tundra, que tan vivamente recordaban la carnicería que habían sufrido de manos de los habitantes de Diez Ciudades, hubieran acudido a ayudar a las comunidades de pescadores.

—Mi gente hizo precisamente eso con vosotros, noble rey. ¿Por qué, entonces, habéis venido?

—Ése es un punto que discutiremos después de completar la tarea —respondió Wulfgar—. ¡Ahora, empecemos a cantar! ¡Sembremos el terror en el corazón de nuestros enemigos y golpeemos sin piedad!

Se volvió hacia Revjak y varios de los demás jefes.

—¡Cantad, orgullosos guerreros! —ordenó—. ¡Hagamos que la canción de Tempos acompañe a la muerte a esos goblins!

Las fuerzas bárbaras empezaron a entonar las primeras notas y pronto alzaron sus voces con orgullo a su dios de la guerra.

Cassius percibió el efecto inmediato que aquella canción provocaba en los monstruos más cercanos, que dieron un paso atrás y sujetaron con fuerza sus armas, y una sonrisa cruzó por su rostro. Todavía no podía comprender la presencia bárbara, pero veía que las explicaciones tendrían que esperar.

—¡Uníos a los aliados bárbaros! —gritó a sus soldados—. ¡Hoy es un día de gloria!

Los enanos, por su parte, empezaban ya a entonar el sombrío canto de guerra de su antiguo hogar mientras los pescadores de Diez Ciudades seguían las palabras de la canción de Tempos, primero indecisos, pero luego con más seguridad, hasta que la melodía y las frases empezaron a fluir con facilidad de sus labios. Y, luego, se incorporaron en cuerpo y alma, proclamando la gloria de sus ciudades individuales, tal como los bárbaros proclamaban la de sus tribus.

El ritmo se aceleraba y el volumen iba aumentando. Los goblins empezaron a temblar ante el ímpetu creciente de sus mortales enemigos y un torrente de desertores empezó a desfilar por los campos, dejando cada vez más reducido el grueso del ejército.

Y, luego, de pronto, como una gran oleada de muerte, los aliados humanos y

enanos se lanzaron a la carga por la colina.

Drizzt había conseguido subir lo suficiente por la pendiente del sur para escapar a la furia de la avalancha, pero se hallaba en una situación peligrosa. La cumbre de Kelvin no era una montaña elevada, pero la cima estaba cubierta a perpetuidad por una gruesa capa de nieve y brutalmente expuesta al viento helado que daba nombre a esa tierra.

Además, los pies se le habían humedecido por el charco de agua creado por Crenshinibon y ahora, a medida que el líquido se convertía en hielo alrededor de su piel, le resultaba más doloroso caminar.

Decidió continuar avanzando, ocultándose en la cara oeste que ofrecía una mayor protección contra el viento. Sus movimientos eran violentos y exagerados, ya que intentaba gastar el máximo de energía para mantener la circulación fluyendo por sus venas. Cuando alcanzó la cima de la montaña y empezó el descenso, tuvo que moverse con más precaución, por temor a que un súbito alud le concediera el mismo destino que a Akar Kessell.

Ahora sentía las piernas totalmente entumecidas, pero continuaba moviéndolas, forzando al máximo sus reflejos automáticos.

Pero, de pronto, resbaló.

Los feroces guerreros de Wulfgar fueron los primeros en abalanzarse contra la línea de goblins y consiguieron hacer recular a la primera hilera de monstruos. Ningún goblin u orco osaba enfrentarse al poderoso rey, pero, en la confusión de la batalla, muy pocos pudieron apartarse de su camino y uno tras otro fueron cayendo al suelo.

El miedo había casi paralizado a los goblins y su ligera indecisión había anunciado la muerte a los primeros grupos que se enfrentaban con los salvajes bárbaros.

Sin embargo, la derrota del ejército dio comienzo en las líneas de retaguardia. Las tribus que no habían participado en la batalla empezaron a cuestionarse sobre la prudencia de continuar con la campaña, ya que eran conscientes de que habían ganado una amplia ventaja sobre sus rivales vecinos debilitados por las pérdidas, que les permitiría extender sus territorios cuando estuvieran de regreso en la Columna del Mundo. Poco después de que hubiera empezado la segunda etapa del combate, una nube de polvo se alzó de nuevo por el paso de Viento Helado, mientras docenas de orcos y goblins se encaminaban de regreso a su hogar.

Y el efecto de esas deserciones en masa sobre aquellos que no podían huir fue fulminante. Incluso los goblins más tontos comprendían que la única posibilidad que tenía su gente de ganar a aquellos tozudos defensores de Diez Ciudades radicaba en que sus fuerzas eran mucho más numerosas.

Aegis-fang golpeaba una y otra vez mientras Wulfgar, que se había lanzado solo a la carga, dejaba un rastro de desolación a sus espaldas. Incluso los hombres de Diez Ciudades se apartaban de él, nerviosos por su fuerza salvaje. Pero su propia gente lo observaba con respeto y se esforzaba en seguir a su glorioso jefe.

Wulfgar se abalanzó contra un grupo de orcos balanceando su mazo. Aegis-fang dio en el blanco contra uno de ellos que cayó al suelo y arrastró con él a los que estaban detrás. En su balanceo de retorno, el martillo produjo los mismos resultados en su otro flanco, de modo que, de un solo golpe, más de la mitad del grupo de orcos estaban muertos o inconscientes en el suelo.

Y los que quedaban no sentían el más mínimo deseo de enfrentarse al poderoso humano.

Glensather de Cielo Oriental también se había abalanzado contra un grupo de goblins, esperando poder incitar a su gente con la misma furia que su compañero

bárbaro. Pero Glensather no era un gigante imponente como Wulfgar, ni poseía un arma tan poderosa como Aegis-fang. Atravesó con la espada al primer goblin que encontró y luego se volvió con destreza y tumbó a otro. En verdad, lo estaba haciendo bien, pero en su ataque faltaba un elemento capital... el factor crítico que ponía a Wulfgar por encima de los demás hombres. Glensather había matado dos goblins, pero no había provocado en sus filas el caos que necesitaba para seguir adelante y, en vez de huir, como habían hecho con Wulfgar, los goblins que quedaban empezaron a lanzarse sobre él.

Glensather había llegado justo al lado del rey bárbaro cuando el extremo cruel de una espada se introdujo en su espalda y, tras atravesarlo, salió por el pecho.

Al observar el horrible espectáculo, Wulfgar lanzó a Aegis-fang por encima del portavoz y hundió la cabeza del goblin atacante hasta el pecho. Glensather oyó cómo golpeaba el martillo a sus espaldas y todavía tuvo aliento para darle las gracias en voz baja antes de caer muerto sobre la hierba.

Los enanos, por su parte, trabajaban de forma diferente que sus aliados. Una vez colocados de nuevo en estrecha formación, atacaban por la vida de sus mujeres y niños, combatían y morían sin miedo.

En menos de una hora, todos los grupos de goblins habían sido hechos pedazos y, media hora después, el último de los monstruos cayó muerto sobre el campo teñido de sangre.

Drizzt rodó junto con la ola blanca de nieve blanda por la pendiente de la montaña, agitándose frenéticamente en un intento de asirse a alguna de las rocas que aparecían en su camino. Mientras se acercaba a la base de la cima nevada, dejó de deslizarse de pronto y fue rodando por la pendiente, ahora cubierta de arbustos y rocas, como si los picos orgullosos e independientes de la montaña lo hubieran expulsado por ser un invitado no deseado.

Su agilidad, junto con una buena dosis de buena suerte, lo salvó y, tras conseguir detenerse e incorporarse, descubrió que sus numerosas heridas eran superficiales: un arañazo en la rodilla, la nariz ensangrentada y una muñeca torcida, que era lo que peor aspecto tenía. Si miraba ahora hacia atrás, tenía que considerar casi como una bendición la pequeña avalancha, porque había descendido un buen trecho en unos segundos y porque no podía estar seguro de si habría sido capaz de escapar sin ella al terrible destino de Kessell.

En esos momentos, acababa de empezar la batalla del sur y, mientras a sus oídos llegaba el fragor de la lucha, Drizzt observó cómo miles de goblins atravesaban el otro extremo del valle de los enanos en dirección al paso del Viento Helado, la primera etapa de su viaje. El drow no sabía con exactitud lo que ocurría, pero conocía la fama de cobardes de que gozaban los goblins.

De cualquier forma tampoco le dio demasiada importancia, porque la batalla ya no era asunto suyo. Ahora tenía la vista fija en un pequeño sendero que conducía a la pila de piedras negras que había sido Cryshal-Tirith. Acabó de descender la cumbre de Kelvin y se dirigió al paso de Bremen, hacia la pila de escombros.

Tenía que averiguar si Regis y Guenhwyvar habían conseguido huir.

Victoria.

En realidad, les servía de poco consuelo a Cassius, Kemp y Jensin Brent mientras observaban el mar de cuerpos que cubría el campo de batalla. Ellos eran los únicos portavoces que habían sobrevivido al combate, ya que los otros siete habían caído.

—Hemos ganado —declaró Cassius con pesar, mientras observaba impotente cómo más soldados caían muertos, hombres que habían sufrido heridas mortales durante

la contienda pero que se habían negado a caer y morir hasta ver finalizada la batalla. Más de la mitad de los hombres de Diez Ciudades yacían allí, muertos, y muchos más iban a morir posteriormente, ya que casi la mitad de los que habían quedado con vida sufrían heridas de gravedad. Cuatro ciudades habían ardido hasta los cimientos y otra había sido saqueada y destrozada por los goblins.

Habían pagado un precio muy alto por la victoria.

Los bárbaros, por su parte, también contaban numerosas pérdidas. La mayoría de ellos eran jóvenes y sin experiencia, que habían luchado con la tenacidad propia de su raza y habían muerto aceptando su destino como un final glorioso de sus vidas.

Únicamente los enanos, luchadores disciplinados al máximo, habían salido relativamente bien parados. Varios habían muerto, otros estaban heridos, pero la mayoría estaban preparados para incorporarse de nuevo a la lucha si se hubieran encontrado frente a un nuevo grupo de goblins. Aun así, su gran preocupación era que Bruenor había desaparecido.

—Id con vuestra gente —propuso Cassius a los demás portavoces—. Y, luego, regresad para celebrar un consejo esta tarde. Kemp hablará por boca de la población entera de las cuatro ciudades de Maer Dualdon y Jensin Brent por la gente de las demás comunidades.

—Tenemos muchas cosas por decidir y poco tiempo para hacerlo —intervino Jensin Brent—. El invierno se acerca inexorablemente.

—¡Sobreviviremos! —declaró Kemp con su arrogancia característica, pero enseguida, al ver las miradas que le dirigían sus compañeros, añadió, con más realismo—: Aunque no sin esfuerzo.

—Lo mismo ocurrirá con mi gente —dijo otra voz. Los tres portavoces se volvieron para ver al gigantesco Wulfgar que avanzaba a grandes zancadas por el campo sembrado de cadáveres. El bárbaro estaba cubierto de polvo y llevaba la ropa salpicada de la sangre de sus enemigos, pero tenía el aspecto de un rey de gran nobleza.

—Quisiera hacer una invitación a vuestro consejo, Cassius. Nuestra gente puede ofreceros muchas cosas en estos tiempos difíciles.

Kemp soltó un gruñido.

—Si necesitamos bestias de carga, compraremos bueyes.

Cassius dirigió a Kemp una enojada mirada y luego se volvió hacia su inesperado aliado.

—Por supuesto, puedes unirme al consejo, Wulfgar, hijo de Beornegar. Por la ayuda que nos habéis prestado en el día de hoy, mi gente os queda en deuda. Y, de nuevo, te pregunto: ¿por qué vinisteis?

Por segunda vez en aquel mismo día, Wulfgar hizo caso omiso de los insultos de Kemp.

—Para reparar una deuda —contestó a Cassius—. Y, tal vez, para mejorar las condiciones de vida de nuestros dos pueblos.

—¿Asesinando goblins? —inquirió Jensin Brent, suponiendo que el bárbaro tenía algo más en mente.

—Es un principio, pero nuestra tarea va mucho más allá. Mi gente conoce la tundra mejor que los propios yetis. Conocemos sus costumbres y sabemos cómo sobrevivir. Vuestro pueblo puede beneficiarse de nuestra amistad, en especial ante los tiempos difíciles que os esperan.

—¡Bah! —se burló Kemp, pero Cassius lo hizo callar con un gesto. El portavoz de Bryn Shander sentía curiosidad por esas nuevas posibilidades.

—¿Y qué obtendrá tu pueblo de una unión semejante?

—Una comunicación —respondió Wulfgar—, una relación con un mundo de lujos

que nunca hemos conocido. Las tribus poseen el tesoro de un dragón, pero el oro y las piedras preciosas no proporcionan calor en las gélidas noches de invierno, ni comida cuando escasea la caza.

»Por otra parte, a vuestras poblaciones les espera una tarea de reconstrucción muy importante y nosotros tenemos riquezas para ayudarlos a llevarla a cabo. A cambio, Diez Ciudades proporcionará unas condiciones de vida mejores para los míos.

Cassius y Jensin asentían con gestos de aprobación a medida que Wulfgar detallaba sus planes.

—Por último, y tal vez sea el punto más importante —concluyó el bárbaro—, nos necesitamos mutuamente, al menos por el momento. Ambos pueblos han quedado muy debilitados y somos vulnerables a los peligros de esta tierra. Juntos, la fuerza que nos queda nos ayudará a soportar los rigores del invierno.

—Me intrigas y me sorprendes —confesó Cassius—. Por favor, acepta mi invitación personal de asistir al consejo y pongamos en marcha un plan que beneficie a todos los supervivientes de la batalla contra Kessell.

Mientras Cassius se daba la vuelta, Wulfgar agarró a Kemp del cuello de la camisa con una de sus enormes manos y lo alzó sin dificultad del suelo. Kemp se agitó en el aire, pero pronto se dio cuenta de que no podía hacer nada contra aquella garra de hierro que lo mantenía sujeto.

Wulfgar clavó una mirada poco amistosa en el portavoz de Targos.

—Por el momento —dijo— soy responsable de todo mi pueblo y por eso he hecho caso omiso de tus insultos. Pero cuando deje de ser rey, será mejor que nunca vuelvas a cruzarte en mi camino —y, con un gesto brusco, lanzó al portavoz al suelo.

Kemp, demasiado intimidado para enojarse o sentirse incómodo, se quedó sentado donde había caído y no respondió. Cassius y Brent se dieron un codazo y rieron entre dientes.

Pero guardaron silencio al ver acercarse a una muchacha, con un brazo ensangrentado y el rostro y los cabellos cubiertos de polvo. A Wulfgar, la visión de aquellas heridas le dolió más que las suyas propias.

—¡Catti-brie! —gritó, corriendo a su encuentro. La muchacha lo calmó con un gesto.

—No es una herida importante —le aseguró con estoicismo, aunque para el bárbaro fue evidente que la muchacha había recibido graves heridas—. ¡Aunque no me atrevo ni a pensar lo que me hubiera ocurrido si no llega a aparecer Bruenor!

—¿Has visto a Bruenor?

—En los túneles —le explicó Catti-brie—. Varios orcos encontraron la puerta de entrada... Tal vez tendría que haber derrumbado los pasadizos... Sin embargo, no eran demasiados y, además, me enteré de que los enanos lo estaban haciendo bien en el campo de batalla.

»Entonces llegó Bruenor, pero lo perseguían más orcos. Una de las vigas de sujeción se rompió. Creo que fue él quien lo hizo, pero había demasiado polvo y confusión.

—¿Y Bruenor? —inquirió Wulfgar, ansioso.

Catti-brie observó por encima del hombro el campo abierto.

—Ahí afuera. Ha preguntado por ti.

Cuando Drizzt llegó a la pila de escombros que había sido Cryshal-Tirith, la batalla había finalizado. Aunque por todos lados veía y oía escenas de desolación, su objetivo permanecía inalterable, así que empezó a subir por las piedras rotas.

En verdad, el drow creía que era una locura perseguir una causa tan desesperada.

Si Regis y Guenhwyvar no habían conseguido salir de la torre, ¿qué posibilidades tenía de encontrarlos?

Sin embargo, continuaba impertérrito, sin prestar atención al sentido común. En definitiva, aquello era lo que lo diferenciaba de los de su especie, aquello era lo que lo había hecho abandonar la inalterable oscuridad de sus vastas ciudades. Drizzt Do'Urden se permitía sentir compasión.

Se colocó a un lado del montón de piedras y empezó a escarbar con las manos desnudas. Las rocas grandes le impedían llegar a las profundidades de la pila, pero no se dio por vencido, a pesar del precario equilibrio y la inestabilidad de las piedras en las que se sostenía. Utilizaba poco la mano quemada y pronto empezó a sangrarle la derecha por el roce, pero él prosiguió con su trabajo, moviéndose primero alrededor de la pila y, luego, escalando por encima de ella.

Al final, se vio recompensado por su persistencia. Cuando alcanzó la cima de las ruinas, percibió una familiar emanación de poder mágico y, siguiendo la pista, se acercó hasta una pequeña hendidura entre dos piedras. Introdujo la mano, con cautela, esperando encontrar intacto el objetivo, y extrajo la diminuta figura del felino. Le temblaban los dedos mientras examinaba la pieza para descubrir los posibles daños, pero no pudo encontrar ninguno... La magia inherente al objeto lo había protegido del peso de las rocas.

Los sentimientos del drow ante aquel hallazgo eran confusos. Aunque se sentía aliviado porque Guenhwyvar había conseguido sobrevivir, la presencia de la figura le indicaba que con toda probabilidad Regis no había podido escapar. De pronto, el corazón le dio un vuelco y empezó a latir con rapidez cuando un destello en la misma hendidura captó su atención. Introdujo la mano y extrajo la cadena dorada en cuyo extremo colgaba el rubí. Sus dudas quedaban confirmadas.

—Una tumba adecuada para ti, querido amigo —murmuró con tristeza mientras decidía que a partir de aquel momento llamaría a la pila de rocas el Túmulo de Regis.

Sin embargo, no alcanzaba a imaginar qué había ocurrido para separar al halfling de su colgante, ya que en la cadena no había sangre ni nada que pudiese indicar que la llevaba en el momento de morir.

—Guenhwyvar, ven a mí, sombra mía.

Percibió en la figura las familiares sensaciones mientras la colocaba en el suelo, ante él. Luego apareció la nube oscura y, en su interior, surgió el gran felino, ileso y en parte recuperado por las pocas horas que había conseguido descansar en su esfera.

Drizzt se acercó con rapidez hacia su compañero felino, pero de pronto se detuvo, al descubrir que junto a la pantera aparecía una segunda nube de humo que empezaba a solidificarse.

Regis.

El halfling estaba sentado con los ojos cerrados y la boca completamente abierta, como si estuviera a punto de hundir el diente en alguna exquisitez invisible. Tenía una mano cerrada junto a la boca y la otra extendida ante él.

Cuando su boca se cerró en el vacío, abrió los ojos sorprendido.

—¡Drizzt! —gruñó—. ¡Tendrías que haberme consultado antes de raptarme! ¡Este maravilloso gato tuyo me ha proporcionado una comida deliciosa!

Drizzt sacudió la cabeza y sonrió, con una mezcla de alivio e incredulidad.

—¡Oh, espléndido! Has encontrado mi piedra preciosa. Pensé que la había perdido para siempre. No sé por qué, pero ella no hizo el viaje con el gato y conmigo.

Drizzt le alcanzó el rubí. ¿La pantera podía llevarse a otro ser vivo con él en sus viajes? Decidió explorar más tarde aquella faceta del poder de Guenhwyvar.

Acarició el hocico del felino y luego dejó que se marchara a su mundo para que

pudiese recuperarse del todo.

—Ven, Regis —dijo con seriedad—. Vamos a ver dónde podemos echar una mano.

Regis se encogió de hombros con resignación y se puso de pie para seguir al drow. Al llegar a la cima de la pila de ruinas, vieron la carnicería que había tenido lugar en el campo de batalla, y Regis comprendió el alcance de la desolación. Las piernas le fallaban, pero, con ayuda de su ágil amigo, consiguió emprender el descenso.

—¿Ganamos? —preguntó a Drizzt al llegar al nivel de la llanura, sin saber si la población de Diez Ciudades podía catalogar aquello de victoria o derrota.

—Sobrevivimos —lo corrigió Drizzt.

Gritos y exclamaciones empezaron a resonar a su alrededor cuando un grupo de pescadores, al localizar a los dos compañeros, se acercaron a toda prisa a ellos, lanzando vítores.

—¡Verdugo del brujo y destructor de la torre! —gritaban.

Drizzt, siempre humilde, bajó la mirada.

—¡Poderoso Regis! —continuaron los hombres—. ¡Héroe de Diez Ciudades!

Drizzt se volvió con ojos sorprendidos hacia su amigo, pero Regis se limitó a encogerse de hombros, fingiendo ser víctima del error tanto como Drizzt.

Los hombres alzaron a Regis y lo llevaron en hombros.

—¡Te llevaremos con todos los honores al consejo que se celebra en la ciudad! —proclamó uno de ellos—. ¡Tú, más que cualquier otro, tienes que participar de las decisiones que han de tomar! —Luego, tras una pausa, el hombre se dirigió a Drizzt—. Tú también puedes venir, drow.

Pero Drizzt declinó la invitación.

—¡Salve, Regis! —exclamó, con una ancha sonrisa en los labios—. ¡Ah, querido amigo, siempre tienes la fortuna de encontrar oro en el barro donde los demás se revuelcan! —Le dio un golpecito en la espalda y se hizo a un lado para que pasara la procesión.

Regis observó a su amigo por encima del hombro y puso los ojos en blanco como si no fuera a dar más que un paseo.

Pero Drizzt lo conocía bien.

El regocijo del drow duró poco. Apenas había caminado unos metros cuando dos enanos lo detuvieron.

—Por fin te hemos encontrado, amigo elfo —dijo uno de ellos, y el drow supo al instante que le traían malas noticias.

—¿Bruenor?

Los enanos asintieron.

—Está a las puertas de la muerte... Tal vez ahora ya esté muerto, pero quiere verte.

Sin pronunciar una palabra más, los enanos condujeron a Drizzt a través de los campos en dirección a una pequeña tienda que habían montado junto a uno de los pozos de salida, y lo invitaron a entrar.

En el interior, las velas brillaban con suavidad y, junto a la única cama que había en la estancia, estaban Wulfgar y Catti-brie inclinados en actitud reverente.

Bruenor yacía tumbado en la cama, con la cabeza y el pecho envueltos con vendas ensangrentadas. Respiraba con dificultad, de forma entrecortada, como si cada aliento que tomaba fuera a ser el último. Drizzt se acercó solemnemente al lecho, con la firme determinación de resistirse a las poco usuales lágrimas que bailaban en sus ojos de espliego. Bruenor preferiría que se mostrase fuerte.

—¿Es... es el elfo? —carraspeó Bruenor al ver la sombra oscura inclinada sobre él.

—He venido, queridísimo amigo —replicó Drizzt.

—¿Para ver... cómo me voy?

Drizzt no podía responder con honestidad a una pregunta tan directa.

—¿Te vas? —forzó una risa que parecía más un carraspeo—. ¡Has pasado situaciones peores! No quiero ni oír hablar de muerte... ¿quién si no podrá encontrar Mithril Hall?

—Ah, mi hogar... —Bruenor echó la cabeza hacia atrás al oír el nombre y pareció relajarse, casi como si percibiera que sus sueños lo conducirían a través de la oscura travesía que lo esperaba—. Entonces, ¿piensas venir conmigo?

—Por supuesto —respondió Drizzt. Luego, observó a Wulfgar y Catti-brie en busca de apoyo, pero, ausentes en su propio dolor, ambos mantenían la vista baja.

—Pero ahora no..., ahora no —continuó Bruenor—. ¡No podríamos conseguirlo con el invierno tan próximo! —Empezó a toser—. Cuando llegue la primavera. Sí, en la primavera... —su voz se fue apagando y cerró los ojos.

—Sí, amigo mío —asintió Drizzt—. En la primavera. ¡Iré a ver tu hogar la próxima primavera!

Bruenor volvió a abrir los ojos de improvisado y en ellos ya no brillaba la mirada mortecina de antes sino un ligero indicio de su anterior fuego. Una ancha sonrisa se dibujó en el rostro del enano y Drizzt se alegró de haber servido de consuelo a su amigo moribundo.

El drow volvió a observar a Wulfgar y Catti-brie y descubrió que también sonreían, aunque entre ellos.

De pronto, ante la sorpresa y el horror de Drizzt, Bruenor se incorporó y se arrancó los vendajes.

—¡Por fin! —gritó ante las carcajadas de los espectadores que había en la tienda—. ¡Lo has dicho! ¡Tengo testigos!

Drizzt, que había estado a punto de desmayarse por el impacto inicial, desvió la vista hacia Wulfgar, pero el bárbaro y Catti-brie apenas podían aguantarse la risa.

Wulfgar se encogió de hombros y lanzó una risita.

—¡Bruenor dijo que me reduciría al tamaño de un enano si decía una sola palabra!

—Y lo hubiera hecho —añadió Catti-brie.

Ambos salieron de la tienda, no sin que antes Wulfgar les explicara que debía asistir al consejo de Bryn Shander, y, una vez en el exterior, dieron rienda suelta a las carcajadas.

—¡Maldito seas, Bruenor Battlehammer! —le espetó el drow, pero, luego, incapaz de controlarse, echó los brazos alrededor del amplio tórax del enano y lo estrechó con fuerza.

—Empieza a preparar las cosas —gruñó Bruenor, aceptando el abrazo—. Pero date prisa. ¡Tenemos un montón de trabajo que hacer durante el invierno! La primavera llegará antes de lo que imaginas, y el primer día cálido del año partiremos hacia Mithril Hall.

—Dondequiera que esté —bromeó Drizzt, demasiado aliviado para enfadarse por el truco.

—¡Lo conseguiremos, drow! —gritó Bruenor—. ¡Como siempre!

Epílogo

El invierno que siguió a la batalla fue muy duro para la gente de Diez Ciudades y sus aliados bárbaros, pero, al unir su talento y recursos, consiguieron sobrevivir. Durante aquellos largos meses se celebraron numerosos consejos con Cassius, Jensin Brent y Kemp, como representantes de la población de Diez Ciudades, y Wulfgar y Revjak como portavoces de las tribus bárbaras. La primera orden del día fue reconocer oficialmente la alianza de los dos pueblos, a pesar de que muchos miembros de ambos lados se oponían con firmeza.

Aquellas ciudades que no habían sido dañadas por el ejército de Akar Kessell acogieron a todos los refugiados durante el crudo invierno y, con los primeros indicios de la llegada de la primavera, empezaron las reconstrucciones. Cuando la región empezaba ya a recuperarse, y después de que una expedición bárbara, siguiendo las indicaciones de Wulfgar, regresase con el tesoro del dragón, se celebraron consejos para dividir las ciudades entre la gente que había sobrevivido. Las relaciones entre ambas comunidades estuvieron a punto de romperse en numerosas ocasiones y sólo se mantuvieron unidas por la presencia imponente de Wulfgar y la calma sin límites de Cassius.

Cuando al fin se llegó a una conclusión, a los bárbaros les adjudicaron las ciudades de Bremen y Caer-Konig, para que las reconstruyeran, y los antiguos habitantes de Caer-Konig fueron trasladados a la reconstruida ciudad de Caer-Dineval, mientras que a aquellos ciudadanos de Bremen que no deseaban convivir con las tribus bárbaras se les ofreció la posibilidad de trasladarse a Targos.

Era una situación difícil en la que se obligaba a enemigos acérrimos a dejar de lado sus diferencias y convivir en barrios cercanos. Aunque victoriosos en la batalla, los habitantes de las ciudades no se apodaban a sí mismos vencedores, ya que las pérdidas que habían sufrido todos ellos eran cuantiosas y nadie había salido beneficiado del combate.

Excepto Regis.

El oportunista halfling fue condecorado con el título de Primer Ciudadano y se le concedió la casa más lujosa del Diez Ciudades por su participación en la batalla. Cassius no se opuso en absoluto a ceder su palacio al «destructor de la torre». Regis aceptó el ofrecimiento del portavoz así como todos los demás regalos con que lo obsequiaron en las demás ciudades, ya que, aunque no se había ganado los honores que le dispensaban, justificaba su buena suerte en el hecho de ser compañero de batallas del humilde drow. Y, como Drizzt Do'Urden no iba a ir a Bryn Shander a recoger las recompensas, Regis suponía que era su deber hacerlo en su lugar.

Aquél era el estilo de vida refinado que siempre había deseado el halfling. En realidad adoraba el exceso de lujos, aunque más tarde tendría que aprender que la fama exigía también un alto precio que pagar.

Drizzt y Bruenor habían pasado el invierno realizando los preparativos para su viaje en busca de Mithril Hall. El drow estaba dispuesto a cumplir su palabra, aunque había sido engañado, porque para él la vida no había cambiado demasiado después de la batalla. Aunque él era en realidad el héroe del combate, continuaba siendo tolerado con recelo por la gente de Diez Ciudades, y los bárbaros, salvo Wulfgar y Revjak, lo rehuían abiertamente, murmurando plegarias a sus dioses cada vez que se cruzaban en su camino.

Pero el drow aceptaba aquel desprecio con su acostumbrado estoicismo.

—Hay rumores en la ciudad de que has cedido tu voz en el consejo a Revjak —dijo Catti-brie a Wulfgar durante una de sus frecuentes visitas a Bryn Shander.

Wulfgar asintió.

—Es mayor que yo y mucho más sabio en muchos aspectos.

Catti-brie sometió a Wulfgar a uno de sus incómodos escrutinios con sus ojos oscuros. Sabía que existían otros motivos que impulsaban a Wulfgar a ceder su puesto como rey.

—Piensas ir con ellos —dijo lisa y llanamente.

—Se lo debo al drow —fue la única explicación de Wulfgar, antes de dar media vuelta. No estaba de humor para discutir con la vehemente joven.

—Otra vez eludes la pregunta —se burló Catti-brie—. ¡No vas para pagar ninguna deuda! ¡Vas porque ése es el camino que has elegido!

—¿Qué sabes tú de eso? —gruñó Wulfgar, enojado porque la observación de la muchacha daba de nuevo en el clavo—. ¿Qué sabes tú de aventuras?

Un destello pasó por los ojos de Catti-brie.

—Lo sé —respondió sin más—. Cada día que transcurre en un lugar es una aventura, pero tú aún no lo has aprendido. Y es por eso que vas en busca de lejanos caminos, intentando satisfacer el ansia de emociones que arde en tu corazón. ¡Ve, Wulfgar del valle del Viento Helado! ¡Sigue los impulsos de tu corazón y sé feliz!

»Tal vez cuando vuelvas comprendas la emoción de estar simplemente vivo.

Le dio un beso en la mejilla y echó a andar hacia la puerta.

Wulfgar la detuvo, agradablemente sorprendido por aquel beso.

—¡Tal vez entonces nuestras discusiones sean más agradables!

—Sí, pero menos interesantes —respondió ella, antes de salir.

Una agradable mañana a principio de la primavera llegó por fin el momento de partir para Drizzt y Bruenor. Catti-brie los ayudó a cargar con los pesados sacos que llevaban.

—En cuanto descubramos el lugar, te llevaré allí —dijo Bruenor a la muchacha una vez más—. ¡Tus ojos van a brillar de entusiasmo al ver los ríos de plata de Mithril Hall!

Catti-brie esbozó una indulgente sonrisa.

—¿Estás segura de que te encontrarás bien aquí? —inquirió Bruenor en tono más serio. En realidad, estaba convencido de que la muchacha no tendría problemas en absoluto, pero su corazón se enternecía con preocupación paternal.

La sonrisa de Catti-brie se ensanchó. Durante el invierno, habían discutido el tema en multitud de ocasiones. La muchacha se alegraba de que Bruenor se marchara, aunque sabía que lo echaría muchísimo de menos, porque era evidente que Bruenor no estaría contento del todo hasta que al menos hiciese el intento de encontrar el hogar de sus antepasados.

Y sabía, mejor que nadie, que Bruenor iría en buena compañía.

El enano estaba satisfecho. Había llegado la hora de partir.

Los compañeros se despidieron de los demás enanos y echaron a andar hacia Bryn Shander para decir adiós a sus amigos más queridos.

Llegaron a casa de Regis a última hora de la mañana y se encontraron a Wulfgar sentado en los escalones de la entrada, esperándolos, con Aegis-fang y un saco de provisiones a su lado.

Drizzt observó con recelo las posesiones del bárbaro a medida que se acercaban, adivinando a medias las intenciones de Wulfgar.

—Me alegro de verte, rey Wulfgar —dijo—. ¿Piensas partir hacia Bremen o Caer-Konig para ver los progresos que está haciendo tu pueblo?

Wulfgar negó con la cabeza.

—Ya no soy rey —replicó—. Los consejos y los discursos conviene dejarlos en manos de la gente mayor y he tenido que soportar más de los que hubiera deseado. Ahora Revjak es el portavoz de los hombres de la tundra.

—¿Y tú? —intervino Bruenor.

—Voy con vosotros para saldar mi última deuda.

—No me debes nada —declaró Bruenor.

—A ti no —admitió Wulfgar—. También he saldado mi deuda con la gente de Diez Ciudades y con mi propia gente, pero existe todavía una deuda que no he pagado. —Se volvió para observar a Drizzt directamente a los ojos—. Contigo, querido elfo.

Drizzt no supo qué responder así que se limitó a dar unos golpecitos en la corpulenta espalda del bárbaro y sonreír con cariño.

—Ven con nosotros, Panza Redonda —propuso Bruenor en cuanto acabaron de saborear una comida excelente en el palacio—. Cuatro aventureros en la llanura... Te hará bien y podrás reducir un poco esa barriga enorme.

Regis se sujetó la panza con ambas manos y sonrió.

—Me gusta mi barriga y pretendo mantenerla tal como está, gracias. ¡Si puedo, incluso le añadiré algunos centímetros!

»Además, no puedo entender por qué insistís tanto en que vaya con vosotros —prosiguió con más seriedad. Se había pasado muchas horas aquel invierno intentando convencer a Bruenor y Drizzt de que no iniciaran el viaje—. Aquí disfrutamos de una vida cómoda. ¿Por qué queréis marcharos?

—La vida es algo más que buena comida y suaves cojines, querido amigo —intervino Wulfgar—. El ansia de aventuras nos enciende la sangre y, mientras haya paz en la región, Diez Ciudades no puede ofrecernos el riesgo del peligro o la satisfacción de la victoria.

Drizzt y Bruenor asintieron al unísono, pero Regis sacudió la cabeza.

—Por otro lado, ¿cómo eres capaz de llamar rico a un lugar miserable como éste? —se burló Bruenor haciendo un gesto con la mano—. Cuando regrese de Mithril Hall, te construiré un hogar el doble de grande y repleto de piedras preciosas.

Pero Regis estaba decidido a que la aventura vivida pasara a ser la última. En cuanto acabaron de comer, acompañó a sus amigos a la puerta.

—Si volvéis...

—Tu casa será nuestra primera parada —le aseguró Drizzt.

Cuando salían al exterior, se encontraron con Kemp, de Targos, que permanecía de pie junto al camino, aparentemente buscándolos a ellos.

—Me está esperando —explicó Wulfgar, sonriendo al saber que Kemp se apartaría del camino para no enfrentarse a él.

—¡Saludos, portavoz! —gritó Wulfgar con una profunda reverencia—. *Prayne de crabug ahm keike rinedere be-yogt iglo kes gron.*

Kemp hizo un gesto obsceno al bárbaro y se alejó. Regis parecía a punto de morir de risa.

Drizzt reconoció las palabras, pero no comprendía por qué Wulfgar se las había dicho a Kemp.

—Una vez me dijiste que esa frase era un antiguo grito de guerra de la tundra. ¿Por qué se la dices al hombre que más desprecias?

Wulfgar estaba a punto de inventar una explicación que lo sacase del apuro, pero

Regis se le adelantó.

—¿Grito de guerra? —repitió el halfling—. Es una antigua maldición de las mujeres bárbaras, reservada por regla general para los maridos adúlteros. —Los ojos de color lavanda del drow observaron de reojo al bárbaro, mientras Regis proseguía—: Significa: «Que las moscas de mil renos aniden en tus genitales».

Bruenor soltó al instante una carcajada y Wulfgar no tardó en unirse a él, con lo que Drizzt no pudo resistirse y acabó también a carcajada limpia.

—Vamos, nos espera un largo día —dijo el drow—. Empecemos esta aventura que seguro que será interesante.

—¿Adónde iréis? —preguntó Regis con voz triste. Una pequeña parte de su interior envidiaba en verdad a sus amigos, y tenía que admitir que los iba a echar de menos.

—Primero, a Bremen —contestó Drizzt—. Allí completaremos nuestras provisiones y echaremos a andar hacia el suroeste.

—¿A Luskan?

—Tal vez, si así lo dispone el destino.

—Buena suerte —les deseó Regis mientras los tres compañeros se ponían en camino sin más dilación.

Regis los vio desaparecer por el sendero, preguntándose dónde habría encontrado él amigos tan diferentes. Se encogió de hombros y volvió hacia su palacio... Había quedado muchísima comida del almuerzo.

Pero, antes de llegar a la puerta, lo detuvieron.

—¡Primer Ciudadano! —lo llamó alguien desde la calle. La voz correspondía al propietario de un almacén del sur de la ciudad, el sector donde cargaban y descargaban las caravanas de mercaderes. Regis esperó a que se acercara.

—Un hombre, Primer Ciudadano —explicó entre grandes reverencias por tener que molestar a un personaje tan importante—, ha preguntado por usted. Asegura ser un representante de la Sociedad de Héroe de Luskan y que lo envían para solicitar su presencia en la próxima reunión. Dice que le pagará bien.

—¿Cómo se llama?

—No me dejó nombre alguno, sólo esto. —El hombre abrió un pequeño saquito de monedas de oro.

Aquello era todo lo que Regis necesitaba ver, así que partió de inmediato a la cita con el hombre de Luskan.

Y, una vez más, la fortuna le salvó la vida, ya que divisó al extraño antes de que éste lo viera. Aunque no había visto al hombre en muchos años, lo reconoció al instante por el mango con incrustaciones de esmeralda de la daga que llevaba enfundada en la cadera. Regis a menudo había considerado la posibilidad de robar aquella hermosa arma, pero incluso su temeridad tenía límites. La daga pertenecía a Artemis Entreri.

El asesino a sueldo más conocido del bajá Pook.

Los tres compañeros salieron de Bremen al día siguiente, antes del alba. Como estaban ansiosos por empezar la aventura, marcharon a buen paso, y estaban ya en plena tundra cuando los primeros rayos de sol empezaron a teñir el horizonte a sus espaldas.

Con todo, Bruenor no se sorprendió al divisar a Regis que venía por la desierta llanura para alcanzarlos.

—O se ha vuelto a meter en problemas o soy un gnomo barbudo —comentó el enano.

—Saludos —lo recibió Drizzt—. ¿Pero, no nos habíamos dicho ya adiós?

—He decidido que no podía dejar que Bruenor se metiera en problemas sin estar a

su lado para solucionárselos —bromeó Regis, intentando recuperar el aliento.

—¿Vienes con nosotros? —gruñó el enano—. ¡No has traído provisiones, halfling loco!

—No como mucho —suplicó Regis, con un tono de desesperación en la voz.

—¡Bah, comes más que nosotros tres juntos! Pero no te preocupes, nos las arreglaremos.

El rostro del halfling se iluminó con una sonrisa y Drizzt sospechó que había mucho de verdad en la suposición del enano de que Regis se había metido en problemas.

—¡Entonces, vamos los cuatro! —proclamó Wulfgar—. Un representante para cada una de las razas comunes: Bruenor por los enanos, Regis por los halfling, Drizzt Do'Urden por los elfos y yo por los humanos. ¡Un grupo completo!

—Me cuesta creer que los elfos hubieran escogido un drow como representante —señaló Drizzt.

Pero Bruenor se apresuró a replicar.

—¿Crees tú que los halfling escogerían a Panza Redonda como su campeón?

—Estás loco, enano —le espetó Regis.

Bruenor dejó en el suelo su saco, rodeó a Wulfgar y se plantó ante Regis. Tenía el rostro contraído por la ira fingida y, tras coger al halfling por los hombros, lo alzó del suelo.

—¡Tienes razón, Panza Redonda! —gritó con voz salvaje—. ¡Estoy loco! ¡Nunca me he encontrado con nadie más loco que yo!

Drizzt y Wulfgar intercambiaron una sonrisa.

En verdad, iba a ser una aventura interesante.

Así que, con el naciente sol a sus espaldas y sus propias sombras alargadas proyectadas delante de ellos, echaron a andar.

En busca de Mithril Hall.