

REINOS OLVIDADOS

R. A. Salvatore

LA GUERRA de la REINA ARAÑA, LIBRO I

Desintegración

RICHARD LEE BYERS



timunmas

Lectulandia

Ciudad de esplendor y crueldad, patria de mortíferos guerreros y nigromantes diabólicos, la joya más brillante del vasto mundo subterráneo conocido como Antípoda Oscura y emporio principal de la siniestra raza de los elfos oscuros. Pero en el corazón de Menzoberranzan late un misterio, un terrible secreto que amenaza con destruirla. Cuando la diosa Lloth corta de raíz el poder que la sostiene y alimenta, sus numerosos enemigos, que acechan en la oscuridad, la acosan desde todas las partes. ¿Y qué peor enemigo para un drow que otro drow?

Lectulandia

Richard Lee Byers

Desintegración

La guerra de la Reina Araña I

ePUB v1.1

Garland 25.09.12

más libros en lectulandia.com

Título original: *Dissolution*
Richard Lee Byers, 2002.
Traducción: Joana Claverol
Ilustraciones: Brom

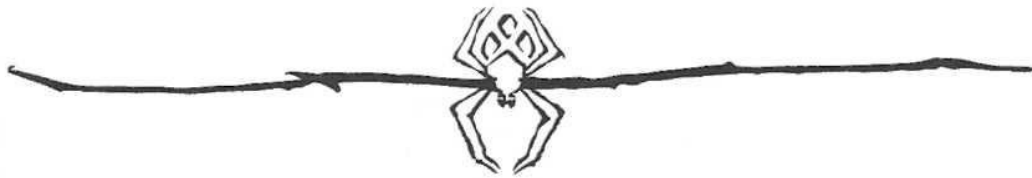
Editor original: Garland (v1.0 a v1.1)
ePub base v2.0

Para Ann



Agradecimientos

*Doy las gracias a Phil Athans, mi editor,
y a Bob Salvatore por haber supervisado este proyecto.*



Fue un destello de claridad en un nebuloso reino de sombras y caos en el que nada era lo que parecía sino que, inevitablemente, todo era más traicionero y peligroso. Pero ese resplandor cristalino de una única hebra de seda brillaba con intensidad, atraía su mirada y le mostraba todo lo que ya existía y lo que pronto existiría, así como todo lo que ella era y lo que pronto sería.

Ese destello de luz en el tenebroso Abismo llevaba consigo la promesa de renovación y gloria, todo ello envuelto en la amenaza de un peligro mortal que, para una criatura inmortal como ella, hacía más dulce la promesa. En verdad, ahí radicaba el mayor atractivo y el mayor gozo que implicaba crecer. La madre del caos era miedo, no maldad, y el caos se solazaba en el continuo miedo a lo desconocido, en la inestabilidad de todo, en el conocimiento de que cualquier cosa podía ser preludeo del desastre.

Era algo que los drows no habían llegado a aprehender ni comprender, y ella lo prefería así. Los drows utilizaban el caos en su propio beneficio; en el tumultuoso universo drow la escalera que permitía ascender no tenía peldaños rectos. Pero, al menos para ella, la belleza no estaba en el ascenso. La belleza era el momento, todos y cada uno de los momentos de vida en el remolino de lo desconocido, en la vorágine del caos.

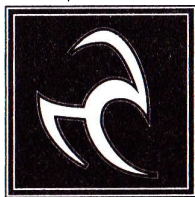
Ciertamente se avanzaba, pero se avanzaba jugándose, asumiendo un riesgo capaz de desatar un caos general aún mayor y de encontrarse con algunas sorpresas. Ojalá pudiera permanecer más consciente para ser testigo de todo y complacerse en ello. Aunque tampoco importaba. Incluso desde dentro disfrutaría con el miedo de los otros y con su ambición sin límites.

Esa resplandeciente hebra de seda que hendía la perpetua niebla grisácea que reinaba en ese plano inspiraba un singular propósito a esa caprichosa criatura, recordándole que había llegado el momento y no debía perder más tiempo.

Sin apartar ni por un segundo la mirada del resplandor, la criatura se volvió

*lentamente y se enroscó alrededor de esa hebra, que era la primera de millones.
Era el inicio de la metamorfosis: la promesa.*

capítulo



uno

Gomph Baenre, archimago de Menzoberranzan, agitó uno de sus largos dedos de color obsidiana. La puerta de su despacho, un rectángulo negro cubierto por completo con diminutas runas grabadas, se cerró silenciosamente y se bloqueó sola.

Seguro al fin de que nadie lo vería, el mago drow se levantó de detrás del escritorio de hueso blanco, se colocó de cara a la pared del fondo y dibujó intrincadas formas en el aire con las manos. En la pared de caliza granulada se abrió otra puerta.

Como todos los elfos oscuros no necesitaba luz para ver, por lo que se internó en la negrura que se abría más allá. No había suelo sobre el que pisar, y en un primer momento cayó hasta que invocó el poder de levitación que le confería la insignia de la casa Baenre que siempre llevaba prendida. Inmediatamente empezó a flotar y ascender por el pozo sin forma. Como siempre sintió en la piel el hormigueo y el picor provocados por el aire frío del pozo, que asimismo transportaba un olor rancio muy desagradable, lo cual indicaba que una de las criaturas nativas de ese peculiar pseudoplano de existencia había estado husmeando por el conducto.

No se equivocaba, pues enseguida oyó un ruido por encima de su cabeza. Súbitamente el hedor se hizo tan intenso, que los ojos escarlata del drow empezaron a llorar, y la nariz a escocerle.

Gomph miró hacia arriba. Al principio no vio nada, pero luego empezó a discernir una borrosa y oscura figura ovoide.

El archimago se preguntó cómo había logrado entrar esa bestia en el pozo. Era algo insólito. ¿Había abierto acaso un agujero en la pared, la había atravesado como si fuese un fantasma, o había hecho algo más extraño aún? Tal vez...

La bestia se dejó caer sobre él, poniendo así fin a sus especulaciones. Le habría sido muy fácil destruir a esa criatura con una de sus varitas mágicas, pero prefería reservar ese poder para enfrentarse a verdaderas amenazas. Así pues, con gran sangre fría renunció a la levitación que le sostenía en el pozo y volvió a caer a plomo. La caída le permitiría mantenerse alejado de la bestia el tiempo suficiente para conjurar un hechizo. Además, no debía temer estrellarse contra el suelo, pues en realidad no había suelo.

Mientras caía, con sus ropajes de archimago adornados con joyas y símbolos arcanos ondeando alrededor de su cuerpo, se sacó del bolsillo un pequeño frasco que contenía veneno, lo encendió con una llama que brotó de la yema de un dedo y recitó

las palabras del encantamiento. Al pronunciar la sílaba final alzó el brazo hacia la bestia, y de las yemas de sus dedos brotó un chorro de líquido negro ardiente.

Impulsado por la magia, el abrasador fluido ascendió vertiginosamente por el pozo hasta salpicar por completo a la bestia en descenso. El depredador lanzó un penetrante zumbido —seguramente un grito de dolor—, se tambaleó en el aire y mientras caía se iba golpeando contra las paredes del pozo. Su cuerpo echaba chispas y borboteaba a medida que el ácido quemaba la carne. No obstante, tras unos minutos continuó el descenso de una manera controlada.

Gomph se sintió bastante impresionado. Un chorro de veneno bastaba para acabar con casi cualquier ser, incluyendo por supuesto a la mayor parte de las encantadoras alimañas que poblaban los espacios vacíos entre los diferentes mundos.

Manipulando un capullo vacío lanzó otro conjuro. El cuerpo de la bestia se arrugó y se dobló sobre sí mismo. Durante una fracción de segundo quedó tan indefensa como un pobre ratoncito, pero enseguida volvió a hincharse y recuperó su forma original.

«Vaya, vaya, vaya —se dijo Gomph—. En ese caso tendré que partirme en dos.»

Mientras se preparaba para arrojarle una lluvia de dagas, la bestia aceleró.

El drow no sospechaba siquiera que la criatura fuese capaz de descender con mayor rapidez, por lo que esa súbita exhibición de velocidad lo cogió desprevenido. La bestia recortó la distancia que los separaba en un abrir y cerrar de ojos hasta quedar flotando justo ante la faz del mago.

Como tantos otros seres de su mismo tipo, presentaba un aspecto ambiguo e incompleto. En la protuberancia que tenía a modo de cabeza, y que apenas se diferenciaba del resto del carnosos cuerpo, presentaba hileras de pequeños ojos y una probóscide descentrada que se contorsionaba. Pese a que no poseía alas, el monstruo volaba; sólo la diosa sabía cómo. Las patas eran sus partes más articuladas: se trataba de diez delgados miembros segmentados que acababan en ganchos con púas, los cuales lanzaba sin descanso contra Gomph.

Pero, como el drow esperaba, los frenéticos esfuerzos de la bestia no le causaban daño alguno. Los encantamientos entretejidos en su *piwafwi*, por no mencionar el anillo y un amuleto, lo protegían tan bien o mejor que una armadura que lo cubriera de la cabeza a los pies. No obstante, le irritaba haber permitido que el monstruo se le acercara tanto, y aún se irritó más cuando reparó en que, con tanto movimiento, le habían salpicado diminutas gotas humeantes del ácido por él mismo conjurado.

Así pues, pronunció airadamente un hechizo final y agarró a la maloliente bestia por los rollos de carne del torso. Instantáneamente, la magia empezó a surtir efecto. Gomph gritó de placer al notar que se llenaba de fuerza y vitalidad.

Estaba absorbiendo la vida de su enemigo del mismo modo que un vampiro le absorbería la sangre. La bestia emitía un zumbido al mismo tiempo que se revolvía

violentamente, pero finalmente quedó inmóvil. Se fue arrugando, agrietando y se descompuso entre las manos del drow. Finalmente, una vez estuvo seguro de haber absorbido hasta el último vestigio de vida, la apartó de sí.

Con su fuerza de voluntad detuvo la caída y volvió a elevarse por el pozo. A los pocos minutos pudo divisar la abertura en lo más alto. La atravesó flotando, se agarró a un oportuno pasamanos, se impulsó hacia el suelo del estudio y sólo entonces renunció a la ingravidez. Sus ropajes crujieron al reordenarse en torno a su cuerpo.

Aunque podía afirmarse que esa gran cámara circular formaba parte de la torre de Sorcere —la escuela de magia que el archimago dirigía— Gomph estaba bastante seguro de que ninguno de los maestros de Sorcere sospechaba de su existencia, por mucho que estuvieran familiarizados con la arquitectura secreta y mágica. Ese estudio, que estaba permanentemente iluminado por velas incombustibles al igual que el despacho de abajo, no era solamente indetectable por la noche sino que era imposible siquiera adivinar su existencia, pues no ocupaba las convencionales dimensiones de espacio ni tiempo. En aspectos sutiles existía en el remoto pasado, en los días de Menzoberra el Sin Casta, fundador de la ciudad, pero también existía en el lejano e incierto futuro. No obstante, en el burdo nivel de la existencia humana existía también en el presente. Gomph podía realizar allí sus clandestinas actividades mágicas estando seguro de que afectarían a la Menzoberranzan actual. Había sido conjurado con tal habilidad, que a veces casi lamentaba haber matado a los siete prisioneros —maestros magos todos ellos— que le habían ayudado a construirlo a cambio de su libertad, o eso creían ellos. Habían sido unos verdaderos artistas, pero de nada servía construir un refugio secreto si uno no se aseguraba de que fuese siempre secreto.

Tras limpiar de sus diestras manos unas pequeñas manchitas de suciedad de la alimaña del pozo, Gomph se dirigió a donde guardaba un extenso surtido de herramientas mágicas. Tarareando, escogió de un expositor realizado con un pie de wyvern una vara de ébano tallada en espiral, un amuleto de hierro tachonado de ónice de una caja forrada de terciopelo y un curvo athame de una rejilla con cuchillos rituales similares. A continuación olió varias vasijas de cerámica llenas de incienso antes de decidirse, como casi siempre, por el loto negro.

Mientras murmuraba la invocación dirigida a los poderes del Abismo y encendía un incensario de latón con la obediente llama que podía conjurar a voluntad, vaciló. Para su sorpresa empezó a cuestionarse si realmente deseaba continuar.

Menzoberranzan se hallaba en una situación desesperada, aunque la mayoría de sus ciudadanos aún no se habían dado ni cuenta. De estar en el lugar de Gomph, cualquier otro mago consideraría la situación como una oportunidad única para aumentar su poder, pero el archimago veía más allá. En los últimos años la ciudad había experimentado profundos trastornos y demasiados reveses. Otro más podría

convertirla en una sombra de lo que había sido o destruirla, y Gomph no deseaba vivir en una Menzoberranzan reducida a una patética reliquia de su antigua gloria. Y tampoco se veía a sí mismo convertido en un vagabundo sin hogar obligado a suplicar refugio y empleo a los indiferentes gobernantes de un reino extranjero. Su propósito era subsanar el problema, no aprovecharse de él.

«Claro que un poco sí pienso aprovecharme, ¿o no?», pensó. Iba a ceder a la tentación y sacar partido de la ventaja, aunque ello significara desestabilizar aún más un equilibrio ya de por sí precario.

Gomph apartó de sí ese momento de duda tan poco habitual en él. Los drows eran hijos del caos, de la paradoja, la contradicción y quizá también del mal. De él extraían su fuerza. Así pues, ¿por qué no podía caminar en dos direcciones al mismo tiempo? ¿Cuándo se le presentaría otra oportunidad para mejorar su situación?

El archimago se acercó a uno de los complejos pentáculos taraceados en oro en el suelo de mármol y fue resiguiendo con la punta de la negra vara sus curvas y ángulos, sellándolo. Una vez hubo acabado, realizó unos barridos rituales con el athame mientras salmodiaba un verso que repetía una y otra vez, como una serpiente que se muerde la cola. El aire estaba cargado del empalagoso aroma dulzón del loto negro, y Gomph sintió los vapores narcóticos que elevaban su conciencia a un estado de lucidez y concentración casi doloroso por lo intenso.

Fue perdiendo el sentido del tiempo —no tenía ni idea si llevaba recitando diez minutos o una hora—, pero por fin llegó el momento final. El espíritu infernal Beradax pareció brotar súbitamente del suelo en el centro del pentáculo, como un pescado que aparece súbitamente al final de la caña de pescar.

Tras siglos de practicar magia, Gomph era tan indiferente frente a la fealdad y lo grotesco como podía llegar a serlo alguien perteneciente a una raza que se caracterizaba por su crueldad, pero Beradax inspiraba repugnancia a cualquiera. Su figura recordaba a una elfa oscura o tal vez a una mujer humana, pero su cuerpo estaba compuesto por globos oculares blandos, húmedos y brillantes pegados unos a otros. Aproximadamente la mitad de ellos presentaban el iris carmesí característico de los drows, y el resto era azul, verde o gris, es decir, una mezcla de los colores comunes en las razas inferiores.

Beradax, con aquel cuerpo trémolo que se deformaba, se abalanzó hacia quien la había invocado. Pero afortunadamente no logró atravesar el pentáculo; chocó contra una barrera invisible emitiendo un sonido húmedo y rebotó.

Sin darse por vencida, se abalanzó por segunda vez, pero el resultado fue el mismo. Llena de un resentimiento y una maldad infinitas, lo intentaría un millón de veces si la dejaban. Aunque la había atrapado y la tenía prisionera, Gomph debería hacer algo más para conversar. Así pues, se clavó la daga ritual en el abdomen.

Beradax reculó. Los globos oculares que formaban su propio abdomen se

revolvieron y temblaron. Algunos se desprendieron del cuerpo y se desvanecieron en el aire.

—¡Te mataré! —gritó con voz estridente de intensidad sobrenatural. Su boca abierta permitía echar un vistazo a los globos oculares que formaban el interior—. ¡Te mataré, mago!

—No, no lo harás. Eres mi esclava. —Al notar la garganta reseca de tanto salmodiar y respirar el incienso, tragó para humedecerla—. Me servirás. Cálmate y ríndete, si no quieres probar otra vez la daga.

—¡Te mataré!

Nuevamente Beradax se abalanzó hacia él y siguió intentándolo mientras el drow se apuñalaba una y otra vez el abdomen con el athame. Finalmente el espíritu cayó de rodillas.

—Me rindo —gruñó.

—Perfecto —declaró Gomph y se extrajo el athame sin haber causado desgarros en la ropa ni en la carne, lo cual significaba que el hechizo había funcionado exactamente como esperaba, y en vez de infligirse daño a sí mismo se lo había infligido al demonio.

El abdomen de Beradax dejó de temblar así como de subir y bajar.

—¿Qué quieres, drow? —preguntó—. ¿Información? Dímelo para que pueda cumplir mi misión e irme.

—Nada de información —fue la réplica del elfo oscuro. En el curso del mes anterior había interrogado a un montón de espíritus infernales sin que ninguno de ellos fuese capaz de decirle lo que quería saber. Gomph estaba convencido de que Beradax no sabría más que el resto—. Quiero que mates a mi hermana Quenthel.

Gomph odiaba a Quenthel desde hacía mucho tiempo. Pese a que él también era un Baenre, un noble perteneciente a la primera casa de Menzoberranzan y el mayor hechicero de la ciudad, Quenthel siempre lo había tratado como a un criado. Para ella solamente las sumas sacerdotisas eran dignas de respeto.

La antipatía que sentía hacia ella se intensificaba cuando ambos trataban de aconsejar a su madre, la madre matrona Baenre, la reina no coronada de Menzoberranzan. Como no podía ser de otro modo, Gomph y Quenthel discrepaban en todos los aspectos de la política, desde el comercio a la guerra, y se sacaban de quicio el uno al otro.

La animadversión de Gomph creció cuando Quenthel se convirtió en la dama matrona de Arach-Tinilith, la escuela de sacerdotisas. Como tal, gobernaba toda la Academia, Sorcere incluida, lo cual significaba que Gomph había tenido que lidiar con ella —él diría soportar que Quenthel metiera las narices en sus asuntos— en el que antes había sido su refugio.

No obstante, habría podido soportar indefinidamente la arrogancia de Quenthel y

su intromisión de no haber sido por la inesperada muerte de su madre.

El puesto de consejero de la anterior madre matrona era más bien un honor que una responsabilidad, pues por lo general ella desoía sus consejos; eso en los días buenos ya que muy a menudo la matrona Baenre acogía sus sugerencias con una lluvia de improperios.

Pero Triel, la otra hermana de Gomph y nueva líder de la casa Baenre, había demostrado ser un tipo de gobernante muy distinta a su madre. Sintióse insegura y abrumada por las responsabilidades de su cargo, confiaba plenamente en las opiniones de sus hermanos.

Ello significaba que el archimago, pese a ser un «simple varón», teóricamente podría llegar a manejar los hilos desde detrás del trono y por fin dar todas las órdenes que siempre había querido dar. Pero antes debía eliminar a la otra consejera de la matrona, Quenthel, que poseía un maldito poder de persuasión y seguía oponiéndose a él en cualquier tema. Hacía mucho tiempo que Gomph pensaba en asesinarla, pero había esperado hasta que las circunstancias le ofrecieron la oportunidad en bandeja de plata.

—¡Eso significa enviarme a la muerte! —protestó Beradax.

—Que vivas o mueras no tiene importancia; sólo mis deseos importan. No obstante, tienes una oportunidad de sobrevivir. Como muy bien sabes, las cosas ya no son lo que eran en Arach-Tilinth.

—Pero la Academia sigue protegida por antiguos encantamientos.

—Yo disolveré las barreras para que puedas entrar.

—¡No lo haré!

—Claro que sí. Te has rendido y debes obedecerme. Deja de decir tonterías antes de que pierda la paciencia.

Con estas palabras levantó el athame. Beradax a punto estuvo de desplomarse.

—Maldito seas, mago. Iré. La mataré, del mismo modo que un día te mataré a ti.

—Espera, no puedes irte todavía. Pese a tus bravatas, perteneces a la clase inferior de espíritus infernales; no eres más que una larva que se arrastra por el suelo del infierno. Pero esta noche adoptarás la forma de un verdadero demonio para causar impresión a los residentes del templo.

—¡No!

Gomph alzó la vara con ambas manos y gritó la fórmula mágica. Beradax aulló de dolor mientras la masa de globos oculares se ondulaba y se convertía en algo muy distinto.

Más tarde, Gomph bajó a su despacho. Tenía una cita con un tipo de agente muy distinto.



Pharaun Mizzrym y Ryld Argith paseaban, respirando un aire más fresco que el que se acumulaba en Melee-Magthere. Ryld contempló Tier Breche y cayó en la cuenta de que hacía días que no salía al exterior, y se preguntó por qué, pues la vista seguía siendo tan espectacular como siempre.

Tier Breche, sede de la Academia desde los días de su fundación, era una amplia caverna en la que, gracias al esfuerzo de incontables hechiceros, artesanos y esclavos, las enormes estalagmitas y otras formaciones rocosas se habían transformado en tres extraordinarias ciudadelas. En el este se alzaba Melee-Magthere, de forma piramidal, donde Ryld y otros como él convertían a crueles jóvenes drows en guerreros. Junto a la pared oeste del muro occidental se encontraba la torre de Sorcere, rematada por numerosos chapiteles, donde Pharaun y sus colegas enseñaban magia. Y en el norte se agazapaba el mayor y más imponente edificio de los tres: Arach-Tinilith, un templo construido con la forma de una araña de ocho patas. Era allí donde las sacerdotisas de Lloth —diosa de las arañas, el caos, los asesinos y la raza drow— enseñaban a doncellas drow a servir a la diosa.

Pese a la magnificencia de Tier Breche, vista en perspectiva no era más que un detalle en una escena mucho más espléndida. La Academia ocupaba una caverna lateral, un simple rincón que se abría en el muro de una bóveda realmente prodigiosa. La cámara principal medía más de tres kilómetros de anchura y superaba los trescientos metros de altura, y en su interior se extendía Menzoberranzan.

En el suelo de la caverna, castillos tallados al igual que la Academia a partir de formaciones naturales de piedra caliza brillaban en la oscuridad con un resplandor azul, verde y violeta. Esas fosforescentes mansiones delimitaban la meseta Qu'ellarz'orl, donde los Baenre y las otras casas principales tenían sus palacios; el distrito de la Pared Oeste del Muro Occidental, donde vivían familias nobles de antigua raigambre pero consideradas secundarias y que conspiraban para suplantarse a los moradores de Qu'ellarz'orl; y Narbondellyn, habitado por advenedizos que intrigaban para suplantarse a los habitantes de la Pared Oeste del Muro Occidental. Otros palacios se habían labrado en las estalactitas que colgaban del elevado techo.

Los nobles de Menzoberranzan dotaban de resplandor a sus palacios para exhibir su inmensidad, su elegancia de líneas y las decoraciones de los muros. La mayor parte de las esculturas representaban arañas y telarañas, lo cual era lógico en un reino en el que solamente se adoraba a Lloth y en el que la clase sacerdotal ejercía tanto el poder espiritual como el poder temporal.

Por alguna razón, la repetición del mismo motivo despertaba en Ryld una ligera sensación de opresión, por lo que centró su atención en otros detalles. Un drow con buena vista podía distinguir las heladas profundidades del lago llamado Donigarten, en el angosto extremo oriental de la bóveda. Los rotes —un tipo de ganado— y sus pastores —esclavos goblins— vivían en la isla situada en el centro del lago.

Y, naturalmente, no podía pasarse por alto Narbondel. Era una gruesa columna irregular que llegaba hasta el techo, y el único elemento de piedra no trabajada que se había respetado en el suelo de la caverna. Cada mañana, el archimago de Menzoberranzan lanzaba un hechizo en su base y la roca se calentaba hasta empezar a brillar. A lo largo de la jornada el resplandor iba ascendiendo a un ritmo constante, y ello permitía a los habitantes de la ciudad calcular el tiempo.

El maestro de armas de Melee-Magthere pensó que, a su modo, Pharaun y él ofrecían una vista, si no tan magnífica como la que se extendía ante ellos, al menos muy peculiar por los contrastes. Esbelto, de gráciles maneras, siempre atildado, con elegantes vestiduras y complejo tocado, Pharaun Mizzrym ofrecía la imagen perfecta de lo que debía ser un sofisticado noble, además de mago. Por el contrario, Ryld era un bicho raro: era enorme para tratarse de un varón —de hecho, era más alto que muchas mujeres—, musculoso y fornido, con un cuerpo más propio de un humano que de un ágil elfo oscuro. Y por si eso no fuera suficiente, prefería llevar un peto y antebrazos de factura enana antes que una cota de malla ligera y flexible. Aunque debido a esa armadura a veces despertaba recelos, Ryld había descubierto que era muy efectiva en combate, y eso era lo único que le importaba.

Ryld y Pharaun se aproximaron al borde de Tier Breche y se sentaron con las piernas colgándoles en el abismo. Estaban bastante cerca de la escalinata que conectaba la Academia con la ciudad, situada abajo, y en lo alto de esa escalera, entre los pilares gemelos, dos centinelas —alumnos de último curso de Melee-Magthere— montaban guardia. Si hablaban en voz baja los guardias no los oírían.

No obstante, para exasperación de Ryld, Pharaun no daba muestras de querer romper el silencio. El mago, un incorregible esteta, contemplaba con embeleso el panorama que se extendía a sus pies. Ryld aguardaba apretando los labios con impaciencia, olvidando que durante la ascensión él también se había quedado cautivado con la vista.

—Nosotros, los drows, no nos amamos unos a los otros, excepto en el sentido carnal —comentó por fin Pharaun—, pero creo que podríamos llegar a amar a Menzoberranzan, ¿no te parece? O, al menos, deberíamos sentirnos muy orgullosos de ella.

Ryld se encogió de hombros.

—Si tú lo dices...

—¡Qué entusiasmo el tuyo! ¿Otro de tus días bajos?

—Estoy bien. Mejor ahora que veo que sigues con vida.

—¿Creíste que Gomph me habría ejecutado? ¿Tan grave es la ofensa que cometí? ¿Acaso tú no has provocado nunca la muerte de uno de tus jóvenes y tiernos cadetes?

—Depende de cómo se mire. El entrenamiento para combate es peligroso de por sí, por lo que los accidentes ocurren. Pero hasta la fecha nadie ha puesto en duda que

fueron realmente accidentes, inevitables cuando se enseña a luchar. La diosa sabe que nunca he perdido a siete al mismo tiempo, dos de los cuales pertenecían a casas que poseen un escaño en el Consejo. ¿Cómo es posible que ocurriera?

—Necesitaba siete ayudantes con un cierto conocimiento de magia para realizar el ritual de invocación. Sabía que si recurría a magos con todas las de la ley, participarían en el ritual como iguales y descubrirían los mismos secretos que yo para conjurar al demonio Sarthos. Como es natural, deseaba evitarlo y opté por utilizar a aprendices. —Pharaun sonrió y prosiguió—: Visto en retrospectiva, admito que quizá no fue una buena idea. El demonio acabó con ellos en un abrir y cerrar de ojos.

Ryld sintió en el rostro una ráfaga de viento ascendente que les llevaba el constante murmullo de la metrópolis que se extendía a sus pies. También transportaba una mezcla de olores compuesta por humo de cocinas, incienso, perfume, el hedor de los esclavos sin lavar y miles de otras cosas.

—¿Pero por qué decidiste realizar un ritual tan peligroso? —inquirió el guerrero.

Pharaun sonrió como si fuese una pregunta estúpida, y quizá lo era.

—Para ser más poderoso, claro está. En la actualidad soy uno de los treinta magos más poderosos de la ciudad. Pero si lograba controlar al demonio Sarthos, me convertiría en uno de los cinco primeros, o incluso podría superar al viejo y deprimente Gomph.

—Entiendo.

La ambición era un rasgo esencial del carácter drow, y a veces Ryld no podía por menos que envidiar el incombustible entusiasmo de Pharaun en la lucha por ir escalando posiciones. El guerrero suponía que, por su parte, había logrado sus máximas ambiciones al convertirse en uno de los maestros adjuntos de Melee-Magthere, pues un plebeyo como él no podía aspirar a más. Desde ese mismo día dejó de mirar ansiosamente hacia arriba para concentrarse en mirar hacia abajo y protegerse de todos aquellos que querían matarlo para reemplazarlo.

Pharaun enseñaba en Sorcere, y Ryld enseñaba en Melee-Magthere, pero tal vez debido a su sangre noble, Pharaun realmente aspiraba a asesinar al formidable Gomph Baenre y ocupar su lugar. Y aunque no fuera así, por la misma naturaleza de su intrincado y clandestino arte, los magos mantenían entre ellos una rivalidad que iba más allá de quién era un maestro, quién el mago jefe en una gran casa y quién no era ni lo uno ni lo otro. Asimismo les preocupaban cosas como quién conocía más secretos esotéricos, quién conjuraba el espectro más mortífero o quién veía más claramente el futuro. De hecho, tanto les obsesionaban tales asuntos, que de vez en cuando trataban de asesinarse entre sí para robarse los libros de hechizos, sin importarles que sus acciones fuesen en contra de los intereses de su respectiva casa, que rompieran una alianza o perturbaran unas negociaciones.

—Ahora —prosiguió Pharaun, sacándose de entre los elegantes pliegues del

piwafwi una petaca plateada— tendré que olvidarme de Sarthos durante una temporada. Espero que el pobre demonio no se sienta muy solo sin mí.

El mago desenroscó la petaca, bebió un sorbo y luego se la pasó a Ryld. Éste rezó para que no contuviera vino o un licor extraño. Pharaun insistía siempre en darle a probar bebidas a cuál más exótica y le instaba a que tratara de reconocer todos los ingredientes que, supuestamente, se habían combinado para conseguir ese sabor, aunque Ryld había dado pruebas más que suficientes de que su paladar era incapaz de realizar tal análisis.

Pero, afortunadamente, la petaca contenía simple aguardiente, seguramente un costoso artículo de importación elaborado en el inhóspito mundo que se extendía por encima de la Antípoda Oscura a modo de corteza, expuesto a la abrasadora luz del sol. El licor le quemó en la boca y le produjo un agradable bienestar en el estómago.

—Supongo que Gomph te ha ordenado que dejes en paz al demonio —dijo a Pharaun, devolviéndole el coñac.

—Así es. Me ha asignado otra misión para mantenerme ocupado. Si tengo éxito, el archimago me perdonará las faltas. Y si fracaso... bueno, con suerte me cortarán la cabeza o me darán garrote, aunque mucho me temo que mi muerte no será tan rápida.

—¿Qué misión es ésa?

—Un grupo de varones ha huido de sus familias, no para unirse a un clan o a Bregan D'aerthe, sino con destino desconocido. Se supone que debo encontrarlos.

Pharaun tomó otro sorbo y ofreció de nuevo la petaca a su compañero.

—¿Qué han robado? —preguntó Ryld al mismo tiempo que rechazaba el ofrecimiento con un ademán.

—Buena suposición, pero en este caso te equivocas. Por lo que sé ninguno de ellos se ha llevado nada importante. Verás, el problema es que no se trata de un grupito que se haya fugado de una misma casa, sino de un número considerable de varones, tanto nobles como plebeyos, de muchas casas distintas.

—¿Y qué? ¿Por qué le preocupa eso al archimago de Menzoberranzan?

—No lo sé. Gomph no me dio más que vagas excusas, pero sospecho que no me ha dicho la verdad.

—Pues eso no va a ayudarte nada.

—Muy cierto. El viejo tirano se dignó revelarme que él no es el único interesado en el paradero de los fugitivos. Las sacerdotisas también están muy preocupadas, pero no obstante se niegan en redondo a unir fuerzas con Gomph. La madre matrona Baenre en persona le ha ordenado que olvide el asunto.

—¿La matrona Baenre? Este asunto cada vez me gusta menos.

—¿Por qué lo dices? ¿Por qué Triel Baenre gobierna Menzoberranzan y estoy a punto de desobedecerla abiertamente? Sea como sea, el archimago afirma que no puede seguir investigando personalmente las desapariciones. Al parecer, las damas no

le quitan ojo de encima. Pero en mí nadie se fija.

—Eso no significa que vayas a encontrar a los varones desaparecidos. Si han huido de la ciudad, en estos momentos podrían encontrarse en cualquier lugar de la Antípoda Oscura.

—¡Pues vaya ánimos me das! —exclamó Pharaun irónicamente—. Voy a empezar a buscar en Myr Este y el Braeryn. Al parecer fueron vistos por última vez en esos empobrecidos distritos, y es posible que sigan allí. Incluso si realmente desean abandonar Menzoberranzan, es posible que aún estén con los preparativos.

—Y si ya se han marchado puedes buscar a alguien que te diga por qué túnel se fueron —sugirió Ryld—. Es un plan sensato, pero a mí se me ocurre otro mejor. Es una locura arriesgar de este modo tu vida en un juego del que desconoces las reglas. Mi consejo es que huyas también tú de Menzoberranzan. Con tu talento, eres uno de los pocos drows capaces de lograrlo solo.

—Sí, podría intentarlo, pero sospecho que Gomph me seguiría. Y, aunque me dejase marchar, perdería mi hogar y la posición por la que he luchado toda mi vida. ¿Acaso tú dejarías de ser maestro de armas por eludir un peligro?

—No.

—Entonces comprendes mi dilema. Supongo que ya te imaginas por qué quería hablar contigo.

—Eso creo.

—Claro que sí. Sea lo que sea que realmente esta sucediendo, tendré más posibilidades de salir de esta con vida si un camarada me guarda la espalda.

—Un camarada dispuesto a desafiar la voluntad expresa de la madre matrona Baenre y correr además el riesgo de incurrir en las iras del archimago de Menzoberranzan —resumió Ryld, ceñudo.

—Exactamente. Y, por una afortunada coincidencia, me parece que necesitas romper la rutina diaria. Estás mortalmente aburrido. Me duele verte refunfuñar por todo.

Ryld se quedó un momento pensativo.

—De acuerdo —replicó—. Tal vez descubramos algo que redunde en ventaja nuestra.

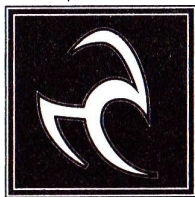
—Gracias, amigo mío. Te debo una. —Pharaun tomó otro trago y volvió a ofrecerle la petaca—. Vamos, acábatelo. Sólo queda un sorbo. Parece mentira que dos drows tan refinados como nosotros se hayan acabado toda una pinta en pocos minutos y...

Algo crujió y chisporroteó por encima de sus cabezas, y sintieron la presión de unas ondas. Ryld alzó la mirada, se puso dificultosamente en pie y desenvainó una daga, mientras deseaba haber llevado consigo sus armas.

Pharaun se levantó más pausadamente.

—Vaya, vaya —comentó—, esto sí que es interesante.

capítulo



dos

El tenue, suave y resplandeciente vestido de Quenthel Baenre —dama matrona de Arach-Tinilith— susurraba mientras la elfa daba vueltas empuñando un látigo de víboras que se retorcían. Sus iras iban dirigidas a un grupo de mujeres más jóvenes que se apiñaba en el centro de la sala con paneles de mármol e iluminada por la luz de las velas.

Quenthel siempre había sabido cómo inspirar temor en aquellos que la contrariaban, y esas estudiantes no eran una excepción. Algunas temblaban y hacían esfuerzos por no prorrumpir en sollozos, e incluso las más hurañas y rebeldes no osaban mirarla a los ojos.

Quenthel prolongó su silencioso escrutinio gozando del temor de las jóvenes hasta que éste llegó a un extremo insoportable, momento que eligió para hacer restallar el látigo. Algunas de las estudiantes se sobresaltaron, lanzaron gritos ahogados y dieron un brinco.

Mientras las cinco largas víboras con anillos negros y carmesíes que constituían las trallas del látigo se alzaban desde el adamantino mango, enroscándose e investigando, Quenthel habló:

—Vuestras madres os han repetido durante toda la vida que cuando una estudiante asciende a Tier Breche debe permanecer aquí, recluida y alejada de la ciudad durante diez años. El día que entrasteis en la Academia yo misma os lo recordé.

La gran sacerdotisa se aproximó con paso majestuoso a una de las estudiantes, atrapada al frente del grupo. Gaussra Kenafin era algo regordeta, de rostro pleno y con unos dientes tan negros como su rostro. Adivinando la voluntad de Quenthel, las víboras exploraron el cuerpo de la novicia y se deslizaron por sus curvas agitando la lengua. La directora de Arach-Tinilith observó los improbables esfuerzos de Gaussra para permanecer inmóvil y evitar así que los reptiles la mordieran.

—Tú también lo sabías, ¿no es cierto? —inquirió Quenthel con voz ronroneante.

—Sí —respondió Gaussra entrecortadamente—. Lo siento. Por favor, alejad de mí las serpientes.

—Qué impertinencia la tuya. Todas habéis perdido el derecho a pedirme nada. Podéis besarla.

Estas últimas palabras iban dirigidas a las víboras, que al instante hundieron sus

largos colmillos en mejilla, garganta, hombro y pecho. Gaussra se desplomó al borde de un ataque; echaba espumarajos por la boca y se mordía su propia lengua con los negros incisivos.

Pero no murió. Temblando aún por el dolor de las mordeduras, Gaussra se incorporó en el suelo, totalmente aterrorizada y claramente humillada.

—Regresarás a tu casa —declaró Quenthel, gozando de la expresión que se pintó en el rostro de la novicia al comprender las implicaciones—. Si vuelves a ponerte al alcance de mi látigo, las víboras te morderán con su veneno.

Dicho esto se alejó de Gaussra, la cual se puso dificultosamente en pie y salió corriendo de la sala.

—Todas sabíais qué se esperaba de vosotras —dijo al resto de novicias—, y no obstante tratasteis de huir. ¡Tal comportamiento supone una afrenta para la Academia, para vuestras familias, para Menzoberranzan y para la misma Lloth!

—Sólo queríamos alejarnos un tiempo —dijo Halavin Symryvvin, que llevaba encima la mitad de la mísera fortuna de su insignificante familia en forma de vulgares ornamentos de oro—. Pensábamos regresar.

—¡Mientes! —gritó Quenthel. Halavin se estremeció.

Las víboras del látigo retrocedieron y repitieron sus palabras.

—¡Mientes!

—¡Mientes!

—¡Mientes!

En otras circunstancias, Quenthel habría sonreído, pues se sentía orgullosa de esa arma. Muchas sacerdotisas poseían un látigo de serpientes, pero el suyo era muy especial. Las víboras eran venenosas, poseían una inteligencia demoníaca y estaban dotadas con el don de la palabra. Era la última herramienta mágica que había conjurado antes de que todo se estropeará.

—Oh, sí, claro que hubierais regresado, pero solamente si vuestras madres os lo hubieran ordenado, si es que no os mataban por haberlas avergonzado. Por suerte, ellas tienen el sentido suficiente para respetar las sagradas tradiciones de Menzoberranzan, aunque sus degeneradas hijas no lo hagan.

»Vuestras madres no protestarían si os matara a todas. Más bien me darían las gracias por limpiar el honor de su casa. Pero Lloth desea nuevas sacerdotisas y, pese a todo, existe una posibilidad, aunque remota, de que una o dos de vosotras seáis dignas de servirla. Así pues, os cortaréis un dedo de cada mano y los quemaréis ante el altar de la diosa para suplicar su perdón. Ordenaré que me traigan un cuchillo y un tajo.

Quenthel comprobó con placer que la expresión de las novicias era de congoja, y que se encogían de miedo. Y sabía que contemplar las mutilaciones aún le causaría más placer. Seguramente lo más divertido sería cuando ya se hubiesen cercenado un

dedo y tuviesen que emplear esa mano ensangrentada, pese al dolor, para cortarse un dedo de la otra mano.

—¡No!

Sorprendida, Quenthel buscó con la mirada a la culpable de tal arrebato. El grupo de novicias que había tratado de escabullirse de la escuela se dividió por el centro y abrió un pasillo que conducía hacia la esbelta mujer del fondo. Era Drisinil Barrison Del'Armgo, la de nariz afilada, ojos verdes y largas piernas, y de quien Quenthel había sospesado desde el principio como instigadora del intento de fuga. La novicia se las había arreglado para introducir a escondidas en la sesión disciplinaria una daga tan grande que más bien podía considerarse una espada corta, y que mantenía baja, en guardia.

Quenthel reaccionó como cualquier drow en su misma situación. El anhelo de aceptar el reto y matar a su rival era tan intenso como un impulso sexual que clamara ser liberado de manera explosiva. Ya fuese en respuesta a las impetuosas emociones de su ama o porque la temeridad de Drisinil las había ofendido, las víboras del látigo se alzaron y sisearon.

El problema era que, pese a que Quenthel acababa de afirmar justo lo contrario, esas novicias no eran elfas insignificantes. Pese a su falta de experiencia eran valiosas, y la misión de la Academia consistía en refinarlas y convertirlas en herramientas útiles. Nadie le buscaría las cosquillas por unos cuantos meñiques amputados, pero las madres matronas esperaban que sus hijas, al menos la mayoría, sobrevivieran a la etapa de formación. Era por ello por lo que el renegado Mizzrym se encontraba en un apuro. Ciertamente Pharaun solamente había perdido a varones, pero por su culpa la Academia había cubierto el cupo de muertes admisibles en unos años.

En esa coyuntura sería una estupidez que Quenthel matara a una de sus estudiantes, especialmente si se trataba de un vástago de la poderosa familia Barrison Del'Armgo. La drow no deseaba encender la llama de la discordia entre la Academia y las casas nobles cuando Menzoberranzan se hallaba al borde del desastre.

Además, le preocupaba la posibilidad de que el resto de fugitivas frustradas se sumaran a la lucha para apoyar a su cabecilla.

Quenthel tranquilizó mentalmente a las víboras, fijó en Drisinil su mirada más dura y repuso:

—Piensa.

—Ya he pensado —replicó Drisinil—. He pensado por qué tenemos que pasarnos diez años de nuestra vida encerradas en Tier Breche, cuando aquí no hay nada para nosotras.

—Aquí lo tenéis todo —dijo Quenthel sin suavizar ni un ápice la mirada—. Aquí es donde aprendéis a ser todo lo que una dama de Menzoberranzan debe ser.

—¿Qué? ¿Qué estoy aprendiendo?

—En estos momentos, paciencia y sumisión.

—No es por eso por lo que vine.

—Es evidente que no. En ese caso, considera lo siguiente: Actualmente todas las sacerdotisas de Menzoberranzan participan en un juego cuyo objetivo es convencer a los demás de que todo va bien. Si una estudiante abandona Arach-Tinilith antes de tiempo, cosa que nunca había sucedido desde la fundación de la ciudad, parece extraño y apunta a que algo no va bien.

—Tal vez es que ese juego no me importa en absoluto.

—Pero a tu madre sí. Ella lo juega tan diligentemente como el resto de nosotras. ¿Crees que te dará la bienvenida a casa si pones en peligro todos sus esfuerzos?

Los ojos color esmeralda de Drisinil parpadearon. Era el primer indicio de que la mirada de Quenthel estaba surtiendo efecto.

—Bueno... sí, estoy segura de que me daría la bienvenida.

—¿De veras? ¿Acogería con los brazos abiertos a una traidora a su casa, a la ciudad, al sexo femenino y a la misma diosa?

—La diosa...

—¡Silencio! —ordenó Quenthel—. O ahora mismo morirás, y tu alma sufrirá el tormento eterno. No sólo hablo como la dama matrona de Arach-Tinilith sino como una Baenre. ¿Sabes quiénes somos, Barrison Del'Armgo? Somos la primera casa, y vosotros sólo la segunda. Incluso si consiguieras huir de Arach-Tinilith, incluso si tu zafia y burda madre cometiera la estupidez de abrirte las puertas de ese antro al que llamáis casa, no sobrevivirías ni un mes. Mi hermana Triel, la madre matrona Baenre, te destruiría personalmente.

Era la pura verdad. Aunque las dos hermanas Baenre no se tenían ningún cariño, cuando se trataba de defender la supremacía de la familia se apoyaban la una a la otra por completo.

Drisinil tragó saliva y bajó ligeramente la mirada.

—No pretendía ofenderos, dama matrona. Es sólo que no quiero mutilarme.

—Pues lo harás, novicia, y ahora mismo. No te queda otra opción... y por una feliz casualidad resulta que empuñas ya un cuchillo.

Drisinil volvió a tragar saliva, pero con mano trémula colocó la daga en posición para cortarse el dedo meñique. Quenthel pensó que le sería más fácil si la novicia se aproximaba a una mesa vecina y colocaba el meñique encima, pero se había tomado al pie de la letra lo de «ahora mismo», y la suma sacerdotisa no pensaba intervenir. Mentalmente disfrutaba ya del primer corte cuando un estruendo semejante a un centenar de cuernos metálicos que tocaran una nota desafinada hendió el aire.

Por un momento, Quenthel vaciló, no porque estuviera asustada sino desorientada. Sabía qué significaba ese ruido, pero era la primera vez que lo oía. De

hecho, que ella supiera, nadie lo había oído nunca.

Las sacerdotisas de Menzoberranzan disfrutaban de una compleja relación con los moradores del Abismo. Algunos entes infernales eran caballeros o las siervas de Lloth, y en las ceremonias eran venerados como tales. Pero en otras ocasiones, las sacerdotisas no tenían ningún escrúpulo en atrapar a los espíritus con hechizos de invocación y obligarlos a cumplir sus órdenes. A veces, esos seres se desplazaban por voluntad propia al plano físico y masacraban a cualquier mortal que se les cruzara por delante, drows incluidos, pese a que de algún modo compartían una misma naturaleza.

Las fundadoras de la Academia habían protegido Tier Breche en general, y Arach-Tinilith en particular, con conjuros que impedían la entrada a todos los espíritus, menos los que fuesen expresamente convocados. Innumerables generaciones de sacerdotisas habían considerado que las barreras eran inexpugnables, pero a juzgar por la estridente alarma, las barreras estaban cayendo una tras otra.

El estrépito parecía provenir del sur. Olvidando los goces del castigo, Quenthel corrió en esa dirección. Pasó velozmente por delante de innumerables capillas, altares e iconos de Lloth en sus dos formas —de elfa oscura y de araña—, por delante de las aulas en las que se impartían las lecciones de dogma, ritual, magia divina, tortura, sacrificio y todas las demás artes que las novicias debían conocer. Olvidando los libros, las pizarras y los esclavos a medio diseccionar, algunas maestras y estudiantes parecían dispuestas a investigar la fuente de la alarma, mientras que otras simplemente parecían sobresaltadas y confusas.

El ruido cesó. O bien el demonio había cejado en su intento de abrirse paso, o bien había superado ya todas las barreras. Quenthel apostaba por la segunda posibilidad, y al oír los chillidos supo que estaba en lo cierto.

—¿Sabéis qué está tratando de entrar? —preguntó entre jadeos.

—No —siseó Yngoth, que tal vez fuera la más sabia de las víboras que formaban el látigo—. El intruso se oculta de la Visión.

—Pues qué bien.

El eco de los gritos condujo a Quenthel a un espacioso pasillo iluminado por velas, lleno de impresionantes esculturas de mármol negro que representaban arañas colocadas allí para que la entrada del templo fuese realmente imponente. Las vapuleadas hojas de la enorme puerta doble adamantina que se abría en el curvado muro oriental se veían torcidas y colgaban de sus goznes, permitiendo ver la meseta exterior. En el suelo yacían varias sacerdotisas golpeadas e inconscientes. Por un instante Quenthel no fue capaz de discernir qué había causado el estropicio, pero entonces vio cómo el culpable de todo eso se dirigía hacia otra desventurada servidora de Lloth.

La intrusa era una araña gigante muy semejante a las relucientes efigies negras

que la rodeaban y, al verla, Quenthel sintió una familiar e inoportuna punzada de duda.

Por una parte, el demonio —si es que realmente era eso— estaba atacando a sus pupilas y al personal de Arach-Tinilith, pero por otra parte era una especie de araña y, por tanto, sagrada para Lloth. Era posible que fuese una emisaria enviada por la diosa para castigar a los drows débiles y heréticos. Tal vez debería hacerse a un lado y dejar que continuara causando estragos.

De algún modo, el demonio presintió su presencia, se volvió y corrió hacia ella, como si la hubiera estado buscando desde el principio.

Aunque muchas arañas poseían varios ojos, esa en concreto era tan insólita que rebasaba la frontera de la deformidad. Detrás de las recortadas mandíbulas comenzaba una cabeza que no era nada más que una masa de ojos protuberantes, y otros se abrían aquí y allí a lo largo del bulboso y reluciente cuerpo negro de la criatura.

A pesar de sus peculiaridades, la actitud inequívocamente hostil de la araña disipó la vacilación de Quenthel en un instante; mataría al estrafalario monstruo.

La cuestión era cómo. La drow no se sentía débil —esa sensación siempre le había sido ajena y siempre lo sería—, pero era consciente de que no era el mejor momento para ella de librar esa batalla. Además de muchas otras desventajas, ni siquiera llevaba su túnica de malla ni el *piwafwi*. La mayor parte de sus subordinadas la temían demasiado para tratar de asesinarla, por lo que raramente llevaba esas protecciones entre los muros de Arach-Tinilith, y siempre había estado segura de que no necesitaba armadura para disuadir a las más osadas.

Mientras se alejaba de las arremetidas de la araña, las delicadas y relucientes manos negras de la drow abrieron la bolsa que llevaba al cinto, extrajeron un rollo de pergamino y lo desplegaron. Todos estos movimientos fueron ejecutados con una pericia fruto de la práctica y también con cierta irritación, pues el rollo mágico era un tesoro y estaba a punto de utilizarlo. No obstante, era necesario, y además, el pergamino no era ni mucho menos el único objeto mágico que se guardaba en el templo.

Rápidamente, pero con una cadencia y una pronunciación perfectas, leyó los versos escritos en letras doradas. A medida que las leía iban desapareciendo de la página. Una llama fría y oscura saltó del pergamino al suelo y se propagó por la pulimentada superficie más rápidamente que un fuego incontrolado por un bosquecillo de hongos secos y muertos, trazando un sendero que iba de la elfa al demonio.

Las negras llamas bañaron los finos y afilados extremos de las patas del demonio. Asimismo debería haberlo dejado fuera de combate y lanzarlo hacia atrás, pero no fue así. El arácnido siguió avanzando con la misma agilidad, lo cual equivalía a decir a

bastante más velocidad de la que podía alcanzar una elfa oscura.

—¡El espíritu tiene defensas contra la magia! —gritó K'Sothra, tal vez la menos inteligente de las víboras de su látigo y, desde luego, la mas inclinada a decir obviedades.

Quenthel no tenía tiempo para otro hechizo antes de que la araña la alcanzara y tampoco podía huir. Tendría que ser más hábil que el arácnido. Dejó caer el inútil pergamino, se dio media vuelta y se zambulló bajo el abdomen de una de las estatuas. A no ser que el demonio fuese capaz de encogerse o cambiar de forma, no podría meterse en un espacio tan pequeño.

La gran sacerdotisa se arrastró por el suelo, despellejándose los codos. Una de las serpientes maldijo furiosamente cuando su cabeza cubierta de escamas y en forma de cuña rascó contra la piedra. La elfa giró sobre sí misma y comprobó que únicamente había ganado un segundo. Ciertamente el demonio no podía deslizarse bajo la estatua, pero, con sus aglomerados ojos llameando de furia, estaba trepando por ella rápidamente. De cerca era perceptible el hedor a carroña que despedía.

Quenthel sabía que si permitía que la araña le saltara encima, la inmovilizaría contra el suelo y la despedazaría con las mandíbulas. Así pues, se puso rápidamente en pie y blandió el látigo.

Las víboras se retorcieron en el aire, preparándose para morder. Sus venenosos y afilados colmillos se hundieron profundamente y desgarraron algunos de los protuberante ojos del demonio antes de soltarlos. De los órganos manó fluido, y se desinflaron. Las serpientes se agitaron de alegría.

Quenthel sintió su júbilo gracias al vínculo psiónico que la unía con ellas, aunque sabía que era un júbilo prematuro. La araña tenía montones de ojos, y el latigazo solamente la había frenado un instante. Se preparaba para saltar.

Aunque la lucha la había sorprendido sin algunas de sus protecciones al menos llevaba el collar de pálidas perlas negras. Quenthel alzó una mano, deslizó una de las cuentas encantadas fuera de la fina cadena de oro forjada de un modo muy especial y se la arrojó a la araña.

Una esfera de potente luz blanca rodeó al demonio. Gracias a Lloth en esa ocasión su magia había dado resultado. La araña se agitaba dentro de una invisible esfera de fuerza mágica, totalmente aterrada. La explosión le había provocado atroces heridas en todo el cuerpo aunque, por desgracia, no acusaba el dolor y seguía tratando de romper la esfera que la mantenía prisionera. De los extremos de sus patas brotaban chispas blancas y azules, lo cual indicó a Quenthel que el monstruo estaba usando algo más que la fuerza bruta y el pánico para liberarse.

Háblame, le dijo Quenthel mentalmente, segura de que la araña oiría esas palabras. Notó una conexión muy débil, tal vez atenuada por la esfera de fuerza.

Al mismo tiempo que la esfera se desvanecía Quenthel sacudió de nuevo el látigo

con la intención de que los colmillos de las víboras atravesaran la horrenda faz de la araña y llegaran al cerebro que presumiblemente estaba detrás.

La araña se alejó de un salto de manera tan brusca como una de sus diminutas primas saltarinas, dibujó un alto arco y aterrizó al otro extremo de la sala, detrás de una hilera de estatuas. Inmediatamente se escabulló entre las sombras y aunque Quenthel miraba muy atentamente, la perdió de vista.

¿Dónde estás?, le preguntó mentalmente.

La respuesta fue un estallido de furia imposible de expresar con meras palabras. Quenthel dejó de tratar de comunicarse con ella, aunque si era una servidora de Lloth debería haberle respondido.

—¿Por qué no huís ahora, ama? —sugirió Hsiv, el primer diablillo al que Quenthel había confinado dentro de un látigo de serpientes—. Si corréis hacia la puerta, no os podrá alcanzar.

—¡No digas tonterías! —replicó Quenthel—. Esa bestia ha perturbado mi Academia y ha osado amenazarme. Tendrá su merecido.

Contagiadas de su furia las víboras se alzaron y silbaron hasta que la drow les ordenó mentalmente que se callaran.

Una de las sacerdotisas tumbadas en el suelo gemía de dolor. Quenthel se acercó a la víctima del demonio-araña y la golpeó en la cabeza, silenciándola al instante.

Pese a haber eliminado cualquier sonido superfluo, no conseguía localizar a la araña. En la sala reinaba un absoluto silencio roto únicamente por su propia respiración.

La gran sacerdotisa se volvió lentamente y, con el corazón latiéndole aceleradamente, examinó las numerosas efigies de arañas. ¿No acababa de moverse un poco la articulación de esa pata? Y esa cabeza ¿no acababa de volverse levemente para que no pudiera verle la cara y comprobar que tenía demasiados ojos? ¿Acaso la figura de la derecha no se había acercado un poco aprovechando que ella no miraba?

No, no y no. No era más que su imaginación que trataba de suplir lo que la observación no captaba.

Quenthel olisqueó unas cuantas veces sin éxito. Notaba en el aire el hedor de la araña, pero era incapaz de decir de qué dirección procedía.

¡Por el Laberinto de los Demonios, esa maldita araña tenía que estar en alguna parte!

Sí, era cierto, aunque no necesariamente en el suelo, si es que era capaz de trepar por superficies verticales como sus congéneres de menor tamaño.

Sí, suponía que el demonio se aferraba a la parte superior de los muros o al techo. Le habría costado un poco superar el shock provocado por la esfera y el dolor de las profundas heridas, aunque no dudaba que se estaba arrastrando hacia la mejor posición desde la que lanzarse sobre su rival.

Quenthel alzó la vista. Los artistas no se habían olvidado de decorar también el alto techo de la sala, que quedaba en las sombras. El techo era una telaraña octogonal llena de arañas pintadas, lo cual proporcionaba un espléndido camuflaje al demonio. Si realmente estaba agazapada en medio del techo, Quenthel no podía verla.

Sin dejar de escrutar el fresco, mientras las víboras vigilaban, retrocedió hacia uno de los apliques de la pared y leyó la frase de otro hechizo. La llama de la tea se avivó bruscamente y rugió, tornándose negra. La elfa introdujo un brazo en el oscuro fuego, y la sutil tela de la manga prendió al instante.

Aunque se hallaban al otro extremo del brazo que no ardía, las serpientes silbaron y se retorcieron, alarmadas. Quenthel las puso firmes con una brutal descarga mental. Parte del fuego mágico fluyó por su brazo hacia la palma de la mano, donde se congeló en forma de una suave bola semisólida. Quenthel la arrojó, y su magia salió disparada como un guijarro de una honda, hacia el fresco del techo. Allí estalló en una turbia llamarada.

La drow siguió arrojando proyectiles mágicos al techo. Allí donde el fuego oscuro impactaba, el fresco ardía con llamas amarillas, que llenaban el aire de un humo que picaba en los ojos y de un horrible hedor que se transformaba en un desagradable sabor que se pegaba al fondo de la boca.

Quenthel disparaba a ciegas, pero mientras el fuego se propagase por el fresco, no importaba. La araña no se quedaría allí quieta, sino que tendría que moverse para huir del fuego, y entonces Quenthel la vería.

A no ser que se ocultara en otro sitio. Tal vez se le estaba acercando sigilosamente por detrás mientras ella miraba fijamente el fresco que ardía, y las serpientes estaban tan nerviosas e inquietas por la proximidad del fuego negro que no vigilaban como deberían.

No, su intuición no la había engañado, pues descubrió a la araña que se preparaba para saltarle encima. Después de hacerla salir del escondite, ya sólo tenía que sobrevivir a ese nuevo ataque.

La elfa se zambulló para esquivar el cuerpo que caía sobre ella y giró sobre sí misma, dejando en el suelo una negra estela de fragmentos de tela chamuscados. La araña, con los destrozados ojos rezumando, aterrizó con un golpe sordo y flexionó las ocho patas para absorber el impacto.

Quenthel se puso de pie rápidamente y se alejó del arácnido. Tenía el vestido encendido y casi todo el cuerpo envuelto en fuego negro. Arrojó una nueva bola de fuego que estalló en la espalda del demonio y se extendió por los flancos. Por suerte, la magia volvió a surtir efecto, y también la araña quedó envuelta en un manto de oscuras llamas. El calor creaba ondas en el aire por encima de ella.

¿No debería desplomarse o, al menos, tambalearse de un lado a otro en impotente agonía? Desde luego el fuego la estaba afectando, pues Quenthel percibía el olor a

carne quemándose a pesar del omnipresente hedor que despedía la pintura que se quemaba, pero el demonio se volvió y corrió hacia ella.

Quenthel apuntó el siguiente proyectil incendiario contra el conglomerado de ojos que parecían ser, de un modo que no comprendía, el corazón mismo del demonio. La araña se tambaleó y vaciló cuando la ardiente oscuridad se le derramó sobre los ojos, pero sólo duró un segundo y enseguida siguió avanzando.

Aunque sabía que no podría ganarla en velocidad, la drow gritó el nombre de la diosa, confiando en que al menos la hubiera debilitado un poco. Envuelto en fuego oscuro, todo su cuerpo era un arma, y quemaría a la araña con sólo tocarla. Las llamas oscuras en las extremidades del monstruo se convertían en amarillas, lo que indicaba que su cuerpo podía arder, pero para ello debía alcanzarla. La ferocidad natural de las víboras pudo más que su terror al fuego, por lo que mordían y desgarraban la carne frenéticamente, invadidas por la sed de sangre.

Al principio, sacudiendo el látigo, agachándose y esquivando, Quenthel logró mantenerse lejos de las mandíbulas de la araña. No obstante, se movió a la izquierda cuando debería haber saltado a la derecha, y las afiladas pinzas se dispusieron a cerrarse con un chasquido alrededor de la elfa.

A punto estuvieron de hacerlo. Pero la idea de quemarse al tocarla resultaba tan aborrecible, que la araña vaciló sólo un instante. Antes de que pudiera hacer acopio de voluntad para seguir, Quenthel le propinó el golpe de gracia.

Las víboras del látigo atravesaron el rostro carbonizado y destrozado del arácnido y se hundieron en los tejidos inferiores. La araña se sacudió, se quedó quieta, agitó dos patas de manera incontrolada y, lentamente, la ardiente mole cayó al suelo, al mismo tiempo que el conjuro de Quenthel se eclipsaba y el fuego oscuro que aún crepitaba en la sala, se extinguía.

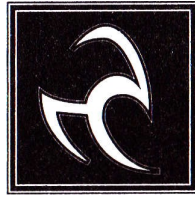
La drow lanzó gritos de júbilo. Igualmente jubilosas y sólo ligeramente chamuscadas, las víboras se agitaron alegremente al final del látigo. Pero el buen humor de todo el mundo duró lo que la princesa Baenre, cubierta de humo y cenizas, tardó en volverse hacia la puerta.

Aunque había estado demasiado ocupada para darse cuenta, varias maestras y novicias se habían apiñado en el umbral para observar la batalla. Aún contemplaban a Quenthel con ojos muy abiertos y la duda pintada en sus rostros.

—Era una profanación. Una farsa —declaró Quenthel, mirándolas a todas con actitud arrogante.

Ellas le aguantaron la mirada únicamente un instante, luego unieron las manos y humillaron la cabeza tributándole homenaje.

capítulo



tres

Grevanna Mizzrym —alta, ágil y atractiva pese a una antigua cicatriz de batalla que le afeaba la parte izquierda del rostro y de la que la elfa reconocía sentirse tontamente orgullosa— se presentó ante su madre, sucia, sudorosa y ataviada aún con la cota de malla. Greyanna sabía perfectamente que a la matrona no le gustaba que ni sus hijas ni otros servidores se presentaran ante ella armados de pies a cabeza, pero tenía una excusa. Justo acababa de regresar de inspeccionar las actividades de los Mizzrym en el Bauthwaf o «manto protector», que era como se conocía la peligrosa red de túneles que rodeaba el perímetro de Menzoberranzan, cuando un funcionario totalmente fuera de sí que exhibía las marcas recientes de un látigo de colmillos, le comunicó que la madre matrona deseaba verla de inmediato.

De hecho, aunque era consciente de que si todo iba terriblemente mal, nada la salvaría, Greyanna se alegraba de tener una excusa para poder comparecer ante su madre con una maza en la mano y un escudo en la otra. No se le ocurría ninguna razón por la cual su madre hubiera decidido eliminarla justo entonces, pero una no podía estar completamente segura, ¿no?

Desde luego no con Miz'ri Mizzrym, una mujer a la que incluso otros drows consideraban excesiva y caprichosamente cruel. La matrona ocupaba su trono en el templo, ella sí, con todas sus armas y protecciones a mano, el látigo de seis cabezas, la barra púrpura de tentáculos y las sortijas encantadas en los dedos. Incluso para los rigurosos estándares de belleza de la exquisita raza de los drows hubiese sido hermosa, pero tenía la boca permanentemente torcida en un rictus de ira que la afeaba. La matrona observó el marcial atavío de su hija fríamente, pero no hizo ningún comentario.

Greyanna inclinó la cabeza y extendió las manos en el habitual gesto de sumisión.

—¿Deseabas verme, madre matrona?

—Deseaba verte ayer.

—Estaba fuera, ocupándome de asuntos de la familia. —Por supuesto, la matrona lo sabía tan bien como ella—. Debemos seguir cumpliendo con nuestros deberes incluso ahora. Sobre todo ahora, como tú misma has señalado en más de una ocasión.

—¡Cuidado con lo que dices, insolente!

—Sí, madre —suspiró la elfa—. Te pido perdón, no pretendía replicarte.

Miz'ri guardó silencio, bien para poner en orden sus pensamientos o bien para

poner a prueba la sangre fría de su hija. Por nimios o vanos que fueran, esos intentos de intimidación le salían de manera natural.

Greyanna se preguntó si su madre habría ordenado a un sirviente que le llevara una silla para que pudiera sentarse el resto de la entrevista. Pero no lo parecía. También eso era típico de su madre.

—Tu hermano Pharaun... —dijo al fin Miz'ri.

—¿Sí? —inquirió Greyanna, muy sorprendida.

—Creo que ya es hora de que volváis a tener relación el uno con el otro.

La joven elfa no dejó que sus emociones traslucieran en su marcado rostro. Nunca era aconsejable demostrar de manera demasiado evidente lo que uno sentía, especialmente ante su madre. Si revelaba ante ella que algo le importaba, la matrona lo utilizaba para herirla. No obstante, Greyanna no pudo reprimir un escalofrío de anhelo.

Ella y su hermana gemela, Sabal, se odiaron a muerte desde la cuna. Las casas nobles no sólo aceptaban sino que también potenciaban el odio entre hermanos, y desde luego Miz'ri lo favoreció, aunque sólo fuese para divertirse. Pero por alguna razón, seguramente porque en apariencia eran idénticas, la enemistad existente entre las hermanas superó con creces las expectativas de la madre matrona. Era un odio más amargo y más personal de lo que era habitual. Ambas trataban de perjudicarse y frustrar los planes de la otra tanto en provecho personal como para mejorar su posición relativa en el seno de la familia.

Totalmente poseídas por el odio, ambas hermanas libraron un duelo que duró décadas y abarcaba todos los aspectos de su existencia. Gradualmente, Greyanna empezó a imponerse en todos los campos de batalla: sabotó muchos planes de Sabal para favorecer a la casa Mizzrym y halló el modo de atribuirse el mérito de aquellos planes que tenían éxito. Llegó incluso a corromper algunos de los objetos sagrados del santuario familiar para asegurarse de que en los rituales públicos que llevaba a cabo su hermana gemela, la reina araña no diera el más mínimo indicio de que se complacía en la adoración de Sabal.

Asimismo, sembraba dudas acerca de la competencia y la lealtad de Sabal en los oídos de cualquiera dispuesto a escucharla.

Con el tiempo, Greyanna se convirtió en la principal asesora de su madre, mientras que Sabal era considerada una inútil a la que solamente se le podían confiar las tareas más simples. Se le prohibió usar los objetos mágicos más poderosos de la familia, por miedo a que los rompiera o les diera un mal uso. Desde sus parientes a los esclavos guerreros, cualquier miembro de la casa que en otro tiempo apoyara las aspiraciones de Sabal, la evitaban como si tuviera la peste. En esos momentos Greyanna podría haberla matado fácilmente, y pensaba hacerlo un día, pero la degradación de Sabal era tan satisfactoria que lo iba posponiendo.

Lo pospuso hasta que Pharaun acabó su formación en Sorcere.

Antes de que su hermano menor partiera a Tier Breche, Greyanna apenas le había prestado atención. Una no se fijaba en los varones más jóvenes, a no ser que tuviera la mala suerte de que la obligaran a hacerse cargo de su educación. Los jóvenes varones eran las silenciosas y pequeñas sombras que se arrastraban por la casa limpiando, siempre limpiando, esforzándose al máximo para dominar sus habilidades mágicas naturales y aprendiendo su posición subordinada en el mundo; todo ello bajo la mirada impaciente y los látigos de sus tutoras. Por lo que Greyanna podía recordar, Pharaun era tan cobarde y patético como los demás.

Pero la Academia lo había transformado en alguien mucho más interesante y también más peligroso. Ya fuese porque había aprendido a dominar el formidable poder de las artes mágicas o porque había vivido en un entorno exclusivamente masculino, el Pharaun que regresó de Academia era un drow refinado, inteligente, audaz, provisto de un agudo ingenio y facilidad de palabra, con la que le gustaba aproximarse peligrosamente al precipicio y retirarse en el último segundo.

Pero, sorprendentemente, decidió aliarse con Sabal, la cual por aquel entonces ya había abandonado toda esperanza de salir de su degradación. La única explicación que se le ocurrió a Greyanna para justificar tal decisión de su hermano es que ambos habían establecido un vínculo perverso y antinatural. Fuese por las razones que fuesen, gracias a las ideas, la defensa y la magia de Pharaun, Sabal emprendió nuevas operaciones que resultaron todo un éxito y fue escalando de nuevo posiciones dentro de la familia. Su ascenso fue más rápido de lo que Greyanna pudo imaginar, por lo que muy pronto los Mizzrym volvieron a considerar a las gemelas como iguales, tanto en méritos como en perspectivas futuras. Por consiguiente, su guerra particular estalló de nuevo, más cruel e implacable que nunca, pero esa vez Sabal —o mejor dicho Pharaun— demostró ser un rival a su altura.

Para romper el empate, Greyanna trató de convencer a Pharaun de que cambiara de bando. Creía que lo lograría, pues después de todo ella y Sabal eran idénticas externamente y compartían las mismas perspectivas. Así pues, era lógico asumir que el mago querría aliarse con la más fuerte y la más astuta de las dos, aquella que había sabido ascender sin su ayuda en la jerarquía de la casa Mizzrym. ¡Qué triunfos les esperaban si unían fuerzas! Y aunque interiormente le repugnaba, incluso llegó a sonreírle lascivamente y ofrecerle el mismo incentivo que creía que le había dado Sabal.

Pero su hermano se rió de ella. Fue entonces cuando Greyanna empezó a odiarlo tan intensamente como odiaba a su hermana.

Tal vez debería estarle agradecida por su hiriente burla. Muy posiblemente fue el acicate para que aguzara más el ingenio, pues poco tiempo después se le ocurrió la estratagema que destruiría a Sabal.

Se habían producido incursiones de una banda de enanos grises en los túneles situados al sudeste de la ciudad, y Sabal dirigía el destacamento encargado de eliminar a los intrusos. Tomando medidas extraordinarias y conduciendo implacablemente a sus agentes, tanto mortales como elementales o demoníacos, Greyanna dio con los duergars antes que su hermana. Entonces llegó la parte más difícil. Ella y sus agentes tuvieron que secuestrar a uno de los enanos grises, un varón, sin que sus compañeros repararan en ello, equiparlo con un amuleto de platino creado en un tiempo récord por las sacerdotisas, los magos y el joyero personal de Greyanna, tejer en la mente del secuestrado conjuros de olvido y persuasión y llevarlo de vuelta junto a sus compañeros.

Sabal localizó a la banda de enanos dos días más tarde. Después de que sus tropas exterminaran a los forajidos, registraron los cuerpos y encontraron el broche, una pieza valiosa, bella y, como pronto descubrieron los magos presentes, transmisora de útiles poderes mágicos. A Sabal ni se le pasó por la cabeza que esa joya robada a un enano muerto pudiera ser una trampa preparada por su hermana Greyanna, por lo que no dudó en reclamar esa parte del botín.

Desde ese día, Sabal fue enfermado en cuerpo, mente y espíritu de manera lenta y sutil, aunque luchaba patéticamente por ocultar cualquier demostración de debilidad ante cualquiera que pudiera decidir aprovecharse para matarla, torturarla o despojarla de su rango. Y ello incluía a casi todos los habitantes de Menzoberranzan.

Probablemente Pharaun se dio cuenta del deterioro de Sabal, pero fue incapaz de frenarlo. Quizás ignoraba incluso que la elfa oscura llevaba siempre encima un nuevo e insólito amuleto. Las sacerdotisas y los magos habían ocultado astutamente la maldición que la estaba envenenando lentamente entre todos los conjuros benignos por los cuales Sabal se aferraba con fascinación de obsesa al amuleto, por miedo a que se lo robaran si no lo llevaba escondido.

Durante los meses que se prolongó la enfermedad de Sabal, Greyanna se preguntaba de vez en cuando si Pharaun se aliaría con ella si se lo volvía a proponer. Pero no lo hizo, sino que se limitaba a observar y esperar que surgiera la oportunidad de acabar con Sabal. Había aprendido la lección; por pequeñas que fueran las posibilidades, no dejaría a su hermana gemela con vida para que pudiera recuperar la suerte.

Una noche, Pharaun abandonó el castillo para realizar una misión o simplemente para escapar de la opresora atmósfera del lugar. Más tarde, la recelosa Sabal, que sufría de insomnio, logró burlar a sus guardias y sirvientes y empezó a vagar sola por la ciudadela.

Greyanna y media docena de secuaces la atacaron en el jardín de hongos fosforescentes que el jardinero había podado dándoles formas caprichosas. En ocasiones, los hongos se abonaban con los cuerpos despedazados y casi podridos de

los esclavos muertos. El final de Sabal fue digno de lástima, pero Greyanna se hubiera avergonzado de ser capaz de sentir tal emoción. Su gemela, confundida y desesperada, trató de usar el amuleto de platino contra quien lo había creado, pero a Greyanna le bastó un pensamiento para disipar los poderes del amuleto. Entonces Sabal trató de lanzar un hechizo, pero fue incapaz de recitar la fórmula con la cadencia adecuada ni ejecutar los gestos con la debida precisión.

Riendo, Greyanna y sus secuaces fueron cercando a su víctima, aunque no fue necesario que llegaran a tocarla. Viéndose perdida, Sabal soltó un gemido, se llevó frenéticamente una mano al corazón y cayó muerta. Débil hasta el fin.

Por un breve instante Greyanna se sintió estafada. No obstante, Sabal estaba muerta, y eso era lo único que importaba. Con un poco de suerte podría torturar a Pharaun.

La drow recitó unas palabras, que levantaron una fría y sepulcral brisa que gemía en el jardín, para reanimar el cadáver de Sabal. Lo usaría primero como cebo y después como instrumento de humillación. Tenía la esperanza de que, antes de morir, su hermano disfrutara de un último interludio amoroso con el cuerpo sin vida.

Cuando Pharaun regresó al castillo, una hora más tarde, llevaba los cabellos y la ropa immaculados como siempre pero olía intensamente a vino y caminaba con un ligero bamboleo y un cuidado excesivo. Era evidente que había estado bebiendo para olvidar. Perfecto.

Siguiendo órdenes, la zombi salió de una de las cámaras situadas al otro extremo del corredor con los brazos extendidos en gesto de súplica.

Pharaun dio unos pasos hacia la zombi, pero dudó. Borracho o no, se había dado cuenta de que, a pesar de todos los esfuerzos de Greyanna por mantenerlo caliente, el cuerpo de Sabal se movía de una manera extraña, con rigidez, de un modo que Sabal nunca se había movido ni siquiera en la parte final de su enfermedad. Sin embargo, se había dado cuenta demasiado tarde pues ya había caído en la trampa.

Greyanna susurró un hechizo de parálisis. Pharaun se tambaleó cuando todos los músculos se le agarrotaron al mismo tiempo. Los atacantes abandonaron sus escondites, lo rodearon, lo golpearon repetidamente y le dieron una paliza.

La drow lo contemplaba encantada. Pero de pronto, sus esbirros, amontonados unos sobre otros en el suelo, lanzaron gritos de sorpresa y consternación. Cuando empezaron a levantarse, Greyanna esperaba ver a Pharaun tendido en el suelo, impotente, aplastado y cubierto de sangre. Pero, por imposible que pudiera parecer, de algún modo el mago había resistido la parálisis y había empleado sus artes mágicas para quitarse de encima a sus atacantes.

Consciente de que Sabal había muerto, también debía de saber ya que no podría sobrevivir en la casa Mizzrym si no contaba con la protección de una suma sacerdotisa. Sería inútil apelar a su cruel madre; si no había movido ni un dedo para

salvar a una hija de ser asesinada por la otra, aún haría menos por salvar a un mísero varón. No había duda de que Pharaun intentaba escapar.

—¡Por ahí! ¡Rápido! —gritó a sus esbirros, señalando en una dirección determinada.

Al doblar una esquina vieron a Pharaun que corría como un poseso con el *piwafwi* ondeando tras él. Ya no se tambaleaba ni tropezaba —tal era su desesperación que ya no notaba los efectos del alcohol— pero se sujetaba la cabeza y dejaba un leve rastro de sangre sobre el suelo pulido. Evidentemente las porras habían servido para algo.

Los esbirros de Greyanna dispararon las ballestas de mano, pero los dardos rebotaban en la capa del mago, que obviamente había sido hechizada para que actuara como una armadura. La sacerdotisa se detuvo para conjurar una llamarada que lanzó a los pies de Pharaun. Sus asesinos gritaron y tuvieron que protegerse los ojos del resplandor. Pese a las quemaduras que sin duda habría sufrido, su hermano se mantuvo de pie y siguió corriendo. Las llamas se apagaron a su espalda tan súbitamente como habían aparecido.

Presa y cazadores doblaron otra esquina. Pharaun se topó con una puerta doble adamantina que pareció abrirse por voluntad propia, aunque Greyanna sabía que, en realidad, el mago había usado la insignia plateada-azabache de la casa Mizzrym para abrirla. La elfa trató de usar su propia insignia para cerrarla de golpe, pero estaba demasiado lejos.

Pharaun se precipitó hacia la salida. Se encontraba en un descansillo, una especie de balcón desde el cual los ocupantes del castillo Mizzrym, tallado en la estalactita, gozaban de una vista panorámica de la ciudad. Como era habitual, una compañía de guardias vigilaban desde allí, y Greyanna les gritó que detuvieran al mago.

Los guardias no vacilaron. Greyanna era una gran sacerdotisa mientras que Pharaun era un simple mago y, obviamente, trataba de huir. Lamentablemente, puesto que su función primordial consistía en mantener fuera del castillo a los intrusos, Pharaun los había tomado por sorpresa y tuvo tiempo de lanzarles algún tipo de conjuro antes de seguir huyendo.

Cuando Greyanna llegó a la puerta pudo ver los efectos del conjuro elegido por su hermano: todos los soldados se hallaban en un estado de confusión, algunos aturdidos o dando vueltas sin rumbo, y un par luchaban entre sí.

Un repiqueteo, seguido casi inmediatamente por gruñidos y gritos de dolor, indujo a la elfa a volver la cabeza hacia la derecha. En el extremo más alejado del descansillo, un segundo contingente de centinelas también se hallaba incapacitado, al menos temporalmente, después de que Pharaun descargara sobre ellos una lluvia de granizo. Luego, había desaparecido por la salida que los centinelas guardaban: la magnífica escalera de caracol luminiscente que conectaba la casa Mizzrym, arriba, con el suelo de la caverna, abajo.

Greyanna sintió una leve irritación al pensar que no iba a tener la oportunidad de torturar a Pharaun. No obstante, no dudaba que lo mataría. De hecho, el mago no tenía adonde huir, y a no ser que al pobre infeliz lo cegara el pánico, también él tenía que saberlo. La única satisfacción que le quedaba a la drow era ejecutar el golpe de gracia. Así pues, corrió hacia el borde del descansillo, comprobó que, pese a las quemaduras y las heridas de la cabeza, el muy idiota había descendido más de la mitad de los radiantes escalones, y tan rápidamente como pudo pronunció la larga y arcaica retahila que haría desaparecer la escalera. A no ser que Pharaun se dejara llevar por el pánico, eso no lo mataría, pues la misma insignia que le permitía atravesar las puertas de la casa le confería el poder de levitar, lo cual evitaría que cayera al suelo. Sin embargo, al poder moverse únicamente en vertical sería un blanco fácil para hechizos y flechas.

Pronunció la última palabra. Justo cuando los escalones parecieron estallar como burbujas, Pharaun saltó, estirando al máximo sus largas piernas, lo cual le dio el aspecto de unas tijeras abiertas al máximo. Por los pelos alcanzó el vértice aplanado de la gigantesca estalagmita en la que nacía la base de la escalera.

Greyanna estaba impresionada. Había sido un salto magnífico, más propio de un atleta que de un estudioso que acababa de recibir una paliza y que cultivaba el hedonismo. Pero eso no lo iba a salvar, eso estaba claro. Pharaun había llegado al fin de su carrera. La sacerdotisa se inclinó sobre la baranda y gritó a los engendros alados que lo mataran.

Era imposible que Pharaun, agotado como estaba y tratando aún de recuperar el equilibrio después de salvar el espacio vacío, pudiera defenderse de los dos al mismo tiempo.

Los engendros alados eran depredadores que exhalaban un hediondo y cáustico aliento de amoníaco, eran el símbolo del poder y las habilidades mágicas de la casa Mizzrym y daban al primer escalón que conducía a la ciudadela de la familia un cierto estilo que los soldados normales y corrientes no podían imitar. Asimismo eran unas terroríficas bestias guardianas. Los engendros alados agitaron bruscamente unas alas terminadas en garras, semejantes a las de los murciélagos, y sin que la ausencia de patas les estorbara en lo más mínimo, giraron el cuerpo para alzarse sobre Pharaun. Sus hocicos bífidos acabados en sendas fauces equipadas con colmillos descendieron ávidamente. Desde su atalaya, Greyanna observaba la escena con una rapacidad comparable a la de las bestias, aunque la suya era una rapacidad del alma.

Pharaun gritó algo que Greyanna no captó, aunque no parecía una palabra mágica sino más bien un grito de miedo o una súplica desesperada, que las bestias gigantes desde luego no atenderían.

Sorprendentemente, lo hicieron. Vacilaron, y Pharaun alzó las manos. Las mortíferas fauces de los engendros alados rozaron delicadamente sus dedos,

oliéndolo.

La drow ordenó de nuevo a las bestias que lo mataran. Ellas volvieron la cabeza para mirarla, pero Pharaun habló de nuevo, y los engendros alados hicieron caso omiso a la orden.

Greyanna no podía creer lo que estaba viendo. Sin duda Pharaun había tenido contacto, aunque limitado, con las bestias, pues después de todo vivía en el mismo castillo que ellas. No obstante, Greyanna sabía que nunca había montado en ninguna. Era un privilegio reservado a las mujeres de la casa Mizzrym, y el único modo de ejercer verdadero dominio sobre un engendro alado era montarlo. ¿Cómo era posible, entonces, que su hermano tuviera más influencia sobre las bestias que ella misma?

El mago se subió al lomo de una de ellas, y tanto esa como la otra se alzaron en el aire. Obviamente, su hermano había anulado el hechizo por el que las bestias se contentaban con quedarse sentadas en sus respectivos puestos.

Pharaun dominaba su montura con más habilidad de lo que Greyanna hubiera hecho sin contar con silla de montar, brida ni espuelas. Antes de partir se volvió para lanzarle una mueca burlona. El otro engendro alado, sin jinete, planeaba y descendía en picado sin ton ni son, paladeando la libertad.

Finalmente, Greyanna superó la sensación de incredulidad. Seguía queriendo saber más que cualquier otra cosa cómo había aprendido Pharaun a montar a esas criaturas —aun suponiendo que Sabal le hubiera enseñado, ¿cómo se las habían arreglado para guardar el secreto?—; pero no era el momento de perderse en reflexiones. Era menos importante la respuesta que matar a Pharaun.

Se volvió y miró a su alrededor. Los guardias a los que Pharaun había confundido seguían desorientados, mientras que los otros sobre los que había descargado una lluvia de granizo parecían recuperados.

—¡Disparad! —gritó la drow señalando el blanco, que se alejaba rápidamente—. ¡Disparad!

Con una encomiable rapidez los soldados obedecieron: asieron las ballestas, apuntaron, y dispararon una andanada de proyectiles con un repiqueteo irregular.

El engendro alado de Pharaun se tambaleó y empezó a caer en picado, cada vez más y más, hasta estrellarse en algún punto entre los edificios construidos en las estalagmitas horadadas del suelo de la caverna.

—¡Lo tenemos! —exclamó el capitán de la guardia.

Por ser más alta y más fuerte que él, Greyanna no tuvo ninguna dificultad en tumbar al varón.

—Habéis acertado al engendro alado. Pero no sabemos si le habéis dado a Pharaun. No sabemos si ha usado sus artes mágicas o el poder de levitación para amortiguar la caída. No sabemos si aún está vivo, riéndose de nosotros. Tengo que ver su cadáver, y de un modo u otro me lo traeréis. Emplea a todas las sacerdotisas,

magos y guerreros disponibles, drows o esclavos. ¡Salta!

Y saltó. Fue la última satisfacción que experimentó en mucho tiempo.

Greyanna inundó las calles con sus mortíferos agentes mientras ella permanecía en su refugio personal en la casa Mizzrym dedicada a invocar espíritus y realizando adivinaciones para ayudar en la búsqueda. Pero, para su asombro y también exasperación, todo fue inútil. Cuando la luz floreció en la base de Narbondel, señalando el advenimiento del nuevo día, tuvo que admitir que, al menos por el momento, Pharaun estaba fuera de su alcance.

Un mes más tarde se enteró de que su hermano había logrado llegar de un modo u otro hasta lo alto de Tier Breche y había suplicado al archimago de Menzoberranzan ser admitido en Sorcere. Recordando el talento para la magia que el joven había demostrado en el curso de su entrenamiento, Gomph lo había aceptado.

Greyanna acogió la noticia con alivio, pues hasta entonces albergaba el temor de que su hermano hubiese huido de Menzoberranzan y se hubiera colocado para siempre fuera de su alcance. Pero en vez de eso se había limitado a refugiarse en una plataforma por encima de la ciudad. Un día tendría que bajar, y entonces le ajustaría las cuentas.

O eso pensaba Greyanna hasta que su madre la mandó llamar. Al enterarse del paradero del fugitivo, Miz'ri había decidido tomar un curso de acción muy distinto al respecto: no hacer nada.

Pese a tratarse de simples varones, los maestros de Sorcere poseían un cierto grado de autonomía práctica así como mucho poder místico. La madre matrona, que no cesaba nunca de urdir complicadas tramas para mejorar el estatus de su casa, consideró que sería mejor no provocar innecesariamente a los magos. Ello equivalía a decir que Pharaun era más valioso como exiliado en la enclaustrada torre rematada por múltiples chapiteles que cuando vivía en el hogar, y Greyanna tendría que dejarlo vivir. Ya había alcanzado el que debía ser su principal objetivo —un lugar de preeminencia entre sus hermanas y primas—, pero se le negaba la posibilidad de culminar su venganza.

Esa idea fue una espina que tuvo clavada en las décadas siguientes. Un centenar de veces planeó desafiar a su madre y asesinar a Pharaun, pero no llegó a decidirse nunca. Por mucho que aborreciera a su hermano, aún temía más la ira de su madre.

¿Sería posible que, al fin, la madre matrona hubiera cambiado de idea? ¿O era una de sus crueldades: obligar a Greyanna a relacionarse en términos amistosos con un hermano que seguía siendo intocable?

—Me gustaría volver a ver a Pharaun —dijo Greyanna en el tono más suave que pudo.

Miz'ri se rió.

—Oh, apuesto a que sí: volver a verlo y matarlo ¿verdad?

—Sí tú lo dices... Ya sabes qué pasó entre nosotros. Después de todo, jugamos toda la partida de sava bajo tus mismas narices. —«Y supongo que disfrutaste de lo lindo», pensó.

—Así fue, y sé que lo que voy a decirte te interesará. Por desgracia ha surgido un problema más grave que mi voluntad de mantener buenas relaciones con los magos de la Academia. Mientras tú estabas fuera más varones han desertado de...

—¿Acaso Pharaun ha huido de Sorcere? —la interrumpió Greyanna—. ¿Van a castigarlo por haber causado la muerte de esos aprendices?

—¡Nada de eso! Cierra el pico mientras yo hablo. Enseguida llegaremos a Pharaun.

—Sí, madre.

—Continúan las fugas de varones y, pese a nuestra advertencia, Gomph tiene la intención de investigarlo. En un intento para tratar de engañarnos y no despertar nuestro enojo convocó a un agente en su despacho y le encomendó la misión. Afortunadamente, las integrantes del Consejo poseemos una bola de cristal con la que recientemente logramos atravesar los encantamientos de ocultación que protegían el despacho del archimago. Bueno, algunos de ellos. Aún no podemos ver lo que ocurre pero podemos oír, y eso fue suficiente para conocer el plan del archimago y la identidad de su agente. Y ahora, ha llegado el momento de empezar a hablar de tu hermano.

—Supongo que Gomph le dijo que era una gran oportunidad para redimirse.

—Exactamente. La cuestión es cómo vamos a responder las sacerdotisas.

—Imagino que tenéis una buena razón para no decirle simplemente a Gomph que habéis descubierto su plan.

—Pues claro, y más de una. Para empezar, nuestro primer enfrentamiento con él se desarrolló en términos corteses y afables, pero quién sabe: el segundo podría ser muy distinto. Tal como están las cosas no queremos presionarlo demasiado. Otra razón es que no queremos que sepa que podemos escucharlo a escondidas, pues podría impedirlo o tramar sus planes en otra parte. Lo mejor es limitarnos a eliminar a su peón. Y puesto que Pharaun actúa en «secreto», el archimago no podrá ofenderse si algo malo le sucede. La pega es que tu hermano nunca ha sido un rival fácil, y mucho menos en estos momentos.

Greyanna asintió.

—Porque él es un mago, y nosotras... bueno, estamos como estamos.

—Así pues, el Consejo empezó a debatir dónde encontrar una sacerdotisa tan audaz y tan motivada, que incluso en las actuales circunstancias deseara dar caza a Pharaun cuando descienda a la ciudad. Yo les dije que conocía a una candidata.

—Tenías razón.

—Lo mejor del caso es que tú tienes una cuenta pendiente con él desde hace

mucho tiempo, por lo que si le atacas, nadie se preguntará por qué lo haces.

—Ya veo. ¿Puedo contar con todos los recursos de la casa para lograr mi objetivo?

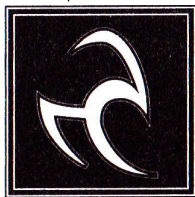
—Sólo puedo proporcionarte algunos ayudantes. Si invades la ciudad con todo el ejército de la casa Mizzrym a tus espaldas, la gente no creerá que te mueven razones puramente personales. Pero puedes elegir las armas mágicas que quieras del arsenal. No obstante, no las malgastes: usa sólo las que realmente necesites.

Greyanna inclinó la cabeza.

—Me ocuparé de los preparativos ahora mismo.

Finalmente, Miz'ri sonrió, pero, en contra de todo lo que razonablemente podría esperarse, ello dio a su rostro un aspecto aún más amenazador.

capítulo



cuatro

En contra de lo que algunos visitantes de Menzoberranzan a veces suponían, El Estante de Sedas no era un establecimiento dedicado a la venta de elegantes ropajes. Técnicamente se trataba de un salón de masajes, aunque había que ser muy vulgar para llamarlo así. Más bien era un palacio de las delicias en el que los más hábiles servidores del cuerpo de la Antípoda Oscura proporcionaban los placeres que muchos elfos oscuros consideraban como los más exquisitos.

Waerva Baenre era de esa opinión. Una vez que su voluptuoso y regalado cuerpo estuvo bien empapado con aceite aromático caliente, nada le hubiera gustado más que entregarse por completo a las manos del masajista.

Pero, por desgracia, no era posible. Se hallaba en ese santuario de los sentidos por negocios, pues era un lugar más seguro y discreto que la ciudadela Baenre o la residencia de la embajadora situada en la Pared Oeste Muro Occidental. Ello explicaba que alguien tan gregario como Waerva hubiera alquilado esa habitación privada, íntima y agradable que únicamente contenía dos divanes y un par de fornidos masajistas humanos sordomudos, en lugar de disfrutar del supremo talento de Tluth.

Afortunadamente, el esclavo sin lengua que había elegido para ella era también muy competente. El humano le amasaba los músculos del cuello de un modo a la vez delicioso y doloroso que arrancaba a la drow gruñidos de dulce abandono. La mala suerte quiso que Umrae la sorprendiera en esa actitud tan poco digna.

Pero ni siquiera la momentánea turbación de Waerva consiguió hacer sonreír a Umrae. La Baenre no llegaba siquiera a imaginarse qué podría lograrlo. Más bien demacrada, fea y con una piel de un negro grisáceo apagado y enfermizo que recordaba al carboncillo, Umrae llevaba siempre prendas de mala calidad y de corte ligeramente distinto de las que se estilaban en Menzoberranzan. La elfa oscura solía llegar a esas citas clandestinas con una actitud rígida, torpe y tensa. Waerva suponía que ésa era la diferencia entre nobles y plebeyos: por peligrosa que fuese la situación, un aristócrata se comportaba siempre con una cierta gracia.

—¡Está consultando mapas! —declaró Umrae. Su voz, en absoluto melodiosa, concordaba con su aspecto.

—No me extraña nada —fue la réplica de Waerva—. Tu ama es razonablemente inteligente. Ya me imaginaba que no iba a someterse indefinidamente. —El esclavo hundió las yemas de los dedos en la parte superior de la espalda de Waerva, y la elfa

se estremeció—. Ya hablaremos de ello, pero antes haz el favor de tranquilizarme. Dime que nadie importante te ha visto entrar en esta habitación.

Umrae frunció el entrecejo, irritada por la duda que planteaba su interlocutora.

—No, claro que no.

—En ese caso, por el amor de Lloth, quítate la ropa. Se supone que has venido aquí para recibir un masaje, y quiero que cuando regreses a casa tengas el aspecto de alguien que se ha dejado mimar un poco. Además, estos tipos valen lo que cuestan.

Sin dejar de fruncir el ceño, como si sospechara que Waerva se estaba riendo de ella, Umrae hizo un brusco gesto hacia el humano, algo más bajo y menos musculoso que su compañero, que Baenre le había dejado para su uso. Procurando no mirarla a los ojos en ningún momento, el esclavo empezó a desnudarla y a colgar sus ropas en los ganchos de la pared.

—¿Qué piensas hacer? —preguntó la plebeya—. Es muy cauta. No estoy segura de poder matarla y escapar, ni siquiera con el arma que me proporcionaste. Pero no dudo de que dispones de asesinos profesionales.

—Naturalmente. —Waerva cerró sus ojos rasgados de color rubí, mientras el esclavo amasaba y frotaba otro músculo agarrado hasta relajarlo por completo. La drow no era consciente de las contracturas hasta que el masajista se las deshacía—. Asesinarla podría ser ventajoso. De ese modo la quitaríamos del tablero de sava definitivamente.

—¿Entonces, estamos de acuerdo? —inquirió Umrae, tendiéndose en el diván. El esclavo le apartó suavemente su áspera mata de cabello blanco para dejar al descubierto la carne.

—Parece que le tienes muchas ganas —comentó la noble en tono ligeramente burlón.

—Admito que no le tengo mucha simpatía. —El masajista de Umrae abrió un bote de porcelana blanca lleno de un ungüento de dulce aroma que se esparció por el aire—. Pero ésa no es la cuestión. La cuestión es cómo protegernos durante todo el tiempo que sea necesario.

—Estoy completamente de acuerdo, y me preocupa que un asesinato pudiera ser contraproducente. ¿No crees que podría llamar la atención hacia las sospechas que alberga tu señora? ¿No les daría más peso? Tengo entendido que una de sus subalternas está preparada para seguir adelante en el caso de que a ella le ocurriera algo.

Umrae reflexionó sobre esas cuestiones, y por la expresión de su rostro tales pensamientos no la complacían en absoluto. El esclavo extendió sobre su espalda una fina capa de aceite de ámbar.

De otra parte del edificio llegaron hasta las drows los débiles y distorsionados sonidos de gritos, carcajadas y agua al salpicar. Waerva conjeturó que se trataba de un

grupo de varones que se divertían en una de las piscinas, pues las mujeres de la ciudad no estaban de humor para dedicarse a juegos tan bulliciosos.

—De acuerdo —dijo Umrae al fin—. ¿Qué propones?

—Propongo neutralizar la amenaza de un modo más sutil. Si no tiene la oportunidad de confirmar sus sospechas, nunca podrá perjudicarnos.

—¿Cómo piensas hacer eso? —La voz de Umrae vaciló cuando el esclavo empezó a golpearle suavemente la brillante espalda con la parte inferior de los puños.

Iba a costarle mucho relajar a esa agarrotada, pensó Waerva, y dijo en voz alta:

—¿Soy o no soy una sacerdotisa Baenre?

—Sí, la menos importante.

—¡Qué insolencia la tuya! —Waerva se tensó por el enojo, pero las manos del masajista la obligaron a relajarse de nuevo.

—Yo sólo quería decir que...

—Sé lo que querías decir y no lo niego. Después de todo es por eso por lo que estoy aquí. Sin embargo, ten en cuenta que mi tía Triel siempre ha dependido del consejo de dos personas: Gomph y Quenthel. Ahora ya no puede confiarse a Gomph, pues debe mantenerlo ignorante de lo que ocurre como al resto de los varones. Y dudo que en las próximas semanas tenga mucho contacto con Quenthel. Esa diminuta diablesa estará muy ocupada solucionando sus propios problemas. Parece que ha sufrido algún tipo de contratiempo en Tier Breche.

Umrae torció la cabeza para mirar a su compañera de conjura.

—He oído rumores al respecto. ¿Qué ha sucedido realmente? —preguntó.

—No lo sé. —«Por la diosa, ojalá lo supiera», pensó—. Pero sea lo que sea, nos favorece. Queremos que Triel se quede sin sus consejeros.

—¿Y qué me dices de su nuevo y mágico hijo? Dicen que la acompaña dondequiera que va.

—¿Jeggred? —Waerva sonrió—. Bah, él no cuenta. Es un magnífico ejemplar pero no es precisamente el más adecuado para dar consejos sabios. Te aseguro que la pobre e insegura Triel buscará desesperadamente opiniones convincentes entre las sacerdotisas de la casa Baenre, incluso entre las más insignificantes como yo. Yo me ocuparé de que nuestros amigos tengan tiempo suficiente para trabajar sin interferencias exteriores.

—Deberás ganarte la confianza de Triel.

—Lo haré. Las Baenre somos orgullosas. Triel es incapaz de concebir que una de las mujeres Baenre desee abandonar la primera casa para emprender una nueva vida en otro lugar. Claro que ella no nació en el peldaño más bajo de la jerarquía interna, ni se ha visto obligada a ceder la preferencia a docenas de hermanas y primas de más edad, que ocupan todos los puestos importantes. Aunque me dedicara a eliminarlas una a una cada vez que las sorprendiera con la guardia baja, tardaría siglos en

ascender a una posición de verdadero poder en la familia.

—Sí, tiene sentido. ¿Qué le dirás?

—Lo obvio. —Waerva lanzó un vibrante suspiro cuando el masajista empezó a trabajarle la parte inferior de la espalda—. Por lo que sabemos, podría incluso ser verdad.

—Supongo que sí.

Umrae cayó en un súbito silencio, que era llenado por los sonidos de las manos del esclavo al golpear suavemente y friccionar la resbaladiza y huesuda espalda de la drow.

—¡Por las seiscientas sesenta y seis capas del Abismo! ¿Qué te sucede? —inquirió Waerva—. Ya es tarde para cambiar de idea.

—No es eso. Quiero ser algo más que la secretaria de una dama. Deseo un apellido. Aspiro a ser gran sacerdotisa y noble.

—Lo serás. Cuando los conspiradores aplasten el orden establecido, me recompensarán por mi ayuda convirtiéndome en la madre matrona de una casa nueva pero muy poderosa. Entonces te adoptaré como hija. ¿A qué viene esa actitud taciturna?

—Sólo pensaba. Este silencio... ¿nos favorece o es un desastre? ¿Estamos aprovechando una gran oportunidad o nos encaminamos hacia nuestro fin?

«Si lo supiera, descansaría mucho mejor», pensó Waerva, pero dijo:

—Deja que te haga una pregunta: en lo mas profundo de tu corazón, ¿sirves a la diosa porque la veneras o porque la temes?

—Para alcanzar el poder.

—Ahora que lo pienso, yo también. Así pues, vamos a agarrar el poder que sigue estando a nuestro alcance.

—Yo... —Umrae gimió y dobló los dedos de los pies cuando el esclavo por fin consiguió provocarle un estremecimiento de placer que le recorrió los nervios.

Waerva lo interpretó como una buena señal.



Pharaun se empapó del espectáculo del Bazar. Nacido y criado en Menzoberranzan había visitado ese bullicioso mercado incontables veces, pero después de varias semanas de arresto domiciliario durante las cuales se había dado a sí mismo por muerto, se le antojó un lugar maravilloso.

Muchos de los puestos brillaban, ya fuese debido a los hongos fosforescentes situados de modo que resaltaran las mercancías expuestas, a luz mágica conjurada con el mismo fin o, simplemente, como secuela de otro encantamiento. No obstante, el resplandor nunca llegaba a ser tan intenso que irritara los ojos de los drows. Los habitantes de la ciudad paseaban entre los pasillos sumidos en la nutricia oscuridad

que era su habitat natural, y qué interesantes eran todos esos ciudadanos.

Una gran sacerdotisa de la casa Fey-Branche, a juzgar por las libreas de sus criados, bajó de una litera con cortinas para inspeccionar lagartos voladores con mirada tan experta y mano tan firme como la de un mozo de cuadra. Un muchacho con mala pinta, tal vez el hijo caído en desgracia de una de las casas menos importantes, entabló conversación con un zapatero mientras que su compinche se abría el amplio manto que llevaba y le birlaba un par de caras botas confeccionadas con piel de serpiente. Los varones de baja cuna, obligados a bajar la mirada ante todas las mujeres y dejar paso a los nobles de uno u otro sexo, se resarcían tratando con desdén y altanería a los miembros de razas inferiores a los drows que eran lo suficientemente audaces para atreverse a hacer negocios o incluso vivir en un enclave drow. Formaban un variopinto grupo compuesto por enanos grises, hombres-pez de ojos saltones llamados kuo-toas e incluso un ciclópeo mago ogro astado del mundo superior. Los más humildes —los esclavos— eran al menos tan numerosos como los ciudadanos libres, pero por su insignificancia nadie reparaba en ellos: guerreros orcos, gnolls y osgos que guardaban a sus amas y sus amos; demacrados goblins que trabajaban para los comerciantes; y kobolds, pequeños reptiles, que recogían los desperdicios y los retiraban.

Por sus ocasionales misiones, Pharaun sabía que si ese centro comercial existiera en las tierras que ven el cielo, hubiera sido muy ruidoso. Pero para evitar que en la caverna resonara continuamente un clamor infernal, los habitantes de Menzoberranzan habían desperdigado sutiles hechizos por el liso suelo de piedra. Así, mientras que los sonidos próximos eran perfectamente audibles, los más alejados se iban apagando y se mezclaban para formar el leve zumbido que él y Ryld habían oído estando sentados en el borde de Trier Breche.

En el Bazar esos amortiguadores mágicos se encontraban muy próximos, por lo que sus efectos desconcertaban a los recién llegados: dando un solo paso se pasaba de oír un suave susurro a oír los estentóreos gritos de un subastador o los estridentes sonidos de una gaita.

Afortunadamente, no existían hechizos para suprimir los olores del Bazar: especias, productos exóticos importados del mundo de la superficie y que por desgracia estaban ya un poco pasados, vino caliente con azúcar y especias, pieles, aceite quemado usado para freír, boñiga de rote, sangre fresca recién derramada, y miles de otros aromas que en conjunto componían un soberbio tapiz olfativo. Pharaun cerró los ojos y aspiró.

—Es espléndido, ¿no crees?

—Sí, supongo que sí —repuso Ryld.

Para esa excursión fuera de Tier Breche, Ryld se cubría las anchas espaldas con un *piwafwi* que tapaba la armadura de confección enana y una espada corta, mientras

que una capucha le ocultaba las facciones. Pero ninguna prenda podría ocultar la enorme arma que llevaba envainada a la espalda. Ryld había bautizado a la espada con el nombre de *Tajadora*, y aunque Pharaun lo criticaba por feo y prosaico, tenía que admitir que era muy acertado. En las hábiles manos de su amigo, la espada encantada podía partir casi cualquier cosa de un solo golpe.

Ryld se mostraba totalmente relajado, aunque el mago sabía que, en ese caso, las apariencias engañaban. El maestro de Melee-Magthere escrutaba reflexivamente los alrededores en busca de señales de peligro con una facilidad que incluso Pharaun, que se consideraba a sí mismo un observador por encima de la media, nunca podría igualar.

—Supones —repitió Pharaun—. ¿Lo dices por tu falta de entusiasmo habitual o porque realmente echas algo en falta?

—Lo segundo. —Ryld abarcó en un ademán la heterogénea muchedumbre, los puestos y el laberinto de pasillos que se abría entre ellos—. Echo de menos un poco de orden en el Bazar.

—Cuidado, o tendré que denunciarte por blasfemia —bromeó Pharaun—. Somos hijos del caos, y al caos le debemos todo.

—Ya, ya. El caos es vida. El caos es creatividad. El caos nos hace suertes. Recuerdo el credo. Pero ¿no te parece que los enemigos de la ciudad podrían aprovechar toda esta confusión? Por ejemplo, para introducir subrepticamente espías y asesinos, y luego sacar de la ciudad secretos y tesoros.

—Estoy seguro de que lo hacen. Al menos, así actúan nuestros agentes en los mercados de otros lugares de la Antípoda Oscura.

Una mujer orco apareció abriéndose paso apresuradamente entre la multitud. Iba con la cabeza baja y aferrando un pergamino en la mano. Tal vez su amo la había amenazado con azotarla si no entregaba rápidamente el mensaje. La mujer orco trató de colarse entre Pharaun y otro viandante, dio un mal paso y chocó contra el mago.

Cuando la esclava de faz porcina alzó la vista y se dio cuenta de que acababa de empujar a un drow ataviado con lujo y elegancia, se le desencajó la boca, en la que destacaban unos prominentes caninos inferiores. Estaba aterrorizada. Agitando los dedos, Pharaun le indicó que se marchara. La esclava dio media vuelta y echó a correr.

—En ese caso el Consejo debería controlar como es debido el Bazar —dijo Ryld—. No basta con enviar de vez en cuando una patrulla para desalentar a los ladrones. Debería otorgar permisos a los comerciantes y registrar periódicamente sus animales de carga, las tiendas y los quioscos.

—Por lo que sé, se ha intentado varias veces. Pero en cada ocasión el Bazar daba menos beneficios, y las madres matronas se embolsaban menos dinero. Me atrevo a decir que si se volviera a probar, ocurriría otra vez lo mismo. Además, los controles

serían un fastidio para todas las casas que realizan operaciones ilícitas por los alrededores. Y te aseguro que no son pocas.

Pharaun sabía de lo que hablaba. Antes de exiliarse de su propia familia, él y Sabal habían desempeñado un importante papel en el comercio encubierto, y completamente ilegal, con los enanos de las profundidades o svirfneblins, que posiblemente eran los más mortíferos enemigos de los muchos que tenían los drows.

—Tú sabrás —repuso Ryld—. Un plebeyo como yo no entiende de tales asuntos.

El mago suspiró. Era cierto; su amigo no podría ser de más baja cuna, pero en su ascenso hacia la posición de preeminencia que ocupaba, forzosamente había tenido que familiarizarse con las costumbres de la aristocracia. En momentos como ése, Ryld hallaba una tortuosa satisfacción en fingirse tan ignorante como un campesino.

—Bueno, me alegra que permanezcas tan fiel a tus raíces —dijo el mago—. Cuento con tu conocimiento de los arrabales para ayudarme a salir con vida de mi descenso al arroyo.

—Me pregunto cuándo va a llegar el momento. ¿No deberíamos haber ido directamente a Myr Este o al Braeryn?

—No tiene sentido ir con los ojos cerrados, sin conseguir antes un poco de información.

Pharaun pensó que, ciertamente, deberían darse prisa en conseguirla, lo cual era una lástima. Él hubiera preferido tomarse su tiempo y buscarla en lugares como, por ejemplo, la Licorera de Daelein Brilloscuro, que poseía un increíble surtido de vinos y licores, y para aquellos que supieran cómo pedirlos, pociones y venenos de todo el mundo. Tal vez eso le aclararía las ideas.

O tal vez sólo le proporcionaría otro enigma sobre el que romperse la cabeza, pues aunque todavía podían comprarse muchas cosas, tuvo la impresión de que en conjunto la oferta del Bazar había disminuido. ¿Por qué? ¿Tendría algo que ver con los varones huidos?

¿Y cómo se explicaba el demonio en forma de araña que se había materializado sobre él y Ryld en la meseta y luego había irrumpido en Arach-Tinilith? ¿Estaba todo relacionado o era simplemente una táctica en una de las innumerables tiendas secretas de Menzoberranzan, sin que tuviera nada que ver con el asunto que investigaba?

Pharaun sonrió. Sabía muy poco, y ese poco que sabía resultaba tremendamente inquietante.

—Ya hemos llegado —anunció Ryld.

—Así es.

Labrado en una prominencia rocosa larga y relativamente baja, El Joyero estaba situado apenas unos centímetros más allá de los tradicionales límites del Bazar, donde cada sesenta y seis días todos los comerciantes debían cambiar el emplazamiento de

sus puestos. Pese a que no había ningún letrero ni signo exterior que lo identificara, el local siempre había atraído a una nutrida clientela formada por compradores y mercaderes. Cuando los dos maestros descendieron la escalera que conducía del nivel de la calle hacia la puerta de piedra caliza, hasta los oídos de Pharaun llegaron más sonidos de jolgorio de lo que era habitual. Se oían risas y conversaciones animadas, así como una alegre canción tocada por un cuerno largo, una guitarra y un trío de tambores. La tercera cuerda de la guitarra desafinaba un poco.

Ryld golpeó la puerta con el llamador de latón, e inmediatamente se abrió un pequeño panel deslizante situado en el centro de la puerta. Un par de ojos atisbaron afuera y luego desaparecieron. La puerta se abrió.

Pharaun sonrió. En todas las veces que había estado allí jamás había visto que a nadie se le negara la entrada, por lo que sospechaba que lo de la mirilla no era más que una treta para dar regusto criminal a la visita a El Joyero. Tal vez, como mucho, el portero trataría de disuadir a una mujer que quisiera entrar.

Al franquear el umbral se encontraron en una sala de techo bajo que olía a incienso dulce y ligeramente embriagador. Los tres músicos se apiñaban en una diminuta plataforma pegada al muro occidental. Un puñado de parroquianos prestaba atención a su ejecución, aunque la mayoría se concentraba en otros placeres. Media docena de elfos de descuidado aspecto sentados a una mesa, apuraban simultáneamente los vasos de licor en lo que parecía ser un concurso de bebida. Otros varones lanzaban dagas contra un blanco en la pared, sin importarles en absoluto la seguridad de quienes se hallaban cerca. Se oía el sonido de los dados al ser lanzados, de cartas que se barajaban y se depositaban sobre las mesas así como de las monedas que los jugadores más afortunados arrastraban sobre los tableros para embolsárselas.

Ryld escrutó la sala con su habitual discreción y sigilo, registrando cualquier posible amenaza. No obstante, Pharaun observó con regocijo que los ojos de su amigo se detenían un segundo más de la cuenta especialmente en los tableros de sava, en forma de red. El guerrero no necesitaba más que esa breve fracción de tiempo para analizar las cuatro partidas en juego.

El sava era un complejo juego de mesa que representaba la guerra entre dos casas nobles. Al menos eso representaba actualmente, porque Pharaun había visto un tablero antiguo que recapitulaba en miniatura la eterna lucha de los drows con otra raza. No obstante, esas piezas pasaron de moda mucho antes del nacimiento del mago, posiblemente porque nadie quería jugar con las piezas que representaban a los enanos.

El tablero estaba dividido en cuadrículas, y las piezas poseían un valor distinto. De hecho, el sava era semejante a los juegos de mesa concebidos por otras culturas, aunque haciendo honor al caos que corría por sus venas, los drows habían hallado el modo de introducir también el azar en las precisas normas del juego. Una vez por

partida los jugadores podían optar por lanzar los dados de sava en lugar de mover normalmente. Si en todos los dados salía la araña, podían mover una de las piezas del contrario para eliminar a todas las piezas propias que tuviera al alcance. Era una regla que tenía en cuenta las luchas fratricidas tan habituales entre los elfos oscuros, incluso aunque tuvieran que enfrentarse a una grave amenaza externa.

A Pharaun, que secretamente se consideraba más inteligente que Ryld, le pesaba no haber sido capaz de vencer al maestro de armas en el juego de sava, pues su amigo manejaba la madre, la sacerdotisa, el mago, el guerrero, el orco, el soldado esclavo y los dados con tanta maestría como una espada. De hecho, afirmaba que luchar y jugar a sava eran la misma cosa, aunque Pharaun nunca llegó a comprender qué quería decir con eso.

El mago dio una palmada a Ryld en el hombro y le dijo:

—Juega, diviértete y gana un poco de oro. Pero no te olvides de hacerlos hablar mientras juegas. Entretanto yo probaré suerte en el sótano.

Ryld asintió.

Pharaun se fue abriendo paso por la atestada sala hasta llegar a la barra. Tras ella, sentado en un taburete, estaba Nym, un viejo y marchito varón con una sola pierna que rivalizaba en hosca y férrea misantropía a cualquier demonio que el maestro de Sorcere hubiese conjurado. Aunque el anciano mago guerrero, ya retirado, estaba muy ocupado gruñendo amenazas, obscenidades y órdenes a los esclavos goblins que servían las bebidas, de mala gana dejó de hostigarlos un momento para aceptar un puñado de oro. A cambio le tendió una etiqueta de cuero, muy manoseada, con un número escrito y de la que pendían varias llaves.

Llaves en mano, el mago atravesó el arco que se abría junto a la barra y bajó otro tramo de escalera. Abajo se desarrollaba el verdadero negocio de El Joyero; la razón por la cual Nym no había colgado ningún letrero fuera.

En Menzoberranzan, un lugar sometido al poder de una diosa y sus sacerdotisas, eran muy pocas las elfas oscuras que se veían en la necesidad de vender sus cuerpos. Sólo un puñado de ellas, las enfermas y débiles que vivían en condiciones de extrema miseria, se rebajaban hasta ese punto. Así pues, era de suponer que un varón que deseara comprar compañía íntima estaría limitado a elegir entre un puñado de mujeres drows desprovistas de todo atractivo o ejemplares de una de las razas inferiores.

Pero las cosas no eran de este modo exactamente. Al menos no si el varón tenía dinero en abundancia. La razón era que, aunque por lo general los drows dirigían sus esfuerzos militares a luchar contra señores de los mantos, svirfneblins y otras civilizaciones rivales de la Antípoda Oscura, en muy raras ocasiones las ciudades drows se enzarzaban en guerras. Y en esas ocasiones se tomaban prisioneras.

Tratándose de unas cautivas potencialmente tan peligrosas, lo más prudente y

justificado sería interrogarlas, torturarlas y matarlas. Pese a ello, en varias ocasiones Nym había logrado sobornar a los oficiales para que le entregaran a las prisioneras, a las que había introducido subrepticamente, primero en Menzoberranzan y luego en el sótano de El Joyero.

El astuto Nym había corrido ese riesgo porque suponía, muy acertadamente, que un buen número de varones de Menzoberranzan estarían dispuestos a pagar con largueza por el privilegio de dominar a una elfa oscura. Los clientes de El Joyero podían hacer lo que quisieran con las prisioneras. Nym les proporcionaba incluso bastones, un brasero de carbón, empulgueras, y otros artilugios, aunque si dejaban una marca permanente en las prisioneras, tenían que pagar suplemento.

Puesto que la existencia del burdel era un secreto a voces, Pharaun no estaba seguro de por qué las madres matronas no lo habían clausurado. Ciertamente parecía estimular la falta de respeto hacia el sexo dominante en Menzoberranzan. Tal vez las matronas pensaban que si los varones disponían de un refugio en el que dar rienda suelta a su resentimiento, tratarían con mayor deferencia a las mujeres de su familia. Aunque la explicación más verosímil era que Nym les entregaba un buen porcentaje de los beneficios.

Fuese como fuese, El Joyero era un buen lugar para buscar información acerca de varones huidos, sobre todo si uno disponía de una espía en ese lugar. En verdad Pharaun dudaba que aún la tuviera, pero por probar nada se perdía.

La escalera acababa en un corredor con puertas numeradas, detrás de las cuales se oían gemidos de pasión y gruñidos de dolor. El negocio iba viento en popa ese día.

El mago recorrió el pasillo hasta encontrar la puerta número catorce, dudó un instante, frunció el ceño e introdujo una de las llaves de mayor tamaño en la cerradura. La puerta se abrió.

Pellanistra seguía tal como la recordaba, con los mismos brazos y piernas musculosos y bien torneados, y un rostro en forma de corazón. Solamente mostraba algunas cicatrices nuevas causadas por algún que otro cliente que había presionado con excesiva fuerza, un labio partido y un ojo hinchado y cerrado, fruto de un reciente maltrato.

La elfa, sentada en la cama con grilletes en manos y pies, alzó el rostro, lo miró, e inmediatamente se abalanzó contra él con las manos de largas uñas extendidas. Pero se tambaleó cuando uno de los hechizos que la dominaban le produjo una oleada de dolor en todo el cuerpo. Un momento después, las cadenas que la mantenían sujeta a la pared llegaron a su máxima extensión, Pellanistra perdió el equilibrio y cayó sobre el trasero.

—Hola, Pellanistra —la saludó Pharaun.

La elfa le escupió, pero su rostro se contrajo en una mueca de dolor al recibir el inmediato castigo por ello. El escupitajo cayó muy cerca de las suaves botas de caña

alta que llevaba el mago.

—Aunque me disgusta repetir algo tan obvio, me siento obligado a recordarte que con ese comportamiento sólo te haces daño a ti misma —comentó Pharaun—. Vamos, sentémonos y hablemos, como en los viejos tiempos. Si quieres, te quitaré los grilletes.

—¡Teníamos un trato! —exclamó la elfa.

—Me niego a mantener una conversación con alguien sentado en el suelo. Ello compromete no sólo tu dignidad sino también la mía. Vamos, sé razonable. Toma mi mano.

En vez de eso, Pellanistra se puso dificultosamente en pie ella sola, arrastrando las cadenas. Iba descalza. Pharaun percibió el desagradable tufillo del perfume que Nym le había obligado a ponerse.

—Mucho mejor así, ¿no crees? ¿Quieres que te quite los grilletes?—le ofreció.

—Hicimos un pacto, y yo cumplí con mi parte.

—Podrías invitarme a tomar asiento.

—¡Me abandonaste!

Pharaun estiró las manos de dedos largos y delgados, y repuso:

—De acuerdo, sacerdotisa, si lo crees necesario seguiremos hurgando en lo que es obvio. Sí, es cierto que te recluté a mi servicio. Sí, lo estabas haciendo maravillosamente y te estabas ganando con creces la liberación, pero mis circunstancias cambiaron. Supongo que te llegaron las noticias.

—Sí. Apoyaste a la hermana equivocada, y Greyanna te dejó en ridículo. Mató a su hermana gemela sin que tú pudieras hacer nada para evitarlo. Y también habría acabado contigo si no hubieras puesto pies en polvorosa para buscar refugio en Sorcere.

Pharaun esbozó una torcida sonrisa.

—Espero que los bardos no lo expresen de ese modo cuando compongan la epopeya de mi vida.

—Una vez que te estableciste en Tier Breche y eras libre para ir adonde te placiera, podrías haber regresado.

—Y lo hice, de vez en cuando. Sólo que no te busqué a ti. No sé, hubiese sido un poco extraño.

—Podría haber seguido ayudándote.

—Desgraciadamente, no. Tras exiliarme de la casa Mizzrym dejé de participar en las luchas de poder en el seno de mi familia o entre las casas nobles. Ya no necesitaba información sobre esos asuntos. La única rivalidad que me interesaba era la rivalidad entre magos, y aun en el supuesto de que cuentas entre tus clientes con los más destacados practicantes de mi arte, dudo que te susurren al oído los hechizos que acaban de inventar. Cuando se trata de guardar nuestros secretos, los magos sabemos

tener la boca bien cerrada.

—No te imaginas lo que ha sido para mí... lo que aún es para mí: maltratada y degradada por mis inferiores, dominada en cuerpo, mente y espíritu, incapaz de entrar en comunicación con Lloth...

Pharaun alzó una mano para interrumpirla.

—Por favor, te estás poniendo en evidencia. Hablas igual que un humano llorica o uno de nuestros ordinarios primos del mundo de arriba. Calla, enemiga de Menzoberranzan, toma aire, piensa y te darás cuenta de que mi interés en tu bienestar siempre ha sido, como mucho, limitado. ¿Esperabas acaso que fuese de otro modo? Desde luego mis sentimientos no eran tan fuertes como para gastarme una fortuna para liberarte de Nym o, en caso de que no nos pusiéramos de acuerdo, para ayudarte a escapar. No, teniendo en cuenta que no cumpliste con tu parte del pacto. Como sin duda recuerdas, debías proporcionarme información durante veinte años. Admito que no fue culpa tuya que dejaras de hacerlo, pero así fueron las cosas.

—Como quieras —replicó ella entre dientes—. Tienes razón; me estoy poniendo en ridículo. Al abandonarme te limitaste a actuar como cualquier drow sensato habría hecho. ¿Qué quieres ahora, en nombre de la diosa araña?

—¿Qué te parece si...? —sugirió Pharaun, y señaló con un gesto de la cabeza el otro extremo de la habitación.

Pellanistra asintió bruscamente, y ambos se sentaron: ella sobre el colchón de su lecho octogonal y él en una silla de granito acolchada.

—Así es mucho más agradable. ¿Quieres que pida un poco de vino?

—Acaba ya de una vez.

—Muy bien. Supongo que te encantará verme en apuros. Después de pasarme, sólo la diosa sabe cuántos años, respirando el aire enrarecido y desapasionado de la erudición, impartiendo conocimientos a ávidas y jóvenes mentes, superando barreras en las artes místicas...

—Asesinando a otros hechiceros para robarles sus talismanes y grimorios...

El mago sonrió.

—Era absolutamente necesario, ¿sabes? Bueno, después de todo eso, vuelvo a verme envuelto en los aspectos más mundanos de la vida en nuestra noble metrópoli. Debo resolver un rompecabezas so pena de contrariar profundamente al archimago, por lo que te estaría agradecido hasta la muerte y más allá si pudieras ayudarme a resolverlo.

—¿Cómo?

—No te hagas la ingenua. No te va. Es lo de costumbre. Supongo que los jóvenes siguen siendo tan necios que cuentan chismes o se jactan con las mujeres a las que compran, aunque si se pararan a pensar un momento recordarían que tú los aborreces y sólo les deseas mal. Imagino también que a veces aún te obligan a animar reuniones

en las que esos idiotas, olvidando tu presencia, tratan de sus asuntos más secretos.

—En otras palabras: quieres retomar nuestro viejo pacto, al que aún le quedan otros cuatro años. Si te ayudo a salir del apuro en el que te encuentras, ¿seguirás preocupándote por «asuntos mundanos» o te encerrarás de nuevo en esa torre?

Pharaun tenía la mentira en la punta de la lengua, pero sus instintos le advirtieron que ella se daría cuenta.

—No estoy totalmente seguro de lo que será de mí. Lo único que sé es que, si tengo éxito, seré rehabilitado en Sorcere y se me perdonarán todas las faltas. Pero por alguna turbia razón, dudo. Estoy atrapado en algo que no comprendo, y sólo los poderes oscuros saben adonde me llevará.

—En ese caso, si quieres que te ayude, tendrás que liberarme hoy mismo.

—Imposible. No llevo encima los fondos necesarios, ni tampoco tengo tiempo para regatear con Nym. Sabes perfectamente que, sólo por fastidiar, es capaz de prolongar cualquier negociación durante días. Y tampoco puedo organizar así, de repente, una huida.

Pellanistra se limitó a mirarlo, y el mago comprendió.

—Ah —dijo únicamente.

—¿Trato hecho?

—Siempre y cuando me ayudes antes. Mi problema es el siguiente: Últimamente ha huido de su casa un insólito número de varones.

—¿Ésa es tu misión? ¿Encontrar a un puñado de rebeldes? ¿Por qué encomendar una misión así a todo un maestro de Sorcere?

—Ni idea —repuso Pharaun con una sonrisa—. ¿Sabes algo sobre el asunto?

—No mucho.

—Para ser sincero, cualquier información, por insignificante que sea, me será de ayuda, pues estoy completamente a oscuras.

—Bueno, me han llegado rumores muy vagos que sugieren que no se trata de que un insólito número de varones decidan, cada uno por su cuenta, fugarse. Todos han huido al mismo sitio y por la misma razón, sea cual sea.

—Lo suponía. ¿Por qué, si no, estaría Gomph tan interesado en ellos? Pero me tranquiliza saber que tu penetrante mente ha llegado a la misma conclusión que yo.

Pellanistra lo miró desdeñosamente mientras el mago acariciaba con aire ausente uno de los adornos en forma de espiral tejidos en su túnica.

—Dudo que una amenaza baste para alejar a tantos muchachos de su casa —comentó—. Alguno hubiese mostrado valor suficiente para desafiar a quien lo amenazaba o el sentido común de recurrir a sus parientes en busca de protección. Y un hechizo hipnótico no funcionaría. Aparte de la resistencia natural a tales hechizos que poseemos los elfos oscuros, seguro que algunos de los varones llevaban protecciones como amuletos u objetos similares. No. Creo que tenemos que partir del

supuesto de que los muchachos se escaparon por propia voluntad con un objetivo determinado. Pero ¿cuál?

—¿Organizar un nuevo clan de mercaderes, quizá?

—Ya se me ocurrió, pero Gomph afirma que no, y estoy convencido de que tiene razón. Si ése fuera el caso, ¿a qué tanto secreto? Puesto que el comercio es esencial para todo Menzoberranzan, nadie suele protestar cuando un varón se convierte en mercader. Es una de las dos o tres maneras lícitas de distanciarse de la mano severa y arbitraria de la madre matrona. No te lo tomes a mal, ¿eh? —añadió, esbozando una sonrisa—. Estoy seguro de que en tiempos más felices los varones que estaban bajo tu autoridad no tenían razones para quejarse.

—Te aseguro de que ahora sí las tendrían.

—Es comprensible, teniendo en cuenta tus recientes experiencias. Bueno, si esos bribones no están formando una caravana, ¿qué se proponen? ¿Huir de Menzoberranzan para siempre? O, la diosa no lo quiera, ¿se habrán ido ya?

—No creo. No puedo decirte exactamente dónde se encuentran, pero creo que siguen en la misma ciudad, en la Sima, o tal vez fuera, en el Bauthwaf.

—Esas sí son buenas noticias. La verdad, no me apetecía mucho emprender una cacería por las zonas más ignotas de la Antípoda Oscura. No sólo porque carecen de los servicios más elementales, sino porque faltan pocos días para que los vinateros descorchen las nuevas cosechas.

Pellanistra meneó la cabeza.

—No has cambiado.

—Gracias. Me lo tomaré como un cumplido. Vayamos al quid de la cuestión, ¿no te parece? Necesito nombres. ¿Cuál de tus clientes dejó caer esos «vagos rumores» que tan sagazmente has interpretado?

La elfa le dirigió una sonrisa de puro rencor.

—Alton Vandree y Vuzlyn Freth —respondió.

—Los cuales posteriormente desaparecieron y, por tanto, no pueden ser interrogados. Tiene sentido, supongo, pero de todos modos es una lástima.

—Te he dicho todo lo que sé. Ahora cumple tu parte del trato.

El mago frunció el ceño.

—Mi querida colaboradora, por nada del mundo querría decepcionarte. No obstante, el trato era que tenías que ofrecerme información relevante y, francamente, dudo que lo hayas hecho. Sigo tan a oscuras como antes.

—Si no lo haces, revelaré a cualquiera que entre en este sótano que estás buscando a los fugitivos. Tal vez eso sí será «relevante» para tu misión, porque supongo que es secreta. Normalmente los asuntos en los que te metes son secretos, y no has mencionado que contaras con una legión de ayudantes.

Pharaun se echó a reír.

—Buena jugada. Me rindo. ¿Cómo quieres que lo hagamos?

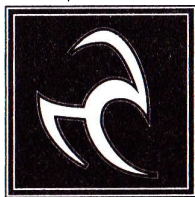
—Me da igual. Quémame con tu magia, clávame una daga o rómpeme el cuello con esos dedos tan largos y ágiles que tienes.

—Muy interesantes tus sugerencias, pero preferiría que Nym no me obligara a pagar por tu fallecimiento. Haremos que parezca que tu corazón simplemente deje de latir un tiempo después de que yo me haya ido. De ese modo tendré una oportunidad.

El mago buscó con la mirada, se fijó en la gruesa y esponjosa almohada colocada en el lecho, la cogió, y a modo de prueba la agarró con fuerza por ambos extremos. Parecía adecuada.

—Esto funcionará, supongo. Me lo pondrías mucho más fácil si te tumbaras.

capítulo



cinco

Ryld tomó un sorbo del vino frío y agrio con la satisfacción que le daba el saber que, aunque técnicamente la partida aún continuaba, ya había ganado. Tres movimientos más y su mago y su orco de ónice atraparían y matarían a la madre de cornalina de su rival.

Como siempre, había logrado la victoria sin necesidad de recurrir a los dados. A decir verdad, si algo le disgustaba en el juego de sava eran esos ruidosos dados de marfil con imágenes mágicamente grabadas en sus caras, pues introducían el azar en lo que debería ser una prueba de pura astucia.

El adversario de Ryld era un joven, escuálido y zafio, perteneciente a un clan de mercaderes, que cada vez que bebía dejaba que gotas de licor se le escaparan por la comisura de los labios. Muy al principio de la partida había lanzado los dados, lo cual le dio la oportunidad de comerse a uno de los sacerdotes de su rival, cosa que hizo con delectación.

El joven observaba el tablero encorvado sobre la mesa y con la frente perlada de sudor, como si en esa partida se jugara el alma. Un jugador experimentado se habría dado cuenta casi instantáneamente que solamente podía hacer un movimiento. De hecho, tres movimientos antes habría previsto ya el inevitable mate y habría abandonado.

Sin olvidar qué le había llevado a El Joyero, Ryld retomó el hilo de la conversación que él y el achispado mercader habían mantenido a trancas y barrancas, haciendo un esfuerzo por no demostrar demasiado interés.

—¿Tu primo te dio algún indicio de que se proponía huir?

—No —respondió secamente el mercader—. ¿Por qué había de hacerlo? Él y yo nos despreciábamos. ¡Cierra el pico de una vez! Estás tratando de distraerme.

Ryld suspiró y se recostó de nuevo en la larga y delgada silla de piedra caliza que ocupaba y que no parecía muy sólida. Por el rabillo del ojo percibió algo que le hizo sentarse más erguido, asegurarse bien de la posición exacta de *Tajadora* contra la pared y, sigilosamente, soltar la espada corta en la lubricada vaina que le colgaba del cinto.

Ni siquiera él sabía qué había hecho sonar la alarma en su cabeza. Ése no era el primer grupito de juerguistas que había visto levantarse y desenvainar las armas, ya fuese para batirse en plan de broma o iniciar una pelea que no tenía nada que ver con

el embozado varón que derrotaba a cualquiera que jugara a sava con él. De hecho, en El Joyero era muy habitual oír el áspero ruido de las espadas al ser desenvainadas. A simple vista ese cuarteto no era distinto, pero una voz interior advertía a Ryld que sí lo era. Efectivamente, los cuatro se dirigieron directamente hacia Ryld y su adversario, aún absorto en el juego, a través de la fragante neblina de incienso. Otros parroquianos percibieron asimismo el propósito de los espadachines y rápidamente se apartaron.

Una espada de adamantina que despedía un rojo resplandor, tal vez un espíritu prisionero, efectuó un veloz barrido horizontal por encima del tablero. Ryld la agarró y la apartó antes de que tumbara las piezas de sava o desordenara los alineados montones de monedas que llevaba ganadas. Pese a que la espada era tan afilada como sólo podía serlo un arma encantada, el guerrero logró asirla sin cortarse la mano. El escuálido rival, arrancado bruscamente de su ensueño, miró a su alrededor con alarma.

—¿En qué podemos ayudaros? —inquirió Ryld.

—Hemos oído lo que hablabais —respondió el poseedor de la espada.

Para ser varón, el recién llegado era muy alto y fornido, aunque no tanto como Ryld, y tenía unas prominentes orejas con unas puntas que parecían más largas que la cabeza, como las de un murciélago. Era el mejor vestido del cuarteto y obviamente el líder, aunque su ancha y hosca faz exhibía moretones. El maestro de armas supuso que alguna mujer noble debía de haberle propinado una paliza. Sin embargo, sus compañeros no le respetaban menos por ello.

Especialmente porque, tal como se fijó Ryld, dos de ellos también estaban heridos y se movían con una cierta rigidez o procurando apoyar más el peso en una pierna que en la otra. Tal vez todos pertenecían a la misma familia y habían sufrido las iras de una de las sacerdotisas de la casa, como tantas veces ocurría.

—Has estado haciendo muchas preguntas sobre fugitivos —dijo el que empuñaba la espada en tono de amenaza, arrastrando las palabras.

—¿De veras?

Ryld pensó que era una lástima que los tres músicos acabaran de abandonar el escenario. Seguramente las estridentes notas del cuerno largo habrían tapado su voz, y nadie lo habría oído.

—¿Por qué? —insistió el otro varón, frunciendo el entrecejo.

—Simplemente por ganas de charlar. ¿Sabes tú algo sobre esos bribones?

—No, pero sí sé que en El Joyero no nos gustan los tipos demasiado curiosos. No nos gustan aquellos que persiguen a los fugitivos. No nos gustan los chivatos que escuchan nuestros secretos para revelárselos a las madres matronas.

—Yo no soy un espía.

Tal vez sí lo era, pero no iba a admitirlo delante de ese estúpido.

—¡Ja! —se mofó el espadachín—. Aunque lo fueras tampoco lo admitirías.

—Piensa lo que quieras. Te aconsejo que tú y tus amigos volváis a vuestra mesa y nos dejéis a mí y a este muchacho terminar la partida en paz.

El drow que empuñaba la espada roja se hinchó como una vejiga tan llena que estuviera a punto de reventar.

—¿Tratas de despedirme como a un sirviente? ¿Tienes idea de quién soy yo?

—Pues claro, eres Tathlyn Godeep. Yo te entrené. ¿Me recuerdas?

Ryld apartó la capucha que hasta ese momento le ocultaba el rostro. Tathlyn y sus amigos miraron con ojos desorbitados a su antiguo maestro como si ante ellos acabara de aparecer un antiguo y legendario dragón.

—Ya veo que sí. Así pues, adiós y buenos días.

Tathlyn buscaba desesperadamente alguna réplica que le permitiera poner fin a ese enfrentamiento con su dignidad intacta, pero los espectadores empezaron a reír. Ante eso, el orgullo se impuso al temor, y nuevamente adoptó una actitud despectiva.

—Sí —dijo alzando la voz para ser oído por encima de las risas—. Te conozco, maestro Argith, pero tú no me conoces a mí, no sabes en quién me he convertido. En la actualidad soy el maestro de armas de la casa Godeep.

La casa Godeep era una de las casas de menor importancia en Narbondellyn, donde las familias que ocupaban los últimos escalones de la jerarquía social se enzarzaban en luchas a muerte que apenas eran tomadas en consideración por los nobles de verdadera importancia. Ryld pensó que los Godeep no mejorarían mucho de posición si Tathlyn dirigía a los guerreros de la casa. Durante el entrenamiento, el mozalbete había aprendido a blandir la espada con razonable pericia, aunque siempre hizo gala de una inaceptable temeridad y una total falta de juicio cuando mandaba un escuadrón.

—Felicitaciones —dijo Ryld.

—Tal vez, de haber sabido que llegaría a ocupar una posición tan destacada no habrías disfrutando tanto machacándome los nudillos y haciéndome papilla los hombros.

—No lo hice para divertirme. Quería enseñarte a cerrar la línea exterior y mantenerte erguido. Traté de explicártelo con palabras, pero no me escuchabas.

»Ya he dicho que no pienso delatar ante las matronas nada de lo que pueda enterarme en este lugar. ¿Te basta con mi palabra? Si es así, no deberíamos pelear.

—Eso es lo que tú dices.

—Muchacho, perdón... maestro de armas, descansa, respira y reflexiona. Tengo la impresión de que estás furioso por esos moretones y esas heridas, y seguramente deseas descargar esa furia en alguien. Pero te recuerdo que no he sido yo quien te ha dado la paliza.

Tras un momento de silencio, Tathlyn replicó.

—No, no has sido tú, y supongo que si me castigaste durante el entrenamiento fue por mi bien. No te guardo rencor, maestro de armas. Disfruta del juego.

Ya empezaba a darse media vuelta cuando giró bruscamente el cuerpo. La punta de la larga espada roja apuntaba directamente al cuello de Ryld.

Antes de que el cuarteto pudiera siquiera llegar al tablero de sava, Ryld centró su peso discretamente y colocó los pies de manera que pudiera levantarse de la silla con rapidez. Al mismo tiempo se alzó de un salto y apartó la espada de un manotazo, pero no golpeó en el ángulo apropiado y el agudo filo de la espada roja le hizo un poco de sangre.

El maestro de armas cayó en la cuenta de que ésa era su primera lucha real en casi un año. Tenía intención de acompañar a uno de los escuadrones que patrullaban el Bauthwaf y matar a algunos de los depredadores que acechaban por allí procedentes de regiones más alejadas de la Antípoda, pero por alguna razón no había llegado a hacerlo.

No importaba, pues no albergaba ningún temor de haber perdido práctica. Era sólo que, mirando atrás, se sorprendía de su falta de motivación.

Todos estos pensamientos pasaron por su mente en un instante sin afectar a su velocidad de reacción.

Tathlyn saltó hacia atrás para ponerse fuera de su alcance mientras uno de sus compañeros arremetía contra Ryld. Era como si todos ellos pretendieran luchar, lo cual probablemente significaba que todos eran parientes y subordinados del maestro de armas de la casa Godeep. De otro modo, uno o más se hubieran mantenido en un segundo plano.

Ryld esquivó rápidamente la salvaje estocada que su rival le dirigía a la cabeza, desenvainó su espada corta en forma de hoja y atacó. El impulso que llevaba Godeep en su embate, la fuerza y la habilidad de Ryld, así como el filo mágico de su espada, dieron como resultado que el arma de Ryld se clavara profundamente en la parte interior del codo derecho de su rival. Aunque la espada corta no era su arma favorita —estaba encantada para herir incluso a espíritus incorpóreos—, era una buena espada. Del pinchazo empezó a manar la sangre y, trastabillando, Godeep dejó caer el alfanje que empuñaba. De hecho, hubiese sido más sencillo matar a ese mequetrefe que tan sólo herirlo, pero Ryld se hallaba en misión secreta, y un homicidio descarado atraería mucha más atención que una simple reyerta de taberna.

Tathlyn y sus otros dos compañeros vieron su oportunidad y se lanzaron al ataque. Ryld sabía que no tenía tiempo para liberar la espada corta del brazo de su víctima. Lo que hizo fue envolver al herido en un irregular globo de oscuridad y empujarlo hacia sus compañeros.

Ryld era tan incapaz de penetrar el campo de oscuridad como sus adversarios, pero asomándose por los bordes vio cómo el herido chocaba contra sus compañeros y

los hacía trastabillar. El susto que les dio se sumó a la súbita ceguera. Eso dio al maestro de armas el tiempo que necesitaba para girar sobre sus talones, hacerse cargo del estorbo que representaban los numerosos muebles, observar a los jugadores de sava, que lo miraban boquiabiertos, y subirse de un salto a la mesa sobre la que descansaba el tablero con su propia partida. Sus pies destruyeron la trampa que tan astutamente había tendido al comerciante. Las piezas se esparcieron ruidosamente por el tablero y cayeron al suelo.

Se bajó por el otro lado, asió a *Tajadora* y giró para hacer frente a sus enemigos. En un movimiento demasiado rápido para poder ser seguido por el ojo, desenvainó la más fiable de sus armas y se puso en guardia. Era una espada de tamaño mayor que el habitual, pero tan bien equilibrada, que la notaba ligera como una daga.

Ryld oyó cómo los parroquianos empezaban a gritar palabras de ánimo o insultos a los combatientes. Un par de espabilados recogían apuestas.

Los tres adversarios que aún quedaban en pie se quitaron de encima sin miramientos a su pariente envuelto en el globo de oscuridad y avanzaron con seguridad, confiando en poder acorralar al maestro de esgrima contra la pared. El situado más a la izquierda se retrasó un poco, reacio a luchar, aunque no daba la impresión de que daría media vuelta y echaría a correr a menos que Tathlyn se lo ordenara, o que viera a su jefe caer bajo la afilada *Tajadora*.

Ryld no tenía ninguna intención de dejarse atrapar, por lo que se apartó de la pared del mismo modo que se había acercado a ella: saltando a otra mesa para bajar por el otro lado.

Al llegar al borde opuesto se encontró con un estoque preparado para ensartarlo cuando se bajara de la mesa. El Godeep que lo empuñaba —el más osado de los dos parientes de Tathlyn— era rápido y había concebido una buena táctica. Ryld llevaba tanto impulso que probablemente no podría detenerse para evitar ir derecho hacia el estoque.

Pero sí que podía ejecutar con *Tajadora* una amplia parada baja. La gran espada chocó contra el acero, más ligero, del otro varón, y lo apartó aproximadamente quince centímetros.

A continuación saltó casi encima del luchador del estoque y aterrizó tan cerca, que necesitaría un segundo para esgrimir a *Tajadora* y otro de sus rivales podría aprovechar ese momento. Para evitarlo, el maestro de armas descargó el pomo de la espada —una pesada bola de acero— en el mismo centro de la frente del varón con el estoque. Se oyó un impacto, y el guerrero cayó hacia atrás.

Algo se estrelló con fuerza en el peto de Ryld sin causarle ningún daño. Bajó la vista y comprobó que alguno de los espectadores, seguramente alguien que había apostado por los Godeep, le había disparado un dardo. Sin embargo, no tenía tiempo de buscar al culpable, pues inmediatamente tuvo que girar sobre sí mismo para

encararse con los espadachines.

Como era de esperar, Tathlyn iba en cabeza. Ryld blandió a *Tajadora* contra la cabeza de su rival, e instantáneamente su antiguo alumno se echó hacia atrás, justo fuera del alcance de la espada. Su movimiento de piernas era mejor de lo que Ryld recordaba. Había aprendido algunas cosas desde que dejara la Academia.

Acercándose y alejándose alternativamente, el joven varón amagaba y provocaba, pavoneándose. Mientras tanto, el otro Godeep —el renuente— había dado un rodeo para tratar de sorprender a Ryld por la espalda.

El maestro de armas permitió que el muchacho recorriera la mitad de la distancia antes de lanzarse contra Tathlyn en un feroz ataque, fingiendo luchar a contrapié y con excesivo entusiasmo.

Así pues, el muchacho quedó detrás de Ryld en un momento en el que el maestro parecía ser totalmente incapaz de volverse y defenderse. Renuente o no, no podía dejar escapar esa oportunidad y atacó.

Ryld giró sobre sí mismo desplazando a *Tajadora* en un barrido horizontal. Por su mayor longitud, la gran espada inició el movimiento un momento antes de que el muchacho iniciara el asalto. Pero, gracias a su agilidad, el filo encantado de la espada no cercenó la mano del rival sino que únicamente le dio un tajo en la muñeca. El humilde noble dejó caer su arma y tuvo la mala idea de desenvainar una daga. El maestro de armas reaccionó propinándole otro tajo en la pierna que lo hizo caer al suelo.

Ryld sabía que al darse la vuelta para atacar al muchacho había dado la espalda a Tathlyn, el cual seguramente se disponía a descargar un golpe mortal. Giró para comprobarlo y, efectivamente, Tathlyn había salvado rápidamente la distancia que los separaba y apuntaba a su cabeza. Ryld paró el golpe con el borde de *Tajadora* con la esperanza de arrancarle de las manos la espada larga del mismo modo que había hecho con el estoque. El acero carmesí chocó con fuerza contra el espadón justo por encima del gancho de darada, resonó y rebotó, intacta. Había sido forjada con metal de calidad y fortalecida con encantamientos.

No obstante, las virtudes del arma no bastarían para salvar a su propietario. Ryld hizo una finta baja para obligar a la espada roja a descender e inmediatamente ejecutó un contragolpe. *Tajadora* cortó la frente de Tathlyn, y la sangre cegó al varón, haciéndolo retroceder.

Era evidente que ninguno de los Godeep tenía más ganas de lucha. Una vez más se volvió y escrutó la sala. Fuese quien fuese el autor del disparo muy prudentemente ocultaba la ballesta.

—Bien hecho —dijo Pharaun, repantigado en la barra copa en mano.

—¿Cuánto tiempo llevas ahí? —le preguntó Ryld, mientras se encaminaba a recuperar su espada corta. Su víctima se la había arrancado y la había arrojado al

suelo—. Me podrías haber ayudado, ¿no?

—Estaba demasiado ocupado apostando por ti. —El mago abrió su monedero para que los perdedores depositaran, de mala gana, sus monedas—. Sabía que no necesitabas ayuda contra un par de borrachos.

Ryld lanzó un gruñido y limpió sus armas con un trapo que encontró a mano.

—¿Quieres la espada roja? —inquirió—. Es una buena arma; tal vez una reliquia de la familia Godeep.

—Lo cual equivale a decir que la adquirieron ¿cuándo? ¿Hace diez días tal vez? —replicó el mago, risueño—. No, gracias. De todos modos, ¿para qué quiere una espada un hechicero? Pesa tanto que me deformaría y me rozaría la ropa.

—Tú mismo.

El maestro de Sorcere se acercó a Ryld y bajó la voz para preguntarle:

—¿Estás listo ya? Yo preferiría salir de aquí antes de que a Nym se le ocurra bajar al sótano.

—Ya casi estoy preparado —respondió Ryld, preguntándose qué trastada habría hecho Pharaun abajo—. Dale algo a Nym por los desperfectos.

El guerrero fue hasta las mesas de sava, cogió la funda de *Tajadora* así como sus ganancias, y luego buscó con la vista a su adversario. El joven se había retirado de la mesa de juego tan pronto como comenzó la lucha, pero no había ido muy lejos; a todos los drows les atraían los espectáculos sangrientos.

Ryld le lanzó una moneda de oro con el emblema de la casa Baenre grabada.

—Éstas son tus ganancias.

El joven mercader se quedó de una pieza, tal vez había bebido demasiado.

—El jugador que modifica la disposición de las piezas sobre el tablero, pierde —le explicó Ryld—. Es una regla del juego.



—No te imaginas cómo me he alegrado al subir y comprobar que llevabas a cabo nuestras indagaciones confidenciales con tu habitual tacto —comentó Pharaun.

Se detuvo para dejar pasar un arcón volador guardado por un mercader drow y seis descomunales osgos. La caja de piedra parecía un sarcófago, y tal vez lo era. En el Bazar se podía comprar casi cualquier cosa, inclusive cadáveres y momias embalsamadas con extrañas especias y enterradas en místicos ritos. Tales mercancías se vendían enteras o por piezas.

—No fue culpa mía —se defendió Ryld—. Yo no hice nada para provocar la pelea. Bueno —vaciló—, quizá fui un poco brusco cuando Tathlyn se acercó a la mesa.

—¿Brusco tú? ¡Imposible!

—Ahórrame tus bromas. De todos modos, ¿qué sacamos interrogando a la gente?

—El maestro de Melee-Magthere se agachó bajo la esquina de un toldo confeccionado con pellejo de rote y añadió—: No se por qué no miras en tu bola de cristal y localizas a los fugitivos.

Pharaun sonrió.

—Porque sería mucho más aburrido, ¿no crees? Hablando en serio, ¿cómo te explicas que los Godeep se ofendieran por tus preguntas, los cuales no dudo fueron de una sutileza impecable? ¿Estarán acaso aliados con los fugados?

—Creo que, en realidad, no saben nada. La explicación es tan simple como que simpatizan con la idea de la huida y, en general, estaban de un humor de perros. Parece que una de las mujeres de la casa Godeep los castigó con los puños o una porra, y buscaban a alguien para descargar todo el resentimiento acumulado.

—¿Me estás diciendo que una hipotética sacerdotisa propina una paliza nada más y nada menos que al maestro de armas de la casa como si no fuera más que un esclavo o, a lo sumo, el más inútil de sus parientes varones? ¿No te parece raro?

—Bueno, ahora que lo dices...

—Además, El Joyero estaba insólitamente lleno hoy.

Pharaun se fijó en un orco con los ojos vendados que hacía malabarismos con dagas para divertimento de la muchedumbre y se detuvo unos momentos para contemplar el espectáculo. Ryld lanzó un suspiro en señal de impaciencia por esa interrupción en sus reflexiones.

El mago contó hasta cinco afiladas dagas que el esclavo cogía en sus manos surcadas de cicatrices y volvía a lanzar con total precisión. Una actuación laudable, si bien carente de brío. No obstante, Pharaun arrojó una moneda al amo del orco antes de seguir adelante, seguido por Ryld.

—Veamos —prosiguió el maestro de armas—, Tathlyn recibe una tunda y los clientes desbordan el burdel. ¿Qué relación tiene una cosa con la otra?

—¿Y si todos esos varones recibieron una paliza u otro tipo de castigo a manos de sus parientes femeninas? ¿Y si ésa es la razón por la que acudieron en bandada a su triste santuario en busca de refugio, lamerse las heridas y vengarse con una de las cautivas de Nym?

Ryld reflexionó con el entrecejo fruncido.

—Así que tu hipótesis es que las sacerdotisas de muchas casas distintas se han vuelto más severas e intratables. Desde luego eso podría provocar una avalancha de huidas entre los varones. Pero ¿por qué crees que todas esas sacerdotisas se comportan todas a la vez de manera mucho más cruel?

—Tengo el palpito de que cuando lo averigüemos, estaremos llegando a alguna parte.

Los dos maestros dieron un rodeo alrededor de un ciclópeo caracol que arrastraba un carro de doce ruedas. La boca de la criatura se abrió formando una O, y Pharaun,

que en una ocasión se salvó por los pelos de ser devorado por uno de esos moluscos gigantes en estado salvaje, se estremeció sin importarle perder su dignidad, aunque era consciente de que ese espécimen en concreto ya no era capaz de segregar baba cáustica. Y así era, pues de las fauces del caracol sólo escapaban unas pocas gotas transparentes totalmente inofensivas. El carretero fustigó al hostil molusco con un látigo de largo mango.

—¿Qué has averiguado en el sótano? —preguntó el guerrero.

—En realidad nada que no hubiésemos deducido. Sin embargo, hice un favor a una antigua camarada, lo cual fue bastante agradable, más o menos.

—Si ni tú ni yo hemos descubierto nada significativo, nuestra visita a El Joyero ha sido una absoluta pérdida de tiempo.

—Nada de eso. La pelea te ha levantado el ánimo, ¿verdad? No has dejado de sonreír desde que salimos de allí.

—No seas ridículo. Admito que fue una escaramuza interesante pues...

Ryld empezó a narrar el duelo de manera ordenada, realizando un amplio análisis de cada acción con sus diversas alternativas y la estrategia que siguió en cada una. Pharaun asintió e hizo lo posible por no poner cara de aburrimiento.



Triel, madre matrona de la casa Baenre, una elfa oscura de color del ébano realmente diminuta para los estándares de su raza, caminaba a buen paso por el pasillo, avanzando rápidamente pese a su baja estatura. Por su parte, Jeggred, con poco más de dos metros de altura y piernas de macho cabrío más ágiles incluso que la mayoría de los drows, no tenía ninguna dificultad en seguir el ritmo de su madre. Pero la agotada secretaria que corría tras ellos parecía en peligro inminente de dejar caer la pila de pergaminos que acarreaaba con ambos brazos.

Cuando la matrona oyó voces en plena conversación unos metros más adelante, sintió el impulso de avanzar más rápidamente, pero se reprimió al recordar que una drow de su augusta posición no debía rebajarse corriendo.

—Yo opino que es una prueba —dijo una suave voz femenina.

—Pues yo temo que sea un signo de desaprobación —replicó la otra voz ligeramente más grave y un poco nasal—. Tal vez hemos hecho algo para ofender a...

Triel y sus acompañantes doblaron una esquina y se dieron de frente con un par de primas Baenre holgazaneando. Ambas se quedaron sobrecogidas al ver a la madre matrona.

Esta alzó la mirada hacia el rostro de su hijo, que con ese hocico ligeramente alargado, la boca llena de colmillos largos y afilados, así como unos ojos sesgados y orejas puntiagudas, parecía una mezcla de drow y lobo. Esa silenciosa mirada bastó para transmitirle sus deseos.

Jeggred saltó, y su larga e hirsuta melena se extendió a modo de abanico tras él. Agarró a ambas por el cuello con sus enormes manos, equipadas con garras para la lucha, y las alzó contra el muro de piedra caliza. Al mismo tiempo, sus otras dos manos, más pequeñas y semejantes a las de un drow, se flexionaron como si ansiaran sumarse a la violencia.

Y tal vez era así.

Triel concibió a su hijo en un apareamiento ritual con el glabrezu Belshazu. El fruto de esa unión fue Jeggred, un semidemonio conocido como draegloth, un valioso regalo de la reina araña. Su madre estaba convencida de que la crueldad y la sed de sangre ardían en todas y cada una de las partículas y células de su cuerpo. Lo único que impedía que Jeggred asesinara inmediatamente a las prisioneras o a cualquiera que se le cruzara por delante, era su sumisión ciega a Triel, no porque esta le hubiera dado la vida sino porque era la primera entre las sacerdotisas de Lloth.

De vez en cuando la pequeña estatura de Triel era una ventaja, como entonces, pues no le acometió ninguna sensación de incomodidad ni claustrofobia al penetrar en el círculo circunscrito por los dos largos brazos de su hijo para plantarse ante sus primas. Desde tan cerca podía olerse el miedo de las dos drows así como oír los débiles sonidos de ahogo que emitían o los golpes sordos de sus talones al golpear contra la superficie tallada a su espalda.

—Os prohibí que hablarais de la situación en público —dijo Triel entre dientes.

La prima que estaba situada en la izquierda empezó a hacer más ruido; una especie de agónico gorgoteo. Tal vez trataba de decir que ambas estaban solas.

—Nos hallamos en un lugar público del castillo —repuso Triel—. Cualquiera, cualquier varón podría haber pasado por aquí y oíros.

La matrona blandió el látigo de colmillos procurando apuntar bajo a fin de no azotar accidentalmente las manos o los brazos de Jeggred. Las cinco víboras vivas mordieron a sus víctimas, aunque no lo suficiente como para satisfacer a su ama. Triel golpeó una vez y otra. La ira que sentía fue aumentando más y más hasta convertirse en una especie de éxtasis, una sensación placentera y simple en la que únicamente existía la paliza que estaba dando a sus primas, el olor y el sabor de su sangre que le salpicaba en la cara, y el agradable esfuerzo que realizaba el brazo que blandía el látigo.

Nunca supo qué la arrancó de ese gozoso arrebató. Tal vez simplemente se agotó. El hecho fue que cuando recuperó la calma las dos cotorras pendían de las garras de Jeggred inmóviles y silenciosas.

Tanto el draegloth como la escriba sonreían; ambos se lo habían pasado en grande contemplando la atroz tortura de ambas primas. Sin embargo, Triel se recordó que tenía mucho que hacer y había desperdiciado su tiempo al perder los estribos.

Lo cual era mala señal. La madre matrona Baenre, soberana de facto de toda la

ciudad de Menzoberranzan, debería ser capaz de gobernarse a sí misma.

La inestabilidad emocional de Triel era de origen relativamente reciente. Durante todo el tiempo que dirigió Arach-Tinilith se había mostrado tranquila y competente. Esa posición de prestigio, sólo por debajo de la de su propia madre, le iba como anillo al dedo, y Triel nunca aspiró a más.

Sinceramente, no creía que pudiera haber más. Su madre parecía inmortal e indestructible. Pero, de repente, ya no estaba ahí, y en su corazón despertó la ambición que más pronto o más tarde afectaba a todos los elfos oscuros. ¿Debía renunciar acaso al trono de su madre? ¿Debía permitir que Quenthel o alguna otra mujer de la familia ascendiera por encima de ella, desde donde le daría órdenes para siempre jamás?

Finalmente, consiguió reclamar para sí el título de madre matrona, y aunque no tardó en sentirse abrumada por el alcance y las complejidades del cargo, en un principio las cosas no fueron tan difíciles. Todo se desarrollaba dentro de una cierta normalidad, y los acontecimientos no exigían una intervención espectacular desde lo más alto para corregir el rumbo.

Además, contaba con Quenthel y Gomph para que la aconsejaran. Cierto que su hermana y su hermano siempre discrepaban, pero Triel comparaba sus respectivas sugerencias y elegía la que más le convenía a ella. Eso era mucho más sencillo que tener ideas propias.

No obstante, debía enfrentarse a una crisis, tal vez la mayor crisis en la larga historia de los elfos oscuros, y todo apuntaba a que debería hacerlo sola. Obviamente no podía confiar en Gomph, y la insolente Quenthel afirmaba que tenía que ocuparse de la seguridad de Tier Breche antes de poder concentrarse en ningún otro asunto.

La madre matrona sacudió la cabeza para tratar de olvidarse de sus dudas y Preocupaciones.

—Bájalas ya —ordenó a Jeggred, el cual obedeció—. Cuando tengas un momento —dijo a la secretaria, alzando la voz para hacerse oír pese a los ahogados jadeos de las dos primas— busca a alguien que las lleve a Arach-Tinilith para que les hagan un apaño, y que alguien les limpie la sangre. Pero de momento seguiremos adelante; creo que llegamos tarde.

El trío siguió caminando. Al doblar la última esquina se encontraron frente a la puerta tras la cual se hallaba el estrado elevado desde el que se dominaba la sala de audiencias de mayores dimensiones de la casa Baenre. Un par de centinelas custodiaban la puerta para asegurarse que nadie se colaba para apuñalar a la madre matrona por la espalda. Al verla, ambos se pusieron en actitud de firmes.

Triel atravesó majestuosamente la puerta, seguida por Jeggred y la secretaria. La sala estaba tenuemente iluminada con luz mágica para facilitar la lectura de los documentos. Un dulce aroma perfumaba el aire, y el techo estaba adornado con un

fresco de Lloth. Los guardias dispuestos a lo largo de las paredes —elfos oscuros cerca del estrado, y más allá esclavos ogros y minotauros— saludaron, mientras que suplicantes y solicitantes le dirigían la reverencia adecuada según su posición social: desde inclinar la cabeza y extender las palmas de las manos sin perder ni un ápice de dignidad, hasta arrojarse vilmente al suelo.

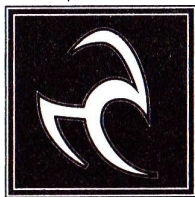
Mientras los observaba desde la plataforma elevada, Triel pensaba que era increíble la cantidad de drows que acudían a la audiencia que la matrona celebraba cada diez días. Cuando dirigía la Academia tenía la impresión de que siempre había alguien que requería su atención, pero eso no podía compararse con las hordas de idiotas que constantemente acosaban a la matrona Baenre, muchas veces para pedirle que resolviera asuntos triviales o incluso disparatados.

Triel tomó asiento en el trono de su madre, una pieza que valía el rescate en oro de una emperatriz, con un ancho y llameante respaldo tallado de modo que se asemejara al arco de una telaraña. Su predecesora había sido una mujer alta y fornida, por lo que ella siempre se sentía un poco infantil y perdida en ese trono. No obstante, tenía el suficiente espíritu irónico para comprender el accidental simbolismo.

Entre la multitud que esperaba descubrió en primera fila a Faeryl Zauvirr con un voluminoso rollo de papeles bajo el brazo. La madre matrona sonrió, pues al menos sabía cómo iba a tratar a esa solicitante en concreto. Gracias a la diosa, para variar, Waerva, una de las mujeres de menos importancia de la casa, había demostrado su utilidad. Le había proporcionado información importante sobre Faeryl y le había sugerido qué hacer con ella.

Triel decidió que sería una buena idea empezar con una exhibición de autoridad y sagacidad. Tal vez eso marcaría la pauta para el resto de la sesión. Esperó a que el heraldo concluyera con los ceremoniales y que la multitud se levantara. Entonces, manchada aún de sangre y sintiéndose segura por la presencia de Jeggred tras el trono, indicó con un gesto a Faeryl que se acercara.

capítulo



seis

A Faeryl le complació haber sido elegida la primera. Pensándolo bien se dio cuenta de que nada habría cambiado de no haberse asegurado una posición justo delante del estrado. Los altivos menzoberranios solían fingir falta de interés por otros enclaves drow, pero eran conscientes de la importancia de Ched Nasad.

Aunque con esfuerzo, reprimió el impulso de apresurarse y se acercó al trono con un paso majestuoso que estaba en consonancia con la dignidad de su cargo, con la importancia de su casa y con la grandeza de su ciudad natal. No fue tampoco nada fácil hacer una segunda reverencia de un modo elegante sin dejar caer el rollo de los mapas, pero lo logró.

—Embajadora —la saludó Triel sin especial entusiasmo. Tal vez consideraba inapropiada su presencia allí.

—Madre matrona. —Faeryl era alta, de hombros anchos y talle grueso según los criterios de su esbelta raza, por lo que a su lado la matrona Baenre parecía una enana—. Sé que en ocasiones nos reunimos en privado, pero tras unas semanas de reflexión he llegado a una conclusión tan grave, que me veo obligada a ponerla en vuestro conocimiento sin más demora.

—¿Qué conclusión es ésta? —preguntó Triel.

La madre matrona mostraba una indiferencia rayana en la frialdad. Tal vez estaba demasiado preocupada por su desgracia.

Por supuesto, Faeryl era víctima del mismo malestar, pero para su propia sorpresa descubrió que la preocupaba tanto, si no más, el bienestar de la casa Zauvirr y de la espléndida ciudad en la cual ésta amasaba su fortuna, libraba sus batallas encubiertas y desplegaba su magia.

—Estoy muy atenta a la llegada de caravanas procedentes de Ched Nasad, y hace ya dos meses que no llega ninguna. Ninguna. Como sin duda ya sabéis, en la Ciudad de las Telarañas Relucientes convergen grandes rutas comerciales, y desde allí se canalizan las mercancías a Menzoberranzan. Al menos la mitad de los artículos que llegan a vuestra caverna pasan por nosotros. No obstante, ahora no llega nada. El constante flujo de caravanas ha cesado, lo cual, excepto en tiempo de guerra, no tiene precedentes.

—Ciertamente es curioso que todos los clanes de mercaderes elijan otros destinos, pero estoy segura de que en el próximo viaje, o en el siguiente, volverán a

venir a Menzoberranzan.

Faeryl tuvo que hacer verdaderos esfuerzos para serenarse y no fruncir el entrecejo. De no conocerla, hubiera pensado que Triel estaba siendo deliberadamente obtusa.

—Sospecho que es más que una coincidencia —insistió la embajadora—. En la Antípoda Oscura acechan infinitos peligros, y los filósofos nos advierten que continuamente se generan otros nuevos. ¿Y si algo ha cortado la ruta entre Menzoberranzan y Ched Nasad? ¿Y si ese algo mata a todo aquel que pretende pasar?

—Ambas ciudades están conectadas por más de un túnel —intervino de pronto el draeghloth con voz retumbante, y pese al perfume que flotaba en el aire, Faeryl percibió el olorcillo putrefacto del aliento de la criatura—. ¿Es así o no?

—¡Exactamente! —Triel alargó el brazo sobre el borde del trono dorado y dio una palmadita aprobadora al semidemonio en una pierna—. Tu teoría no se sostiene, embajadora.

Como tantas otras veces, Faeryl deseó que la madre de Triel siguiera al frente de la casa Baenre. Aunque no resultaba fácil lidiar con la vieja, avariciosa y cruel tirana, y muy probablemente hubiera mantenido a su lado al draeghloth como signo de la aprobación de Lloth, además de para gozar del talento para el asesinato del semidemonio, nunca hubiera tolerado que hablara sin pedir antes permiso en una audiencia oficial. De hecho, la antigua matrona Baenre no toleraba la falta de respeto en nadie.

—Si la amenaza la constituye más de un monstruo —prosiguió la embajadora—, o más de una manifestación de un fenómeno, podría cortar más de un túnel.

Triel se encogió de hombros.

—Si tú lo dices...

—Dudo en mencionarlo para no ser tildada de alarmista, pero es posible incluso que Ched Nasad haya sufrido una desgracia.

—¿Una desgracia tan súbita y total que ninguna de tus compatriotas haya podido enviar un mensajero a Menzoberranzan? —replicó Triel—. Tonterías. Ni siquiera Golothaert, la patria de nuestros antepasados, pereció en una hora. Además, sé de primera mano que en los últimos días han llegado varios comunicados de Ched Nasad.

—Yo misma he recibido algunos de esos mensajes, madre matrona, y las excusas que presentan son muy sospechosas, por no decir otra cosa. Sea como sea, la escasez de tráfico procedente de Ched Nasad requiere una investigación, y como representante de mi ciudad en Menzoberranzan esa responsabilidad recae en mí.

—Nadie te la ha impuesto.

—La asumo libremente. No obstante, no creo conveniente aventurarme en la Antípoda Oscura con la única protección de mis servidores. Los mercaderes viajan

acompañados de una fuerte escolta. Cualquier cosa capaz de destruir a todos esos comerciantes podría acabar conmigo rápidamente, en cuyo caso, madre matrona, las sacerdotisas de Menzoberranzan no averiguarían qué amenaza acecha más allá de los límites de la ciudad. Así pues, solicito que me proporcionéis una escolta adecuada. Iré a Ched Nasad para comprobar qué es lo que ocurre.

—Posees un espíritu muy emprendedor —comentó Triel—; lo cual te honra. Por desgracia, en estos momentos Menzoberranzan necesita todas sus tropas. Resulta que todos los soldados están de maniobras.

Faeryl adivinó la razón por la cual Triel no deseaba renunciar a parte de su capacidad militar en esos momentos. Desde luego su prudencia era comprensible, pero no tenía en cuenta la gravedad de las noticias que acababa de comunicarle.

—Madre matrona, si no se reanuda el comercio con Ched Nasad, los elfos de Menzoberranzan se verán privados de incontables comodidades. Los artesanos se quedarán sin la materia prima que necesitan para trabajar. Seguramente vuestros propios clanes de mercaderes enviarán caravanas a mi ciudad, y muy probablemente esas expediciones no regresarán.

—Supongo que algún varón avisado importará las mismas mercancías a través de una ruta distinta a fin de beneficiarse.

Faeryl empezaba a sentirse como si viviera una pesadilla.

—Matrona, no hablaréis en serio, ¿verdad? Ched Nasad es la única fuente de riqueza de la que dispone vuestra gente.

¡Por todos los demonios de la telaraña! ¡Si Ched Nasad era incluso más populosa que Menzoberranzan! Los dos reinos habían sido iguales durante mucho tiempo, aunque la casualidad había querido que la Ciudad de las Telarañas Relucientes perdiera su independencia y quedara reducida al vasallaje.

Triel extendió sus delicadas manos de obsidiana en un gesto de impotencia y resignación.

—Una riqueza que nos pertenece tanto si está almacenada en Ched Nasad como en nuestras criptas en Menzoberranzan.

Faeryl no sabía qué más decir. Ningún argumento, por convincente que fuera, parecía capaz de atravesar el escudo de insulsa y casi burlona autocomplacencia tras el cual se había refugiado Triel.

—De acuerdo —dijo la embajadora entre dientes, luchando por no perder la calma—. Si es preciso me las arreglaré sin vuestra ayuda. Aunque me cueste todo lo que tengo, contrataré a algunos mercenarios de Bregan D'aerthe.

—No, querida —la corrigió Triel, risueña—, eso no será necesario.

—No comprendo.

—No puedo darte permiso para partir de modo tan precipitado. ¿Quién hablaría entonces en nombre de tu gente? Y, lo más importante, creo que tal vez tengas razón;

es posible que algún nuevo peligro aceche en la Antípoda Oscura y mate a todo lo que se le pone por delante. No quiero que también te mate a ti. Te tengo en muy alta estima y, desde luego, no quisiera que otros nobles de Ched Nasad crean que te he enviado alegremente a la muerte. Podrían deducir que desprecio incluso a los más altos representantes de tu espléndida ciudad, cuando, en realidad, nada está más lejos de la verdad.

—Me honráis. No obstante, teniendo en cuenta lo que está en juego...

—No hay nada más importante que tu seguridad. En estos tiempos tan agitados podría pasarte cualquier cosa si tratas de atravesar los túneles. Supongamos que logras dejar atrás el Bauthwaf; una de las patrullas de Menzoberranzan, tan agotada que imagina a enanos agazapados detrás de cada estalagmita, podría confundir a tu grupo con una fuerza hostil y arrojar contra vosotros una lluvia de dardos envenenados. En ese caso tendrías una muerte muy dolorosa a manos de tus amigos, y eso es algo que nunca me podría perdonar.

Faeryl notó que un escalofrío le recorría la columna vertebral al interpretar las palabras de Triel: la madre matrona acababa de prohibirle bajo pena de muerte que abandonara la ciudad.

Pero ¿por qué? ¿Qué explicaba la súbita hostilidad de la matrona Baenre? Faeryl estaba totalmente a oscuras, hasta que por casualidad miró al draeghloth, y algo en la impúdica mirada del semidemonio le dio la clave.

Triel había decidido que Faeryl no era una diplomática sino una espía, una agente de algún poder enemigo de Menzoberranzan que había tramado todo ese asunto de los mercaderes desaparecidos para proporcionar a Faeryl la excusa perfecta para abandonar la ciudad y revelar lo que sabía a sus superiores.

La matrona Baenre no podía permitirlo; no podía permitir que una espía pregonara por ahí la recién descubierta debilidad de Menzoberranzan. No podía correr ese riesgo, pues entraba dentro de lo posible que no todos los enclaves drows hubieran sufrido la misma calamidad y, aunque todos estuvieran afectados, muy posiblemente los enanos, los duergars, los svirfneblins y los ilitas no la sufrían.

Lo que no se explicaba era por qué Triel había llegado a ese convencimiento. ¿Quién le había metido esa idea en la cabeza, y qué ganaba esa persona impidiendo que Faeryl saliera de la ciudad?

La embajadora apretó los dientes y reprimió el impulso de interrogar a la matrona acerca de sus verdaderas preocupaciones. Sabía que no conseguiría que Triel Baenre hablara abiertamente de las alegaciones en su contra. La matrona hallaba un maligno placer en fingir, por lo que se limitaría a mostrarse conmovida porque Faeryl dudara de su confianza y su buena voluntad.

Si deseaba evitar más humillaciones, lo único que podía hacer era seguir adelante con la farsa. Así pues, sonrió y dijo:

—Como ya he dicho antes, madre matrona, vuestra preocupación por mí me honra, y naturalmente os obedeceré. Permaneceré en la Ciudad de las Arañas y gozaré de los muchos placeres que ofrece.

—Perfecto —declaró Triel, aunque Faeryl adivinó lo que pensaba: «así sabremos dónde encontrarte cuando llegue el momento de arrestarte».

—Con vuestra venia me retiro. Veo que muchos esperan para consultaros en vuestra sabiduría.

—Ve con mi bendición.

Tras una última reverencia, Faeryl abandonó la sala y fue caminando por la enorme ciudadela Baenre hasta llegar a un corto pasillo de conexión en el que tenía la certeza de estar sola. Entonces se sacó de debajo del brazo el rollo de mapas de la Antípoda Oscura que había llevado pensando que Triel y ella los consultarían juntas y, apretando los dientes, los estrelló repetidamente contra la pared hasta que el rígido cilindro de pergamino colgó lacio en sus manos.



Gomph y Quenthel paseaban por la meseta mientras observaban cómo los aprendices y los maestros de Sorcere realizaban los rituales. Los cánticos y el acre olor del incienso saturaban el aire junto con varios fenómenos conjurados: destellos de luz, sombras danzantes, rostros demoníacos que aparecían y desaparecían, gemidos y crujidos.

Todo ello debía servir para colocar nuevas barreras de protección alrededor de Tier Breche.

Gomph no pudo por menos que sentirse impresionado; en conjunto, sus subalternos estaban haciendo un buen trabajo, aunque ninguno de los encantamientos que colocaban se podría resistir al archimago. De hecho, puesto que él era quien los supervisaba aún le resultaría más fácil superar las barreras.

—Me pregunto si todo esto realmente nos protegerá —dijo Quenthel, ceñuda. La brisa conjurada por uno de los hechizos agitó la larga falda que llevaba.

Al archimago le sorprendía que ni siquiera después del ataque de Beradax su hermana llevara armadura. Tal vez creía conveniente hacer alarde de confianza delante de las asustadas novicias y sacerdotisas.

—Contra el demonio no nos protegieron —siseó una de las serpientes que formaban el látigo de la suma sacerdotisa, y que poseían el don de la palabra que irritaba al mago.

Cuatro de las serpientes se retorcían en todas direcciones, atentas a posibles peligros. La quinta mantenía sus fríos ojos clavados en Gomph, aunque el archimago estaba convencido de que su hermana no sospechaba que fuese él quien trataba de matarla. O tal vez sí, pero no de manera específica, sino que lo incluía dentro de un

numeroso grupo de posibles sospechosos formado, entre otros, por subordinadas que aspiraban a dirigir Arach-Tinilith y por la miríada de enemigos de la casa Baenre. Tal vez Triel trataba de anticiparse al inevitable día en el que Quenthel la desafiaría por el poder.

—Con el tiempo los encantamientos pierden fuerza —explicó Gomph, y esta vez estaba siendo sincero—. Los nuevos serán más fuertes. Lo suficiente, espero, para que estés segura en Arach-Tinilith.

—No sólo el templo está en peligro. La próxima vez un demonio podría atacar Sorcere o Melee-Magthere.

—Comprendo —repuso Gomph, aunque lo que pensaba era: «no cuentes con ello».

—Ya he visto suficiente —declaró la sacerdotisa, cada vez más ceñuda—. Vigila que tus varones no haraganeen. Quiero que acaben de colocar todas las defensas antes de que te marches para lanzar el hechizo a Narbondel.

—Dalo por hecho.

Quenthel dio media vuelta y regresó a Arach-Tinilith. La entrada principal al imponente templo en forma de araña se había convertido en un mero agujero de extraño aspecto. Los artesanos aún trabajaban para reparar las abolladas hojas de adamantina de las puertas. Gomph sonrió al pensar cómo debía de fastidiar eso a su hermana. Conociéndola como la conocía, estaba bastante seguro de que ya habría descargado sobre los pobres artesanos del metal todo el peso de su desagrado.

Bueno, tal vez no tendrían que seguir soportándola mucho tiempo más, se dijo el archimago mientras jugueteaba con un pequeño ornamento: una piedra negra engarzada en una garra de plata que le colgaba sobre el corazón.

Quenthel no le había preguntado por esa joya, y tampoco Gomph había esperado que lo hiciera. Siempre llevaba su amuleto de la eterna juventud y el broche que le ayudaba a imbuir Narbondel de cálido resplandor. Además de esas dos joyas solía adornar la túnica de su cargo con un abanico de fetiches y talismanes que cambiaba constantemente a su antojo y según las tareas mágicas que debía realizar un día determinado. Así pues, su hermana no tenía ninguna razón para sospechar que esa baratija en particular tuviera una importancia especial, al menos no para ella.

En caso de que se hubiera fijado en ella, seguramente habría supuesto que la piedra era ónice, ébano o azabache. En realidad era un trozo pulido de marfil procedente del cuerno de un unicornio. Gomph había dado muerte al mágico equino, que los despreciables elfos de la superficie consideraban un animal sagrado, en un ritual necromántico. Y el amuleto era negro a causa del ente que había aprisionado en su interior tan sólo dos horas antes.

—Esa era ella —murmuró en voz demasiado baja para que ninguno de los hechiceros que pululaban a su alrededor pudiera oírlo—. ¿Has captado su olor?

Sí, repuso el demonio. La silenciosa voz sonó en el interior de la cabeza de Gomph como un caracol que se arrastrara. *Aunque no era necesario. Tal vez sea ciego, pero eso nunca me ha impedido localizar a mis presas.*

—Tan sólo quería asegurarme. ¿Tendrás éxito donde Beradax fracasó?

Naturalmente. Nunca nadie de tu mundo se me ha escapado. Luego, devoraré el alma de Quenthel muy poco a poco.

Seguramente el espíritu infernal cumpliría su promesa y, si fracasaba, Gomph tenía otros seis esperando para intentarlo. Otra posibilidad era que no tuviera que enviar a ningún demonio más contra Quenthel, pues había manipulado los acontecimientos de tal forma que inspiraran a asesinos de carne y hueso.

Un estudiante de tercer año se acercó a él corriendo, con una gruesa varita de calcedonia en la mano, lo cual le recordó que debía ocuparse de asuntos más inmediatos. El archimago suspiró y se dispuso a enseñar al muchacho el funcionamiento de la varita.



Fingiendo interés en el surtido de dagas pésimamente forjadas y mal equilibradas que ofrecía un vendedor ambulante, Ryld se volvió e inspeccionó subrepticamente la intersección.

Un mendigo con supurantes heridas en las piernas, que el maestro de armas sospechaba se había infligido él mismo, gritaba pidiendo limosna y agitaba un cuenco de cerámica. Puesto que ningún drow en su sano juicio experimentaría nunca una punzada de piedad, el mendigo se había estacionado cerca de la entrada de una destartalada pensión en la que se alojaban razas diferentes a la drow.

Una mujer pasó a su lado apresuradamente con un palo en forma de gancho puntiagudo, que cuando uno se fijaba mejor era como una pica, sobre el hombro y una comadreja gigante atada con una correa. Obviamente era una exterminadora que se disponía a aniquilar alguna plaga en un edificio.

Un crispado noble de la casa Hunzrin desenvainó su estoque y golpeó con la parte plana a un plebeyo que no se había apartado de su camino con la suficiente premura. Los Hunzrin eran bien conocidos por su arrogante virulencia. Tal vez era debido a que controlaban la mayor parte de la agricultura de Menzoberranzan, o tal vez era un modo de resarcirse pues, pese a su riqueza nunca habían logrado salir del Myr Este.

Otros personajes grises y de aspecto famélico desfilaban rápidamente, absortos en sus propios asuntos.

—¿Reviviendo recuerdos de infancia? —preguntó el mago.

—Olvidas que nací en el Braeryn y me costó lo mío ascender hasta Myr Este —repuso el guerrero.

—Apuesto a que te limitaste a echar un vistazo a tu alrededor antes de seguir

subiendo.

—Exactamente. Acabo de comprobar que nadie nos sigue.

—Qué lástima. Albergaba la esperanza de que si seguíamos preguntando en diferentes lugares en los que se reúnen varones, más amigos de los fugados tratarían de asesinarnos o al menos de averiguar qué nos proponemos. Quizá los renegados son demasiado astutos.

—¿Qué haremos ahora?

—Entrar en la siguiente taberna de mala muerte, supongo. —Mientras seguían caminando, Pharaun prosiguió—: ¿Te he contado alguna vez cómo, cuando llevaba dos días en mi primera misión en el mundo de arriba, acabé siguiendo a un mago humano bajo un ardiente sol? El resplandor me cegaba, tenía los ojos...

—Basta ya. Me lo has contado un millón de veces.

—Bueno, es una buena historia, y sé que te gustará escucharla de nuevo. Como te iba diciendo, el resplandor me cegaba y...

Los dos maestros continuaron caminando y pasaron frente a un portal totalmente cubierto con telarañas. Como estaba prohibido so pena de sacrilegio romper la trampa de seda hasta que llevara un tiempo abandonada, los desafortunados ocupantes de la casa habían colocado una caja bajo la ventana que se abría en la fachada para poder entrar y salir de la casa.

Al otro lado de la calle, una andrajosa niña mestiza —medio humana medio drow— pasó rozando a un trabajador borracho y luego apretó ligeramente el paso. Aunque Ryld no había visto cómo robaba la bolsa al beodo, estaba casi completamente seguro de que lo había hecho.

Pharaun se detuvo de repente.

—Mira esto —dijo.

Ryld se volvió y notó cómo el peso de la larga *Tajadora* se desplazaba ligeramente en su espalda. En la boca de un callejón alguien había pintado torpemente en la pared el rudimentario dibujo de una garra rodeada de llamas. Pese a su pequeño tamaño y a que la habían pintado de un color que apenas resaltaba contra la piedra, Ryld se disgustó consigo mismo porque Pharaun la hubiese visto y él no. No obstante, se consoló pensando que seguramente los magos tenían olfato para los glifos.

—¿Sabes qué es? —preguntó Pharaun.

—Un emblema de la horda Garra Skortch, una de las mayores tribus de orcos. También yo he estado una o dos veces en los reinos que ven el sol, ¿recuerdas?

—Magnífico. Me alegro de que confirmes mi identificación. La siguiente pregunta es: ¿Qué hace aquí?

—Me imagino que lo habrá pintado un orco —contestó Ryld, no sin antes mirar atentamente a su alrededor para evaluar posibles amenazas.

—Ya, eso ya lo supongo. Pero ¿has conocido a algún siervo que ose hacer tal cosa?

—No.

—Claro que no. ¿Qué esclavo se atrevería a afeer la ciudad sabiendo que todos los drows nos enorgullecemos de su perfección?

—Un loco. Todos hemos visto ejemplos de criaturas que enloquecen bajo el látigo.

—En cuyo caso atacan a sus capataces. No se dedican a pintarrapear las paredes. Me gustaría interrogar a las personas que viven en las casas a ambos lados. Quizás ellos puedan arrojar un poco de luz sobre este asunto.

—Te interesas por cosas realmente curiosas —comentó Ryld, sacudiendo la cabeza—. A veces me parece que también tú estás un poco loco.

—Los genios somos unos incomprensidos.

—Escucha, sé que no podrás quitarte de la cabeza este pequeño enigma, pero te recuerdo que tratamos de localizar a unos fugitivos y que en ello te va la vida. Centrémonos en eso.

El delgado y espigado mago sonrió.

—De acuerdo.

Y siguieron adelante.

—Pero luego —prosiguió el mago—, cuando hayamos encontrado a los renegados y nos hayamos cubierto de gloria, o al menos hayamos convencido a Gomph de que me permita seguir vivo, me ocuparé del dibujo.

Habían cubierto otro bloque de casas cuando del cielo cayó una columna de rugiente fuego amarillo que rodeó a Pharaun. Se oyó un aleteo, y una flecha voló hacia Ryld.



Aunque el espíritu infernal no podía ver los nuevos hechizos en torno a Tier Breche, cuando la atenuada proyección de su sustancia se derramó sobre ellos, pudo sentirlos.

Metafóricamente hablando, esas protecciones mágicas podían compararse con un castillo: primero estaba la mota, un abrupto montículo que frenaba el asalto enemigo mientras los defensores lanzaban una lluvia de proyectiles. En lo más alto se alzaban los gruesos y altos muros, supuestamente inquebrantables e infranqueables, en medio de los cuales se abría el portón defendible con lanzas y flechas que podían dispararse desde las tres direcciones. Dentro del pasaje en sí, se habían practicado agujeros en el techo para derramar aceite hirviendo sobre los invasores, y más allá se alzaba una torre de entrada coronada por almenas, otra barrera que cerraba la primera sección del patio y atrapar así al enemigo.

La primera contramagia de Gomph había permitido al difunto Beradax —cuya

muerte nadie lloraba— irrumpir en la fortaleza como un enorme ejército equipado con catapultas, arietes y torres de asedio. El segundo intento del archimago podía compararse con un equipo de zapadores que excavaran un túnel para cruzar por debajo de las murallas, con la diferencia de que ese túnel discurría por el espacio extradimensional.

Tal como lo entendía el espíritu infernal, el mago Baenre había concebido ese método a fin de provocar en las residentes de Arach-Tinilith otro tipo de terror: ya habían experimentado el temor a la alarma de los gritos y estaban a punto de experimentar el terror de la muerte que se deslizaría entre ellas sin previo aviso.

El ente retrajo sus largos tentáculos de sustancia ectoplásmica —él y los de su clase no tenían nombre, gracias a lo cual la mayor parte de hechiceros no podía invocarlos— e introdujo su cuerpo sin forma en el túnel no sin un cierto temor. Si la magia de Gomph era incapaz de neutralizar los conjuros de sus subordinados, el espíritu lo descubriría de un modo muy poco agradable para él.

Mientras se arrastraba sigilosamente por el túnel sentía las defensas situadas por encima y alrededor: encantamientos semejantes a hachas en precario equilibrio, prestas para caer, deseando hacerlo, o tensos cables trampa conectados a ballestas, o abrojos desperdigados con profusión por el suelo. Esos dispositivos, forjados con fuerza mística, casi temblaban como seres vivos sintiendo el impulso de matar, pero ninguno de ellos detectó al intruso.

El otro extremo de túnel, que para los ojos mortales no existía a menos de que se ayudaran de la magia, desembocaba en un corredor. El espíritu infernal salió y se orientó. Se encontraba en una de las patas de la araña anejas a Arach-Tinilith, bastante lejos de los aposentos de Quenthel, pero no importaba. El intruso estaba convencido de que nada le impediría llegar hasta su objetivo.

Agazapado, dobló una esquina y entonces vio a una novicia de guardia. Afortunadamente, la elfa drow no reparó en él, aunque ello no era nada extraño. Por alguna razón que al espíritu infernal se le escapaba, Gomph le había dado la forma de un demonio de la oscuridad, por lo que se confundía con la habitual y vacía penumbra que reinaba en el templo.

El espíritu infernal sentía ávidos deseos de matar a la mortal, pero Gomph le había prohibido hacer daño a nadie más que a Quenthel, a no ser que alguna estúpida tratara de impedirle llegar hasta su presa. Con una punzada de pesar se deslizó sin ser visto junto a la centinela y continuó adelante. No tardó en llegar a una hilera de celdas: pequeñas habitaciones en las que las estudiantes recitaban las plegarias.

Tan sediento de sangre estaba, que el corredor se le hizo interminable. No obstante, no tardó mucho en alcanzar el cefalotórax de la araña, el corazón del templo, iluminado por antorchas, que albergaba las más espléndidas capillas, los altares más sagrados y los aposentos de las principales sacerdotisas del templo.

El intruso fluyó hacia una espaciosa y vacía cámara octogonal, donde el aire era bastante más fresco que en las habitaciones que la rodeaban y en los corredores. Entre las ocho entradas rectangulares abiertas se alzaban estatuas de Lloth, y en el suelo, líneas taraceadas y curvas doradas definían un complejo sello mágico: un pentáculo focalizado en un nexo de poder en el centro exacto de la sala. La misma figura adornaba el elevado techo, reforzando el encantamiento.

El espíritu infernal no tenía ningún interés en descubrir en qué consistía ese encantamiento. Así pues, avanzó pegado a los muros, procurando no tocar los bordes del símbolo.

Ondas de poder que emanaban del centro del símbolo lo golpearon, como si algo despertara o se hiciera más real en el corazón de esa sala. Algo afilado se clavó en la parte superior del vaporoso cuerpo del espíritu, y por un instante el inesperado dolor lo dejó aturdido.

Al mismo tiempo algo trataba de atraerlo hacia el centro del pentáculo. La oscuridad viva se dio cuenta de que, aunque no era sólida, algo la había atrapado con algo parecido a un anzuelo y una caña. Por ello supo que no bastaba con evitar el pentáculo. Al parecer, cuando uno entraba tenía que pronunciar una contraseña o algo similar.

El tirón cesó bruscamente, y el dolor disminuyó. La oscuridad trató de recuperarse del shock y la desorientación, miró alrededor y distinguió a otro ente. El rival era casi tan amorfo como el mismo espíritu infernal, pero su núcleo era una masa dura y firme formada por protuberancias y ángulos.

El atacante proyectó más partes de sí mismo a fin de atravesar la oscuridad. El demonio sintió que los agujeros quemaban y se agitó de manera incontrolable. Notaba como si el otro le estuviera chupando su vitalidad.

El asesino de Gomph se dio cuenta con algo semejante al asombro de que estaba siendo atacado por un frío capaz de extinguir una vida mortal en un abrir y cerrar de ojos. Era una sensación de dolor totalmente nueva para el intruso, pero el prisionero del pentáculo no era únicamente frío, sino la esencia misma del frío, la pura idea del frío encarnada, del mismo modo que el espíritu infernal simbolizaba hasta cierto punto la idea de la oscuridad.

Fragmentos del asesino empezaron a cuajar, pegarse y endurecerse hasta que adquirieron una frágil rigidez y se rompieron. Aún no había sufrido auténtico daño, pero si quería salvarse sabía que debía pasar al contraataque.

Cubrió al espíritu del frío con su borde anterior y descubrió en la estructura del rival —semejante a una masa de hielo— puntos de tensión, finísimas fisuras y juntas imperfectas.

El agente de Gomph conjuró tentáculos como martillos con los que aporreó los puntos débiles. Asimismo introdujo delgados planos de sí mismo en las fisuras y

también hizo presión para separar los bordes y agrandarlas.

El espíritu de frío retiró las gélidas garras de su enemigo y su mente balbuceó una psiónica oferta de rendición. La nube de oscuridad hizo caso omiso y continuó el ataque.

El congelado prisionero del pentáculo estalló en pequeñas partículas de escarcha que salpicaron un instante a la oscuridad antes de desvanecerse.

Muy complacido consigo mismo, el demonio victorioso se volvió e inspeccionó todas y cada una de las entradas para comprobar si la batalla había llamado la atención de alguien. No tenía visos de ello, lo cual era lógico, pues la refriega había sido bastante silenciosa y se había librado en su mayor parte en otro nivel de existencia.

La oscuridad llegó a la entrada de los aposentos de Quenthel sin ningún otro incidente. La puerta estaba guardada por otra centinela, armada con una maza de pinchos tan llena de energía mística que crepitaba. Si no la eliminaba, era posible que oyera los gritos de su superiora e interviniera. El demonio no podía permitirlo. Así pues creció en torno a la sacerdotisa, cegándola. Inmediatamente dio forma a un tentáculo que arrolló alrededor del cuello de la drow.

La mujer se debatió y al fin murió asfixiada. Su asesino la dejó en el suelo y se deslizó por debajo de la puerta.

Los aposentos privados de Quenthel estaban decorados con montones de costosos iconos. Eran tantos que más bien parecía un templo de Lloth. Pero por lo demás, la espaciosa habitación apenas tenía muebles, aunque las pocas piezas eran exquisitas. Parecía que la dama matrona de Arach-Tinilith practicara un ascetismo que chocaba con las sibaríticas costumbres imperantes en Menzoberranzan.

La oscuridad envió una intangible onda de sí mismo para tantear el terreno. Al instante descubrió un elemento de las defensas personales de Quenthel. No se trataba, como el espíritu infernal había esperado, de una trampa confeccionada con poderosa magia divina, sino de un sencillo carillón de cristal transparente que colgaba de modo que un intruso desapercibido chocara con él con la cabeza. Al parecer, la sacerdotisa Baenre pensaba que mientras contara con un segundo para prepararse era capaz de enfrentarse personalmente a cualquier amenaza.

Tal vez. Pero jamás lo averiguaría pues no tenía ninguna intención de avisar de su presencia. El demonio halló una cierta satisfacción irónica en deslizar su vaporosa forma entre las campanillas de cristal sin siquiera rozarlas.

Quenthel estaba sentada sobre una alfombra con la espalda muy recta, los ojos cerrados —sin duda sumida en el ensueño— y las piernas cruzadas. Dos arcones de hierro colocados contra la pared del fondo, así como una alacena supuestamente secreta, enviaban fuertes pulsaciones de energía mística. La gran sacerdotisa había conjurado una magia formidable para proteger sus más preciadas posesiones.

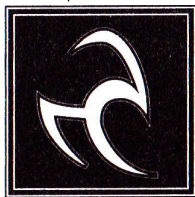
Lamentablemente no era tan cuidadosa con su propia vida.

El demonio avanzó flotando. Algo se irguió y siseó encima de una mesilla: eran las cinco víboras que conformaban un látigo encantado. Debido al poder mágico que brillaba con tal intensidad en el fondo de la habitación, no se había dado cuenta de las emanaciones más débiles de las serpientes.

Sin embargo, no importaba. La oscuridad animada estaba ya tan cerca de su presa que nada podría interponerse. Solidificó una sinuosa cinta de sí mismo con la que golpeó la mesilla y lanzó al suelo el látigo de serpientes. Simultáneamente, con velocidad de vértigo, se estiró y atacó a Quenthel.

La drow abrió sus sesgados ojos pero, naturalmente, no vio más que oscuridad. Cuando abrió la boca para decir algo o gritar, el demonio le introdujo dentro un fino tentáculo.

capítulo



siete

Por un instante el mundo se tornó ardiente y brillante, y Pharaun notó cómo la piel se le chamuscaba. No obstante, cuando el fuego se extinguió no dejó tras de sí más que una memoria táctil de dolor. El jadeante mago evaluó su estado: dejando de lado una o dos ampollas, estaba perfectamente. La combinación de los hechizos protectores tejidos tanto en el chaleco como en el *piwafwi*, su resistencia —innata en los drows— a la magia hostil, y el anillo de plata que llevaba con la insignia de Sorcere habían impedido que sufriera quemaduras fatales.

Ryld había desenvainado a *Tajadora*. Una flecha disparada desde un tejado al otro lado de la calle pasó zumbando, pero el fornido guerrero la apartó en el aire de una estocada. En lo alto, una enorme montura daba vueltas, aunque desapareció de la vista antes de que Pharaun pudiera verla mejor.

—¿Estás bien? —preguntó Ryld.

—Sólo un poco chamuscado.

—Bueno, aquí están los descastados que buscas, y resulta que después de todo no son tan astutos. Tendremos que perseguirlos en el aire u obligarlos a bajar a la calle.

—No haremos ni una cosa ni la otra. Sígueme.

—¿Quieres que huyamos? —inquirió el maestro de armas mientras que con la espada cortaba la trayectoria de otra flecha—. Creía que queríamos atrapar a uno de ellos.

—Tú sígueme.

Pharaun echó a andar por la calle sin dejar de lanzar fugaces miradas hacia arriba, buscando posibles atacantes. Ryld frunció el entrecejo, pero lo siguió.

El maestro de Sorcere percibió movimiento por el rabillo del ojo, e inmediatamente giró sobre sí mismo. Agachado en el borde de un tejado, un hechicero movía las manos en fluidos místicos pases.

Pharaun recitó de un tirón su propio conjuro, gesticulando y hablando rápidamente. Él y el otro mago disputaban una carrera que finalmente Pharaun ganó. De las yemas de sus dedos salieron disparados hacia el hechicero cinco dardos de luz azul celeste que se hundieron en el pecho de su enemigo. Pharaun estaba demasiado lejos para evaluar los daños, pero sí vio cómo su colega agitaba bruscamente los brazos por el dolor. El ataque del maestro de Sorcere había trastocado su propio hechizo.

Ryld desvió otra flecha, y sólo entonces se dio cuenta Pharaun de que la saeta iba dirigida contra él. Un instante después, una maza, que parecía hecha de sombras, apareció de la nada y trató de golpearle la cabeza. Con un rápido movimiento *Tajadora* bloqueó la trayectoria del golpe. Como solía ocurrir con los objetos conjurados, la maza se disolvió al entrar en contacto con la poderosa espada.

—Entremos —dijo Pharaun.

Los dos maestros corrieron hacia la arqueada puerta de arenisca de una de las humildes moradas que flanqueaban la calle. El mago suponía que sus ocupantes habrían atrancado la puerta al primer indicio de pelea, y evidentemente Ryld había pensado lo mismo, pues ni siquiera intentó accionar el picaporte. Lo que hizo fue abrirla de un puntapié, con lo que rompió el cerrojo. El maestro de armas entró como pudo.

La habitación delantera estaba atestada. Era de esperar: la población de Menzoberranzan había crecido considerablemente desde su fundación, mientras que el número de estalagmitas disponibles era naturalmente limitado, y los más pobres vivían hacinados.

Por consiguiente, un gran número de indigentes vivían en aquel tugurio, y muchos de ellos se hallaban reunidos en esa sala común, ya fuere para relajarse o para comer del caldero de hierro lleno de estofado de rote colocado encima de la primitiva mesa. Sorprendentemente, el aroma era apetitoso. A Pharaun se le hizo la boca agua y cayó en la cuenta de que llevaba muchas horas sin probar bocado.

Ryld blandió a *Tajadora* contra los ocupantes de la casa con una ostentosa facilidad calculada para sofocar cualquier impulso agresivo.

—Pedimos disculpas por esta intrusión —dijo Pharaun.

—¿Quieres decirme de una vez por qué huimos? —inquirió el maestro de armas, iracundo.

—La columna de fuego era magia divina, no arcana. —Pharaun levantó la mano en la que llevaba el anillo de plata de Sorcere. Con ese gesto pretendía recordar a su amigo que no sólo poseía el poder de protegerlo de la magia, sino también de identificarla—. Nos atacaban sacerdotisas. Si las hubiésemos matado habríamos llamado la atención, y el consejo aún se mostraría más ansioso de detener nuestra investigación. Incluso podrían decidir matarnos independientemente de cuál sea el resultado de nuestra misión o de lo que Gomph decida.

»Sé que te prometí acción —agregó el mago con una sonrisa—, pero eso tendrá que esperar.

—No es tan fácil escabullirse cuando el enemigo ataca desde arriba —replicó Ryld.

—Soy una fuente inagotable de trucos, ¿aún no te has dado cuenta? —Pharaun saludó con una radiante sonrisa a los indigentes y dijo—: Apuesto a que os encantaría

ayudar a dos maestros de la Academia que realizan una misión de vital importancia. Os aseguro que el archimago Baenre en persona os demostrará toda su gratitud cuando le informe de vuestra colaboración.

Los congregados se limitaron a mirarlo fijamente con el miedo reflejado en sus ojos. Una de las mujeres sacó una maza que tenía el mango de hueso y la cabeza de granito y se la arrojó. Ryld la cogió y la lanzó contra su dueña. La improvisada arma impactó en la frente de la plebeya, la cual se desplomó.

—¿Alguno más desea expresar sus objeciones? —Pharaun aguardó respuesta un segundo antes de proseguir—. Espléndido. En ese caso estaos quietos. Os aseguro que esto no os va a doler.

El maestro de Sorcere sacó un mechón de lana de un bolsillo y recitó un encantamiento. Por la habitación se extendió una siseante onda de trémula energía mágica que al tocar a los indigentes los iba transformando en una copia perfecta de Ryld o de Pharaun. Al único al que no afectó fue a un niño.

—Excelente —declaró Pharaun—. Ahora todo lo que tenéis que hacer es salir afuera y, por vuestro propio bien, dispersaros. Con suerte, algunos de vosotros, o quizá todos, sobreviviréis.

—¡No! —protestó uno de los dobles de Ryld con voz aguda y agitada—. No podéis obligarnos a...

—Claro que sí —le interrumpió el mago—. Puedo llenar la casa de gas venenoso, o mi amigo puede haceros pedazos con la espada... Así que, por favor, sed razonables y salid afuera. Si el enemigo irrumpe en la casa, vuestras posibilidades empeorarán.

Los indigentes lo contemplaron con resentimiento. Pharaun se encogió de hombros y sonrió, mientras que Ryld alzaba a *Tajadora*. Los plebeyos corrieron hacia la puerta.

Los dos maestros se mezclaron con ellos, dispuestos a meterles prisa si era necesario.

—Por las sombras del Abismo —murmuró Pharaun—. No estaba del todo seguro de que accedieran. Pero soy endemoniadamente persuasivo, ¿no crees? Debe de ser por mi cara de honestidad.

—No es mala idea utilizar señuelos —dijo Ryld—. Pero, pensándolo bien, ¿no hubiera sido mejor volvernos invisibles?

—¿Acaso te digo yo por qué extremo tienes que coger la espada? —resopló el mago—. La invisibilidad es un truco vulgar, y estoy seguro de que nuestros enemigos se lo esperan. No obstante, es posible que la ilusión funcione. Se trata de uno de mis hechizos particulares y privados, y los Mizzrym somos célebres por este tipo de engaños. Cuando salgamos, no me pierdas de vista o acabarás huyendo con un falso Pharaun.

La mayor parte de los plebeyos ya había salido. Pharaun inspiró hondo para

tranquilizarse, y él y Ryld se lanzaron al exterior.

Los plebeyos se estaban dispersando tal como Pharaun les había indicado. Al parecer, nadie había atacado a ninguno de ellos. Tal vez el truco había desconcertado completamente al enemigo.

Ambos maestros huían con el resto del grupo, doblando una esquina tras otra. Pharaun empezaba sentir la petulancia de haber burlado al adversario cuando notó algo que vibraba y crujía por encima de su cabeza. Alzó la vista, y lo que fuera le golpeó en pleno rostro y lo tumbó. Desde tan arriba, las gruesas y bastas hebras que formaban la red golpeaban con la fuerza de una cachiporra.

Ryld, igualmente atrapado, maldecía, usando un lenguaje tan vulgar que podría escucharse en el Braeryn.

Pharaun necesitó un segundo para reponerse del impacto y darse cuenta de que se hallaba en una situación peor incluso que lo que había imaginado. La pesada red, tejida a modo de telaraña, tenía vida propia: le arañaba la piel, se movía y se apretaba contra su cuerpo para inmovilizarlo.

Un engendro alado aterrizó en la calle montado por una sacerdotisa que habría sido hermosa de no ser por una cicatriz en la cara. Era la cara de una Mizzrym —delgada, inteligente y sarcástica— pero extrañamente tapada por un antifaz. Pharaun adivinó por qué.

—Sabía que tratarías de engañarme con una ilusión —dijo la elfa, sonriente—, y por eso me he traído un talismán de visión verdadera.

—Pues tenías razón. Hola, Greyanna —replicó Pharaun, y sonrió deliberadamente, aunque dudaba que ella pudiera ver su sonrisa desde fuera de la red.



Quenthel era inmune al miedo y jamás se dejaba llevar por el pánico. Al menos eso había creído siempre. En esa ocasión tampoco se estaba dejando llevar por el pánico, pero se encontraba en un estado de desesperación y desconcierto que complacería a cualquiera de sus enemigos.

No estaba segura, aunque suponía que había despertado del estado de ensoñación por el silbido de las víboras, un golpe y un repiqueteo. Al abrir los ojos no vio nada. Era evidente que alguien había conjurado un globo de oscuridad a su alrededor o, aún peor, le había echado un maleficio de ceguera. Cuando abrió la boca para impartir órdenes a las serpientes del látigo, algo frío y viscoso se introdujo en ella.

Notaba la garganta obstruida y no podía respirar. Al mismo tiempo, otra cosa, algo semejante al frío y hábil extremo del tentáculo de un demonio, la enlazó por la cintura.

Quenthel apartó bruscamente la mano antes de que ese tentáculo invisible se la inmovilizara, y se revolvió para impedir que otros tentáculos que ya notaba en su

cuerpo le sujetaran las extremidades. Ninguno de esos movimientos la ayudaba a respirar mejor.

La gran sacerdotisa golpeaba furiosamente el espacio que la rodeaba, la lógica le decía que su atacante tenía que estar allí, pero sus puños se limitaban a barrer el espacio vacío. El pecho le dolía por la falta de aire, y se sentía próxima a perder el sentido.

Hizo lo único que le quedaba por hacer: morder.

En un principio, sus dientes no lograron atravesar la masa. No obstante, Quenthel redobló esfuerzos, lanzó un gruñido gutural y por fin clavó los dientes en algo correoso y grasiento.

Un instante después ese algo había desaparecido; no la soltó, sino que simplemente se fundió. Los dientes de Quenthel entrechocaron emitiendo un chasquido.

Se puso de rodillas dificultosamente, inspiró profundamente un par de veces y gritó:

—¡Látigo!

—¡Aquí! —respondió Yngoth desde algún punto en el suelo—. No vimos al demonio hasta que ya era demasiado tarde. ¡Es la oscuridad!

—Comprendo.

Al menos no se había quedado ciega. Quenthel había oído hablar de los demonios hechos de oscuridad, aunque nunca había tenido ocasión de invocar a ninguno. Se decía que costaba mucho atraparlos y someterlos.

—¡Guardia! —llamó.

Como esperaba, nadie respondió. La presencia del invasor sugería que la centinela o bien era una traidora o había muerto.

La gran sacerdotisa percibió algo que se aproximaba a ella a gran velocidad. Rápidamente se zambulló a un lado, y algo se estrelló contra la porción de pared situada justo detrás del espacio que la drow acababa de dejar libre. Quenthel acusó el frío del suelo de piedra a través de la camisola de vaporosa gasa que llevaba.

Siguiendo un plan, había ido a parar contra el estante en el que guardaba algunos de sus ropajes. La elfa se levantó de un salto y buscó a tientas por el tablero rectangular de piedra. Por desgracia, algunos objetos cayeron ruidosamente al suelo, pero sus dedos dieron con un hermoso medallón de cristal tallado.

Quenthel entrecerró los ojos e invocó el poder del medallón. Un resplandor cegador inundó toda la habitación. La elfa tuvo que protegerse los ojos mientras esperaba que esa terrible luz destruyera a la oscuridad viva.

La pugna entre la luz mágica y la oscuridad sobrenatural retornó por un breve instante a la habitación la iluminación que tenía antes del ataque del demonio. Por fin Quenthel pudo abrir los ojos.

Su atacante, que no parecía verse afectado por la luz, era una mancha irregular con largos brazos como jirones que serpenteaban por toda la habitación, tan omnipresente como el humo. Absorbía toda la luz sin reflejar ninguna, era de una total negrura y de aspecto engañosamente plano. El ente acercó cautelosamente uno de sus brazos, largos y delgados, al medallón, pero Quenthel lo apartó bruscamente. La saeta de oscuridad cambió de dirección y golpeó el medallón con tanta fuerza que se lo arrancó de la mano. Cuando la joya se hizo pedazos contra el suelo la luz se extinguió inmediatamente.

Por suerte, la iluminación había durado lo suficiente para que Quenthel pudiera localizar otros objetos en el estante. Obedeciendo sus instintos se agachó, el tentáculo le pasó por encima de la cabeza y le alborotó el pelo. La sacerdotisa asió un rollo. Como en la anterior ocasión lamentaba tener que gastar uno de los hechizos que contenía, pero aún lamentaría más morir.

Como ya estaba familiarizada con esos hechizos no necesitaba ver la frase para leerla. Recitó las palabras de memoria, e inmediatamente una llamarada amarilla cayó desde el techo al lugar donde suponía que el núcleo del demonio seguía flotando. La luz del fuego le demostró que seguía allí. La llamarada atravesó de parte a parte al demonio, y todos sus brazos y franjas de oscuridad sufrieron convulsiones.

La columna de fuego se desvaneció enseguida y, pese a que la drow se había protegido los ojos, dejó tras de sí vestigios de una imagen que seccionaba su visión. Tardó un segundo en comprender que esa apagada franja ondulante era lo único que podía ver. La oscuridad había sobrevivido y, una vez más, había cuajado su esencia en torno a ella para impedirle ver.

Eres duro de pelar, dijo mentalmente, y envió esas palabras a la mente del demonio tal como había aprendido a hacer en calidad de emisaria divina de Lloth.

No hubo respuesta, y Quenthel no sintió que se estableciera ninguna conexión entre su mente y la conciencia del demonio. No se trataba de un servidor de Lloth.

Sin duda, viva como estaba e imposible de dominar, la oscuridad trataría de atraparla o golpearla, y en esa ocasión Quenthel sabía que la intuición le fallaba. No podía intuir de dónde llegaría el ataque, ni tampoco hacia qué lado apartarse para esquivarlo. No tenía otro remedio que adivinar, saltar hacia algún lado y no permitir que el hecho de no ver retardara sus decisiones. Giró sobre sus talones, y algo la golpeó en el hombro.

Al principio no fue más que una sacudida, pero luego notó un ardiente dolor en el punto del impacto, y empezó a sangrar. O bien la oscuridad era capaz de endurecer sus miembros para convertirlos en garras o había cogido un arma.

Quenthel dio gracias de que sus maestras le hubiesen enseñado a soportar una herida sin que la impresión la dejase totalmente paralizada e incapaz de evitar el siguiente ataque enemigo. Decidió no dejar de moverse con la esperanza de ser así un

blanco menos fácil.

Se oyó un siseo que surgía casi de debajo mismo de sus pies. Era evidente que las víboras habían logrado localizarla en la negrura y habían reptado hasta ella arrastrando el mango del látigo. Quenthel se inclinó, palpó brevemente los cuerpos fríos y sinuosos de los reptiles, dio con el mango y lo levantó.

Las serpientes se empinaron, silbaron, y cada una de ellas miró en una dirección diferente. Quenthel se dio cuenta de que ellas podían ver algo: la oscuridad se preparaba para atacar.

La sacerdotisa dependía del vínculo psiónico con sus demonios-serpientes. Aunque seguía sin poder ver los tentáculos de su rival, los sentía. Debería conformarse con eso.

La oscuridad fue a por ella. Quenthel giró una y otra vez sin dejar de blandir el látigo. Aunque no podía dirigirlo bien, las mismas serpientes se retorcían en el aire para corregir la posición.

Hacia el final empezaba a jadear, y sus acciones eran cada vez más lentas y feroces, como es natural cuando un combatiente lucha sin tregua. Entonces, algo largo y puntiagudo se le clavó en la parte posterior del muslo.

Por la descarga de dolor y el chorro de sangre, Quenthel supo enseguida que esa herida era más grave que la del hombro. Retrocedió un paso tambaleándose, y la pierna se le empezó a doblar. Las víboras del látigo lanzaron un sibilante grito de alarma.

La drow gritó a su vez para armarse de voluntad, ahogar el dolor y obligar a la pierna a obedecer. Aunque el dolor no cesaba, la pierna volvió a enderezarse.

Inmediatamente, se volvió, arremetió contra el tentáculo que la había herido y lo destrozó a latigazos antes de que pudiera atacarla de nuevo. En ese mismo instante las serpientes detectaron unas manos que se aproximaban al cuello de la elfa. Quenthel giró, las destrozó asimismo, y por fin la oscuridad cesó en sus ataques.

Notando cómo un abundante flujo de sangre le bajaba por la pierna y formaba un charco en el suelo, la drow hizo balance de la situación. Sin duda estaba causándole heridas al demonio, pues de otro modo atacaría sin descanso hasta acabar con ella, pero ello no significaba necesariamente que fuese por el buen camino para matarlo. Por lo que sabía de entes como ése, tenía que causar daño al núcleo que gobernaba los tentáculos, suponiendo, naturalmente, que pudiese alcanzarlo o localizarlo en medio de esa ofuscadora penumbra.

La otra posibilidad era ni siquiera intentarlo, aprovechar ese momento de respiro y huir. No obstante, Quenthel sabía que si ella se movía, el demonio se movería con ella, lo cual significaba que huiría a ciegas. En sus aposentos, la imposibilidad de ver no era una desventaja insalvable, pues los conocía tan bien como la palma de su mano, pero si salía afuera era muy probable que sufriera una mala caída que la

incapacitara. Si eso ocurría, o si la pierna le fallaba antes de encontrar ayuda, el demonio la mataría con total facilidad.

No, se dijo, mataría a esa maldita cosa ella misma rápidamente, mientras aún pudiera mantenerse en pie. La pregunta era: ¿cómo?

Una de las armas de la alacena oculta podría servir, pero no tenía modo de alcanzarla. Mientras ella intentara manipular a tientas la cerradura escondida, el demonio la mataría. Tendría que arreglarse con los recursos que tenía a mano, es decir, usar otro hechizo del rollo y arriesgarse.

El demonio volvió a la carga. Quenthel se defendió y apartó de sí un tentáculo con dientes de sierra en el borde. Siguió un brazo que acababa en un bulbo tachonado, semejante a la cabeza de una maza, listo para aplastarle el cráneo. Pero Quenthel esquivó el golpe, y las víboras hundieron los colmillos en ese brazo obligando a la oscuridad viva a retirarlo.

Un simple tentáculo, sin espadas ni porras en su extremo, avanzó serpenteando hacia ella. Todo indicaba que pretendía enroscarse alrededor del brazo con el que Quenthel blandía el látigo e inmovilizárselo. La drow fingió no darse cuenta.

La franja de oscuridad bajó al suelo, se enganchó alrededor de un tobillo de Quenthel —el de la pierna sana— y bruscamente dio un tirón para tirarla al suelo. Ese cambio de táctica cogió a la elfa por sorpresa, se estrelló contra el suelo y se golpeó la cabeza. Una oleada de dolor le recorrió la pierna y el brazo heridos.

La caída la dejó aturdida un momento. Cuando se recuperó sintió más tentáculos prestos para clavársele en la carne y golpearla. Ya casi no le quedaba tiempo para recitar la frase que activaba el hechizo.

Lo logró. Por lo pelos, pero lo logró.

Quenthel pronunció atropelladamente las tres palabras, e inmediatamente el poder bulló y hormigueó en su interior. La drow lo descargó contra el demonio de oscuridad, lo cual fue muy sencillo porque éste seguía sujetándola. Entonces contuvo la respiración y esperó a ver qué ocurría.

Formaba parte del riesgo el permitir que el enemigo la agarrara. Desatada contra un elfo oscuro o casi cualquier otro mortal, esa magia lo debilitaría hasta matarlo. Sin embargo, dependiendo de su naturaleza, podría ocurrir que el demonio —o lo que fuera— no sintiera en absoluto sus efectos. Era posible incluso que se alimentara de la descarga de energía y se hiciera más fuerte que antes.

El plan funcionó. Su enemigo era vulnerable, al menos hasta cierto punto. Lo supo cuando los tentáculos se agitaron espasmódicamente, y el que le sujetaba el tobillo se desenroscó y la soltó. Durante el instante en que el ente perdió el control del entorno, la oscuridad ambiental desapareció.

Un segundo de visión era todo lo que Quenthel necesitaba para localizar el lugar exacto en el que flotaba el irregular núcleo del demonio. Se levantó como pudo y

atacó renqueando. Cada paso desencadenaba una sacudida de dolor. No obstante, no permitió que eso la frenara.

La criatura de oscuridad se estaba recuperando. Dos de sus tentáculos buscaron a Quenthel. La drow se agachó para eludir uno y propinó al otro un latigazo que lo hizo retroceder.

Dos pasos más y calculó que se hallaba a la distancia adecuada desde la que atacar el amorfo corazón del demonio. Hizo restallar el látigo y gritó de satisfacción cuando sintió que los colmillos de las víboras desgarraban algo más resistente que el aire.

Prosiguió el ataque con la mayor rapidez y energía; gruñía por el esfuerzo a cada latigazo que propinaba. Las serpientes la alertaron que los tentáculos la rodeaban para atacarla por la espalda, pero Quenthel no hizo caso a la amenaza. Si dejaba de atacar el centro de la oscuridad, era posible que no tuviera otra oportunidad.

La oscuridad que nublaba la habitación parpadeó rápidamente. A la titilante luz los movimientos de Quenthel parecían los de un autómata.

La drow notó los tentáculos que la agarraban por detrás y tiraban de ella. Gritó de frustración y rabia. Como en respuesta a sus gritos, los apéndices se disolvieron y la soltaron. La drow cayó al suelo.

Alzó la cabeza y miró en todas direcciones. Ya nada le impedía ver. La mortífera oscuridad había desaparecido. Probablemente el último golpe había sido mortal, aunque el demonio había tardado uno o dos segundos aún en sucumbir.

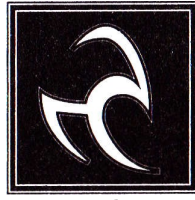
—¡Está muerto! —siseó Hsiv—. ¿Y ahora qué, ama?

—Para empezar... voy a sentarme y... me curaré las heridas. Después iremos a... buscar a la centinela —jadeó, atenuando el vínculo con las serpientes. Si la comunión era muy profunda y prolongada, vestigios de identidad podían fluir en una y otra dirección—. Tendrá suerte si ya ha muerto.

Quenthel deseó sentirse tan valerosa como trataba de aparentar, aunque era consciente de que ése no había sido el último de los asesinos demoníacos enviados contra ella. Había confiado en que el ataque del demonio-araña fuese un incidente aislado y que, de aparecer más, las nuevas barreras de protección alzadas alrededor del templo les impedirían la entrada. Obviamente había pecado de optimista.

Al menos en Arach-Tinilith el poder era ella, por lo que podía movilizar un pequeño ejército de servidoras y recurrir a todos los tesoros mágicos para defenderse. No obstante, esos recursos no le habían servido de nada contra el demonio de oscuridad, y Quenthel no podía evitar preguntarse a cuántos más ataques demoníacos podría sobrevivir una sacerdotisa en su condición.

capítulo



ocho

Los esbirros de Greyanna flotaron a su alrededor: dos guerreros, un mago y otra sacerdotisa. Todos ellos llevaban los antifaces que les cubrían media cara y que les daban el aspecto, engañosamente ridículo, de actores en una pantomima.

Pharaun trató de levitar, pero la red pesaba demasiado. En vista de ello conjuró su estoque animado; el anillo de acero que llevaba se disolvió, el largo y fino estoque se materializó fuera de la red y empezó a cortar las gruesas sogas, aunque con poco éxito. Un estoque era un arma de esgrima que no estaba pensada para aserrar. Pese a la feroz presión de la red, que iba en aumento, el mago tensó los músculos y apuntó con el estoque a los representantes de la casa Mizzrym.

Greyanna se echó a reír.

—¿Pretendes mantenernos a todos a raya con esa ridícula aguja de hacer calceta? —se burló Greyanna.

—Probablemente no —repuso Pharaun, tratando de acercar los dedos a uno de sus bolsillos—. Justamente por eso le he ordenado que te mate a ti la primera.

—¿No me digas?

Con un gesto, su hermana ordenó a los guerreros que avanzaran. Eran hermanos gemelos, con el mismo pelo tirando a amarillo y mentón profundamente hendido, equipados con pálidos arcos que les colgaban de la espalda y que preferían a las habituales ballestas.

Sin desmontar, Greyanna se sacó un rollo del *piwafwi*. Gracias al anillo que le quedaba, Pharaun supo por la compleja corona de energía mágica que relucía alrededor del rollo, que contenía, entre otros, un encantamiento capaz de interferir en hechizos ajenos. Tal vez Greyanna quería utilizarlo para detener la danza del estoque el tiempo suficiente para que sus secuaces lo destruyeran o lo inmovilizaran.

El mago sentía cómo las malditas sogas se le hundían en la carne como cuchillos y casi hasta hacerle sangrar. Desde luego le estaban cortando la circulación y le entumecían las extremidades. Temblando por el esfuerzo logró acercar los dedos otro centímetro.

—Mi compañero es Ryld Argith, maestro de Melee-Magthere —anunció—. Él nunca te ha hecho nada. Si lo matas, los guerreros de la pirámide buscarán venganza.

Enredado como estaba, no le era posible siquiera girar la cabeza para mirar a su amigo, pero podía oír a Ryld gruñir y maldecir mientras sacudía la red. Era evidente

que el guerrero trataba de liberarse, aunque, pese a su extraordinaria fuerza, era poco probable que lo consiguiera si no podía usar un arma.

—Te he vigilado durante años y sé que el maestro Argith es tu camarada más apreciado —dijo Greyanna—. Si lo suelto, tratará de liberarte o de vengarte. Ya se ocupará nuestra madre de apaciguar a Melee-Magthere.

Pharaun se dio cuenta de que la otra sacerdotisa también tenía un rollo preparado, lo cual se le antojó un tanto extraño. No obstante, no era el momento de entretenerse en conjeturas.

Los guerreros se iban aproximando inexorablemente aunque con precaución, y no sólo por el estoque que flotaba en el aire. Desde luego Greyanna era perfectamente capaz de neutralizar el arma, pero temían que Pharaun descargara sobre ellos algún terrible encantamiento que pudiera conjurarse únicamente con la palabra, sin gestos ni un objeto focal. Pharaun lamentaba decepcionarlos. Guardaba en su memoria uno o dos hechizos de ese tipo, aunque ninguno capaz de aniquilar a los cinco de un golpe. Además, sabía que si les lanzaba un devastador ataque mágico, abandonarían toda intención de apresarlos con vida para torturarlo hasta la muerte. En vez de ello tratarían de asesinarlo allí mismo. Inmovilizado como estaba por la red, difícilmente podría defenderse.

—De hecho, os aconsejo que os lo penséis dos veces antes de hacernos daño a ninguno de los dos —prosiguió, con la esperanza de que si seguía hablando frenaría el avance de los dos guerreros aunque sólo fuera un segundo.

Greyanna se rió entre dientes.

—Puedes estar seguro que lo he pensado un millar de veces.

—Al archimago no va a gustarle nada.

—Actúo en nombre del Consejo. Dudo que el archimago juzgue oportuno tomar represalias... y tampoco Melee-Magthere.

—Bueno, Gomph no firmará tu sentencia de muerte, sin embargo un día...

Finalmente, los dedos de Pharaun consiguieron introducirse en un bolsillo y cerrarse alrededor de un pequeño pero resistente guante de piel. La red seguía estrechándose más y más, por lo que le costó tanto sacar el guante del bolsillo como le había costado llegar a él. Intentó ejecutar el adecuado pase místico con él.

No estaba acostumbrado a realizar movimientos tan constreñidos y cortos; lo suyo era conjurar con un cierto estilo basado en gestos amplios y dramáticos. No obstante, también se había entrenado en ejecutar los signos de la manera más discreta posible. Era bueno para mejorar su control, y en algunas ocasiones —pocas— le había permitido lanzar un hechizo sin que su adversario se diera cuenta. Así pues tenía esperanzas de ser capaz de manipular el guante. Si al menos la red no apretara tanto o si no tuviera la mano tan insensible y entorpecida en sus movimientos...

—Si me disculpas. —Greyanna interrumpió la charla para leer del rollo.

Por supuesto, era magia divina, no arcana, y Pharaun no reconoció todas las palabras. El efecto fue inconfundible: el estoque se agitó y cayó al suelo ruidosamente. El hechicero enmascarado se adelantó para recogerlo. Pharaun se consoló pensando que, gracias al peculiar encantamiento del arma, el sicario de Greyanna no podría usarla contra él durante una hora más o menos.

Pharaun reconoció al mago por la frente alta y amplia así como por la barbilla pequeña y puntiaguda, todo lo cual se sumaba para darle una cierta apariencia de huevo. Se trataba de Relonor Vrinn, un mago muy capaz que llevaba mucho tiempo al servicio de la casa Mizzrym. Fiel a su costumbre, llevaba un fajín de seda para guardar los componentes de los hechizos y un broche de oro de ocho puntas para impedir que se le cayera.

Cimitarras en mano, los guerreros se aproximaron a la red. Sonreían como si creyeran que no tenían nada que temer y ardieran en deseos de golpear a los dos prisioneros hasta dejarlos inconscientes.

Pharaun no estaba aún satisfecho con el manejo del guante, pero ya no tenía más tiempo. Tendría que probar el pase mágico y rezar para que funcionara. Puso toda su atención en el conjuro y recitó las palabras mágicas en susurros.

Bajo la red se materializó una mano gigante, radiante y translúcida. Debido a la repentina adición de otro objeto en su interior la malla se estrechó aún más con una brutal sacudida. Pharaun lo esperaba y, no obstante, lanzó un grito.

El dolor se intensificó cuando, respondiendo a una orden mental suya, la mano se elevó unos ocho metros en el aire arrastrando consigo a la red y los prisioneros. Justo cuando Pharaun se temía que iba a desmayarse, la presión disminuyó. Como esperaba, pese a que las sogas que formaban la red resbalaban y se agrupaban para resistir, se estaba liberando gracias a su propio peso. Para acelerar el proceso empujó y se debatió.

Cuando pudo miró a Ryld. El fornido guerrero también pugnaba por liberarse de la red, aunque en el proceso había perdido a *Tajadora*. La gran espada cayó de punta y estuvo en un tris de alcanzar a uno de los guerreros Mizzrym antes de clavarse en la lisa superficie de piedra de la calle.

—Tenemos que descender —dijo el guerrero—. Si nos quedamos aquí flotando nos destrozarán con las ballestas y la magia.

—Pues vamos.

Ambos maestros se soltaron y cayeron en picado. Uno de los soldados alcanzó a Ryld con una flecha, aunque el proyectil no atravesó la armadura. Relonor les arrojó una bola de fuego que únicamente les hizo agacharse porque había apuntado demasiado alto. Pharaun usó la insignia de su casa para frenar un poco la caída por miedo a romperse las piernas.

El resultado fue que Ryld, que poseía un talismán de levitación similar con el

sello de Melee-Magthere, llegó al suelo un segundo antes que él. El maestro de armas rodó sobre sí mismo, se levantó de un salto con la espada corta en la mano y arremetió contra el soldado que le había disparado la flecha. El enmascarado retrocedió de un brinco, dejó caer el arco y desenvainó de nuevo la cimitarra. Mientras tanto Ryld recuperó a *Tajadora*.

Pharaun aterrizó. Pese a sus esfuerzos por amortiguar el impacto, lo sintió como una descarga en las piernas y trastabilló. Mientras luchaba por recuperar el equilibrio vio cómo Relonor dibujaba una estrella en el aire con las manos.

Justo había recuperado el equilibrio, cuando el mago de más edad completó el conjuro: de sus palmas extendidas como si fuesen la puerta de acceso a otro mundo brotó con ímpetu una cosa larga y angulosa, semejante a un reptil. El monstruo, rodeado por una fluida llamarada azul, fue a por Pharaun.

Relonor era un mago con mucho talento aunque no se distinguía por sus dotes tácticas. En la excitación del momento había lanzado su hechizo favorito que, como era típico en la casa Mizzrym, se trataba de una ilusión. Olvidó que su rival había nacido en esa misma casa y que seguramente reconocería la secuencia de pases místicos. Y así fue.

Ni siquiera necesitó el anillo de plata para saber qué tipo de magia creaba el otro varón.

Haciendo caso omiso de la ilusión, se sacó de un bolsillo un diminuto cristal e inició un sortilegio. No prestó atención al fantasmagórico reptil ni siquiera cuando lo tuvo tan cerca que sintió el calor imaginario, aunque ardiente, de su halo de fuego.

Un frío penetrante estalló en forma de abanico de cristales de hielo que brotaron de una mano de Pharaun. Los cristales atravesaron el reptil, disipando la ilusión, y se derramaron sobre Relonor. El mago quedó cubierto de escarcha y cayó hacia atrás.

Pharaun sonrió. ¿Cómo había osado Greyanna atacarlo con tan pocos ayudantes? Estaba loca si pensaba que dos maestros de Tier Breche no eran capaces de derrotarla a ella y a sus peleles.

El engendro alado batió sus alas de murciélago y de un salto se aproximó a la refriega. Cuando su cuerpo sin patas aterrizó, Greyanna abrió una bolsa de cuero y lanzó parte de su contenido al aire.

Al entrar en contacto con el suelo las partículas brillaban con una luz verdosa, hervían y dirigían su haz de deslumbrante luz hacia arriba, como una espora que se convirtiera instantáneamente en una seta. En un momento la calle se llenó de esqueletos con vida propia equipados con una mezcla de armas y escudos, y animados por un mismo propósito. Todos a una atacaron a los maestros.

Avanzando y retrocediendo, Ryld iba abatiendo a esos seres no muertos. Pharaun se refugió momentáneamente detrás de su amigo hasta que el espadachín lanzó un grito, se tambaleó y bajó la guardia. Los esqueletos se lanzaron contra él, y los

gemelos, que acechaban en la periferia del campo de batalla, se unieron asimismo a la lucha.

Cogido por sorpresa, Pharaun sólo tuvo tiempo de conjurar un deslumbrante relámpago que restalló. Su poder frenó al enemigo un segundo, que era lo que Ryld necesitaba para recuperar el equilibrio.

—¿Estás bien? —le preguntó el maestro de Sorcere.

—Sí. —Ryld cercenó las piernas de un esqueleto que blandía una lanza—. Algo trataba de alterar mi mente, pero se ha ido.

—Si no me enfrento a las sacerdotisas, volverá.

Pharaun se elevó en el aire lejos del alcance de los esqueletos, asegurándose de situarse en una posición ventajosa desde la que atacar a Greyanna y a los otros. En su ausencia era probable que los esqueletos rodearan a Ryld, pero era inevitable.

El mago observó la escena y vio que Relonor seguía tumbado de espaldas, inmóvil. Greyanna y sus hermanas sacerdotisas leían unos rollos algo alejadas de la lucha.

Por un momento, los pensamientos estallaron en la mente de Pharaun creando una aterradora locura, pero rápidamente recuperó la razón. Inspiró hondo para alejar el miedo residual, y fue entonces cuando un segundo asalto le sacudió el cuerpo. Lanzó un grito, y el agónico dolor pasó. De algún modo había sobrevivido a ambos hechizos.

Sin pérdida de tiempo arrojó una ardiente bola de fuego a Greyanna. El fuego se extinguió a medio camino del blanco al toparse con las defensas de las sacerdotisas. Greyanna y sus compañeras emplearon de nuevo los rollos.

De una mano de su hermana brotó un abrasador y deslumbrante haz de luz dirigido contra el rostro de Pharaun. El mago apenas tuvo tiempo de cerrar los ojos para que no lo cegara. Sus propias defensas impidieron que le quemara el rostro hasta los huesos, aunque del dolor no se salvó.

La otra sacerdotisa descargó contra él una lluvia de chisporroteantes rayos. Ése era uno de los hechizos preferidos de Pharaun, por lo que no le pareció justo que se empleara en su contra. Durante uno o dos segundos la impresión lo dejó paralizado hasta que fue capaz de dominar la magia enemiga.

No obstante, temía que ese par de segundos fuesen fatales. Transcurrió ese tiempo durante el cual estaba convencido de que las sacerdotisas conjuraban nuevos sortilegios, pero al mirar a la sacerdotisa menor se dio cuenta de que no estaba creando magia. Había dejado caer al suelo el rollo con los encantamientos, ya agotado, y hurgaba en una bolsa en busca, sin duda, de otros medios de ataque.

El mago sujetó un fragmento de carbón y un ojo desecado metido dentro de una pequeña ampolla para crear un efecto: la energía susurró y rieló en el aire, y alrededor de la cabeza de la sacerdotisa apareció una masa de oscuridad que le impedía ver.

Una vez más, Pharaun sintió que perdía el control de su mente, y también una vez más lo recuperó. Su siguiente objetivo era Greyanna, que aún tenía el rollo en la mano y era evidente que conjuraba magia a partir de él. Pharaun empezó a conjurar a su vez, y ella, ignorando si el poder del pergamino la protegería, abrió una vez más la bolsa.

Pharaun esperaba que esa bolsa contuviera más esporas, y pensó que simplemente generarían más esqueletos. Pero en esa ocasión las relucientes motas estallaron en el aire y se convirtieron en unas bestias horrendas de pequeño tamaño semejantes a un cruce entre murciélago y mosquito.

Las estirges revolotearon a su alrededor, aguijoneándole con la probóscide, ese órgano en forma de trompa con el que chupaban la sangre de sus víctimas. Las pequeñas bestias interferían con el movimiento de sus manos y acabaron por echar a perder el conjuro.

Pharaun abandonó la ingravidez y cayó al suelo, donde Ryld, acosado por todos lados por tintineantes esqueletos, decapitó a uno de un repentino tajo. Uno de los gemelos hizo el gesto de arremeter contra él, pero se lo pensó mejor cuando el maestro de armas giró bruscamente enfrentándosele.

Pharaun aterrizó de golpe, arrastrando tras de sí a las cotorreantes estirges, que se lanzaron sobre el caído Relonor. Un par de esqueletos trataron de hacerlo pedazos, aunque la mayor parte de ellos estaban demasiado ocupados tratando de matar a Ryld como para fijarse en él. De cerca percibió el hedor que emanaban las criaturas no vivas, seguramente porque aún tenían adheridos fragmentos de carne en descomposición.

Justo al alcanzar al inconsciente mago, el engendro alado de Greyanna aterrizó al otro lado del cuerpo con un golpetazo que hizo temblar el suelo. Pharaun lanzó un resonante grito mágico, tan fuerte que resultaba doloroso, y la bestia retrocedió junto con su jinete.

El mago se inclinó, arrancó el broche del fajín de Relonor, se dio media vuelta y echó a correr. Greyanna gritó enfurecida. El engendro alado lanzó su peculiar rugido doble, trató de agarrar con alguna de sus dos mandíbulas al varón que huía, pero sus colmillos sólo hallaron aire.

La probóscide de una estirge le pinchó en la espalda y lo hizo tambalearse, aunque no consiguió atravesar el *piwafwi*. Asimismo notó los perturbadores efectos mentales de otro hechizo que desaparecieron sin causar daño. Un esqueleto surgió a su lado blandiendo una herrumbrosa hacha llena de muescas. *Tajadora* describió un arco e hizo pedazos al esqueleto que la esgrimía.

Pharaun cogió el dobladillo del *piwafwi* de Ryld y volvió la vista hacia Greyanna.

Con el rostro contraído en una mueca de furia, Greyanna arrojó el rollo, que seguramente estaba en blanco, y alzó las manos para recibir la larga vara que se

materializó desde algún tipo de almacén extradimensional. Pharaun supo para qué la quería, pues resplandecía con místico poder, aunque no acababa de volverse tangible. La interacción accidental de las energías mágicas desatadas en el campo de batalla estaba retrasando la transición de la vara al plano material.

Pero en ese caso, ¿por qué Greyanna se dio por vencida y decidió atacar de otro modo? ¿Por qué...?

Un destello de inspiración le dio la respuesta; una respuesta realmente increíble.

No obstante, ése no era el lugar más apropiado para meditar sobre su descubrimiento, y ya era hora de ponerle remedio. Echó un vistazo al broche que había arrebatado a Relonor, halló la palabra para activarlo, implícita en el dibujo caleidoscópico que relucía alrededor, y la pronunció.



Greyanna observó el espacio vacío en medio del círculo de esqueletos que vagaban sin rumbo así como las estirges que revoloteaban en lo alto y se abatían en picado. En aquel preciso momento Pharaun y su descomunal cómplice estaban allí, y al momento siguiente habían desaparecido. Si sus ojos no la engañaban, su hermano le había dirigido, antes de desaparecer, esa sonrisa burlona que tan bien conocía. ¡Cómo osaba reírse de ella, de la elfa que había provocado su exilio de la casa Mizzrym!

Así una vara de hierro más alta que ella, de sección cuadrada, grabada con centenares de diminutas runas y caliente al tacto. Pero el arma le había fallado. Greyanna ardía en deseos de blandiría por encima de la cabeza y golpearla contra la roca que pisaba hasta deformarla y dejarla inservible.

No lo hizo, porque sabía que Pharaun se había escapado por su culpa y no por culpa de la vara. Debió haberla conjurado antes. No debió haber escatimado magia. ¡Maldito fuese ese tiempo degradante e inexplicable! Debido a las actuales vicisitudes, su madre le había indicado que ahorrara recursos personales, pese a que ella luchaba por el bien de la casa Mizzrym y de todo Menzoberranzan.

Bueno, no cometería el mismo error dos veces. Su responsabilidad inmediata era cuidar de sus tropas y devolverlas al castillo. Así pues, desmontó, se irguió, adoptó una expresión calmada y autoritaria, y se puso manos a la obra.

Los gemelos no habían resultado heridos, y su prima Aunrae sólo necesitaba que alguien disipara el globo de oscuridad que le rodeaba la cabeza. Era Relonor quien preocupaba a Greyanna, pero por fortuna el mago no había muerto. Una poción curativa bastó para que pudiera ponerse en pie, se sujetara el fajín para que no resbalara y luego sacudiera los hombros para librarse de la costra de hielo formada sobre la capa.

Mientras los gemelos ayudaban a Relonor a que caminara, renqueando, para recuperar la circulación, Aunrae se aproximó a Greyanna. A los ojos decididamente

críticos de su prima, en Aunrae la delgadez de los Mizzrym llegaba a unos extremos grotescos. De hecho, la joven elfa se asemejaba a un insecto palo.

—Siento mucho que hayas fracasado —dijo a Greyanna.

Aunque su expresión era de gravedad, no trataba de ocultar una sonrisita latente.

—No era consciente de lo poderoso que se ha vuelto Pharaun —admitió Greyanna—. Antes de que se exiliara era bastante competente sin llegar a ser extraordinario. Si era tan peligroso era por su astucia. Pero las décadas que ha pasado en Tier Breche lo han convertido en uno de los más temibles magos de la ciudad. Eso complica las cosas, pero me las arreglaré.

—Espero que la matrona te perdone por tu ignorancia —prosiguió Aunrae—. Has gastado mucha magia, y todo para nada.

Los esqueletos y las estirges conjuradas empezaron a desvanecerse, dejando tras de sí un residuo de energía mágica. Fue como si el aire cosquilleara y zumbara, aunque si uno se detenía a escuchar, no oía nada.

—¿Es así como lo ves? —preguntó Greyanna.

—Simplemente me preocupa que la matrona pueda pensar que lo has echado todo a perder porque el odio que sientes por Pharaun te cegó e hizo que actuaras con torpeza —respondió Aunrae, encogiéndose de hombros—. Es posible incluso que decida que no mereces seguir siendo la primera hija. ¡Ojalá que no sea así, por supuesto! Ya sabes que yo sólo deseo lo mejor para ti. Mi plan para el futuro siempre ha sido apoyarte y prosperar con tu ayuda.

—Prima, tus palabras me conmueven —dijo Greyanna al tiempo que alzaba la vara.

No existía nadie capaz de levantar un arma tan larga y pesada en posición de combate sin que el adversario se apercibiera de sus intenciones, por lo que Aunrae pudo ponerse en guardia. No importaba. Greyanna blandió la vara como si se tratara de un simple palo y no de un arma mágica: barrió el aire, arrancó la maza de la mano de la joven sacerdotisa, la derribó con un resonante golpe contra una de sus hombreras y hundió el extremo de la vara en la garganta de su rival.

—Me gustaría discutir unos asuntos contigo —dijo Greyanna—. ¿Tienes un momento?

Aunrae emitió un sonido semejante a un borboteo; apenas podía respirar.

—Excelente. Escucha y aprende: la pequeña refriega de hoy no ha sido en vano. Ahora sabemos con seguridad que Relonor puede localizar a Pharaun con sus dotes de adivinación y, sobre todo, la lucha me ha permitido tomarle la medida a mi hermano. Cuando nos enfrentemos de nuevo, lo aplastaremos. ¿Te das cuenta ahora de que lo tengo todo bajo control?

Incapaz de hablar, Aunrae asintió con tanto entusiasmo, que su mentón golpeteó contra el extremo romo de la vara.

—¡Qué chica tan sensata! También debes tener en cuenta que si tratamos de cazar a Pharaun no es por mi propia satisfacción personal, sino para el bien de todos, incluida tú. Así pues, no es el mejor momento para tratar de suplantar a tus superiores. En estos momentos debemos tragarnos la antipatía mutua y colaborar hasta haber eliminado la amenaza. ¿Crees que podrás recordarlo?

Aunrae asintió nuevamente. Temblaba y tenía los ojos desorbitados por el terror. No era de extrañar: se estaba asfixiando. No obstante, le quedaba suficiente sentido común para no tratar de asir la vara y alejarla de su cuello. Sabía qué ocurriría si lo intentaba.

Greyanna se sentía tentada de acabar con ella allí mismo. El placer que le procuraba la sumisión de Aunrae no podría compararse con el que obtendría si hincaba la vara en la tráquea de la indefensa mujer. Notaba ese impulso en forma de calor y tensión en las manos, así como un palpito en la cicatriz que le cruzaba el rostro.

Sin embargo, ella sola no podría atrapar a su odiado hermano y, por mucho que la irritara, Aunrae tenía espíritu de lucha y manejaba la magia con una cierta facilidad. Sería más práctico asesinarla otro día. Greyanna estaba segura de que podría hacerlo cuando quisiera. Pese a su ambición, Aunrae no representaba una amenaza, pues le faltaba inteligencia.

Para su sorpresa, descubrió que echaba de menos a Sabal, pues al menos ella había sido una rival digna de eliminar. Greyanna apartó la vara de la garganta de su prima.

—Ni se te ocurra susurrar palabras emponzoñadas a los oídos de madre —ordenó la primera hija de la casa Mizzrym—. A partir de ahora cesarás de conspirar contra mí o contra cualquier otro. Dedicarás todos tus esfuerzos a hallar al bribón de mi hermano, o te mataré.



Era la primera vez que Ryld experimentaba el viaje instantáneo. Para su sorpresa permaneció consciente durante la fracción de segundo que duró la teleportación, que le pareció bastante desagradable. La sensación no era de desplazarse por el mundo a toda velocidad sino de que el mundo pasaba a toda velocidad a su alrededor y a través de él, aunque por fortuna no era una sensación dolorosa.

Enseguida acabó. Inconscientemente se preparó para amortiguar la súbita sacudida al detenerse, pero al no producirse se balanceó sobre sus pies.

Al recuperar el equilibrio, un olorcillo a estiércol le dijo más o menos dónde se encontraba. Miró en torno y confirmó la suposición.

Pharaun los había llevado hasta un puesto de guardia abandonado situado en un balcón natural. Desde esa repisa-cornisa se dominaba el lago Donigarten con sus

campos de musgo, el bosquecillo de setas gigantes y las granjas de hongos que se abonaban con los desperdicios que generaba la cercana ciudad. Hordas de orcos y goblins esclavos cuidaban los hediondos cultivos o pescaban con arpón desde balsas, mientras que los rotes mugían en la isla situada en el centro del lago. Los capataces y una patrulla armada recorrían los campos para vigilar a los esclavos, y otros guardias vigilaban desde posiciones elevadas en la pared de la caverna.

Ryld sabía que Pharaun los había transportado lo más lejos posible. En los reinos que ven el sol la teleportación permitía recorrer inmensas distancias, pero en la Antípoda Oscura la radiación disruptiva de determinados elementos presentes en la roca limitaban el alcance máximo a menos de un kilómetro, distancia suficiente para que Greyanna y sus secuaces les perdieran el rastro.

Pharaun alzó la joya de oro que había birlado.

—Sólo permite una teleportación —declaró tras inspeccionarla un momento. Pese a la lucha apenas jadeaba, lo cual llevó a Ryld a pensar que no se las apañaba nada mal para tratarse de un sibarita. Mientras el guerrero bajaba la gran espada ensangrentada, el mago prosiguió—: Ahora es totalmente inútil, y he perdido mi estoque mágico, maldita sea, pero no debo dejarme llevar por el descons...

Ryld agarró a Pharaun por el brazo y lo tiró al suelo con dureza. El mago parpadeó, se incorporó y se arregló un mechón de pelo que se había escapado del primoroso peinado.

—De haber sabido que deseabas tanto seguir luchando, te habría dejado atrás, con mi familia —dijo el mago.

—Te refieres a los cazadores que nos encontraron tan fácilmente —gruñó Ryld.

—Bueno, hicimos muchas preguntas en muchos sitios distintos. Queríamos que nos encontrarán, ¿recuerdas?, aunque no ellos, claro. —Pharaun se levantó y anunció mientras se sacudía la ropa—: Debo decirte algo extraordinario.

—Ahórratelo. En la red, cuando tú y Greyanna charlabais, tuve una fuerte sensación de que las sacerdotisas no iban únicamente en pos de un agente anónimo. Sabían desde el principio que el objetivo eras tú, y tú sabías que ellas lo sabían.

Pharaun suspiró.

—No sabía que las matronas elegirían a Greyanna para tratar de detenernos. Eso fue algo que no me esperaba. Pero el resto sí, lo sabía.

—¿Cómo?

—Gomph tiene glifos invisibles inscritos en las paredes de su oficina. Bueno, son invisibles para casi todo el mundo. El caso es que lo protegen de varios modos. Uno de ellos, un sello negro en forma de pequeño murciélago, impide que alguien escuche a escondidas sus conversaciones privadas usando hechizos o bolas de cristal. Pero cuando él y yo hablamos estaba mal dibujado. Eso significa que frustraría los intentos de la mayor parte de los espías, pero no de alguien con los recursos y la experiencia

de, por ejemplo, sus propias hermanas... o el Consejo.

—¿Me estás diciendo que Gomph hizo una chapuza? —inquirió Ryld.

—No, claro que no —resopló Pharaun—. ¿De veras crees que el archimago de Menzoberranzan es un incompetente? No, lo hizo a propósito. Sabía que las sumas sacerdotisas trataban de espiarlo, como siempre han intentado y siempre seguirán intentando, y quería que oyeran lo que decíamos.

—¿Te tendió una trampa?

—Por fin empiezas a entenderlo. Mientras las sacerdotisas están muy ocupadas buscándome a mí, al cebo, mi insigne jefe puede llevar a cabo una investigación más discreta sin molestias, probablemente mediante la adivinación e interrogando demonios.

—Lo sabías y pese a ello aceptaste la misión.

—Aunque lo sepa, mis circunstancias personales no han cambiando. Si quiero conservar mi actual rango y, posiblemente la vida, debo cumplir la misión que el archimago me ha encomendado, pese a que Gomph me haya engañado y a que Greyanna trate de impedírmelo. —Pharaun sonrió y agregó—: Además, ¿dónde se han metido todos los fugitivos, y por qué les interesa tanto a las autoridades de Menzoberranzan? Cuanto más descubrimos, más fascinante es ese rompecabezas. Si no lo resuelvo, tendré pesadillas el resto de mi existencia.

—Me engañaste —afirmó Ryld—. Cierto que me advertiste que era posible que las sacerdotisas interfirieran, pero me hiciste creer que el peligro era mucho menor. No me dijiste que te vigilaban desde el instante mismo que dejamos Tier Breche. ¿Por qué? ¿Pensabas que me negaría a acompañarte?

Para variar, el lenguaraz mago se quedó sin palabras. Muy por debajo de la repisa cornisa natural un látigo restalló y se oyó el grito de un goblin.

—No —dijo Pharaun al fin—, en realidad no. Supongo que, como cualquier otro drow, no me gusta compartir mis secretos. Así somos los nobles y así somos los magos. ¡Y yo soy drow, noble y mago a la vez! Te pido perdón. Además, tú también me has ocultado secretos.

—¿Cuándo?

—Durante los tres primeros años después de conocernos. Cada vez que estábamos juntos tenías a mano una daga encantada para matar hechiceros. Sospechabas que buscaba tu compañía porque uno de tus rivales en Melee-Magthere me había encomendado la misión de asesinarte cuando se presentara la oportunidad.

—¿Cómo lo descubriste? Da igual, supongo que fue el anillo de plata. En esa época no sabía qué era. De todos modos, no es el mismo tipo de secreto.

—Tienes razón, no lo es. Te pido disculpas por mi reticencia. Para compensarlo voy a compartir contigo el secreto más increíble que puedas imaginarte.

—Te perdono —declaró Ryld mirando al mago a los ojos—. Pero a partir de

ahora, si me ocultas información pertinente, te dejaré fuera de combate y te entregaré yo mismo a la arpía de tu hermana.

—Entendido. ¿Por qué no nos sentamos? —Pharaun señaló un banco tallado en la pared de piedra caliza en la parte trasera de la repisa cornisa—. Lo que tengo que decirte es un poco largo, y yo diría que necesitamos descansar un poco.

Al dar la espalda a la muralla moldeada en la roca, Ryld se dio cuenta de que los latigazos habían cesado. Miró abajo y vio a dos goblins que se llevaban el cuerpo sin vida de un tercero, seguramente para hacerlo pedazos y aprovecharlo. Tal vez para servir de comida a otros esclavos.

El maestro de esgrima se sentó y se sacó de los bolsillos un trozo de tela, una piedra de afilar y un pequeño frasco de aceite. Seguidamente, se desciñó la espada corta, tiró de la empuñadura y emitió un ruidito de disgusto al comprobar que el arma no salía, pues se había visto obligado a guardarla en la funda con la hoja ensangrentada. Tuvo que tirar con más fuerza para sacarla.

Pharaun lo contemplaba con una expresión de socarrona exasperación.

—Habla —dijo el guerrero—. Puedo limpiar el equipo y escucharte al mismo tiempo.

—¿Así es como piensas escuchar una revelación alucinante? Supongo que debo darme por satisfecho de que no tengas ganas justo ahora de hacer tus necesidades. Bueno, ahí va: Lloth ya no está. Tal vez no es que se haya ido, pero lo cierto es que no está disponible, es decir, que las sacerdotisas de Menzoberranzan ya no reciben magia directamente de ella.

Por un momento Ryld creyó que no había oído bien.

—¿Es una broma? Me alegro de que no me la gastaras cuando estábamos en medio de una multitud. Lo último que necesitamos es añadir la blasfemia a la lista de nuestros crímenes.

—Blasfemia o no blasfemia, es la verdad.

—¿Qué sugieres? —preguntó el maestro de armas, mientras que con la tela limpiaba la pegajosa sangre de la espada corta—. ¿Una segunda época de tumultos? ¿Puede repetirse una agitación tal?

—Es posible, pero no lo creo —repuso el mago con una sonrisa—. Cuando los dioses se vieron obligados a habitar el mundo mortal, las fuerzas arcanas que los magos manejamos fluctuaban de una manera impredecible. Un día éramos capaces de moldear el mundo como si fuera arcilla y al día siguiente no podíamos siquiera convertir el hielo en agua. Lo que está ocurriendo es distinto. Puesto que mis poderes no fluctúan, debo suponer que no vivimos una repetición de la época de tumultos, sino algo distinto.

—¿Como qué?

—No puedo saberlo aún. No ha sido nada sencillo darme cuenta de que ocurría

algo fuera de lo normal.

—Si es que realmente algo ocurre.

Ryld estudió la punta de la espada corta, pensada para apuñalar al enemigo, y se dispuso a afilar la hoja. La idea del mago le divertía y se preguntaba cómo su astuto amigo podía dar crédito a algo tan absurdo.

—Piensa en la lucha que acabamos de librar —apuntó el maestro de Sorcere—. ¿Acaso has visto a Greyanna o a otra sacerdotisa emplear magia divina emanada de su propia mente y su fuerza interior, y no procedente de un pergamino u otro objeto?

—Estaba luchando contra los esqueletos.

—Sé muy bien que en el campo de batalla no pierdes de vista a ningún enemigo. Así pues, te pregunto de nuevo: ¿Las has visto lanzar hechizos usando su propio poder innato?

Ryld iba a responder que sí, pero se dio cuenta de que no las había visto.

—¿Qué te sugiere eso? —insistió Pharaun—. No les quedan hechizos en la cabeza, excepto unos pocos que guardan desesperadamente, porque la diosa no les concede otros nuevos. Lloth ha retirado su favor a Menzoberranzan... o algo por el estilo.

—¿Por qué razón?

—¿Desde cuándo Lloth necesita una razón? Al menos una que sus hijos mortales podamos comprender. Lloth es una diosa del caos. Tal vez nos está poniendo a prueba, o está enfadada y no nos cree dignos de seguir bajo su auspicio.

«O, como he sugerido antes, la razón de su silencio. Si, de hecho, cuando las sacerdotisas la invocan permanece muda en vez de negarse a cooperar, puede ser algo muy distinto. Por ejemplo, una contingencia que afecte a todos los dioses. No obstante, dado que en Menzoberranzan sólo tenemos una fe y un tipo de sacerdotisas, no es posible saberlo.

—Espera —dijo Ryld, y destapó el pequeño frasco de aceite. El fuerte olor enmascaró el húmedo hedor de los campos de estiércol—. Admito que no he visto a Greyanna ni a ninguna de las sacerdotisas menores utilizar magia, pero ¿no fuiste tú quien me dijo que en la confusión de la batalla a menudo resulta más sencillo y más fiable conjurar magia con una varita o un pergamino?

—Sí, supongo que te lo dije. No obstante, en circunstancias normales, ¿crees que dos sacerdotisas lanzarían todos sus hechizos de esa manera? Justo antes de irnos vi cómo Greyanna trataba de asir un arma que no acababa de materializarse. La hermana que yo recuerdo habría dicho: «¡Al diablo con ello!», y nos habría lanzado cualquier otro hechizo. A no ser que algo se lo impidiera.

—Ya veo qué quieres decir. Pero cuando las sacerdotisas perdieron su poder en la época de tumultos, el equilibrio de fuerzas entre las casas se desestabilizó. Aquellas que creían que el cambio las hacía más fuertes en términos relativos atacaron a las

casas rivales. Ahora, por lo que sé, no ocurre, sino que se mantiene el nivel habitual de hostilidad controlada.

El guerrero dejó la espada corta y cogió a *Tajadora*.

—Eso es cierto, pero recuerda que, en último término, ninguna de las casas que trató de beneficiarse de la época de tumultos lo consiguió. Al contrario: la casa Baenre y las demás las castigaron por su temeridad. Tal vez las madres matronas aprendieron esa lección.

—Así pues, en vez de conspirar para desbancarse entre ellas... ¿qué hacen? ¿Incluir a todas y cada una de las sacerdotisas en una gran conspiración para ocultar que han perdido la gracia de Lloth? Si tu absurda idea es cierta, eso es lo que ha debido de pasar.

—¿Por qué te parece tan inverosímil? Imagínate el día, tal vez una semana atrás, en que perdieron la capacidad de obtener poder de su diosa. Las sacerdotisas de Lloth suelen actuar de manera conjunta en rituales mágicos, por lo que seguramente se dieron cuenta muy rápidamente de que la desgracia las afectaba a todas. Una vez evaluado el alcance de la situación, Triel Baenre, probablemente tras consultar a toda prisa con nuestra estimada Quenthel y las matronas del Consejo, decidió ocultar la debilidad de las sacerdotisas y se lo comunicó rápidamente a todas antes de que alguna de ellas se le escapara.

—Pues debieron de ponerse de acuerdo a una velocidad endiablada —comentó Ryld, que examinaba el filo de *Tajadora*. Como ya esperaba, pese a todos los huesos que había partido, conservaba su filo sobrenatural y no había sufrido muescas ni se habían desprendido esquirlas.

—Oh, claro que sí —repuso el mago—. Si tú perdieras la fuerza en los brazos, ¿lo anunciarías a bombo y platillo sabiendo que la noticia llegaría a oídos de todos tus enemigos? Sea como sea, teniendo en cuenta que hasta ahora no lo hemos descubierto, es obvio que el engaño se urdió muy rápidamente.

—O que todo sigue como siempre y la conspiración sólo existe en tu cabeza.

—No, no, es real. Estoy convencido de que Triel la creyó necesaria para asegurarse de que nadie se daba cuenta de la súbita debilidad de Menzoberranzan. —El mago esbozó una sonrisa antes de añadir—: Y también para evitar que nosotros, pobres varones, nos desmayáramos aterrorizados al averiguar que nuestras superiores habían perdido parte de su habilidad para guiarnos y protegernos.

—Desde luego es una fantasía divertida.

—¡Rayos y centellas! No comprendo por qué te resistes tanto a aceptar la idea. Has vivido la época de tumultos, la muerte de la anterior matrona Baenre y la derrota de Menzoberranzan a manos de una pandilla de repugnantes enanos. Habiendo visto tantos cambios, ¿por qué rechazas la posibilidad de que nuestro mundo haya sufrido una transformación radical? Abre la mente y te darás cuenta de que mi hipótesis

explica todos los hechos que nos han desconcertado.

—¿A qué te refieres?

—¿Cómo se explica, si no, que en este último mes tantos varones hayan osado huir de sus familias? Porque, no sé cómo, descubrieron por casualidad que ahora la ira de una sacerdotisa es una amenaza menos temible.

—Y las sacerdotisas tratan de cazarlos como sea —dijo Ryld, siguiendo el mismo razonamiento— y descubrir qué saben ellos del silencio de Lloth, por llamarlo de algún modo. Demonios, si tantos varones tuvieron agallas para huir, tal vez saben más sobre lo que ocurre que las mismas mujeres.

—Es posible. Pero las sacerdotisas no estarán seguras hasta que interroguen a algunos bajo tortura. Al mismo tiempo quieren evitar que Gomph los encuentre, porque...

—Porque no quieren que descubra lo que saben los fugados.

—Eres un aprendiz magnífico. Aún hay esperanza de convertirte en un lógico.

—¿Crees que el archimago sabe ya que las sacerdotisas han perdido su magia divina?

—Me apostaría tu ojo izquierdo. Pero Gomph va en el mismo carro que las sacerdotisas: especula con que tal vez los fugitivos tienen más información.

El guerrero asintió.

—En una guerra, como en cualquier tipo de crisis, uno debe tener en cuenta todas las posibilidades.

—El silencio de Lloth explicaría incluso por qué El Joyero estaba abarrotado y por qué algunos de los presentes estaban de un humor de perros, o mostraban indicios de haber recibido palizas, por ejemplo moretones. Sin su magia, las mujeres deben de sentirse débiles y vulnerables, por lo que, consciente o inconscientemente, temen perder el control sobre los demás miembros de la casa y lo compensan con una severidad excesiva.

—Comprendo.

—Ya lo sé. Como ya he dicho, mi hipótesis explica todas las anomalías. Por ello podemos estar casi totalmente seguros de que es válida.

—¿Qué me dices de la relativa escasez de mercancías en el Bazar?

Pharaun parpadeó, entornó los ojos pensativo y finalmente, se echó a reír.

—A un genio no le es sencillo mantener su genialidad frente a una pequeña irrelevancia como ésa. Pero tienes razón. A primera vista, el silencio de Lloth no explica lo del Bazar, pero explica tantas otras cosas que sigo creyendo que no me equivoco. ¿Te he convencido?

—Pues... quizá. Es una idea retorcida, pero tiene sentido. Es sólo que cuesta de aceptar. Si hay algo que nuestro pueblo nunca ha puesto en duda es que Menzoberranzan pertenece a Lloth. Todo lo que ocurre en la caverna es porque ella

así lo desea, y el poder de sus sacerdotisas es la fuerza esencial que mantiene todo lo que tenemos y todo lo que somos. Si Lloth ha vuelto la espalda a toda la ciudad, o la hemos perdido sea por la razón que sea... —Ryld extendió las manos.

—Es inquietante, pero tal vez, sólo tal vez, sea también una oportunidad.

Ryld estiró una sonda metálica telescópica, sujetó un trozo de tela al gancho del extremo y empezó a limpiar el interior de la funda sucia de sangre.

—¿Oportunidad para qué? —preguntó.

—Supongamos, sólo para divertirnos, que Gomph y el consejo no se equivocan al creer que los varones fugados pueden explicar por qué la diosa nos ha dado la espalda, aunque a mi entender es una suposición nacida de la desesperación o el miedo. Supongamos que tú y yo los encontramos y les sacamos la información. Y por fin supongamos que de algún modo podemos usar esa información para restablecer el statu quo.

—Eso es suponer demasiado.

—Cierto. Obviamente estoy dando alas a la imaginación. Sin embargo tengo la corazonada, y sólo es una corazonada, de que si dos maestros de la Academia logran tal hazaña, conseguirían tanto poder que incluso mi amigo, el demonio Sarthos, temblaría en su presencia. Si mal no recuerdo, querías encontrar algo que nos diera ventaja.

—Es posible que tu hermana nos encuentre primero. Ya lo ha hecho una vez. ¿Todavía crees que no deberíamos matarlos, a ella y a sus vasallos?

—Buena pregunta —suspiró Pharaun—. Nos atacan con magia poderosa. Sospecho que con lo que contiene la bolsa de cuero de Greyanna aun podrá conjurar a otros nueve servidores demoníacos, a cual más letal.

—En ese caso, ¿por qué no nos los ha echado a todos encima?

—Tal vez, en ausencia de sus poderes innatos, trata de conservar otros recursos. Para nuestra desgracia, seguramente la próxima vez no se mostrará tan ahorrativa.

—¿Qué vamos a hacer?

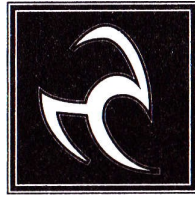
—Bueno, ya sabes que tengo verdaderos deseos de matar a Greyanna, siempre los he tenido. Pero lo más prudente será que evitemos a nuestros perseguidores. Si no lo conseguimos, haremos lo que sea necesario para sobrevivir. De Relonor me ocupo yo, insisto. Sospecho que nos localizó usando magia adivinatoria; siempre ha sido muy bueno en eso.

—¿Puedes camuflarnos?

—Lo intentaré. No te muevas y no hables.

Pharaun se levantó y buscó dentro de un bolsillo. En el lago algo grande saltó. Al percibir las salpicaduras, un orco puesto de pie sobre una balsa gruñó a sus compañeros, y todos aprestaron las lanzas con cabeza de púas.

capítulo



nueve

Al asir el picaporte, Drisinil notó un punzante dolor en el muñón del dedo meñique, que llevaba vendado. La novicia aún no había asimilado que después de estar a punto de perder la vida a manos del demonio con forma de araña, Quenthel hubiera retomado de inmediato el asunto del intento de fuga de algunas novicias y las hubiera obligado a automutilarse. Ello indicaba una personalidad calmada y meticulosa. Aunque eran cualidades que Drisinil admiraba, no por ello odiaba menos a su poseedora.

Echó un último vistazo al corredor desierto. No había nadie, pues a esas horas de la noche nadie tenía nada que buscar en ese pasillo de esa ala en concreto de Arach-Tinilith.

Se deslizó por la puerta de arenisca y la cerró a su espalda. A diferencia de la mayor parte del templo, en esa sala no ardían lámparas, antorchas ni velas. Era deliberado, para evitar que por debajo de la puerta se filtrara un resplandor que las delatara.

Las otras conjuradas la esperaban. Algunas eran novicias, con las manos vendadas como ella, otras eran maestras. Deseosas de conservar su dignidad, las sumas sacerdotisas no acababan de hallar acomodo entre las cajas apiladas al azar y la maraña de muebles que atestaban ese almacén medio olvidado. Desde luego tampoco ayudaba que no osaran rasgar el velo de sucias telarañas que lo cubría todo por temor a molestar a una posible araña.

Drisinil se preguntó si tenía sentido seguir acatando esa prohibición en particular. Tal vez las arañas ya no eran sagradas.

Entonces, enfadada consigo misma, alejó de sí ese blasfemo pensamiento. Estaba fuera de toda duda que Lloth seguía existiendo y que castigaría a todas las que hubiesen dudado aunque sólo hubiera sido por un instante.

Una vez que centró su mente en sus preocupaciones más inmediatas, se sintió momentáneamente perpleja al verse el blanco de todas las miradas. ¿Acaso esperaban que ella presidiera la reunión?

Pensándolo bien, ¿por qué no? Tal vez fuese una simple novicia, pero también era una Barrison Del'Armgo, y justamente cuando a las más poderosas sacerdotisas les fallaba la magia, la posición social de la familia contaba más que nunca. Y esa reunión secreta había sido idea suya.

—Buenas noches —saludó—. Gracias a todas por venir y por no haberme denunciado a Quenthel Baenre —añadió con una irónica sonrisa.

—Todavía podemos hacerlo —replicó Vlondril Tuin'Tarl con una extraña sonrisa en sus arrugados labios—. Tu tarea consiste en darnos una buena razón para que no lo hagamos.

La maestra era tan vieja que había empezado a encogerse como una bruja humana. Muchos creían que sus contemplaciones místicas del caos supremo la habían vuelto un poco loca. Nadie, ni siquiera otra maestra, había querido sentarse cerca de ella.

—Con todo respeto, santa madre, ¿acaso la razón no es evidente? La diosa, que ha cuidado y ensalzado nuestra ciudad desde su fundación, nos ha abandonado.

Drisinil no pudo evitar pensar en otras posibilidades, pero aunque no todas le parecían disparatadas jamás hubiera osado mencionarlas. Nadie lo haría delante de tal público.

—Y la culpa es de Quenthel —afirmó Molvayas Barrison Del'Armgo.

Aunque era más baja y fornida que Drisinil, Molvayas tenía la misma nariz aguileña y los poco habituales ojos verdes de la familia. Iba suntuosamente vestida y llevaba un anillo de jade con el alma de un enemigo atrapada dentro. Cuando el silencio era absoluto podía oírse cómo el espíritu se lamentaba y suplicaba que lo liberasen. Eterna segunda de Quenthel, del mismo modo que la casa Barrison Del'Armgo debía conformarse con ser la segunda casa de Menzoberranzan, Molvayas había ayudado a su sobrina a convocar la reunión, y su apoyo le había dado una cierta credibilidad.

—¿En qué te basas para afirmar tal cosa? —espetó T'risstree T'orgh.

Su esbeltez era engañosa, pues en realidad era una avezada guerrera además de sacerdotisa, y era célebre por llevar siempre consigo un simple alfanjón en vez de maza o látigo de serpientes —armas ambas más habituales—. Cualquiera que la disgustara recibía un rápido pero preciso tajo en el rostro. —La maestra habló con la corta y curva arma sobre las rodillas.

Drisinil esperó un segundo para asegurarse de que realmente Molvayas pretendía que fuese ella quien contestara. Todo indicaba que así era, y con toda la razón, puesto que era la joven novicia la autora del razonamiento.

—Mientras Triel fue la dama matrona, todo fue bien —comenzó a explicar—. Pero poco después de que Quenthel la sustituyera, Lloth nos rechazó.

—«Poco después» es un término relativo —apuntó una sarcástica voz desde el fondo de la sala.

—Tal vez, pero así sucedió —se defendió Drisinil—. Tal vez la diosa quiso darnos tiempo para que rectificásemos el error. Pero, como no lo hicimos, ahora nos castiga.

—La situación afecta a todo Menzoberranzan, no sólo a Tier Breche —objetó T'risstree T'orgh.

—¿Quién esperaría justicia de la reina araña? Una sacerdotisa de Lloth tendría que conocerla mejor. Su ira es ilimitada, al igual que su poder. Además, Arach-Tinilith es la depositaria de los misterios más insondables y, por tanto, el corazón místico de Menzoberranzan. Es perfectamente lógico que cualquier mal que nos aflija a nosotras también aflija a la ciudad.

»Sea como sea, Lloth ha expresado su voluntad. Pese a todas las salvaguardas dos espíritus invadieron el templo: el primero un demonio con forma de araña, y el segundo oscuridad viva. Ésas son las esencias mismas de la diosa: araña y oscuridad. Ambos espíritus hirieron a todo aquel que se les puso por delante; golpearon y rompieron huesos, pero no trataron de matar a nadie ¿cierto? Es evidente que buscaban a Quenthel y sólo a ella querían matar.

Algunas de las sacerdotisas fruncieron el entrecejo o asintieron en actitud pensativa.

—Eso parece —dijo Vlondril—, pero ¿por qué crees que Lloth no acepta a Quenthel? ¿Acaso no hace lo mismo que Triel?

—Nosotras no sabemos todo lo que hace, ni tampoco lo que piensa. Lloth sí.

—No obstante, no sabes con certeza si fue la diosa quien envió a los demonios —objetó T'risstree. Pese a sus humildes orígenes T'risstree había logrado ascender a una posición de poder y prestigio, por lo que no se mostraba deferente con la nobleza—. Quizá los envió uno de los enemigos mortales de Quenthel.

—¿Qué enemigo mortal posee magia de tal poder y astucia como para derribar todas las barreras de protección del templo? —replicó Drisinil.

—¿El archimago, tal vez? —sugirió Vlondril mientras se pellizcaba la piel del dorso de la mano. Había hablado con ligereza, como si fuese una broma.

—Es posible, pero Gomph es un Baenre, y el hecho de que Quenthel dirija la Academia refuerza la posición de su casa. No tiene ninguna razón para matarla. Si no es él, ¿quién puede ser sino la diosa?

—Quenthel sigue viva —intervino una sacerdotisa de la casa Xorlarrin. Se había presentado al cónclave con un largo velo, para que cualquiera que la viera caminar por los pasillos la creyera sumida en necromántica meditación—. ¿Debemos creer que Lloth fracasó en el intento?

—Tal vez —respondió Drisinil. Algunas de las reunidas fruncieron el entrecejo o se pusieron tensas, pues las palabras de la novicia podían interpretarse como una blasfemia—. Lloth es todopoderosa, pero sus agentes no lo son. No obstante, estoy convencida de que la diosa quería que sus dos primeros sicarios fallaran para dar a las sacerdotisas una oportunidad de reflexionar sobre lo que está ocurriendo. Para que comprendamos cuál es su voluntad, cumplamos con nuestro deber y recuperemos su

favor.

—¿Y lo lograremos si asesinamos a Quenthel? Muy bien, muchacha, muy bien —dijo Vlondril con una sonrisa.

—Nosotras o, si eso no es posible, que ayudemos en lo que podamos al próximo demonio que trate de matarla.

T'risstree sacudió la cabeza.

—Todo eso no es más que pura especulación. No sabes si la muerte de la directora traerá de vuelta a Lloth.

—Vale la pena intentarlo. Al menos, si damos a los demonios lo que quieren, dejarán de invadir Arach-Tinilith. Aún no han matado a ninguna de nosotras, pero si no los ayudamos y Quenthel sigue con vida, es posible que decidan eliminarnos a nosotras también, pues matar forma parte de su demoníaca naturaleza.

—Quizá los demonios sean menos peligrosos que la casa Baenre —dijo T'risstree.

—Los Baenre no sabrán quién ayudó a los demonios —afirmó Drisinil—. ¿Qué pueden hacer? ¿Vengarse de todas y cada una de las sacerdotisas de Arach-Tinilith? No pueden. Nos necesitan para que eduquemos a sus hijas y ejecutemos sus ritos secretos.

—Si Quenthel muere —dijo una sacerdotisa apoyada en la pared—. Molvayas tiene muchas probabilidades de convertirse en la nueva dama matrona de Arach-Tinilith. Y las demás ¿qué ganamos?

—Mi sobrina ya os ha explicado que todas renovaremos nuestro vínculo con la diosa y recuperaremos la magia divina —repuso la aludida—. Además, si me convierto en la dama matrona, prometo que recordaré a todas aquellas que me han ayudado a encumbrarme. Sumas sacerdotisas, vosotras seréis mis lugartenientes y estaréis por encima de las demás maestras. Novicias, el tiempo que pasaréis en Arach-Tinilith será mucho más agradable de lo que es costumbre, y también vosotras tendréis autoridad sobre las otras novicias. Disfrutaréis de lujos, quedaréis exoneradas de las tareas más pesadas y aprenderéis secretos que la mayor parte de las alumnas nunca aprenden.

—No olvidaremos tus promesas —dijo otra voz desde el fondo—, y si reniegas de ellas, te denunciaremos.

—Exactamente —replicó Molvayas—. Siempre estaréis en posición de denunciarme a la casa Baenre. Sois demasiadas para que pueda mataros a todas, por lo que podéis estar seguras de que mantendré mis promesas. Teniendo en cuenta que necesito partidarias leales, sería una necia si os engañara.

—Es una oferta muy tentadora. Estoy dispuesta a correr casi cualquier riesgo para recuperar mi magia, pero no olvidemos que hablamos de la casa Baenre —advirtió la Xorlarrin bajo el velo.

—¡Al diablo con los Baenre! —exclamó Drisinil—. Tal vez la muerte de

Quenthel sea el primer aviso del derrumbe que sepultará a todo el clan.

—¿De qué derrumbe hablas? —quiso saber T'risstree.

—No lo sé exactamente —fue la respuesta de la novicia—. Pero tened en cuenta una cosa: las casas ascienden y se hunden. Así lo quiere Menzoberranzan, y así lo quiere Lloth. Hasta el momento la casa Baenre ha sido la excepción, pues lleva siglo tras siglo en lo más alto. Tal vez, tras la muerte de la vieja matrona, por fin la familia ha perdido el favor de la diosa. ¿Por qué no? —Drisinil vaciló, pues sabía que pisaba terreno resbaladizo—. Todo el mundo sabe que a Triel el puesto le queda grande. Ya es hora de que también la casa Baenre acate la ley universal. En ese caso, ¿no sería glorioso que su declive comenzara ahora mismo, en esta sala?

—Sí —declaró T'risstree.

—¿Estás de acuerdo? —inquirió Drisinil, muy sorprendida.

T'risstree dejó a un lado el afilado alfanjón y se levantó.

—Dudaba, pero tus palabras me han convencido. —Por un instante sonrió—. De todas maneras, no me gusta Quenthel. De acuerdo, enviaremos a la dama matrona a su tumba, recuperaremos el favor de la reina araña y gobernaremos la Academia a nuestro antojo.

Dicho esto, extendió las manos. Drisinil sonrió y se las estrechó, a pesar de que la presión le causó dos lanzazos de dolor que le subieron por los brazos. Luego se volvió hacia las demás mujeres y dijo:

—¿Y las demás? ¿Estáis con nosotras?

Se oyó un discordante coro de asentimientos. Drisinil se dijo que aunque algunas dudaban que el suyo fuese el camino correcto para propiciar a la diosa, deseaban fervientemente ascender en la jerarquía del templo o, al menos, les disgustaba Quenthel. Otras tal vez satisfacían el innato deseo drow por la sangre y la traición.

En cuanto a Drisinil, estaba firmemente convencida de que había dado con la solución metafísica a la desgracia general, aunque en lo más profundo de sí se sentía excitada por la oportunidad de vengarse de su torturadora. Era comprensible. En lo que le quedara de vida sus manos mutiladas anunciarían a cualquiera que las viera que alguien la había derrotado y humillado.

—Os doy las gracias —dijo a las demás sacerdotisas—. Y ahora debemos aunar esfuerzos; hay mucho que planificar y disponemos de poco tiempo antes de que las otras nos echen en falta.

Y vaya si planificaron: susurrando, peleando y sonriendo cuando una de ellas proponía algo especialmente imaginativo y cruel. Drisinil sabía que algunas de sus maquinaciones, si no todas, eran impracticables, pues su éxito dependía de que Quenthel hiciera exactamente lo que las conspiradoras preveían dónde y cuándo ellas lo preveían. Pero el esfuerzo sirvió para cimentar su compromiso con la conspiración y, al menos, dibujar el armazón del complot.

Finalmente, acabaron de pulir los detalles. Las sacerdotisas abandonaron la sala sigilosamente, tal como habían llegado, de una en una o de dos en dos. Las más impacientes se agrupaban alrededor de la salida, esperando turno. Entre ellas se contaba T'risstree.

Drisinil cruzó la sala con paso relajado y despreocupado, de modo que nadie se apercibiera de sus intenciones y lanzara una exclamación de sorpresa.

Nadie se dio cuenta. Todos los elfos oscuros eran excelentes actores, pues estaban acostumbrados a mentir, y Drisinil era una verdadera maestra en el arte del disimulo. La novicia se acercó a T'risstree, asió el puñal que ocultaba dentro de su largo chal con flecos y hundió el arma en la columna vertebral de la gran sacerdotisa. En esa ocasión, inexplicablemente, los muñones de ambos dedos meñiques no le dolieron en absoluto.

T'risstree arqueó la espalda en un agónico espasmo y, para sorpresa de Drisinil, pugnó por darse la vuelta y mirarla a la cara. Con un tembloroso brazo alzó el alfanjón.

La novicia se dio media vuelta arrastrando a la gran sacerdotisa. La agarró bruscamente por el pelo, le echó la cabeza hacia atrás y la degolló. El alfanjón cayó al suelo ruidosamente.

Las otras miraban boquiabiertas.

—T'risstree T'orgh iba a traicionarnos —dijo Drisinil—. Lo vi en sus ojos cuando nos estrechamos las manos. Podemos dejar su cuerpo aquí. Con suerte, nadie lo descubrirá hasta que Quenthel esté muerta.

Las demás conspiradoras la creyeron o, más probablemente, no les importaba que hubiera asesinado a la maestra. Unas pocas incluso la felicitaron por su astucia y, sin echar una segunda mirada al cadáver tendido en el suelo, siguieron saliendo.

Drisinil recogió el alfanjón y lo examinó. Cuando Quenthel hubiera muerto quedaría muy bien colgado de la pared de sus aposentos.



Faeryl rondaba por las redondeadas y traicioneras superficies de lo más alto de su residencia. Trataba de vigilar los cuatro lados del edificio, para lo cual debía trepar y saltar con cierta celeridad. Al mismo tiempo procuraba esconderse de cualquiera que casualmente mirara por una ventana de la mansión vecina o mirara hacia arriba desde las tranquilas avenidas de la próspera Pared Oeste, y cuanto más rápidamente se movía, más difícil resultaba mantener el sigilo. Faeryl había subido a hurtadillas dos horas antes, cuando todo el mundo la imaginaba reuniendo o quemando documentos. La embajadora aún no estaba segura de haber hallado el equilibrio entre ambas cosas, igualmente necesarias. Ojalá contara con uno o dos criados para ayudarla a vigilar, pero teniendo en cuenta que cualquiera de la casa podía ser quien andaba buscando,

no hubiese sido muy inteligente hacerlo.

También deseó contar con más cobertura. Excepto por algunos adornos en las pasarelas y unas almenas tan pequeñas que necesariamente eran sólo ornamentales, el vértice del castillo tallado en una estalagmita no contaba con fortificaciones ni superficies planas en las que poder apoyarse. Fijándose mejor, Faeryl descubrió sutiles signos que indicaban que, en el pasado, cuando el castillo servía a otros propósitos, habían existido defensas en abundancia. Sin embargo, un mago las había fundido con el resto de piedra caliza. Era lógico; los habitantes de Menzoberranzan no veían ninguna razón para alojar a una extranjera como ella en una mansión que era capaz de resistir un sitio.

Encaramada en el lado noreste del tejado contempló los hogares de sus adinerados vecinos que brillaban con una tenue luz azul o verde, o relucían con violenta fosforescencia. Si pudiera observar su propia residencia desde lejos, comprobaría que asimismo brillaba. Por suerte, la luminiscencia únicamente definía la silueta de la torre y resaltaba varias esculturas de arañas en bajorrelieve. Mientras no se acercara a las tallas, permaneciera en silencio y tuviera la suerte de cara, nadie se apercibiría de su presencia.

En el noroeste se alzó un tenue e indefinible sonido. Dando gracias por llevar al menos el broche que la volvía ingrávida, la embajadora corrió por la pronunciada pendiente del tejado sin miedo alguno, pues sabía que aunque resbalara no caería.

En pocos segundos llegó al extremo noroeste. Se asomó por el borde y descubrió que el sonido provenía de la plaza inferior.

Dos varones con el torso desnudo, empuñando un estoque en una mano y una daga para esquivar golpes en la otra, se batían en duelo. Ambos se mantenían bien derechos y se movían con ligereza, como dos avezados espadachines. Los *piwafwis*, las armaduras y las camisas yacían en el suelo, donde las habían dejado, junto con dos odres vacíos. Un tercer varón contemplaba el duelo a cierta distancia desde debajo de una balconada; seguramente los combatientes no lo habían visto.

Faeryl suspiró. La escena la intrigaba, pero era evidente que no tenía nada que ver con su situación.

Tras su frustrante entrevista con la madre matrona Baenre había sabido que tenía un enemigo; alguien que la había difamado, seguramente para impedir que abandonara Menzoberranzan, aunque a la elfa no se le ocurría por qué. Luego, fue sencillo inferir que el enemigo contaba con un agente en su propia casa. Eso era lo que cualquiera con un mínimo de inteligencia haría, y también explicaría cómo el enemigo había sabido que Faeryl pretendía regresar a su ciudad natal y había convencido a Triel de que no se lo permitiera.

Furiosa, Faeryl había comprendido que debía ser más lista que el enemigo, por lo que había ideado una estratagema para desenmascarar al espía. Inesperadamente,

ordenó a sus criados que embalaran sus cosas, pues esa misma noche abandonarían Menzoberranzan a escondidas. Sus leales vasallos obedecerían, pero el traidor trataría de escabullirse para avisar de su inminente huida. Desde el tejado, Faeryl lo vería.

Ése era el plan, aunque la misma embajadora reconocía que no era un plan perfecto. La mansión disponía de salidas en los cuatro lados, y ella no podía vigilar los cuatro a la vez a menos que flotara por encima del tejado, pero esa opción presentaba problemas: casi todos los drows llevaban botas silenciadoras y capas oscurecedoras. Tampoco podía descartarse que el traidor dispusiera de un talismán de invisibilidad o un objeto mágico similar para escapar. Si flotaba muy por encima del suelo le sería imposible detectar la subrepticia salida del espía.

Desde luego, también era posible que pudiera comunicarse con sus cómplices por clariaudición o mediante un conjuro de transporte instantáneo, en cuyo caso el plan de la embajadora estaba condenado al fracaso. No obstante, permanecería encaramada en el tejado hasta que alguna autoridad, por ejemplo una compañía de soldados de la casa Baenre, hiciera acto de presencia para detenerla a ella y a sus servidores. Pero al menos debía intentarlo.

Siguió arrastrándose dejando atrás a los duelistas. Uno de ellos gruñó cuando el estoque del enemigo se le hundió en el torso. Inmediatamente se produjo un crepitante parpadeo mágico, y el vencedor se desplomó a su vez. El mago, que había presenciado el combate desde lejos, se aproximó para inspeccionar los humeantes cadáveres.

Encima de Faeryl sonó un crujido. La drow levantó la vista. Cuatro o cinco jinetes montados en wyverns volaban hacia el este. Sobre ellos, proyectándose desde el techo de la caverna, las fortalezas de las estalactitas relucían con fuegos fatuos. En opinión de Faeryl ésa era una imagen mucho más hermosa que las minúsculas y monocromas estrellas que tachonaban el cielo nocturno en las llamadas tierras de la luz.

Entonces oyó una especie de roce tan débil que pensó haberlo imaginado. Sonaba por el noroeste. Faeryl corrió a gatas hacia esa parte del tejado y se asomó para mirar abajo. A primera vista todo parecía igual que la última vez que había mirado en esa dirección. Tal vez los nervios le estaban jugando una mala pasada. No obstante, siguió mirando.

Unas rejas octogonales de acero protegían las ventanas redondas abiertas en la pared por debajo de donde se encontraba, pero cualquier drow que conociera el truco podía descorder el pestillo y apartarla para entrar o salir levitando. Al parecer, eso había hecho alguien, pues la embajadora se fijó en que una de las rejas en forma de telaraña estaba ligeramente entornada. Guiándose por ese indicio, detectó la embozada figura que corría hacia la boca de un callejón.

La aristócrata de Ched Nasad era una excelente ballestera, por lo que podía

disparar al traidor por la espalda; sin embargo, en ese caso no podría interrogarlo. Resultaba que no tenía a mano ningún hechizo escrito para interrogar a los muertos. Así pues tenía que atrapar al espía vivo.

Tras leer el hechizo de otro pergamino que había cogido, se colocó en el borde de la torre y pisó el espacio vacío.

Claro que para ella no estaba vacío: las suelas hollaban una superficie tan firme como la roca. Dio dos pasos adelante y luego, obedeciendo sus deseos, la superficie invisible descendió como una rampa igualmente invisible. Faeryl corrió por ella sin ningún miedo de caerse por el borde, pues allí donde pisara encontraría la rampa. Ese era el hechizo que había leído.

Avanzaba en absoluto silencio, por lo que adelantó al traidor sin que éste se diese cuenta. Un pensamiento bastó para disolver la superficie invisible y, con la ballesta presta, aterrizó delante del espía.

Este se llevó un buen susto. También Faeryl se sobresaltó, pues aunque le gustaba pensar que nunca llegaba a confiar plenamente en nadie, jamás hubiera imaginado que el espía fuese ese rostro transido y agrio medio oculto por una capucha.

—Umrae —dijo la embajadora, apuntándola con la ballesta.

—Señora —respondió la secretaria, e hizo una reverencia con su habitual rigidez.

—Lo sé todo, traidora. No tengo ninguna intención de partir esta noche. No era más que un truco para descubrir quién se escabullía de la casa para informar al enemigo.

—No sé a qué os referís. He salido a comprar algunas cosas para el viaje. Pensé que si me daba prisa aún encontraría un puesto abierto en el Bazar y tendría tiempo de regresar antes de que nadie reparara en mi ausencia.

—¿Crees que no me he dado cuenta de que tengo una enemiga aquí, en Menzoberranzan, alguien que tiene acceso a la matrona Baenre? Hace apenas tres semanas, Triel me consideraba leal y me daba su aprobación. Consintió en buena parte de lo que le pedí a favor de nuestra gente. Pero ahora duda de mí porque alguien le ha hecho desconfiar de mis verdaderas intenciones. ¿Con qué te ha tentado mi enemigo? ¿No te das cuenta de que si me traicionas a mí estás traicionando a Ched Nasad?

—La matrona Baenre tiene guardias que vigilan la residencia —repuso la escriba tras un instante de vacilación—. Seguramente ahora mismo alguien nos vigila.

—Es posible.

Umrae tragó saliva.

—Así pues, no podéis hacerme ningún daño u os atacarán.

Faeryl se echó a reír.

—Tonterías. Los agentes de Triel no revelaran su presencia únicamente para impedirme que castigue a una de mis criadas. No considerarán que sea nada extraño

ni perjudicial para Menzoberranzan. Vamos, sé sensata y ríndete.

Tras otra pausa, Umrae dijo:

—Dadme vuestra palabra de que no me haréis ningún daño. Que me dejaréis libre y me ayudaréis a escaparle la ciudad.

—No te prometo nada, excepto que tu insolencia me está enfureciendo cada vez más y que tú única esperanza es una rápida rendición. Dime quién te ha comprado y por qué. ¿Qué tiene que ganar alguien de esta ciudad persiguiendo a una embajadora que no participa en las luchas y las rivalidades de los menzoberranios?

—Debéis comprender que tengo miedo de traicionarlos y permanecer en la ciudad. Me matarán.

—No les daré esa oportunidad. Soy yo quien te está apuntando con un dardo envenenado. ¿Para quién trabajas?

—No diré nada si antes no me dais vuestra palabra.

—Tu compinche no me difamó ante Triel hasta que empecé a plantearme el regreso a Ched Nasad. ¿Para qué mentir sobre mí? ¿Para evitar que me aventurara en la Antípoda Oscura? ¿Por qué?

Umrae sacudió la cabeza.

—Estás loca —sentenció Faeryl—. ¿Por qué te condenas a ti misma para salvar a otro? Ah bueno, veo perfectamente que no estás capacitada para vivir, por lo que tal vez es lo mejor.

De manera excesivamente obvia preparó el disparo con la ballesta.

—¡No! —gritó Umrae—. Tenéis razón. ¿Por qué morir?

—Si respondes a mis preguntas, puedes salvarte.

—De acuerdo.

Temblando ligeramente, pues había perdido el coraje, la secretaria se llevó una mano a la cara, tal vez para masajearse la frente o... ¡No, para acercarse una pequeña ampolla a los labios!

Faeryl disparó y dio en el blanco, pero para cuando el dardo se clavaba en el estómago de Umrae, ésta ya estaba cambiando de forma. Se hizo aún más delgada, se marchitó y creció asimismo en altura. La carne de la drow se enfrió y empezó a oler a podrido, un par de correosas alas le brotaron de los omóplatos, y los ojos se le hundieron en la cabeza. Incluso su ropa se transformó: se desdibujó y se fragmentó en enmohecidos jirones. La herida causada por el dardo envenenado no sangraba y tampoco parecía que le doliera. De hecho, ni siquiera se molestó en arrancárselo.

Faeryl estaba furiosa consigo misma por permitir que Umrae la engañara. La próxima vez recordaría que incluso una elfa oscura, sin belleza, sin gracia, sin especial ingenio y al parecer aterrorizada, seguía perteneciendo a una raza que llevaba la astucia y el engaño en la sangre.

La poción había transformado temporalmente a la secretaria en una especie de

zombi, bajo cuya forma no mostraba su torpeza habitual. Si Lloth no hubiera abandonado a sus sacerdotisas, Faeryl podría haber dominado al cadavérico ser con sus poderes clericales, aunque eso ya no era posible. Y tampoco podía esperar que alguno de sus servidores se diese cuenta del apuro en el que se hallaba y acudiera al rescate, pues todos ellos estaban demasiado ocupados haciendo las maletas.

Era una verdadera lástima, porque como la mayor parte de zombis, excepto los humildes cadáveres y esqueletos que los hechiceros revivían para servir como esclavos autómatas, era muy probable que cualquier golpe que Umrae —en su forma de ghoul alado— le propinara, aunque sólo rozándola, le causara graves heridas, y Faeryl ni siquiera contaba con un escudo para defenderse. ¿Quién hubiera imaginado que la espía poseía esa capacidad de transformación?

Umrae dio un paso arrastrando los pies, batió las alas bruscamente y saltó hacia delante. Faeryl retrocedió rápidamente, dejó caer la inútil ballesta y se abrió la capa. Con una mano se apartó la prenda de los hombros mientras que con la otra desenvainaba una varita adamantina. Un simple giro de muñeca bastó para convertir esa varita de inofensivo aspecto en *Beso de madre*, el martillo de guerra de mango largo y cabeza de basalto que las mujeres de la casa Zauvirr utilizaban desde la fundación del linaje. Tal vez con un arma encantada podría matar a Umrae, ya que el dardo envenenado había fallado.

La embajadora esperaba fervientemente que así fuera. Aunque se conformara con hacerse a un lado y permitir que la traidora escapara, era evidente que Umrae, tal vez influida por la forma de depredador que había adoptado, quería luchar. Faeryl tampoco veía el modo de evitarla. Sería estúpido conjurar un globo de oscuridad y echar a correr, pues, en su forma no muerta, Umrae se movería por la penumbra con más facilidad incluso que una drow. Tampoco serviría de nada levitar o elevarse usando el hechizo que le permitía caminar por el aire, cuando la transformada espía simplemente podía extender sus desiguales alas y seguirla.

Faeryl agitó el *piwafwi* adelante y atrás con el brazo extendido para confundir a Umrae y utilizarlo a modo de escudo. Era un sistema de lucha que nadie le había enseñado, sino que lo había aprendido viendo a los guerreros practicar esa técnica, y estaba convencida de que si unos simples varones lo hacían, sería pan comido para toda una gran sacerdotisa.

Umrae arremetió, y Faeryl lanzó la capa en un arco horizontal. Gracias tanto a la suerte como a su habilidad la prenda bloqueó las manos de Umrae, y sus garras se quedaron enganchadas en el tejido.

Sorprendida, Umrae vaciló y pugnó por liberar las manos. La embajadora aprovechó la ocasión para descargar la puntiaguda cabeza de piedra del martillo en pleno centro de la podrida frente de la secretaria. Se oyó el crujir de huesos, y la cabeza de Umrae se inclinó violentamente hacia atrás. Una buena parte de la mitad

izquierda de la cara se le desprendió del cráneo.

Convencida de que la lucha había acabado, Faeryl se relajó, lo cual estuvo a punto de costarle la vida. Era evidente que la nueva forma de Umrae era capaz de soportar más daños que casi cualquier otro ser de carne y hueso y sangre caliente. Abrió la boca dejando ver unos colmillos largos y delgados, y lo que le quedaba de cabeza se abalanzó sobre su rival por encima de la capa. La embajadora sólo tuvo tiempo de encogerse hacia atrás para esquivarla.

El tenso *piwafwi* se extendía entre ambas combatientes como si jugaran al tira y afloja. Ambas tiraron de él simultáneamente, y Faeryl fue la más afortunada. La embajadora pudo recuperar su capa, aunque pese a los encantamientos de refuerzo las garras de la ghoull la habían desgarrado. Un par de desgarrones más y ya no le serviría para nada.

Al liberar la capa, la embajadora se tambaleó hacia atrás. Con un nuevo batir de sus putrefactas alas Umrae brincó y salvó la distancia que las separaba. Sus garras buscaron a la rival.

Lanzando un grito de desesperación Faeryl consiguió plantar los pies y frenar el casi imparable tambaleo. Inmediatamente se defendió con el martillo y golpeó una mano. La ghoull retiró bruscamente el miembro y cejó en el ataque. En vez de arremeter de frente empezó a dar vueltas en torno a su adversaria. Tal como haría un ser vivo, sacudió varias veces la maltrecha extremidad como para sacudirse también de encima el dolor. Luego volvió a levantarlo en posición de guardia.

Faeryl iba girando para no perder de vista la cabeza aplastada y medio arrancada de su rival. ¿Cómo lograría detener a ese monstruo? ¿Sería capaz de acabar con él?

«¡Sí, maldita sea! ¡Claro que sí!» Cuando no era más que una niña, su primo Merinid —maestro de armas de la casa Zauvirr y que murió muchos años atrás, cuando la matrona se cansó de él— le dijo que no existía el enemigo invencible, porque cualquier rival tenía un punto débil.

Umrae embistió. Una vez más agitó los pliegues del frágil y ondeante escudo. El *piwafwi* se enredó alrededor de una de las manos de la secretaria. La otra mano raspó la cota de fina malla adamantina de la embajadora, tratando de romperla. Ese roce provocó en la embajadora un acceso de náuseas que la paralizó. No obstante, las garras no lograron desgarrar la resistente malla, por lo que la sensación fue fugaz.

Faeryl arremetió con el martillo contra el arrugado pecho de Umrae cubierto por asquerosos harapos a punto de desmenuzarse. Si no podía matar a la traidora aporreándole la cabeza, entonces su punto débil tenía que ser el corazón, como en el caso de los vampiros. Al menos eso esperaba.

Pero, para su sorpresa, Umrae no le dio oportunidad de confirmar esa hipótesis. La traidora se comportaba como si hubiera echado el resto en el ataque y no fuese capaz de defenderse de un contraataque. No obstante, interpuso un marchito brazo a

fin de parar el golpe del martillo, tras lo cual se inclinó para clavar las garras en la desprotegida rodilla de su rival.

La embajadora se libró de la acometida que podría haberla lisiado reculando apresuradamente al tiempo que arrebatava la capa a la hedionda ghoul. A esas alturas la prenda parecía más bien un montón de tiras que un trozo de seda con una forma coherente.

Las adversarias siguieron dando vueltas una alrededor de la otra, cada una de ellas buscando una abertura. De vez en cuando, Faeryl dejaba el *piwafwi* lacio o lo apartaba de sí, invitando a Umrae a atacar. Pero la secretaria resultó ser demasiado cauta para atacar cuándo y cómo su oponente le dictara.

La embajadora se dio cuenta de que jadeaba y se esforzó por controlar la respiración. Sinceramente, no sentía miedo, aunque la pericia que demostraba su servidora gracias a la poción la había impresionado. Desde el mismo momento que la tomó fue una oponente formidable, y a medida que la batalla avanzaba le iba cogiendo el tranquilo a sus nuevas capacidades.

Sin dejar de maniobrar ni perder de vista a Umrae, Faeryl se sumió en un ligero trance. Utilizando un sentido que no era ni vista ni oído ni cualquier otra facultad comprensible para quienes no habían entregado su vida al servicio de una deidad, alcanzó un lugar sin forma, y sin embargo delimitado, en el que antes solía tocar la sombra de su diosa.

Pero Lloth ya no estaba allí, y su marcha había dejado una ausencia que provocaba un punzante dolor, como un diente cariado. No obstante, se le antojó el mejor lugar en el que verter su plegaria.

«Pavorosa reina araña —oró Faeryl en silencio— os lo suplico: mostraos a mí. Devolvedme los poderes aunque sólo sea por un segundo. ¿Acaso Menzoberranzan os ha ofendido? Tened en cuenta de que yo no soy hija de esta ciudad, sino de Ched Nasad. Hacedme como era antes, y os sacrificaré muchas vidas: un esclavo por cada día del año.»

Nada ocurrió.

Umrae saltó sobre ella con las garras extendidas. Faeryl devolvió a su cuerpo esa parte de su espíritu que buscaba a tientas en el vacío. Retrocedió, interceptó las zarpas de la zombi con la capa y le propinó un par de martillazos. Sin embargo, no se retiró con la suficiente rapidez como para salir ilesa del ataque y tampoco había adoptado una posición firme, ni siquiera había golpeado con toda la fuerza de la que era capaz. Quería que la ghoul sintiera que estaba a punto de vencerla y siguiera atacando. Si Umrae se impacientaba, era posible que le ofreciera una abertura para contraatacar.

Las garras de Umrae zumbaron en el aire y desgarraron la capa protectora hasta dejarla del tamaño de una toalla para las manos hecha jirones. Inesperadamente batió

las correosas alas, se le acercó de un salto y trató de alcanzar a Faeryl en la cara. Aunque la noble reculó, las garras le pasaron rozando los ojos tan cerca, que sintió el maligno pulso que latía en su interior, como el latido de un dolor de cabeza.

No obstante, ésa era la ocasión que había estado esperando. Faeryl se hizo a un lado y blandió el martillo de cabeza de basalto contra el tórax de Umrae, aunque en vano, pese a que Faeryl no se había equivocado. La ghoul era incapaz de corregir el movimiento y parar el golpe, por lo que dio otro paso y propinó a su rival un golpe de ala que la hizo tambalearse.

A consecuencia del golpe, la cabeza le resonaba y el mundo se desdibujó. Mientras luchaba por liberarse de los efectos aturdidores del golpe de ala, pensó en lo injusto que era que alguien como Umrae —la cual hacía tiempo que había abandonado el entrenamiento en combate por considerarlo una pérdida de tiempo— venciera a alguien como ella, que una vez cada diez días sin falta se presentaba ante el capitán de la guardia para practicar.

Le pareció que transcurría mucho tiempo antes de que la cabeza se le aclarara. Giró sobre sí misma, convencida de que Umrae se disponía a atacarla por la espalda, pero no era el caso. De hecho, la zombi había desaparecido.

La única explicación era que hubiera alzado el vuelo. ¿Había mostrado por fin la sensatez de huir? Faeryl lo dudaba. Umrae la odiaba; la embajadora no sabía por qué, pero lo había leído en los ojos de la traidora, y no huiría cuando tenía toda la razón para creer que llevaba ventaja y que tenía en su mano matar a Faeryl. Ningún drow huiría en esas circunstancias, lo cual significaba que acechaba desde el aire, preparada para lanzarse en picado, coger a su ama por sorpresa y aplastarla contra el suelo.

Con el corazón latiéndole desbocadamente Faeryl alzó la vista y no vio nada. Entonces trató de captar el aleteo de la criatura y sólo oyó el eterno susurro amortiguado de la ciudad. No le sorprendió. Los zombis se distinguían por su sigilo cuando acechaban a su presa.

En la luminiscente línea violeta que adornaba uno de los chapiteles de la casa Vandree se recortó fugazmente una raya plateada, seguramente debida al extremo de una de las alas de Umrae.

Faeryl siguió observando hasta que, sobresaltada, descubrió a su secretaria. Con el *piwafwi* hecho jirones ondeando entre sus alas, la zombi se abalanzaba sobre ella como haría un ave rapaz del mundo exterior a punto de hundir sus garras en un roedor.

Confiado en que Umrae no se hubiera dado cuenta de que la había localizado, Faeryl continuó girando hacia todos lados y mirando. Cuando notó la perturbación en el aire, o simplemente guiándose por el instinto, saltó a un lado, giró sobre sus talones y alzó el martillo de guerra por encima de su cabeza.

Tenía pocas posibilidades de destrozar el corazón de esa criatura, aunque ya había comprobado que podía sentir dolor. Tal vez con el primer golpe lograría dejarla paralizada un instante, lo cual daría a Faeryl la oportunidad de propinar el que esperaba que fuese el martillazo de gracia.

La embajadora había cronometrado el movimiento a la perfección por lo que la cabeza de basalto se estrelló en el flanco de Umrae. Privada de su presa e inesperadamente golpeada, la ghoul se estrelló contra la lisa superficie de piedra de la calle con estruendo. De su corrupto cuerpo salieron despedidos jirones de carne que llenaron el aire con su hedor.

Faeryl localizó el blanco: el punto en el pecho de su rival donde debía de estar el corazón, y alzó *Beso de madre* para lanzar el siguiente ataque. Pero la traidora rodó sobre sí misma y se puso de rodillas. Faeryl golpeó, y Umrae extendió una garra, detuvo el martillo de guerra en el aire, lo arrancó de las manos de su rival y lo lanzó contra el suelo a tres metros de distancia.

La embajadora sintió el impulso de dar media vuelta e ir a por él, pero sabía que era una locura: Umrae la despedazaría si lo intentaba. En vez de eso reuló. La espía se puso en pie de un salto y la persiguió. Debido a su sobrenatural delgadez parecía un montón de palos que se hubieran agrupado espontáneamente para formar una burda copia de una persona.

Al tiempo que retrocedía, la noble procuraba acercarse en un curso serpenteante a donde había ido a parar su martillo. Umrae esbozó una sonrisa burlona y avanzó de lado sin perderla de vista de un modo que dejaba bien a las claras que sabía exactamente qué se proponía su ama y que jamás lo permitiría.

A la noble sólo le quedaba otra arma, lastimosamente inadecuada en esa situación: un cuchillo escondido en el cinturón que le ceñía a la cintura la ligera y flexible cota de malla. La hebilla de oro era la empuñadura, y cuando tiraba de ella, la corta y gruesa hoja adamantina salía de su funda. Iba ya a empuñarla cuando vaciló.

La daga nada podría contra las zarpas de Umrae, su amplio campo de acción y su resistencia a las heridas, a no ser que Faeryl se le acercara lo suficiente para usarla y a no ser que atacara por sorpresa. Pero ¿cómo, en nombre del Laberinto de los Demonios, iba a lograrlo? Umrae era capaz de acortar distancias rápidamente, pues cada pocos pasos batía las alas para acercarse un poco más. Durante el tiempo breve y a la vez eterno que la embajadora tardó en retroceder tres pasos buscó desesperadamente la solución.

Entonces recordó que aún agarraba el *piwafwi*, o mejor dicho lo que quedaba de él, en la mano izquierda. Tal vez podría utilizarlo para evitar que su rival la viera sacar el cuchillo. La capa había quedado convertida en un lamentable montón de harapos, y a ella nunca se le había dado muy bien los juegos de manos. No obstante, si la torpe Umrae había sido capaz de sacar la ampolla con la poción sin que su ama

se diese cuenta a tiempo, sin duda ella también podría.

Faeryl no había dejado de mover la capa de un lado a otro todo el tiempo, por lo que no despertaría las sospechas de su rival si se cubría la cintura con ella. Simultáneamente enganchó los dedos de la mano izquierda en el óvalo hueco situado en el mismo centro de la hebilla y tiró. Pese a que nunca se había visto obligada a recurrir a esa última forma de defensa, en los dieciséis años transcurridos desde que un artesano la había confeccionado siguiendo sus instrucciones, la drow había mantenido tanto daga como vaina perfectamente engrasadas, por lo que la hoja salió fácilmente.

La embajadora estudió con atención a la ghoull; ésta no parecía haberse dado cuenta. No obstante, no podría mantenerla escondida más de uno o dos segundos. Si quería tener una oportunidad, se la tendría que fabricar ella misma rápidamente.

Fingió que se tambaleaba. Después de todo Umrae la había alcanzado, por lo que sería creíble que flaqueara y le costara seguir de pie.

La ghoull se tragó el anzuelo: de un salto se colocó frente a ella y la agarró por los antebrazos. En esa ocasión las zarpas de la zombi atravesaron la cota de malla de la embajadora y se le hundieron en la carne. Instantáneamente Faeryl se vio invadida por un intenso acceso de náuseas, seguido de otro. Las ganas de vomitar eran tan fuertes que dudaba poder usar el cuchillo de una manera controlada. Tal vez se acababa de servir a su enemiga en bandeja de plata.

Umrae sonrió ante la aparente o genuina indefensión de su ama. La embajadora notó que la secretaria tensaba los dedos, preparándose para arrancar la carne de los huesos, al tiempo que la atraía hacia sí y abría las mandíbulas para abrirle la cabeza con los colmillos.

Luchando contra la sensación de náusea y debilidad, Faeryl trató de extender la mano hacia adelante. El esfuerzo apartó su carne de las garras de la ghoull y agrandó sus heridas. Pese al dolor liberó el brazo. La daga se hundió en el arrugado pecho de Umrae, se deslizó limpiamente entre dos costillas y siguió clavándose hasta que los nudillos la impidieron seguir adelante.

Umrae se retorció e inclinó la cabeza hacia atrás para lanzar un silencioso grito. Sus manos se agitaban en espasmos, amenazando con hacer pedazos a Faeryl involuntariamente. Finalmente se quedó paralizada y se desplomó hacia atrás, arrastrando consigo a su rival.

En contra de todo lo que la embajadora había oído relatar, la secretaria no recuperó su forma original al morir. Sintiendo asqueada, Faeryl permaneció un tiempo atrapada en el fétido abrazo del ghoull. Finalmente hizo acopio de todas sus fuerzas para liberarse, temblorosa, de las garras clavadas en sus ensangrentadas extremidades y luego se alejó a rastras unos pocos metros del cadáver alado.

Gradualmente, pese al punzante dolor que sentía en pinchazos y verdugones,

empezó a sentirse un poco mejor. Al menos físicamente, porque mentalmente se amonestaba duramente por esa conclusión que, en realidad, no podía considerarse una victoria.

Dado que el objetivo era averiguar qué sabía Umrae, no matarla, había metido la pata hasta el fondo. Debería haber accedido a cualquier petición de la traidora, pero en vez de eso se había dejado guiar por la furia y el orgullo. Asimismo debió haber detectado la ampolla y haber luchado con más destreza. De no haber tenido la suerte de cara, hubiese sido ella, y no la secretaria, quien yaciera muerta en el suelo.

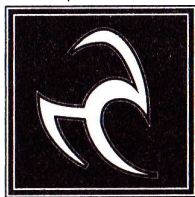
La embajadora se preguntó si su estancia en Menzoberranzan tal vez había mermado sus facultades. En Ched Nasad tenía enemigos tanto dentro como fuera de la casa Zauvirr que la obligaban a mantenerse fuerte y precisa, pero en la ciudad de las arañas nadie le deseaba la muerte. ¿Había olvidado ya los hábitos que le habían permitido sobrevivir los primeros doscientos años de su existencia? De ser así, sería mejor que los recordara rápidamente.

Su enemiga aún no había acabado con ella. Faeryl no se había oxidado hasta el punto de olvidar cómo se libraban las guerras encubiertas. Era como una partida de sava, compuesta por muchos movimientos que progresivamente crecían en agresividad. El primer movimiento de su desconocida adversaria había sido ganarse a Umrae y verter mentiras en los oídos de Triel. Faeryl había respondido capturando a la espía y eliminándola del tablero. Cuando Umrae no se presentara a la siguiente cita, su enemiga sabría que había perdido el peón y movería otra ficha. Tal vez la madre. Quizá sugeriría a la matrona Baenre que había llegado el momento de encerrar a Faeryl en un calabozo.

Pero, en realidad, la vida no era una partida de sava. Faeryl podía hacer trampas y mover dos veces seguidas, lo cual en ese caso significaba huir de Menzoberranzan lo antes posible, antes de que la enemiga supiera que su agente había muerto.

Mareada y con un gusto desagradable en la boca por el esfuerzo realizado, la embajadora fue a por *Beso de madre*, su martillo de guerra, arrastrando los pies, preguntándose cómo se las apañaría para lograr ese pequeño milagro.

capítulo



diez

Convertido en un orco retacón de piel curtida, con una pierna contrahecha que lo incapacitaba para el servicio en una casa noble o incluso una casa de mercaderes, Pharaun dio un cauteloso bocado al panecillo con una salchicha dentro. La carne picada sabía rancia, era cartilaginosa y por dentro estaba fría. A saber de qué era.

—¡Por el Laberinto de los Demonios! —exclamó.

—¿Qué pasa? —replicó Ryld.

El maestro de armas se había transformado asimismo en un vil orco de aspecto demacrado vestido con mugrientos harapos. Por increíble que pudiera parecer estaba devorando esa repugnante comida sin mostrar ningún signo de disgusto.

—¿Que qué pasa? —El maestro de Sorcere agitó el panecillo—. Pasa esta abominación, esta farsa.

Inmediatamente, se dirigió hacia el quiosco del culpable —una deprimente construcción alzada con huesos a modo de postes y paredes de pellejo—, procurando no andar demasiado rápidamente. Gracias a la ilusión creada parecía que cojeaba, pero alguien podría extrañarse de que un orco cojo avanzara tan deprisa como cualquier otro con dos piernas sanas.

El propietario, un goblin de largos brazos y cara chata, sacó una porra de debajo del mostrador. Tal vez estaba acostumbrado a que los clientes reclamaran.

—Vengo en son de paz —dijo Pharaun, levantando una mano—. De hecho, quiero ayudarte.

—¿Ayudarme? —repitió el goblin con recelo.

—Sí. Y estoy dispuesto a pagarte otro penique para que me dejes hacerlo —anunció, mientras se sacaba una moneda de cobre de la bolsa—. Sólo quiero enseñarte algo.

El cocinero vaciló, pero finalmente extendió una mano de mugrientas uñas y repuso:

—Dame. Pero nada de trucos.

—Nada de trucos.

Pharaun le entregó la moneda y, para asombro del goblin, se escurrió por el extremo del mostrador y se situó en la diminuta cocina. Entonces se cubrió una mano con un pliegue de la capa, deslizó la parrilla de hierro caliente junto con su carga de carne de sus soportes y la dejó a un lado.

—Primero —empezó a decir— debes extender uniformemente los carbones en el fondo del brasero. —Cogió un atizador y le hizo una demostración—. Luego, aunque ahora no tenemos tiempo para empezar desde cero, debes dejar que ardan hasta que se pongan grises. Sólo entonces puedes empezar a cocinar, con la parrilla colocada aquí.

El orco colocó el instrumento en un soporte más alto.

—Pero así las salchichas tardarán más en asarse —protestó el goblin.

—¿Acaso tienes una cita urgente? Bueno, sigamos. Supongo que compras estas dudosas exquisiteces en algún otro lugar y, por tanto, nada puede hacerse respecto a su calidad. Pero al menos puedes ablandarlas dándoles golpes con ese mazo de ahí, hacerles algunos agujeros con el tenedor para que se asen mejor y esparcir encima estas especias. —El mago sonrió—. Apuesto a que nunca las has probado. ¿Qué hiciste? ¿Asesinar al verdadero cocinero y tomar posesión de esta empresa?

El goblin esbozó una mueca.

—Qué más da cómo la conseguí, ¿no te parece?

—Supongo que no. Una última cosa: asa la salchicha justo cuando el cliente te la pida y no horas antes. Es mucho menos sabrosa si se prepara, se deja enfriar y luego se calienta otra vez. Que tengas buena suerte.

Pharaun dio una palmada al goblin en el hombro y salió del quiosco.

—¿A qué ha venido eso? —inquirió el guerrero.

—Estaba realizando un servicio público: evitar que se declare una plaga de dispepsia en el Braeryn.

Pharaun alcanzó a Ryld, y ambos siguieron adelante.

—Lo has hecho para divertirte un poco, y ha sido una estupidez. Primero te tomas la molestia de disfrazarnos y luego te arriesgas a revelar tu verdadera identidad jugando al gourmet.

—Dudo mucho que ese breve episodio sea nuestra perdición. Es muy poco probable que uno de nuestros enemigos interrogue a ese vendedor ambulante o, si eso llega a ocurrir, le haga las preguntas apropiadas. Recuerda que nuestro disfraz es excelente. ¿Quién imaginaría que este orco deforme y cojo sea el elegante y apuesto Pharaun Mizzrym? Aunque admito que tu metamorfosis no se aparta tanto del original.

Ryld frunció el entrecejo y luego tragó el último bocado de salchicha y pan.

—¿Por qué no nos disfrazamos cuando abandonamos Tier Breche? Déjalo, puedo adivinarlo. Un buen espadachín no revela todos sus trucos en los primeros momentos del asalto.

—Más o menos. Greyanna y sus secuaces nos han visto con nuestro aspecto normal, por lo que, con un poco de suerte, no esperarán que cambiemos tan radicalmente de apariencia. No los engañaremos para siempre, aunque tal vez el

tiempo suficiente para completar la misión y regresar a nuestras tranquilas y retiradas vidas.

—¿Significa eso que tienes otro plan?

—No es un plan. Ya sabes que suelo actuar guiándome por súbitos estallidos de inspiración.

Los maestros llegaron a un abarrotado tramo de la calle frente a lo que a todas luces era una popular taberna. Los parroquianos aullaban y ladraban una canción gnoll que hacía temblar los muros de piedra caliza. Pharaun nunca había tenido ocasión de mezclarse de incógnito con las clases más bajas. Le resultaba extraño zigzaguear, detenerse y girar para evitar encontronazos y empellones. De haber conocido su verdadera identidad los demás peatones se hubieran apartado a todo correr para dejarle paso.

Cuando los dos drows llegaron a la periferia de la muchedumbre, Ryld giró sobre sus talones y propinó un puñetazo corto y directo. Una criatura jorobada, con manchas blancas y negras —seguramente un cruce de goblin y orco— se tambaleó hacia atrás y aterrizó sobre el trasero.

—Un ratero —explicó el guerrero—. Odio este lugar.

—¿No sientes ni pizca de nostalgia?

—A mí no me parece divertido —replicó Ryld, fulminando con la mirada a su amigo.

—¿No? En ese caso te pido perdón —se disculpó Pharaun con una sonrisa burlona—. Me pregunto por qué este distrito siempre parece tan sórdido, incluso en las raras ocasiones en las que uno se encuentra una plaza o una avenida solitarias. Supongo que es por el olor; después de todo, no es por nada que las llamamos las calles apestosas. No obstante, aunque los edificios son más modestos que los que vemos en otros distritos, conservan las gráciles formas que nuestros antepasados tallaron en la roca viva.

Los maestros se detuvieron para dejar pasar a una araña con patas tan largas como espadas que cruzaba la calle. Era de todos sabido que en el Braeryn vivían auténticas hordas de tales criaturas sagradas. Sagradas o no, Pharaun repasó mentalmente la lista de hechizos de los que disponía, sin embargo el arácnido no prestó atención a los drows disfrazados.

—Es una consideración estúpida —espetó Ryld—. ¿Por qué el Braeryn parece tan repugnante? ¡Por sus habitantes!

—Ah, ¿pero ha sido el rechazo de nuestra sociedad lo que ha generado la atmósfera de este distrito, o acaso desde el principio existía aquí un espíritu maligno que ha atraído a estos desgraciados?

—A mí no me hables de metafísica. Todo lo que sé es que alguien debería limpiar esta zona de carroñeros.

Pharaun se rió entre dientes.

—¿Y si te dijera que ya se hizo cuando tú no eras más que un mocoso?

—No me refiero a exterminarlos, excepto los casos perdidos, pero ¿por qué permitimos que vivan aquí, en su propia porquería, como una llaga purulenta en la ciudad? ¿Por qué no les buscamos una ocupación?

—Pero si ya son útiles. El estatus lo es todo, ¿verdad? Lo cual implica que ningún menzoberranio puede sentirse satisfecho si no tiene alguien al que mirar con desprecio.

—Tenemos esclavos.

—No sirven para eso. Si predicas que también ellos deben sentir respeto por su propia existencia, estás reconociendo de manera tácita que tú mismo sólo eres un poco mejor que un esclavo. Por suerte las calles apestosas están atestadas de populacho que se muere de hambre; seres asquerosos, sin un penique, plagados de enfermedades, que viven hacinados veinte o treinta en una sola habitación y, no obstante, teóricamente son libres. El más humilde plebeyo de Hacinas o incluso de Myr Este puede mirarlos por encima del hombro con petulancia.

—¿Crees realmente que ésa es la razón por la cual la matrona Baenre no ha ordenado que se limpie la escoria de esta barriada?

—Bueno, si esa posibilidad te parece inverosímil, tengo otra. Corren rumores de que, de vez en cuando, alguien se encuentra con la diosa en el Braeryn. Se supone que le gusta venir aquí en su disfraz de mortal. Es posible que las matronas piensen que, por tanto, este distrito está más o menos bajo la protección de Lloth.

El mago vaciló antes de añadir:

—Claro que, si Lloth ha desaparecido, tal vez ahora ya no deban preocuparse por eso.

Ryld no se mostraba nada convencido.

—Me cuesta creer que...

—Mira —señaló Pharaun.

Ryld se volvió.

En un muro combado alguien había pintado por debajo del nivel de los ojos de un drow un dibujo, en esta ocasión de color azul. Consistía en tres óvalos superpuestos, que probablemente simbolizaban una cadena.

—Es una marca distinta —comentó Ryld—. Hobgoblin tal vez, aunque no puedo decirte de qué tribu.

—No te hagas el tonto. Es el mismo crimen peculiar, temerario e inútil.

—Cierto, y no tiene nada que ver con nuestra misión.

—Una mente lenta nunca penetra en los aspectos más pragmáticos. Encontramos dos signos que representan dos razas, ¿y tú supones que dos especímenes de las razas inferiores se han vuelto locos justamente del mismo modo? Lo dudo. No obstante,

¿qué razón podría tener un único artista para pintarrapear un símbolo que no le pertenece?

—¿Coincidencia?

—No creo, pero de momento no se me ocurre ninguna respuesta mejor.

—Un rompecabezas para resolver más adelante, ¿recuerdas?

—Pues claro.

Continuaron caminando.

—No obstante —insistió Pharaun—, ¿no te intriga pensar en todos los signos garabateados que quizás hemos dejado atrás sin fijarnos en su forma exacta?

Ryld hizo caso omiso de la pregunta.

—Mira —dijo— ya hemos llegado.



La puerta de piedra caliza de la casa estaba abierta, probablemente para ventilarla, pues del interior irradiaba el calor generado por el hacinamiento de sus ocupantes. Asimismo se oía un confuso zumbido y un intenso hedor, más nauseabundo que el que reinaba en el Braeryn.

Ryld había nacido en una madriguera parecida a ésa y había luchado como un demonio para escapar de ella, por lo que sentía una extraña renuencia a aventurarse en el interior, como si temiera que la miseria no lo dejara escapar una segunda vez. Como no quería parecer tímido y estúpido a los ojos de su camarada, ocultó sus sentimientos bajo su máscara impasible de guerrero.

Por el contrario, Pharaun expresó sin tapujos su desagrado. Los ojos porcinos de su falso rostro de orco se llenaron de lágrimas y tragó saliva, sin duda para reprimir un acceso de náuseas.

—Ya te puedes ir acostumbrando —comentó Ryld.

—Estoy bien, estoy bien. He estado bastantes veces en el Braeryn y ya tenía una cierta idea de cómo son estos pequeños infiernos, aunque confieso que es la primera vez que entro en uno.

—En ese caso no te separes de mí y déjame hablar. Procura no quedarte mirando fijamente a nadie ni tampoco mires a nadie a los ojos; seguramente se lo tomarían como un insulto o un reto. Y procura no tocar nada ni a nadie; la mitad de los residentes están enfermos y seguramente lo que tienen es contagioso.

—¿De veras? ¿Quién lo hubiera imaginado, teniendo en cuenta que en su palacio se respira un aire tan saludable? Vale, ve tú delante.

Ryld así lo hizo. Al cruzar el umbral penetró en la claustrofóbica pesadilla que tan bien recordaba: kobolds, goblins, orcos, gnolls, osgos, hobgoblins y un puñado de representantes de razas menos comunes se apiñaban en todo el espacio disponible. El guerrero sabía que algunos de ellos eran esclavos huidos, y otros habían entrado al

servicio de viajeros de Menzoberranzan que los reclutaron en remotos lugares, regresaron con ellos a la ciudad drow y los abandonaron sin proporcionarles medios para que regresaran a sus hogares. El resto eran los descendientes de los desafortunados miembros de las dos primeras categorías.

Fuese cual fuese su origen, todos los indigentes acababan atrapados en el Braeryn. Para sobrevivir mendigaban, robaban, hurgaban en las basuras y se atacaban unos a otros, a veces para devorarse. Asimismo eran contratados para realizar todos aquellos trabajos peligrosos o desagradables que nadie más quería hacer. Ése era su único modo de supervivencia.

Aquel grupo en concreto había aprendido a vivir apretujado en ese espacio común sin el más mínimo vestigio de intimidad. Las desgraciadas criaturas parloteaban, cocinaban, comían, bebían, manejaban una destilería, se peleaban, se agitaban y gemían en la agonía de la enfermedad, vapuleaban y daban coscorrones a sus hijos para que dejaran de llorar, jugaban a los dados, fornicaban, hacían sus necesidades y, lo más sorprendente de todo, dormían a la vista de cualquiera que tuviera la mala suerte de mirar en su dirección.

Tal como Ryld esperaba, apenas entraron, un par de matones —en ese caso osgos— los interceptaron. Con su tosca y enmarañada melena y una mandíbula cuadrada y prominente, los osgos eran la especie de goblin más grande y fuerte, por lo que descollaban sobre los demás, incluyendo a los elfos oscuros. En relación con el resto de residentes, ese par se veía bastante bien alimentado y adecuadamente vestido. Seguramente obligaban a los demás a pagarles un tributo.

—Vosotros dos no vivís aquí —dijo el más alto de ambos con su fuerte vozarrón.

Alrededor del grueso cuello le colgaba lo que parecía ser la mano cercenada de un goblin. También los drows llevaban de vez en cuando ese tipo de adorno, por lo general recuerdos de odiados enemigos, pero antes pasaban por un taxidermista. Por desgracia, el osgo no lo había hecho, pues eso habría evitado el hedor a podredumbre y carroña.

—No —repuso Ryld, al tiempo que lanzaba al osgo una delgada moneda; el peaje para entrar y volver a salir de la casa—. Hemos venido a ver a Smylla Nathos.

Los descomunales osgos simplemente lo miraron, al igual que un puñado de las demás criaturas. Un escamoso kobold desnudo se echó a reír entre dientes como un loco.

Algo iba mal, aunque el maestro de Melee-Magthere no sabía el qué. Para librarse de la súbita tensión que lo embargaba espiró profundamente. Debía evitar por todos los medios parecer nervioso.

—¿No es ésta la casa de Smylla? —preguntó.

—No, ya no —se rió el osgo más bajo, que pese a ello era casi tan inmenso como un ogro—, aunque aún vive aquí... más o menos.

—¿Podemos verla? —pidió el guerrero.

—¿Para qué? —quiso saber el osgo de la mano cercenada.

El maestro de armas vaciló. Iba preparado para decir que Pharaun y él deseaban consultar con Smylla en busca de información. Ésa era en esencia la verdad, aunque tampoco importaba. Lo que sí importaba era que no había esperado provocar una actitud tan hostil. Ése fue el momento en que Pharaun intervino.

—Smylla vendió a nuestra hermana Iggra el secreto de cómo introducirse en la cámara acorazada de un mercader, de cómo evitar todas las trampas... —dijo el mago imitando la voz áspera y hosca de un orco—. Pero se olvidó de una, ¿entendéis? La trampa derramó ácido sobre nuestra hermanita y la quemó hasta morir. Lentamente. Casi morimos también nosotros. Es culpa de Smylla, y hemos venido para «hablar» con ella sobre eso.

El osgo de menor tamaño asintió.

—No sois los únicos que quieren «hablar» con ella. Nosotros también queremos, pero no podemos llegar hasta esa zorra.

—¿Por qué? —preguntó Pharaun, ladeando la cabeza.

—Hace cosa de dos semanas —explicó el otro osgo—, decidimos que ya estábamos hartos de que nos mangoneara, y de que sus lámparas nos hirieran los ojos. Así que saltamos sobre ella y la golpeamos, pero Smylla nos tiró una de esas piedras que lanzan luz. Nos cegó y subió corriendo a su habitación. —El goblinoide señaló con la cabeza hacia la base de una escalera de caracol—. Y ahora no podemos atravesar la puerta. La ha cerrado con magia o algo así.

—¡Bah! —resopló Pharaun—. No hay puerta que se nos resista a mi hermano y a mí.

Los osgos intercambiaron una mirada. El más bajo, al que tal como se fijó Ryld le faltaban varios dientes de la hilera inferior, se encogió de hombros.

—Podéis intentarlo —declaró el más grandote—. Pero dejad algo para nosotros: pegadle, hacedla sangrar, cortadle un pedazo de carne y coméoslo, pero recordad que debéis dejar algo para nosotros.

—Trato hecho —dijo Pharaun.

—En ese caso, seguidnos.

Los osgos los guiaron por la atestada sala hacia la escalera, por donde subieron sorteando a más indigentes. A medio camino, el bruto que llevaba la mano podrida colgada del cuello se la llevó a la boca y empezó a sorberla y chuparla.

La escalera desembocaba en un pequeño descansillo y una puerta de piedra caliza rematada en arco. Dos centinelas —un orco y un gnoll de rostro canino con llagas en el hocico— estaban sentados en el suelo con aspecto de aburrimiento.

Los maestros disfrazados examinaron la puerta de manera muy ostentosa.

—¿Puedes echarla abajo? —susurró Pharaun.

—Ni lo sueñes; si los osgos no han podido, menos podré yo. ¿Puedes abrirla tú con magia?

—Lo intentaré. Está mágicamente sellada, por lo que supongo que un contrahechizo bastará, pero no quiero que nuestros amigos me vean lanzándolo. Comprometería mi disfraz. Ponte delante y procura distraerlos.

—De acuerdo. —Ryld se colocó de manera que tapara al mago y miró iracundo a los dos osgos—. La abriremos. ¿Qué tesoro hay dentro?

El osgo más grande frunció el entrecejo, y farfullando a causa de la asquerosa mano que tenía en la boca, replicó.

—Hicimos un trato. Nadie dijo nada de tesoro.

—Smylla robó el tesoro de nuestra hermanita —repuso Ryld—. Lo queremos, y un extra en concepto de indemnización.

—Y un cuerno.

El osgo desdentado echó mano al cuchillo que llevaba al cinto. Ryld vio que se trataba de un cuchillo de carnicero y no de un arma de combate, aunque no por ello era menos peligroso.

—Si quieres pelea, la tendrás —amenazó el guerrero mientras posaba una mano sobre la empuñadura de la espada corta, el arma más adecuada para el combate cuerpo a cuerpo—. Te arrancaré la cara y la usaré como fondillo de pantalones. Mi hermano y yo hemos venido para matar a Smylla, no a vosotros. Hablemos. Si nunca lográis abrir la puerta...

—Ya está —anunció Pharaun.

Una luz blanca relució a la espalda de Ryld. Los osgos se estremecieron. Con los ojos entornados el guerrero giró sobre los talones y se lanzó hacia la puerta.

—¡Hey! —gritó el osgo más pequeño.

Ryld notó una manaza que le toqueteaba la espalda para tratar de agarrarlo, pero el bruto había tardado un segundo de más en reaccionar. El guerrero cruzó el umbral en pos de Pharaun y cerró la puerta con fuerza.

—Mantenla cerrada —le ordenó el mago.

—No podré contenerlos mucho tiempo.

Ryld se inclinó hacia adelante, plantó ambas manos sobre la losa de caliza y empujó.

La puerta se combó hacia adentro. Por un breve instante los pies del elfo oscuro se deslizaron por el suelo de calcita, pero se detuvo y aguantó la barrera a duras penas.

Mientras tanto, Pharaun recorría la habitación con la mirada. Por fin lanzó una exclamación de satisfacción, cogió una pequeña barra de hierro y la colocó de manera que solapara la jamba y el borde de la puerta, a media altura de ésta. Cuando apartó las manos, la barra encantada aguantó.

—Un dispositivo muy ingenioso, sí señor —comentó—. Oh, ahora ya puedes soltarla.



Pharaun echó rápidamente los cerrojos mecánicos que su encantamiento de apertura había retirado. De hecho, hasta entonces era la barra de hierro encantada la que había cerrado el paso a los goblinoides, pero le pareció conveniente aumentar la seguridad pensando en él mismo y en Ryld, además de ser un gesto de cortesía.

Pero su anfitriona no lo supo apreciar.

—¡Fuera de aquí! —graznó—. ¡Largo u os destrozaré con mis artes de brujería!

Ambos maestros se volvieron. Smylla Nathos había iluminado la habitación, apenas amueblada, con un par de esbeltas varillas de latón cuyos extremos emitían un continuo resplandor mágico. Las varillas sobresalían del cuello de unas botellas de vino recubiertas de cera, como velas colocadas en un candelabro. Tal vez Smylla echaba de menos la tradicional forma de iluminación de los hechiceros que estaba ya fuera de su alcance.

La mujer se encontraba fuera del límite de la luz, en un camastro situado en las sombras, en el extremo más alejado de la habitación. Pharaun apenas pudo distinguirla.

—Buenas noches, señora —la saludó, e hizo una reverencia—. Lamento muchísimo no poder complacerte. Si el caballero que me acompaña y yo cruzamos de nuevo esa puerta, los osgos y sus sucios secuaces entrarán en tromba, y no creo que eso te gustara.

—¿Quién eres? No hablas como un orco.

—Sois una maravilla de perspicacia. De hecho somos nobles drows que hemos venido a consultarte sobre un asunto de importancia.

—¿Por qué vais disfrazados?

—Por la razón de siempre: para confundir a nuestros enemigos. ¿Podemos acercarnos? Es un fastidio conversar de punta a punta de la habitación.

Smylla vaciló, aunque al fin accedió.

Pharaun y Ryld echaron a andar. Tras ellos, los osgos maldecían, lanzaban amenazas y gritaban sin dejar de aporrear la puerta.

Apenas había dado cuatro pasos cuando Pharaun olió algo que le revolvió el estómago; era un hedor húmedo y gangrenoso. Ya esperaba algo por el estilo, aunque no por esperado era más soportable. Incluso el flemático Ryld mostró fugazmente su malestar.

—No os acerquéis más —ordenó Smylla, para alivio del mago.

No deseaba aproximarse más a ese cuerpo consumido, lleno de forúnculos y pústulas, pese a que los hechizos de su manto de mago, y los de la capa y armadura

enana de Ryld seguramente los protegerían de una posible infección.

—¿Puedes ayudarnos? —preguntó Ryld.

La enferma lo miró con malicia.

—¿Me pagarás con esa magnífica espada que llevas a la espalda?

Pharaun se quedó impresionado. A los ojos de cualquiera su amigo parecía un orco de cara porcina, y *Tajadora* un hacha de batalla. Pero esa ilusión no había engañado a la mujer de ojos legañosos y hundidos.

Una vez recuperado de la sorpresa, el guerrero negó con la cabeza.

—No, no te daré la espada. He trabajado demasiado duro para conseguirla y la necesito para seguir con vida. Si quieres, puedo emplearla para abrirte paso entre los goblinoides de ahí fuera. O, si no, tenemos oro.

Smylla se apoyaba contra un montón de cojines manchados y mohosos, con el reseco cabello blanco diseminado alrededor de la cabeza. Trató de incorporarse, pero abandonó. Era evidente que ya no le quedaban fuerzas.

—¿Oro? ¿Sabes quién soy, soldado? ¿Conoces mi historia?

—Yo sí —repuso Pharaun—. Al menos, lo más importante. Sucedió después de que dejara de participar en los asuntos de las grandes casas, por decirlo de algún modo.

—¿Qué es lo que sabes? —le interrogó la mujer.

—Una expedición organizada por la casa Faen Tlabbar se aventuró hasta las tierras de la luz para asesinar y saquear. De regreso trajeron una hermosa bruja y clarividente humana, no en calidad de esclava sino de invitada.

»¿Por qué quisiste venir? Tal vez para huir de un enemigo implacable o porque te sentiste fascinada por la gracia y la sutileza de mi gente así como por la idea de vivir en la exótica Antípoda Oscura. Tengo la corazonada de que deseabas aprender magia drow, aunque no es más que pura especulación. Nadie ajeno a la casa ha llegado a averiguarlo.

»¿Y por qué accedieron los Faen Tlabbar? Ése es un enigma aún mayor. Es posible que uno de ellos albergara sentimientos amorosos hacia ti o que también tú tuvieras secretos para enseñarles.

—Hallé el modo de convencerlos —dijo Smylla.

—Es evidente. Una vez en Menzoberranzan prestaste servicios a la casa Faen Tlabbar, como tantos otros de razas inferiores habían hecho antes que tú. La diferencia estribaba en que tú gozabas de un cierto estatus, casi podríamos decir de una cierta familiaridad. La matrona Ghenni permitía que cenaras con la familia y que asistieras a los actos sociales donde, al decir general, te desenvolvías con una elegancia y un encanto dignos de una drow.

—Era su mascota —recordó Smylla con aire despectivo—; un perro disfrazado con un vestido de gala, adiestrado para que bailara sobre las patas traseras. Pero

entonces no me daba cuenta.

—Estoy seguro de que muchos te veían de ese modo, pero creo que otros veían más. Según me han contado, la matrona Ghenni te trataba como si fueras su pupila, casi como una hija. Siendo la favorita de la madre matrona de la cuarta casa, muy pocos cuestionaban tu derecho a comportarte como una drow noble de Menzoberranzan. De hecho, nadie lo hizo hasta que la matrona se volvió contra ti.

—Sí, hasta que enfermé —confirmó Smylla.

—Exactamente. Una enfermedad posiblemente causada por la falta de la cegadora luz del sol que es la condición natural para los de tu raza. Aunque también es posible que una enemiga te infectara con veneno o magia. En ese caso tuvo que tratarse de alguien de dentro de la casa Faen Tlabbar que estaba celosa del favor que gozabas con la matrona Ghenni, o del agente de una familia rival que trataba de privarle un recurso a sus adversarios.

—Nunca logré averiguarlo. Resulta divertido viniendo de mí, ¿no crees?

—Irónico, quizá. Sea como fuere, varias sacerdotisas trataron de curarte pero, por alguna razón, su magia falló, por lo cual la matrona te expulsó de la ciudadela.

—De hecho, envié a un par de trolls, soldados esclavos, a que me asesinaran. Pude escapar de ellos y del castillo. Luego ofrecí mis servicios a otras casas, nobles y mercaderes, pero ninguna puerta se abría a una humana que había caído en desgracia con los Faen Tlabbar.

—Si te sirve de consuelo, recibiste justo el mismo tratamiento que hubiésemos dado a uno de nuestra raza. Ningún elfo oscuro toleraría la presencia de alguien afectado por un mal incurable. La reina araña nos enseñó que los débiles deben morir. Además, ¿y si la enfermedad era contagiosa?

—No es ningún consuelo.

—Ya lo supongo. Bueno, continuemos: en vista de que todas las puertas se te cerraban, acabaste en el Braeryn. Pese a la enfermedad conservabas algo de magia, y con ella atemorizaste a los residentes de esta madriguera en particular para que te proporcionaran espacio privado para vivir. Me atrevo a decir que no debió de ser una tarea fácil. Luego, mediante rituales adivinatorios, tus dones psiónicos naturales y todos los secretos que descubriste durante tu estancia en la casa Faen Tlabbar, montaste un negocio como agente informadora. Al principio sólo acudían a ti las razas inferiores, pero luego también mi gente empezó a consultarte. No podíamos permitir que vivieras entre nosotros, pero algunos corrían el riesgo de contagiarse en un breve contacto a fin de sacar algún beneficio.

—Yo nunca he oído hablar de ti —admitió Ryld—, pero dentro del Braeryn gozas de una reputación considerable. Hemos estado haciendo preguntas todo el día, y nos han sugerido varias veces que acudiéramos a ti.

Los golpes en la puerta sonaron especialmente fuertes, por lo que miró atrás para

asegurarse de que los osgos no conseguían entrar.

—Eso es todo lo que sé de tu historia —dijo Pharaun—, pero por la hostilidad de tus compañeros de residencia deduzco que estamos en un nuevo capítulo.

—No podía engañarlos indefinidamente —repuso Smylla—. Mis poderes de brujería y psiónicos se han desvanecido, devorados por la enfermedad. Cuando empecé, obtenía la información mediante adivinaciones, bolas de cristal y otras artes mágicas. Pero en los últimos años extraía los secretos de una red de informadores que se traicionaban los unos a los otros.

La marchita mujer sonrió.

—Bueno —dijo Ryld—. Espero que lograras sonsacar a uno de ellos el secreto que necesitamos.

La risa de Smylla sonó como un acceso de tos.

—Si así fuera, ¿qué te hace creer que te lo revelaría, elfo oscuro?

—Ya te lo he dicho. Podemos protegerte de los osgos y los goblins.

—Para eso ya tengo la barra de hierro.

—Pero si te quedas aquí, morirás de hambre y de sed.

—De todos modos me estoy muriendo. ¿No lo ves? No soy una anciana. Si fuese elfa, me consideraríais una niña aún, pero parezco una vieja bruja. No quiero morir a manos de esas miserables y repugnantes criaturas. Durante quince años he impuesto mi ley aquí y si muero lejos de su alcance, habré ganado. ¿No lo entendéis?

—En ese caso, señora—intervino Pharaun— te propongo un trato: tú nos das la información que buscamos y nosotros no abrimos la puerta a los osgos.

Smylla lanzó un sonido de fastidio, y replicó:

—Déjalos entrar si quieres. Aborrezco a esos brutos, pero aún odio más a los elfos oscuros. Si estoy así es por vuestra culpa. Mientras tuve algo que ganar, vendí información, pero ahora que me estoy muriendo, por mí os podéis ir todos al Abismo, donde vive vuestra diosa, y morir abrasados.

Pharaun quiso replicar que, en realidad, fue la propia Smylla quien firmó su condena el día que decidió descender a la Antípoda Oscura, aunque con ese argumento no lograría convencerla.

—No te culpo —le dijo con una simpatía fingida que no hubiera engañado a ningún drow. Pero aunque la humana había convivido varias décadas con los elfos oscuros, era posible que todavía conservara instintos humanos—. A veces yo también odio a los de mi raza. Y si me hubiesen tratado como te trataron a ti, desde luego los despreciaría.

—Ya —repuso Smylla en actitud incrédula—. ¿Quieres hacerme creer que tú eres distinto a todos los demás?

—Lo dudo. Soy un hijo de Lloth y sigo sus leyes. No obstante, he estado en los reinos que ven el sol, donde averigüé que otras razas piensan y viven de otro modo.

Según los principios de tu gente, sé que te hemos tratado de una manera abominable.

Por un momento, la humana lo miró como si nadie le hubiera mostrado un poco de sensibilidad desde aquella lejana temporada en la que fue la reina de fiestas y bailes o, al menos, una curiosidad codiciada.

—¿Crees que bastan unas cuantas palabras amables para que te ayude?

—Claro que no. Pero no quiero que la amargura que sientes interfiera con la sensatez. Sería una lástima que no aceptases tu propia salvación.

—¿Qué estás diciendo?

—Puedo curarte tu enfermedad.

—Mientes. Las sacerdotisas no lo consiguieron.

—Pero yo soy un mago. —Pharaun hizo chasquear los dedos y disolvió la máscara de ilusión—. Me llamo Pharaun Mizzrym. Tal vez hayas oído hablar de mí. Si no, seguro que has oído hablar de los maestros de Sorcere.

La humana estaba impresionada, aunque trataba de no demostrarlo.

—No son sanadores —protestó.

—No, pero somos transformadores. Puedo convertirte en drow o, si lo prefieres, en un miembro de otra raza. De un modo u otro, tu nuevo cuerpo no sufrirá la enfermedad que ahora te aflige.

—Si eso es cierto, ¿por qué tu gente teme a la enfermedad?

—Porque ellos jamás aceptarían el remedio que te ofrezco. Los drows se consideran una raza elegida por la diosa, por lo que para ellos adoptar de manera permanente la forma de una raza inferior es un castigo. Además, la mayor parte de los magos no son capaces de lanzar ese hechizo con la suficiente maestría como para purgar la enfermedad. Para ello se requiere una habilidad que, afortunadamente, yo poseo.

El mago sonrió.

—¿Y la usarás para ayudarme?

—Bueno, más bien para ayudarme a mí mismo.

La adivina seguía mostrándose recelosa, aunque al fin accedió.

—No tengo nada que perder.

—Exactamente.

—Pero primero debes transformarme.

—No, primero debemos asegurarnos de que posees la información que mi camarada y yo necesitamos. Estamos buscando a un número considerable de varones fugados pertenecientes tanto a familias nobles como plebeyas.

—Muchos drows buscan refugio en el Braeryn. Algunos están enfermos, como yo. Otros han sido expulsados de sus casas por otros motivos. Y un par se toman simplemente un largo descanso de sus responsabilidades y de sus parientes femeninas. Puedo indicaros el paradero de la mayoría de esos drows.

—No lo dudo, pero supongo que hace tiempo que residen en el Braeryn ¿no? —repuso Pharaun—. Estamos buscando descastados de época más reciente. En las últimas semanas Menzoberranzan ha sufrido una huida en masa.

Smylla frunció el entrecejo. Por un sutil cambio de expresión, el mago se dio cuenta de que estaba decidiendo si mentir o no.

—El Braeryn ha recibido la visita de más varones drows de lo que es habitual —dijo por fin la humana—. Yo supuse que venían para dar rienda suelta a sus más sórdidos impulsos, pero, por lo que sé, no se quedaron. Si lo hicieron, no sé dónde se esconden.

Ryld suspiró. Pharaun supo cómo se sentía. Por lo general, al mago le encantaba hincar el diente en rompecabezas desconcertantes que ponían a prueba su inteligencia, pero incluso él empezaba a impacientarse por la falta de progresos.

En ausencia de pistas fiables, decidió dejarse guiar por la intuición. Fingiendo simpatizar con la situación de la humana, osó acercarse hasta el camastro y darle palmaditas en el huesudo hombro. La mujer ahogó una exclamación. Era muy probable que nadie la hubiera tocado desde hacía mucho tiempo.

—No te des por vencida —la animó Pharaun—. Tal vez aún podamos hacer un trato. Por suerte, mi camarada y yo buscamos información sobre otros asuntos. ¿Ha ocurrido algo fuera de lo normal en el Braeryn, recientemente?

La clarividente se rió de nuevo con su áspera y dolorosa risa.

—¿Quieres decir aparte del hecho de que esos brutos se alzaran en mi contra?

—Eso es muy interesante. Como tú misma has confesado, tus poderes mágicos se agotaron hace ya bastante tiempo. No obstante, dominabas a los goblins mediante el engaño y tu personalidad hasta hace unos días. ¿Qué pasó? ¿De dónde sacaron esas miserables criaturas el coraje para alzarse contra ti? ¿Cómo te lo explicas?

—Bueno, es posible simplemente que me vieran cada vez más débil por la enfermedad, pero... —Los agrietados labios de la mujer se curvaron en una sonrisa—. Eres bueno, maestro Mizzrym. Una sonrisa tuya, unas palabras amables, una palmadita cariñosa en la espalda, y yo me voy de la lengua. Hay que ver lo que hace la soledad. Pero exijo mi cura antes de revelar nada de importancia.

—Muy sensata. —Pharaun se sacó un capullo vacío de uno de sus bolsillos—. ¿En qué deseas convertirte?

—En una de vosotros, claro —contestó ella con mirada maliciosa—. En una ocasión oí decir a un filósofo que todos nos convertimos en aquello que más odiamos.

—Vaya, qué tipo tan optimista. Ahora prepárate. Será cosa de un segundo, pero es posible que te duela un poco.

Con mayor cuidado del que ponía normalmente, el hechicero recitó el encantamiento y trazó un símbolo en el aire con el arrugado envoltorio de seda.

En el aire sonó el estridente chillido de la magia, y la temperatura descendió en

picado. Por un momento la alcoba rieló y brilló hasta que la distorsión se concentró en el marchito cuerpo de Smylla. En su cuello se marcaron los tendones, y la mujer gritó.

—¡También nosotros queremos vengarnos! ¡Teníamos un trato! —gritó uno de los osgos al otro lado de la puerta.

Las llagas de Smylla desaparecieron, y su escuálida figura empezó a rellenarse hasta adquirir la cualidad de saludable esbeltez. Su piel cenicienta se oscureció y ganó brillo, los ojos azules se tornaron rojos, y las orejas se le aguzaron. Sus facciones se hicieron más delicadas, el pelo cano cobró fuerza; ya no era quebradizo y apagado, sino ondulado y brillante.

—Ya no siento dolor —afirmó—. Me siento más fuerte.

—Pues claro —replicó el mago.

Smylla se quedó mirando fijamente las manos, tras lo cual se incorporó, se levantó del camastro y trató de caminar. Al principio se movía con la cautela de una inválida, pero lentamente, a medida que se daba cuenta de que no iba a caer, su vacilación desapareció. A los pocos segundos caminaba ya a grandes zancadas, saltaba y giraba sobre sí misma como una niña desbordante de vida y entusiasmo que pusiera a prueba sus fuerzas. El mugriento camisón que llevaba le ondeaba alrededor del cuello.

—¡Lo has conseguido! —exclamó con una mirada de gratitud sincera y espontánea en sus ojos carmesíes, que revelaba que dentro de ese cuerpo de doncella drow seguía latiendo un corazón humano.

Pese a que la gratitud era un sentimiento totalmente ajeno a su naturaleza, a Pharaun le pareció muy gratificante. Sin embargo, no la había transformado para deleitarse con el ingenuo sentimentalismo de la mujer sino para arrancarle algunas respuestas.

—Ahora habla, te lo ruego —le pidió.

—De acuerdo. —Smylla inspiró profundamente para calmarse—. Estoy convencida de que algo envalentonó a los goblins. Y lo que es más, afectó a todas las infracriaturas del Braeryn.

—¿Qué cosa? —inquirió Ryld.

—No lo sé.

El guerrero esbozó una mueca.

—¿Cómo has llegado a tal convencimiento? —preguntó Pharaun—. Me había parecido entender que incluso antes de que te atrincheraras en esta habitación la enfermedad te impedía salir de la casa.

—Percibí un cambio en los brutos que viven aquí; se mostraban hoscos, insolentes y con un humor de perros, listos para matarse o dejarse lisiados a la más mínima provocación.

Ryld alzó los hombros, bien porque los notaba tensos o para mover ligeramente a *Tajadora* hasta una posición más cómoda en la espalda.

—¿Y ése no es su comportamiento normal? —inquirió.

—Todo es relativo —le contestó Smylla, ceñuda—. Llevaban ese comportamiento hasta un extremo insólito hasta entonces, y todos los rumores que me llegaban de fuera de estas paredes sugerían que todos los goblinoides del distrito estaban del mismo talante truculento.

—¿Oíste algo sobre emblemas tribales pintados en las calles? —quiso saber Pharaun.

—Sí. Lo cual indica que se han vuelto locos, ¿no crees?

—Tal vez uno o dos esclavos —replicó Ryld—. ¿Y qué? Le prometiste a mi amigo información. Dinos algo que no sepamos ya, y me refiero a hechos, no sólo a tus impresiones personales.

—Vale, vale —sonrió la clarividente—. A eso iba. Cada pocas noches retumban tambores en algún lugar del Braeryn para convocar a las razas inferiores a una especie de reunión. Muchos ocupantes de esta casa responden a la llamada. Con lo poco que me queda de mis poderes adivinatorios percibo a muchos otros avanzando sigilosamente por las calles hacia el mismo destino.

—Tonterías. ¿Por qué ninguna patrulla drow ha oído las señales y ha ido a investigar? —objetó el maestro de armas.

El mismo mago le dio la respuesta.

—Porque la ciudad posee encantamientos que enmascaran todos los ruidos.

—Es posible. ¿Adonde van las infracriaturas, y por qué? —pregunto Ryld a la mujer.

—No lo sé, pero ahora que he recuperado la salud y mis poderes ocultos, creo que lo averiguaré. Me encantará intentarlo. He cumplido mi parte del trato, pero soy consciente de que no os he dado mucho a cambio del inestimable regalo que tú me has hecho —afirmó, lanzando una radiante sonrisa hacia el mago.

—Tus palabras nos remiten a la cuestión de tu futuro —dijo Pharaun—. No creo que tengas dificultades en recuperar tu autoridad en las calles apestosas, pero ¿por qué conformarte con una vida tan modesta? A mí me sería muy útil contar con la ayuda de alguien de tu calibre. O, si lo prefieres, podría organizar una repatriación segura al mundo de arriba.

Mientras hablaba, movía subrepticamente los dedos de la mano izquierda, usando el mudo lenguaje de signos de los elfos oscuros, un sistema de gestos tan eficaces y comprensibles como la palabra hablada.

—Creo que... —empezó a decir Smylla, pero de pronto abrió mucho los ojos y lanzó un gemido.

Ryld extrajo su espada corta de la espalda de la mujer, la cual cayó al suelo.

Pharaun tuvo que dar un saltito hacia atrás para evitar que el cuerpo le cayera encima.

—Pese a toda su experiencia en Menzoberranzan, no pudo aprender a no confiar en un drow —comentó el desgarbado mago—. Supongo que eso demuestra que es posible alejar a un humano de la luz del sol pero que a la inversa es imposible. —Pharaun sacudió la cabeza—. Esta es la segunda mujer que he matado con mis propias manos o por mediación de otro desde que comenzó nuestra aventura, y de eso hace muy poco tiempo. Y resulta que no deseaba especialmente matar a ninguna de las dos. ¿Crees que tiene algún significado metafísico subyacente?

—¿Cómo quieres que yo lo sepa? Supongo que querías que la matara porque nos estaba endilgando un montón de mentiras.

—Oh no. Estoy convencido de que decía la verdad. El problema era que la había engañado; la metamorfosis no la había curado. No era más que un truco que solamente se aguantaría unos minutos.

Pharaun retrocedió unos pasos más para evitar que el charco de sangre que se iba extendiendo le manchara las botas, mientras que Ryld limpiaba la espada corta en las sábanas de la mujer muerta.

—No querías dejarla aquí con vida y furiosa, porque hubiera corrido a informar a Greyanna —dijo el maestro de armas.

—Es muy poco probable que se hubieran encontrado, aunque ¿por qué correr el riesgo?

—Y además le preguntaste sobre los dibujos en las paredes. Eres demasiado curioso para olvidarte de eso, ¿no?

—No seas tonto —repuso el mago con una sonrisa—. Soy de los que cuando siguen un rastro no se dejan distraer por nada. Si pregunté fue pensando en nuestra misión.

Ryld echó un vistazo a la puerta y a la barra de hierro. Todavía aguantaban.

—¿Qué tiene que ver el extraño comportamiento de los goblins con los varones fugados?

—Aún no lo sé, pero tenemos dos hechos singulares que suceden al mismo tiempo y en el mismo lugar. ¿No crees que tiene sentido relacionarlos?

—No necesariamente. En Menzoberranzan suceden simultáneamente multitud de complots y conspiraciones, y no todos están conectados.

—Cierto. No obstante, si esas dos situaciones están relacionadas, si preguntamos sobre una de ellas hallaremos asimismo respuestas sobre la otra. Hasta ahora no hemos tenido éxito en la busca de los fugados. Por consiguiente, investigaremos el extraño comportamiento de las razas inferiores y veremos adonde nos conduce el rastro.

—¿Cómo haremos tal cosa?

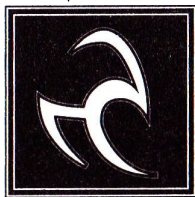
—Seguiremos los tambores, por supuesto.

Los osgos volvieron a aporrear la puerta.

—Primero tenemos que salir de aquí —dijo el guerrero.

—Eso es fácil. Retiraré la barra encantada de la puerta y emplearé una ilusión para confundirnos con las paredes. En uno o dos minutos los brutos echarán la puerta abajo. Mientras ellos se ensañan con el cuerpo de Smylla y le roban todo lo que poseía, nosotros recuperaremos la apariencia de orcos y nos marcharemos aprovechando la confusión.

capítulo



once

La patrulla de Quenthel llevaba tantas horas recorriendo los umbríos pasillos de Arach-Tinilith, iluminados solamente por la luz de las candelas, que hasta los lugares que la gran sacerdotisa conocía como la palma de la mano empezaron a parecerle sutilmente diferentes e irreales, y sus subordinadas perdían visiblemente los nervios a causa de la espera. Así pues ordenó una parada para que sus ayudantes descansaran y se serenaran. El grupo se detuvo en una pequeña capilla con imágenes de calaveras, dagas y arañas en bajorrelieve en las paredes así como los huesos de las sacerdotisas muertas mucho tiempo atrás y sepultadas bajo el suelo. Corría el rumor de que una sacerdotisa se había cortado a sí misma la garganta en aquel lugar y que su fantasma rondaba de vez en cuando por allí. Pero Quenthel jamás había visto la aparición, ni tampoco entonces se estaba manifestando.

Sacerdotisas y novicias se sentaron en los bancos de la capilla. Durante un rato nadie habló, hasta que Jyslin, una estudiante de segundo año con rostro en forma de corazón y aretes de plata en las orejas, rompió el silencio.

—Tal vez no pase nada.

Quenthel lanzó una gélida mirada a la novicia. Como el resto del grupo tenía un aspecto realmente guerrero, armada con maza, malla y escudo, pero el miedo se reflejaba en sus inquietos ojos granate y en su sudorosa frente.

—Esta noche nos enfrentaremos con otro demonio —afirmó la dama matrona—. Lo presiento. Así pues, es inútil desear lo contrario. En vez de eso te sugiero que te concentres en permanecer alerta y recordar todo lo que has aprendido.

—Sí, dama matrona —susurró Jyslin, bajando la mirada.

—Desear imposibles es cosa de cobardes —sentenció Quenthel—, y si sois tan estúpidas como para haber caído en ese error, es que nos hemos entretenido demasiado. Vamos, arriba.

Las subordinadas de Quenthel se alzaron de mala gana. Los eslabones de la flexible cota de malla negra de una de ellas tintineó de manera casi imperceptible. Con Quenthel a la cabeza la patrulla reanudo la marcha.

En vista de las dos intrusiones previas y de que las barreras mágicas alzadas por los magos de Sorcere habían demostrado ser inútiles Quenthel había puesto en alerta a Arach-Tinilith, y había organizado al personal y a las estudiantes en patrullas de ocho. La mayor parte de las patrullas vigilarían puestos determinados, mientras que

otras, las menos, se dedicarían a recorrer el complejo. La princesa Baenre había decidido acompañar a una de estas últimas.

Asimismo, había decidido abrir de par en par los almacenes y arsenales para distribuir las poderosas herramientas y las armas encantadas que allí se guardaban. Incluso las alumnas de primer año llevaban armas mágicas y talismanes dignos de una gran sacerdotisa.

Pero todo ese equipo no parecía haber ayudado mucho a subir la moral ni a Jyslin ni a las otras novicias. Si la misma Quenthel no hubiese estado tan ocupada ocultando la angustia que la embargaba, el abatimiento general la hubiese divertido. Todas esas muchachas habían visto demonios en su infancia y luego, en Arach-Tinilith, habían alcanzado un cierto grado de familiaridad con ellos, pero ésa era la primera vez que uno de esos entes representaba una auténtica amenaza para ellas, y sólo entonces se dieron cuenta que en realidad conocían muy poco a tan feroces criaturas.

Sin duda, alguna de ellas también se había dado cuenta que hasta que Quenthel no las había reclutado en lo que a fin de cuentas era su defensa personal, en realidad habían corrido un peligro muy relativo. En ese caso, su resentimiento era tan irrelevante como su inquietud. Como subordinadas su deber era servirla.

—Sufrimos la ira de Lloth —susurró Minolin Fey-Branche, una estudiante de quinto curso que llevaba el pelo peinado en tres largas trenzas. Evidentemente no pretendía que su voz llegara hasta la primera fila de la patrulla—. Primero nos despoja de nuestra magia y ahora nos envía a sus demonios para matarnos.

Quenthel giró sobre sus talones. Notando su furia, las víboras del látigo se alzaron, retorciéndose y silbando.

—¡Silencio! —ordenó—. Tal vez la reina araña nos está probando para eliminar a las menos aptas, sin embargo jamás condenaría a todo el templo.

Minolin bajó la mirada.

—Sí, dama matrona —dijo inexpresivamente.

Quenthel se dio cuenta de que sus palabras no habían logrado tranquilizar a nadie.

—Me dais asco. Todas vosotras —sentenció la princesa Baenre.

—Os pedimos perdón, maestra —se disculpó Jyslin.

—Cuando yo era novicia, si una de nosotras mostraba el más mínimo indicio de cobardía o desobediencia, mi hermana Triel la obligaba a ayunar durante diez días y comer asquerosa bazofia durante los diez días siguientes. Yo debería hacer lo mismo, pero, por desgracia, Arach-Tinilith está sitiada. Os necesito con fuerzas. Así pues, aunque deberíais avergonzaros, haremos otro descanso. Podéis llenar el estómago, y será mejor que eso os dé coraje. De otro modo comprobaremos a cuántas de vosotras tengo que azotar antes de que el resto deje de lamentarse y encogerse de miedo. Seguidme.

Quenthel las condujo a un aula en la que el personal de cocina había montado una

mesa. Siguiendo sus indicaciones habían preparado una cena fría y la habían dejado dispuesta en diferentes lugares del templo para que las cansadas centinelas pudieran al menos reponer fuerzas comiendo. Las cocineras habían hecho un buen trabajo. En una bandeja de plata habían dispuesto tajadas rosa y marrones de rote marinadas en una salsa color pardo rojizo cuyo aroma rivalizaba con el omnipresente incienso. Otras bandejas y cuencos contenían setas crudas troceadas con una espesa salsa así como una ensalada de setas negras, blancas y rojas cortadas a dados. En cuanto a las jarras, Quenthel supuso que contendrían vino aguado, tal como había ordenado. Esperaba que el alcohol animara a aquellas de sus subordinadas que estaban aterrorizadas por la ausencia de Lloth y las incursiones de las dos noches pasadas, aunque no quería que ninguna de las defensoras del templo se emborrachara y quedara incapacitada.

Algunas de las acompañantes de Quenthel se lanzaron sobre la comida como si creyeran que iba a ser la última, mientras que otras, igualmente convencidas de la suerte que les aguardaba, estaban tan nerviosas que se limitaron a picotear de aquí y allí.

La dama matrona de la Academia supuso que, pese a su determinación de sobrevivir a esa noche, debía de pertenecer al segundo grupo, pues notaba el estómago revuelto y las largas horas de tensa espera le habían estropeado el apetito.

«Vamos, demonio —pensó—, ven y acabemos con esto de una vez.»

Pero el demonio no respondió a su silenciosa invocación.

Notaba la garganta algo seca, por lo que cuando su mirada se topó con los ojos de Jyslin, le ordenó:

—Sírveme un vaso.

—Sí, dama matrona.

La novicia de segundo año obedeció con una presteza encomiable aunque llenó más la copa de plata de lo que se consideraba de buen tono. Quenthel se dijo que era lo que podía esperarse de una plebeya sin refinamiento. La dama Baenre aceptó la copa con una inclinación de cabeza y se la acercó a los labios.

El látigo de serpientes le colgaba de la muñeca mediante una lazaca de piel de wyvern que atravesaba el mango. De repente, la drow sintió que el vínculo psiónico que la unía a las serpientes le enviaba un mensaje de alarma. En ese mismo instante las víboras se empinaron y le arrancaron la copa de la mano. Quenthel las miró con asombro.

—Veneno —le explicó Yngoth. Los ojos de alargadas pupilas relucieron en sus escamosas cuencas—. Lo hemos oído.

Quenthel miró alrededor. Sus seguidoras habían oído la declaración de la serpiente y la miraban, a ella y a los reptiles, totalmente consternadas. De momento parecían en perfecto estado, pero Quenthel confiaba en las víboras y sabía que no

duraría.

—Vomitad. Deprisa —ordenó.

No tuvieron oportunidad. La toxina las afectó casi al mismo tiempo; se balanceaban, trastabillaban y caían al suelo. Algunas vomitaban involuntariamente por efecto del veneno, pero no servía de nada: también ellas perdieron el sentido. Al final toda la patrulla quedó fuera de juego.

Quenthel asió el látigo, escrutó en todas direcciones y ordenó a las serpientes que hicieran lo mismo. Era consciente de que sus demoníacos asaltantes adoptaban formas que evocaban las características específicas de la diosa, por lo que más pronto o más tarde aparecería un tipo u otro de «asesino». Había sido una tonta al suponer que atacarían de un modo obvio, como la «araña» o la «oscuridad». No esperaba que el nuevo enemigo usara el sigilo y tratara de envenenarla, aunque, visto en retrospectiva, era perfectamente lógico.

La pregunta era si el ataque acababa allí, con el intento de envenenarla, o si, en vista de que había fallado, intentaría otra cosa.

En la parte oeste alguien gritó, y el sonido reverberó por los pasillos de piedra. Quenthel ya tenía la respuesta, que era la que esperaba.

El corazón le latía aceleradamente, tenía la boca seca y no tenía ningunas ganas de enfrentarse al nuevo intruso sin el apoyo de su guardia personal. No obstante, ella era quien mandaba en Arach-Tinilith, por lo que no pensaba poner pies en polvorosa y ceder al enemigo sus dominios.

Además, si huía, muy posiblemente el maldito demonio la perseguiría. Así pues abandonó a la patrulla fuera de combate, con todos los inútiles tesoros mágicos desparramados por el suelo, y se dirigió hacia el ruido. Mientras caminaba llamó a voz en grito a otras subordinadas, pero nadie respondió.

Apenas un minuto después penetraba en una larga galería con esculturas que relataban la historia de Lloth tal como había ocurrido y como anunciaban las profecías: cómo sedujo a Corellon Larethian, el dios principal de los aborrecibles elfos de la superficie, su unión y el primer intento de Lloth para derrocarlo, su descubrimiento de la forma araña y su descenso al Abismo, su conquista del Laberinto de los Demonios y la adopción de los drows como pueblo elegido, y finalmente su triunfo sobre todos los otros dioses y su dominio total de la creación.

Una silueta se recortó en la entrada en forma de arco situada en el otro extremo de la galería. Era algo que cambiaba continuamente de color y de forma —humanoide, cuadrúpedo, mancha, gusano, racimo de pinchos. Al percibir la presencia de Quenthel, lanzó un grito que sonó como una trémula y estruendosa mezcla de todos los sonidos que la drow había escuchado en su vida, y otros que desconocía. En el primer discordante aullido reconoció la aguda nota de una flauta, el gruñido de un roto, el llanto de un bebé, la salpicadura del agua y el crepitar de un fuego.

Aunque se daba cuenta de la peligrosa amenaza que representaba ese demonio, en un primer momento no sintió inquietud por su propia seguridad ni tampoco sintió la furia guerrera que esperaba. El veneno sugería la mano de un asesino, pero el demonio que tenía ante ella era evidentemente una encarnación del caos.

El demonio echó a andar hacia ella. Alrededor del ser las paredes se abombaban, se difuminaban y cambiaban de color. Quenthel buscó en la bolsa de cuero que le colgaba al cinto y sacó un pergamino. Justo entonces algo la golpeó con fuerza en la nuca.



Ryld escudriñó la sala. A juzgar por el ruedo situado a un nivel más bajo en el centro del suelo, ese ruinoso lugar en otro tiempo había sido uno de esos rudos establecimientos a los que los elfos oscuros de todas las clases sociales acudían para olvidarse de castas y refinamientos por unas horas, empaparse de alcohol puro y contemplar cómo las criaturas de razas inferiores se mataban las unas a las otras en competiciones a las que se solía dar una vis cómica.

En otras palabras, en la elegante Menzoberranzan debía de haber sido considerado un establecimiento bárbaro, y había empeorado desde que los goblinoides se habían apropiado de él. Decenas o centenares de ellos se apiñaban en ese espacio, y el hedor de tantos cuerpos sin lavar de razas malolientes, cada una de un modo propio, era nauseabundo. La fuerte barbullada de sus diferentes lenguas, a cual más áspera y gutural, era casi igual de desagradable que el hedor, y ahogaba el sordo golpeteo del tambor que se futraba por el techo. Claro que el peludo gnoll del tejado no tocaba el tambor para los que ya estaban dentro, sino para guiar a otros hacia su destino.

Con gran sorpresa, el guerrero comprobó que un número considerable de las criaturas que se reunían procedían de fuera del Braeryr. Veía prendas sencillas pero relativamente limpias e intactas que apuntaban a Myr Este, e incluso libreas, collares de acero, grilletes, marcas de latigazos y quemaduras que los estigmatizaban como esclavos que huían de casas prósperas. Obviamente, quienes llegaban de fuera del distrito no podían haber oído el tambor, pues los amortiguadores mágicos lo impedían. Alguien debía de haberles avisado.

Los maestros de Tier Breche, disfrazados aún de orcos, aunque no los mismos que habían burlado a los osgos, se abrieron paso a empujones hasta una esquina dispuestos a no perderse detalle.

Seguro de que nadie lo oiría en medio del barullo ambiental, Ryld acercó su cabeza a la de Pharaun y le dijo:

—Creo que no es más que una fiesta.

—¿Ves que celebren algo? —El nuevo rostro porcino de Pharaun mostraba la

nariz y un colmillo rotos—. Yo creo que no. Armarían mucho más jaleo. Observa a esas hembras goblins charlando y pasándose una botella. —Pharaun señaló con la cabeza a un trío de mugrientas y patizambas criaturas de rostro chato y frente muy inclinada—. Están expectantes. Si siguen igual de atolondradas cuando acabe la reunión, tal vez hallemos consuelo por nuestras frustraciones en sus peludos brazos.

Ryld lanzó un resoplido, totalmente convencido de que su amigo bromeaba... pero de pronto estuvo menos seguro.

—No me digas que has tenido relaciones con una goblin.

—Un verdadero estudioso busca siempre nuevas experiencias. Además, ¿de qué sirve ser un elfo oscuro, un señor de la Antípoda Oscura, si no explotas en todos los aspectos a las razas inferiores?

—Hummm. Admito que seguramente no son peores que una de esas sacerdotisas que exigen que te humilles y te comportes como...

—¡Chsss!

El tambor había enmudecido.

—Algo pasa —añadió Pharaun.

Ryld vio que su amigo estaba en lo cierto. Se produjo un revuelo en la multitud, que empezó a gritar:

—¡Profeta! ¡Profeta! ¡Profeta!

El maestro de Melee-Magthere no sabía qué esperaba ver, pero desde luego no esa figura envuelta en una sencilla capa con capucha y cuyo tronco asomaba por encima de las cabezas de los reunidos. Tal vez se había subido a un banco o a una mesa, o tal vez levitaba, pues ese «profeta» al que las razas inferiores idolatraban era un apuesto elfo oscuro.

El profeta dejó que sus seguidores cantaran y gritaran durante un minuto antes de alzar una de sus esbeltas manos. Gradualmente se hizo el silencio.

—Es posible que ese tipo no sea realmente uno de nosotros —susurró Pharaun al guerrero—. Está envuelto en un conjuro, tal vez como el nuestro, que hace que todos lo vean bajo una luz favorable. Me imagino que los goblins lo ven como un goblin, los gnolls como un gnoll, y así sucesivamente.

—¿Quién se oculta dentro de la ilusión?

—No lo sé. Se trata de un conjuro muy peculiar. Nunca había visto nada igual. No puedo penetrar en él, pero sospecho que pronto vamos a conocer sus intenciones.

—Hermanos y hermanas —dijo el profeta.

Su voz provocó nuevos vítores, y el profeta esperó a que enmudecieran por sí mismos.

—Hermanos y hermanas —repitió—, desde la fundación de esta ciudad, los menzoberranios han convertido a nuestra gente en esclavos o los mantienen en condiciones igualmente degradantes. Nos obligan a trabajar hasta que morimos de

cansancio, nos torturan y nos asesinan por placer, nos condenan a morir de hambre, de enfermedad y a vivir en la miseria.

El público expresó su conformidad con gruñidos.

—Dondequiera que miréis, veréis nuestra miseria —prosiguió el orador—. Ayer, mientras caminaba por Hacinas vi a una niña hobgoblin de no más de cinco o seis años que recogía un pedazo de seta de la calle, ¡con los dientes! No podía hacerlo con las manos, pues algún drow se las había unido mágicamente en la espalda, condenándola así a vivir y morir tullida, convertida en un monstruo.

La multitud gruñó enseñando los dientes, indignada, pese al hecho de que esas razas solían practicar torturas igualmente crueles, si bien menos variadas e imaginativas.

El profeta continuó.

—Paseando por Narbondellyn vi a un orco paralizado de algún modo, tendido en el suelo. Un elfo oscuro le dio un tajo en el pecho, separó los pliegues de piel, le aserró algunas costillas y llamó con un silbido a su montura lagarto para que se alimentara con los órganos del esclavo aún vivo. El drow explicó a un compañero que cada diez días alimentaba al reptil de ese modo para que corriera más rápidamente.

El público aulló frenéticamente. Una hembra orco, enajenada por la furia que la embargaba, se cortó las mejillas y la frente con un fragmento de cristal roto.

Mientras el profeta continuaba desgranando una atrocidad tras otra, Ryld notó que una extraña emoción se iba apoderando de él. Sabía que no podía tratarse de un sentimiento de culpa —sería ridículo en un elfo oscuro—, pero tal vez sí una especie de vergüenza y de repugnancia hacia el puro desperdicio y la actitud infantil que se evidenciaba en el maltrato que Menzoberranzan infligía a las razas inferiores, así como el deseo de rectificar la situación, si podía.

Era un sentimiento irracional, por supuesto. Los goblins y otros de su mismo pelaje solamente existían para el placer de los drows, y si un elfo oscuro destruía uno, simplemente tomaba otro o lo compraba. El maestro de armas sacudió la cabeza para aclararse los pensamientos y se volvió hacia Pharaun.

Pese a la máscara de orco, era evidente que el mago se lo estaba pasando en grande.

—¿Has decidido enmendarte, perverso drow?

—Supongo que también tú notas la influencia —repuso Ryld—. ¿Qué está pasando?

—El profeta utiliza magia para apoyar su oratoria, aunque una vez más de un modo que no llego a comprender.

—Vale, pero ¿a qué viene quejarse tanto?

—No tardará en decírnoslo, supongo.

El profeta prosiguió en la misma línea un rato más, agujoneando a la multitud

hasta llevarla al borde de la histeria.

—¡Pero nosotros podemos cambiarlo! —gritó al fin.

Las infracriaturas aullaron, y por un instante, hasta que se sobrepuso a sus sentimientos, Ryld sintió ganas de traducir en un salvaje derramamiento de sangre la repugnancia provocada en él por medios mágicos.

—¡Podemos vengarnos! ¡Por cada injusticia que los drows han cometido, nosotros les devolveremos mil! ¡Los drows serán nuestros esclavos! ¡Vestiremos sedas y ropajes de oro mientras ellos van desnudos! ¡Comeremos deliciosas viandas mientras ellos comen basura! ¡Saquearemos Menzoberranzan, y luego, aquellos de nosotros que lo deseen, regresarán junto a su gente cargados de tesoros, y el resto gobernaremos la caverna!

«Lo dudo», pensó Ryld, y cuando se volvía para decírselo así a Pharaun, se quedó de una pieza al darse cuenta de que el mago parecía tomarse esa diatriba muy en serio.

—Simplemente dan rienda suelta a su resentimiento imaginando fantasías —susurró el guerrero—. Nunca se atreverán, y si lo hicieran, los aplastaríamos en cuestión de minutos.

—Supongo —repuso el mago—. Vamos, echemos un vistazo más de cerca.

Ambos maestros empezaron a abrirse paso hacia adelante entre la soliviantada multitud. Algunos de los espectadores no se tomaron a bien sus codazos, por lo que Ryld tuvo que derribar a un hobgoblin. Sin embargo, nadie encontró extraño que trataran de acercarse más al carismático líder. De hecho, ellos dos no eran los únicos que lo intentaban.

El profeta seguía pronunciando su discurso.

—Muchas gracias por vuestro trabajo y vuestra paciencia, que muy pronto tendrán su recompensa. Las noticias de nuestra revuelta se extienden ya por todas las calles y callejones. Tenemos guerreros en todas partes, y cada uno de ellos sabe qué debe hacer cuando oiga la llamada. Mientras, los drows no sospechan nada. Es tal su arrogancia que se han dormido sobre los laureles. No sospecharán hasta que sea demasiado tarde, hasta que suene la llamada y nos alcemos todos para no dejar ni uno con vida.

Desde donde estaban, Ryld y Pharaun vieron cómo el profeta recogía del suelo una vara de piedra arenisca y ungía el extremo con aceite procedente de una botella de cerámica. La vara estalló en una chisporroteante llama amarilla, como si estuviera hecha de leña seca; el aceite era un exótico combustible procedente del mundo de arriba. El maestro de Melee-Magthere entrecerró los ojos para protegerse de la súbita llamarada.

—¡Por los ojos de la diosa! —exclamó Pharaun.

—Es un buen truco, pero seguro que para ti no es nada —comentó Ryld.

—No me refiero al fuego, sino a esos dos osgos de pie detrás del profeta.

—Serán sus guardaespaldas, imagino. ¿Qué pasa con ellos?

—Son Tluth Melarn y Alton el zapatero, dos de nuestros fugados. También ellos se ocultan bajo velos de ilusión, aunque los suyos son más sencillos y puedo penetrarlos.

—¿Lo dices en serio? ¿Por qué unos drows, aunque sean renegados ayudan a instigar una revuelta de los esclavos?

—Tal vez lo descubramos cuando sigamos al profeta y su entorno.

—Os he enseñado cómo usar botes de fuego, y mis amigos y yo os hemos traído muchos —prosiguió el orador, señalando varios arcones que flotaban en el aire—. Cogedlos y escondedlos hasta el día del juicio final.

En el aire atronaron las claras notas de un cuerno metálico. Por un instante, el confuso Ryld pensó que había llegado «la llamada» —fuese lo que fuese—, pero enseguida una sensación de pánico, o el recuerdo de ella, llevó a su memoria el verdadero significado de esa trompeta. A juzgar por cómo los presentes farfullaban y miraban en todas direcciones frenéticamente, también ellos lo sabían.

—¿Qué pasa? —preguntó Pharaun.

—Tú eres de noble cuna —replicó Ryld, y en su voz notó vestigios de una antigua amargura—. ¿Nunca fuiste de cacería al Braeryn, para matar a todo lo que encontraras?

El mago sonrió.

—Ahora que lo mencionas, sí, pero de eso hace mucho tiempo. Se me ocurre que esto debe de ser obra de Greyanna. No es mala táctica, aunque implica un importante derroche de fuerzas. Debido al velo mágico nuestros cazadores no pueden localizarnos, pero sabían que nuestra misión nos traería al Braeryn. Por esa razón han organizado una cacería para una partida de nobles. La idea es que la confusión nos obligará a salir de nuestro escondite para correr por las calles, y entonces nos localizarán.

—Y lo que es más —replicó Ryld, mientras se aseguraba que tenía las espadas prestas para ser desenvainadas—, tu hermana nos da a elegir entre mantener la ilusión y que nos hostiguen los nuestros, o abandonar los disfraces y enfrentarnos a la ira de los goblinoides. De un modo u otro, es probable que alguien nos mate sin que ella tenga que molestarse.

El profeta alzó las manos pidiendo calma, y las criaturas inferiores se tranquilizaron un poco.

—Amigos, dentro de un momento nos dispersaremos, pero no os olvidéis llevaros los botes de fuego. Una vez haya pasado el peligro, compartid las armas y las noticias de nuestra reunión con todos aquellos que no hayan podido asistir. Recordad cuál es vuestra parte en el plan y esperad la llamada. ¡Ahora idos!

Algunos de los rebeldes salieron corriendo sin mayor dilación, pero al menos la mitad de ellos cogieron antes uno o dos botes de los arcones. Un orco perdió el equilibrio en medio del tumulto y fue pisoteado por sus congéneres. Mientras, el profeta y sus guardaespaldas salieron sigilosamente por una puerta situada en la pared del fondo.

—¿Vamos? —inquirió Pharaun, echando a caminar tras ellos.

—¿Qué hay de Greyanna y de todos los cazadores?

—Si es necesario, lucharemos, pero que me aspen si voy a esconderme en un agujero mientras dos de los muchachos que tanto nos ha costado encontrar se desvanecen en la oscuridad.

Los maestros salieron a la calle. En el Braeryn resonaban las trompetas, los gritos de júbilo de los elfos oscuros y los chillidos de las desgraciadas criaturas a las que habían ido a cazar.

Pharaun y Ryld siguieron al profeta y a los descartados durante media manzana. El trío avanzaba rápidamente, pero sin traza de pánico. Evidentemente confiaban en su habilidad para eludir a los cazadores. Ryld se preguntó por qué.

De pronto, la noche le dio otras cosas en que pensar.

Él y Pharaun pasaban delante de una casa procurando no llamar la atención de varios goblins que vociferaban y aporreaban la puerta delantera de granito. Como era práctica habitual durante una cacería, los habitantes de la casa se negaban a dejarlos entrar, pues corrían el riesgo de que una avalancha de aterrorizados seres irrumpiera en la ya atestada madriguera y pisoteara o aplastara a algunos de sus residentes, o que el aumento de sus ocupantes hiciera a esa casa en particular especialmente apetecible. Se habían dado casos.

Finalmente, Ryld oyó cómo esos seres de baja estatura y largos brazos se alejaban de la casa. Entonces gritaron algo y echaron a correr. Sus rápidos pasos resonaban contra el suelo.

El guerrero no tenía ni idea de por qué los goblins cargaban contra él y Pharaun. Quizá los habían tomado por residentes de la casa en la que se les había negado el acceso y querían vengarse. O tal vez no querían más que descargar sus frustraciones sobre alguien.

No importaba. Esos brutos no eran rivales para dos maestros de Tier Breche. Los drows los matarían en un abrir y cerrar de ojos.

Ryld desenvainó a *Tajadora*, se puso en guardia y analizó rápidamente las lastimosas armas improvisadas de sus asaltantes y la ausencia de armaduras. Eran tan patéticos que la lucha iba a ser un aburrimiento.

Dos goblins se desplegaron con la intención de flanquearlo. Ryld movió la espada, primero a la izquierda y luego a la derecha. Las infracriaturas cayeron: una dejó caer la palanca al suelo mientras que la otra siguió aferrando el mazo.

Las otras criaturas con orejas de murciélago vacilaron. Deberían haber dado media vuelta y salido de allí por piernas, pues Ryld no tenía tiempo para esperar a que decidieran si luchaban o no. El profeta y los renegados se estaban alejando.

Así pues, pasó al ataque lanzando una estocada. Un goblin armado con una espada corta —una verdadera arma de guerrero—, y que además había recibido un cierto entrenamiento militar, alzó su acero para efectuar una parada. Fue inútil: *Tajadora* atravesó la espada corta y se le hundió en el torso.

Cuchillo en mano, el cuarto goblin se colocó detrás de su rival. Pero Ryld de algún modo se dio cuenta y lanzó un puntapié hacia atrás. La bota del guerrero dio en el blanco y quebró un hueso. Cuando Ryld se volvió, el goblin estaba en el suelo, inmóvil, seguramente muerto con la columna vertebral rota.

El maestro de armas inspeccionó el campo de batalla. Lo que vio lo llenó de horror y consternación: Pharaun también estaba en el suelo. Tres goblins se inclinaban sobre él con sus piernas torcidas. Uno de ellos empuñaba una púa de hierro ensangrentada que usaba a modo de puñal.

Ryld lanzó un grito de guerra, se lanzó sobre ellos y los mató antes de que pudieran hacer más daño. A continuación se arrodilló junto a su amigo. Debajo del elegante *piwafwi* la igualmente magnífica túnica del mago presentaba dos heridas y estaba oscura y húmeda del pecho a las caderas.

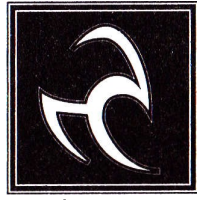
—Los oí un segundo después que tú —resolló el mago—. No me volví con la suficiente rapidez.

—No te preocupes. Todo irá bien.

En realidad, lo dudaba.

—El goblin me alcanzó en el agujero que queda entre las dos alas de la capa. Ese pequeño cabrón logró lo que Greyanna y sus secuaces no consiguieron. ¿No es irónico?

capítulo



doce

Cuando Quenthel decidió ponerse armadura, lo llevó a cabo tan metódicamente como lo hacía todo. Bajo la cota de malla y el *piwafwi* se puso una gorguera adamantina astutamente trabajada y que era una reliquia de la familia Baenre. Muy probablemente la gorguera le había salvado la vida.

No obstante, el inesperado golpe en la nuca la hizo caer hacia adelante sobre una rodilla, y el borde del escudo mágico repiqueteó en el suelo.

Por un momento se quedó aturdida. Las víboras del látigo silbaban y le gritaban que se levantara, y sus voces entraban en pugna con el confuso aullido del demonio del caos que avanzaba hacia ella.

Quenthel sintió algo que le colgaba de la espalda y ordenó a las serpientes que lo arrancaran. Hsiv se irguió sobre su espalda, con los colmillos arrancó el objeto alojado entre los eslabones de la malla y la tela, y se lo mostró a su ama. La drow lo reconoció: procedía del arsenal del templo. Se trataba de un dardo encantado diseñado para una ballesta a dos manos y bastaba con que rozara la piel de un elfo oscuro para que le provocara una muerte instantánea.

La sacerdotisa calculó que su asaltante habría tenido tiempo para cargar de nuevo el arma. De ser así, no podía confiar en que la capa y la cota de malla la protegieran, pues el primer proyectil los había atravesado con facilidad.

Aunque significara dar la espalda al demonio, la elfa giró el cuerpo, todavía con una rodilla hincada en el suelo, para procurar ser un blanco más pequeño y se cubrió lo mejor que pudo con el diminuto escudo.

Justo a tiempo. Un segundo dardo se estrelló en la armadura. Una figura vaga pero claramente femenina se agazapaba en una entrada en forma de arco; sin duda estaba aprestando la ballesta.

Atrapada como estaba entre dos fuegos, Quenthel sabía que si no eliminaba a alguno de ellos rápidamente, uno u otro la mataría. Considerando que su congénere representaba el blanco más sencillo, la apuntó con una varita larga y delgada.

En el aire se materializó un glóbulo de vitriolo de color verde en ebullición que salió disparado hacia la drow enemiga. Quenthel apenas vislumbraba el borde del cuerpo de la rival que se refugiaba en la entrada, y hacia allí lanzó el ácido. Aunque fallara, seguramente la magia frenaría a la asesina.

La masa verde impactó contra un hombro de la ballestera, estalló, y la figura en

sombras dio un brinco. A su alrededor la manipostería quedó cubierta por una sustancia muy pegajosa. Quenthel sonrió. No obstante, la asesina siguió cargando con toda tranquilidad la ballesta en modo alguno estorbada por la viscosa sustancia. Algo, tal vez la resistencia innata en todos los drows a la magia hostil o tal vez un escudo, la había protegido.

La gran sacerdotisa echó un vistazo por encima del hombro mientras se guardaba de nuevo la varita en el cinto. Aunque se movía despaciosamente, el demonio del caos ya había atravesado más de la mitad de la larga galería y, desde luego, su velocidad podía aumentar en cualquier momento, del mismo modo que cualquier aspecto de su impredecible forma podía variar en un abrir y cerrar de ojos.

Pero si la reina araña la favorecía y el demonio no aceleraba, aún tenía tiempo de golpear otra vez a su enemiga de carne y hueso. Tras ordenar mentalmente a las víboras que vigilaran al demonio, se volvió hacia la asesina y leyó un inestimable pergamino.

Cuando hubo pronunciado la última sílaba el rollo desapareció en un estallido de polvo, y una brillante luz inundó la galería. La elfa oscura oculta bajo el arco se tambaleó y se agarró desesperadamente a la jamba. Al hacerlo, tocó la sustancia pegajosa que se escurría lentamente hacia el suelo y se quedó pegada. Bruscamente apartó los dedos, dejando tras de sí trozos de piel.

Quenthel empezó a leer otro rollo mientras a su alrededor el aire se agitaba y soplaba ora en una dirección ora en otra. Un momento era cálido y al siguiente frío. Las ráfagas transportaban incontables olores, tanto gratos como nauseabundos. La sacerdotisa lo interpretó como un signo de que el demonio estaba ya muy cerca, y la advertencia de las serpientes lo confirmó.

No obstante, quería acabar con la rival menos peligrosa antes de que la joven recuperara la visión. Al completar el hechizo, los caracteres primorosamente escritos se grabaron a fuego en el pergamino como carbones encendidos.

El brazo izquierdo de la asesina, de codo para abajo, se onduló y se hinchó hasta convertirse en una enorme araña negra con marcas verdes en el hirsuto lomo. Aún unido al cuerpo, el arácnido se lanzó contra la garganta de la drow y hundió los colmillos en ella.

Quenthel giró sobre sus talones. El demonio —primero de color malva con puntos dorados, luego blanco, y enseguida mitad rojo y mitad azul— se erguía impresionante a su espalda. La mayor parte del tiempo parecía plano, como un agujero practicado en un universo luminoso y turbulento, y un observador contaba tan sólo con un contorno en continuo cambio para inferir su forma. En sólo dos segundos pasó de parecer una enorme pinza de cangrejo a un carruaje completo con cochero incluido y por fin un diabólico remolino de polvo. Detrás de él, la galería parecía un túnel tallado en nieve fangosa de todos los colores del arco iris, excepto en una pequeña parte. Quenthel

creyó que esa sección no había sufrido cambios hasta reparar en que las tallas estaban al revés.

La gran sacerdotisa se puso en pie. Hurgó en la bolsa en busca de otro rollo con el látigo colgándole de la muñeca y las víboras retorciéndose y agitándose.

El demonio del caos pasó del color ocre a presentar rayas negras y blancas, y de tener la forma de un sencillo triángulo isósceles a adoptar el aspecto de un ogro. Gritando con una voz mezcla de rugido y graznido, golpeó con la porra que acababa de aparecerle en una mano.

Quenthel recibió el porrazo en el escudo. Para su sorpresa, no sintió el impacto, pero la rodela se volvió azul, pasó de tener forma redonda a forma rectangular y se hizo mucho más pesada.

Ese peso inesperado la arrastró al suelo. El intruso fluyó hacia ella como una imponente ola. Quenthel trató de retirar el brazo, pero se le había quedado enganchado en las correas.

Cambiando de color en oleadas de magenta a pardo con motas escarlata, el demonio llegó a pocos centímetros del pie de la elfa. La bota que calzaba Quenthel se evaporó en volutas de vapor, y la drow sintió un agudo dolor en la extremidad.

Por fin logró soltar la mano del escudo y se lanzó hacia atrás, rodando sobre sí misma. La cota de malla crujió contra el suelo.

Cuando hubo puesto suficiente distancia entre ella y su enemigo, se levantó. Tuvo un instante de vacilación al no poder localizar al rival; su mente se esforzaba por interpretar la escena que tenía ante ella. Con forma de reloj de arena verde y azul, el demonio se deslizaba por el techo en su persecución. Todo en él era aleatorio excepto su firme voluntad de matar a Quenthel.

El aullido del ente cesó un momento para ser sustituido por carcajadas infantiles. Quenthel cogió un rollo y lo desplegó. De repente el pergamino se convirtió en el maxilar de un rote. El aire se tiñó de hollín, y la siguiente bocanada que inspiró la drow a punto estuvo de quemarle los pulmones.

Medio asfixiada, Quenthel se apartó de la nube trastabillando. Aunque ya podía respirar, el ardor en garganta y pecho persistía. De haber inhalado una segunda bocanada de ese aire contaminado, habría muerto. No obstante, había incapacitado y tal vez matado a las serpientes, que colgaban inertes del mango del látigo.

La drow desechó el hueso de rote, cogió otro rollo y empezó a leer el poderoso conjuro que contenía. El demonio, convertido en un híbrido de dragón y lobo, había descendido de nuevo al suelo y avanzaba sin mover las patas. Aunque era del color azul y dorado del fuego, de él emanaba un frío tan penetrante que Quenthel creyó que la piel se le congelaría y echaría a perder la recitación por el tartamudeo.

La dama matrona dio gracias a la diosa de haber aprendido en Arach-Tinilith a no dejarse distraer por ningún tipo de molestia. Con un esfuerzo de voluntad pronunció

las palabras adecuadamente, y una espada negra sin guarnición, sin empuñadura y sin espiga se materializó ante ella.

Quenthel sonrió. Esa arma flotante poseía un tipo de magia devastadora tan sólo conocida por las sacerdotisas de Lloth. La drow nunca había visto a ningún tipo de criatura que se le resistiera. Aunque aún notaba un frío intenso en los pies desnudos, ya no era tan gélido como antes. La espada se interponía entre ella y su rival.

—¿Sabes qué es? —preguntó al demonio—. Puede matarte. Puede matar cualquier cosa.

Convencida de que el demonio podía oír sus pensamientos, le envió un mensaje mental:

Ríndete y dime quién te ha enviado, o te haré pedazos.

El demonio despedía un aroma dulzón que Quenthel nunca había olido anteriormente y se había convertido en una especie de sapo gigante toscamente tallado en mica, con varias hileras de malignos colmillos en sus chispeantes mandíbulas. El ente avanzó con torpeza.

Muy bien, tú lo has querido, le transmitió Quenthel.

Controlando la espada negra con la mente, le ordenó que atacara. El arma abrió un profundo tajo en la parte superior de la cabeza del sapo, y el demonio cayó sobre su abdomen. Los bordes de la herida ardían con fuego escarlata.

El intruso se tornó completamente negro al mismo tiempo que se transformaba en algo parecido a dos docenas de manos que brotaban de largos y frondosos tallos. Los tallos crecieron y se retorcieron para tratar de agarrar la espada.

Quenthel dejó que las manos la asieran y, como ya esperaba, el doble filo mágicamente magnificado las hizo pedazos. Los trozos de las manos cayeron al suelo. El demonio lanzó un chillido especialmente fuerte, que sonaba en parte como el rítmico batir de un martillo contra el metal en una forja. La sacerdotisa se estremeció. Confiaba en que se tratara de un grito de dolor, aunque no estaba segura.

El demonio se convirtió en una pequeña torre verde construida siguiendo las toscas nociones arquitectónicas de una raza inferior. La rodeaba una fuerza que tiraba de la espada como si la fortaleza fuese un imán y la espada mágica de acero. A Quenthel no le costó demasiado contrarrestar esa fuerza de atracción, golpeó y destrozó parte de la mampostería.

La torre se abrió en vertical como si fuese un sarcófago, se lanzó hacia adelante, se tragó la espada y se cerró.

Esa vez, el demonio había sorprendido a la drow, aunque ésta no veía motivos de alarma. Era posible incluso que la espada fuese más efectiva si atacaba al enemigo desde dentro. Usó el arma mágica para herir al demonio, sintió cómo la punta pinchaba y, de repente, su vínculo psiónico con ella se rompió.

Pese al sobresalto, conservó la suficiente presencia de ánimo para coger otro

rollo. El demonio se desparramó en una masa roja y amarilla que no dejaba de agitarse. En el centro apareció un agujero por el que escupió la espada. Aunque conservaba la forma, el arma iba cambiando de color al igual que el intruso, y Quenthel no pudo conectar mentalmente con ella.

Reculó, seguida primero por la espada y después por el demonio, que gruñía y traqueteaba. La espada lanzaba estocadas a un lado y otro, arriba y abajo, obligando a la drow a agacharse y apartarse. De momento la esquivaba, aunque el mero hecho de su cercanía le causaba daños. La cota de malla se enmoheció y se deshizo. Su cuerpo experimentaba súbitas punzadas de dolor causadas por el demonio en sus intentos por transformarlo. Una pierna se le quedó insensible e inmóvil durante un segundo, y a punto estuvo de caer. En su piel aparecían escamas que picaban, pero enseguida se desvanecían. Los ojos le dolían, el mundo se volvía una mancha negra, blanca y gris, hasta que con un estallido de dolor recuperaba sus colores normales. Su misma identidad fluctuaba: por un momento pensaba y sentía como una costurera humana artrítica que habitaba en el mundo de arriba.

Pese a todos esos desconcertantes fenómenos fue capaz de leer el hechizo escrito en el rollo y al mismo tiempo evitar la brillante espada.

La sacerdotisa no sabía cómo ese rollo en especial había acabado en Arach-Tinilith. Dudaba incluso que hubiese sido escrito por un elfo oscuro, pues contenía un conjuro que muy pocos drows lanzarían. De hecho, algunas sacerdotisas se negarían a conjurarlos porque invocaba una fuerza considerada sacrilega. No obstante, Quenthel sabía que su diosa aprobaría que usara cualquier arma que le permitiera vencer al enemigo, y era remotamente posible que esa magia lo lograra, aunque incluso la espada negra, supuestamente invencible, había fracasado.

En el aire vacío sonaron claras e intrincadas armonías. Alrededor de la drow surgió un campo de fosforescencia azul. Desde dentro. Quenthel percibía formas geométricas intangibles que giraban unas sobre otras en complejas trayectorias simétricas.

El frío resplandor representaba el poder del orden y la ley, es decir, la antítesis del caos. La espada, convertida en una extensión de la voluntad del demonio, quedó atrapada dentro, como un insecto atrapado en ámbar, y también el demonio quedó paralizado. Al menos durante un segundo, porque enseguida empezó a avanzar casi imperceptiblemente, luchando por liberarse de esa magia que lo constreñía.

La dama matrona de Arach-Tinilith era también, en esencia, una criatura nacida del caos, pero mortal y oriunda del plano material, por lo que el hechizo no la afectaba. Así pues, se dio media vuelta y corrió hacia el cuerpo tendido en la entrada. Sólo la parte de araña se movía masticando y sorbiendo el resto.

La muchacha muerta resultó ser Halavin Symrywin, la cual había demostrado una sensatez sorprendente en ella al quitarse toda la tintineante quincalla antes de lanzar

el ataque sorpresa. Teniendo en cuenta sus manos mutiladas y doloridas, la novicia había manejado la ballesta con gran habilidad.

Quenthel se inclinó para recoger el arma y la aljaba que contenía el resto de dardos mágicos. Se movía con cautela, aunque la araña estaba demasiado ocupada alimentándose y no le prestaba atención.

La elfa se volvió, colocó un dardo en el surco y disparó. Tras el impacto el demonio se estremeció en su forma casi inmóvil pero no murió.

Quizá debería huir mientras siguiera allí atrapado, reunir a aquellas leales servidoras que no hubieran tomado la cena envenenada y luchar contra el monstruo a la cabeza de una compañía, lo cual era su plan original. Tras la angustiada experiencia que acababa de vivir, la idea era muy tentadora.

No obstante, después de lo que había soportado, quería ser ella quien enseñara una lección a esa alimaña sobre lo que le ocurría a quien osaba atacar a una sacerdotisa de Lloth. Además, era vital dar una imagen de fortaleza. Así pues, siguió disparando tan deprisa como se lo permitía el mecanismo del arma. El demonio avanzaba lentamente hacia ella como si estuviera hecho de magma a medio enfriar.

Sólo le quedaban cuatro dardos, tres... Quenthel accionó el gatillo y el proyectil se clavó en el centro de la cabeza triangular y astada del demonio. El monstruo se desvaneció.

La drow aún podía oír la demoníaca voz, aunque sabía que era porque el demonio había gritado con mucha fuerza prolongadamente. Sacudió la cabeza para tratar de sofocar el imaginario sonido, y entonces percibió por el rabillo del ojo otra sombra que la vigilaba de lejos.

—¡Tú! —gritó, al tiempo que colocaba el penúltimo dardo en la ballesta—. ¡Ven aquí!

Pero la otra drow huyó. Quenthel emprendió la persecución, aunque seguía sin resuello tras la reyerta con el demonio, por lo que su presa se distanció hasta perderse de vista.

La princesa Baenre continuó recorriendo las laberínticas salas y corredores hasta que, al doblar una esquina, se topó de cara con tres de sus subordinadas. Sólo la diosa sabía cuáles eran sus verdaderos sentimientos, pero ante la ballesta armada y el hecho evidente de que, pese a que el equipo de la dama matrona se veía vapuleado ella estaba ilesa, las tres se apresuraron a saludar.

—He matado al intruso y a una enemiga surgida entre nosotras —anunció Quenthel—. ¿Qué podéis decirme de nuestra situación? ¿Ha muerto alguien?

—No, dama matrona —contestó una sacerdotisa. El visor bajado de su yelmo con cimera en forma de araña le ocultaba completamente las facciones, pero por la voz Quenthel reconoció a Quave, una de las maestras de rango superior—. Casi todas las que comieron y bebieron la cena contaminada están empezando a despertar. Quien lo

hizo no pretendía matarnos sino sólo dejarnos inconscientes.

—Sí, quería que el demonio me diera el golpe de gracia —replicó Quenthel—. ¿Y qué hay de quienes se toparon con el demonio antes que yo?

Quave vaciló.

—Cuando trataron de detenerlo el demonio las hirió, pero no hasta el punto de matarlas. También ellas se recuperarán.

—Bien —declaró Quenthel, aunque no le complacía saber que era el único objetivo del desconocido enemigo.

—¿Qué ordenáis, dama matrona?

—Tenemos que separar a las muertas de las vivas y ocuparnos de ellas. Asimismo debemos descubrir por dónde entró el demonio y sellar esa entrada.

Sin duda esas tareas la mantendrían ocupada el resto de la noche, aunque era consciente de que debía hallar el modo de detener las intrusiones y sofocar asimismo la rebelión interna.

Le esperaba un día de ardua labor, y las posibilidades de éxito eran tan inciertas que deprimirían a cualquier gran sacerdotisa. No obstante se animó un poco cuando las víboras comenzaron a retorcerse.



—Tengo una poción curativa —dijo Ryld. El guerrero se sacó de la bolsa un pequeño frasco de peltre, lo destapó y lo acercó a los labios de Pharaun. El mago bebió.

—Me siento un poco mejor —declaró Pharaun al cabo de un momento—. Pero me sigue doliendo mucho, y sigo sangrando. Creo que por dentro también. ¿Tienes más?

—No.

—Qué lástima. Estoy así por culpa de un desgraciado e insignificante goblin. No me lo puedo creer.

—¿Puedes andar?

Pharaun tendría que moverse, o habría que moverlo de algún modo. No podía quedarse tirado en la calle, no en el Braeryn y menos aún en una noche de cacería. Era demasiado peligroso.

—Tal vez. —El mago trató de levantarse apoyándose en las manos, pero se derrumbó—. Creo que no.

—Yo te llevaré.

El maestro de armas cogió a Pharaun en brazos y, tras pedir al mago que lo imitara, invocó la magia de la insignia de su casa. Ambos se elevaron lentamente hasta encaramarse a un tejado.

El panorama que se divisaba desde esa posición estratégica distaba mucho de ser alentador. Las criaturas inferiores corrían por las calles y callejones del Braeryn

gritando, perseguidas por jinetes que también gritaban. Los elfos oscuros mataban a los goblins con lanzas, espadas o sencillamente aplastándolos bajo las garras de los lagartos que montaban. Al parecer, se divertían más matando cuerpo a cuerpo, aunque otros no le hacían ascos a desperdiciar una flecha o conjurar magia.

Más drows volaban sobre el distrito en wyverns, engendros alados u otras monturas también aladas. Ryld veía peligro por todas partes.

Recostó a Pharaun contra una especie de gablete, esperando que los ocultara de los escrutadores ojos de los drows del aire.

—La cosa pinta muy mal —dijo el guerrero—. Es una gran cacería. No hay modo de salir del distrito sin luchar.

El mago no replicó.

—¡Pharaun!

—Sí —suspiró el herido—. Continúo consciente, pero no sé por cuánto tiempo.

—Nos esconderemos aquí hasta que acabe la cacería. Nos ocultaremos bajo un globo de oscuridad.

—Tal vez s...

Pharaun dio una boqueada y se retorció. Ryld lo sujetó por temor a que se cayera del tejado. Cuando el ataque pasó, el Mizzrym tenía la cara demacrada y macilenta. Ryld jamás lo había visto de ese modo. Y la herida del estómago sangraba.

—Esto no va a funcionar —dijo el guerrero—. Si no conseguimos más poción curativa, morirás.

—Eso sería una... verdadera tragedia... pero...

—Esta noche hay muchos elfos oscuros en el Braeryn. Seguro que alguno de ellos se ha traído algún tipo de magia sanadora. Tendré que quitársela, pero antes te ocultaré.

Ryld tocó el tejado y conjuró una sombra que cubría al mago de Sorcere y poco más. Era un efecto tan localizado que, con un poco de suerte, nadie se daría cuenta.

El maestro de armas se levantó y se alejó a toda prisa. Procuraba correr por los tejados y saltar de uno a otro, pero muy a menudo las casas estaban tan separadas entre sí que tenía que saltar al suelo y avanzar entre la carnicería tratando de no implicarse.

Fue entonces cuando localizó otro grupo de cazadores. Por desgracia era demasiado numeroso para plantarles cara, por lo que se escondió. Agachado observó cómo un mago montado en un lagarto lanzaba una chispa amarilla a través de la ventana de una de las casas. La llama amarilla estalló con estruendo dentro del edificio. Enseguida empezó el griterío. Ryld se estremeció; con apenas seis años había sobrevivido a una masacre similar y, herido, se pasó horas atrapado bajo el peso de hediondos cuerpos carbonizados. Los más afortunados estaban muertos, pero otros agonizaron lentamente gimiendo y retorciéndose.

Pero esta noche no había sufrido quemaduras ni estaba atrapado, por lo que escupió tratando de librarse del angustioso recuerdo. Mireo a su alrededor para asegurarse de que nadie lo veía, abandonó su escondite y levitó.

Mientras corría por la vertiente inclinada de un tejado con telarañas cinceladas y pintarrajeado, reparó en otro símbolo de las razas esclavas. Entonces notó la presencia de algo por encima y detrás de él, y giró sobre sus talones. Resbaló y levitó un instante antes de recuperar el equilibrio entre las tallas.

Alzó la vista y descubrió un enorme caballo negro que galopaba por el aire tan tranquilamente como los equinos del mundo de arriba corrían por un prado. El fuego crepitaba alrededor de los cascos del corcel y emanaba de los ollares. El varón que lo montaba empuñaba una cimitarra, que sin embargo no había alzado en posición de ataque. Era evidente que confiaba más en su demoníaca montura como arma. ¿Por qué no? ¿Qué goblinoide podría resistir a ese animal de pesadilla?

Ryld se quedó inmóvil, como si fuese una desventurada infracriatura paralizada por el miedo, mientras calculaba el tiempo que tardaría el infernal corcel en llegar hasta él. En el último instante, esperando pillar por sorpresa tanto al caballo como a su jinete, desenvainó a *Tajadora* y atacó.

Falló. De algún modo el demonio había logrado frenarse, por lo que el arma hendió sólo aire. El caballo de pesadilla resopló. Sus ardientes cascos se agitaban a menos de cincuenta centímetros del tejado. Ryld respiraba el vapor denso, caliente y sulfuroso que emanaba de los ollares. Ese vapor escocía y lo cegaba casi por completo.

Más que ver, el guerrero sintió cómo la negra montura atacaba con sus reptilianos colmillos, y reculó un paso. Ello lo salvó, pero cuando pasó al contraataque descubrió que el demonio también se había retirado.

A través del fétido vapor vislumbró al infernal caballo, que daba vueltas alrededor de su posición. Nuevamente arremetió: alzó las patas delanteras para golpearlo con los cascos. Ryld se agachó y levantó a *Tajadora*. La punta de la espada se clavó en el pecho del caballo, y por un momento el maestro de armas pensó que ya era suyo. No obstante, agitando frenéticamente las patas, el demonio logró remontar el vuelo y alejarse de la espada antes de que se le clavara profundamente.

Los segundos que siguieron fueron difíciles. Ryld apenas podía distinguir al enemigo, mientras que el corcel de pesadilla era capaz de ver perfectamente a través de su propio vapor. El guerrero, de pie, giró en precario equilibrio en lo más alto del tejado, donde corría constante peligro de caerse, mientras que el caballo volador tenía absoluta libertad de movimientos. Para acabar de descompensar la lucha, el jinete blandió la espada curva que empuñaba. Afortunadamente, como tantos otros moradores de la Antípoda Oscura, no era muy diestro en la lucha a caballo. Incluso así, sus torpes estocadas no eran un peligro desdeñable.

Ryld tenía prisa por acabar, pues temía que alguien descubriera el escondite de Pharaun. Teniendo en cuenta su posición de desventaja, la única manera de conseguirlo era arriesgándose. La siguiente vez que el diabólico caballo se empinó, dejó que uno de los encendidos cascos lo golpeará en el pecho.

El peto de confección enana resonó pero aguantó. La cox le causó un dolor atroz, aunque no le rompió ninguna costilla ni lo dejó incapacitado. El guerrero cayó hacia atrás, se golpeó la cabeza contra el alero oriental y empezó a dar volteretas. No obstante, pataleando, arrastrándose y volviéndose ingrávido logró detener la caída y girar el cuerpo para adoptar una posición de guardia baja.

La pesadilla galopaba directamente hacia él para rematarlo. Ryld blandió a *Tajadora*, y en esa ocasión el caballo llevaba tanto impulso que le fue imposible frenar la arremetida. El espadón le abrió un tremendo tajo en el cuello que a punto estuvo de cortar esa cabeza de brillantes ojos escarlata. El corcel se cayó a un lado dando tumbos y dejando tras de sí una estela de ascuas. El jinete trató de liberarse de la montura, pero no fue lo suficientemente rápido. Antes de llegar al suelo el caballo ya lo había aplastado.

Ryld rompió la bolsa del varón muerto y a continuación levitó hasta el suelo para registrar las alforjas del caballo. No encontró pociones ni ningún otro método para sanar heridas.

¿Deveras había esperado encontrar pociones curativas entre los efectos personales del noble? Ese varón había ido al Braeryn para pasárselo bien y ni siquiera se le habría pasado por la mente que los goblins pudieran herirlo o causarle daño alguno. Así pues, ¿qué sentido tenía llevar una poción para curar heridas graves a una cacería que se suponía tenía que ser un paseo para él? Además, tal vez ni siquiera poseía una poción de ese tipo.

Sólo cinco de los cazadores habían ido allí con un propósito serio de matar y estaban preparados para medir sus fuerzas con enemigos formidables: Greyanna y sus ayudantes. Era mucho más probable que ellos llevaran magia sanadora que no cualquier otro drow que estuviera en el Braeryn esa noche.

Desgraciadamente, ellos serían también los rivales más duros. Pero si quería salvar a Pharaun tenía que enfrentarse a ellos. Pharaun era un aliado muy útil, y Ryld se resistía a permitir que una relación en la que tanto había invertido acabara así como así. Así pues siguió adelante con todo sigilo, sin hacer caso de los cazadores que se cruzaban con él sin siquiera verlo, hasta que finalmente vislumbró una figura familiar encaramada a un tejado, justo delante.

Llevando aún la máscara, uno de los guerreros gemelos de la casa Mizzrym acechaba desde arriba con una flecha presta y la vista fija en la calle.

Ryld se ocultó inmediatamente detrás de un pequeño y grueso minarete falso que adornaba el tejado en el que se encontraba. Desde allí miró a su alrededor, buscando

al resto del grupo de Greyanna.

No vio a nadie. Tal vez el grupo se había dividido para tener más posibilidades de encontrar a sus presas. Era lo más lógico si pretendían cubrir todo el distrito.

Volvió a agacharse y colocó un dardo envenenado en el surco de la ballesta de mano. Tanto él como Pharaun preferían no matar a sus perseguidores, pero desde luego la vida de su amigo le importaba más que la de ese simple servidor de los Mizzrym.

Se asomó por un lado con un dedo sobre el disparador, y resultó que el espacio que ocupaba el arquero estaba vacío. Ryld escrutó el entorno y casi enseguida distinguió al varón encima de una torre pequeña, redonda y de techo plano adherida a un edificio.

Ello le planteaba dos problemas: el primero era que el arquero ocupaba una posición más alejada y tres metros más elevada, es decir, fuera del campo de tiro de la ballesta de mano. Y el segundo era que estaba mirando en su dirección y lo había detectado. Los ojos del arquero se abrieron mucho por el asombro.

Ryld disparó, y el dardo no llegó a la torre. Una fracción de segundo después el gemelo tensó la cuerda del arco y disparó; todo ello en un único y fluido movimiento. El proyectil era como un punto que lentamente iba creciendo, lo cual significaba que volaba directamente hacia el blanco.

Ryld lo esquivó echándose hacia atrás. La flecha le pasó zumbando.

—¡Está aquí! —gritó el arquero—. ¡Ya lo tenemos!

El maestro de armas frunció el ceño, plenamente consciente de que el tiempo iba pasando. No quería estar allí cuando el resto de los cazadores llegara, y el único modo de evitarlo era eliminarlo antes posible a su rival. El arco largo del gemelo era claramente superior a su ballesta de mano, por lo que debía acercarse más.

Desenfundó a *Tajadora*, salió a descubierto de un salto y avanzó hacia el enemigo. El arquero le disparaba una flecha tras otra, que Ryld debía desviar en pleno vuelo con el inconveniente añadido de que no avanzaba por el suelo sino por la superficie irregular de un tejado.

El maestro de armas empezó a sudar y el corazón le latía aceleradamente, pero lo estaba consiguiendo. La siguiente flecha que volaba hacia él resplandecía con algún tipo de hechizo, y Ryld la apartó asimismo con un golpe de la espada. El proyectil traqueteó por el alero y se perdió de vista.

Ryld dio otro paso, desvió otra flecha y entonces oyó algo; no sabía decir el qué, simplemente un cambio indefinible en los sonidos que lo rodeaban. Recordó que algunos hechiceros creaban flechas mágicas capaces de más que ser disparadas con mayor puntería y golpear con mayor fuerza.

Giró sobre sí mismo. La chisporroteante flecha había remontado el vuelo y se le acercaba por la espalda. Iba directa hacia él a toda velocidad, y estaba ya muy cerca.

Ryld blandió a *Tajadora* en una parada desesperada. El filo golpeó el proyectil y lo partió en dos. La parte con la punta giró en el aire y se le clavó en el hombro, aunque gracias a la armadura no le causó ningún daño.

Apenas tuvo tiempo de volverse de nuevo hacia el arquero para desviar la siguiente flecha. Cuatro pasos más lo condujeron al borde del tejado.

El espacio entre edificio y edificio era de casi cinco metros. Ryld tomó carrerilla, se hizo casi ingrávido y saltó. El gemelo trató de acertarle en el aire, aunque por una feliz coincidencia la flecha que disparó no dio en el blanco. Ryld aterrizó con ruido sordo sobre el tejado que ocupaba su oponente. Tenía la impresión de que había tardado una eternidad en llegar hasta allí, aunque en realidad sabía que no había sido más de un minuto.

El arquero seguía acosándolo con una incesante andanada de flechas, entre ellas una que lanzaba un sobrecogedor chillido que lo llenó de un miedo sobrenatural contra el que tuvo que luchar, y otra que se convirtió en pleno vuelo en una arpía en miniatura. Otra impactó pocos pasos por delante de él y estalló en una cortina de fuego. El maestro de armas entrecerró los ojos para protegerse del cegador resplandor, se envolvió con el *piwafwi* y la atravesó. Salió chamuscado pero ileso.

Después de eso se encontraba ya tan cerca de la torre que anuló buena parte de su peso y saltó sobre ella. Su salto fue comparable al de una araña saltarina, y le permitió aterrizar sobre la plataforma. El gemelo se apresuró a dejar el arco y desenvainar la cimitarra.

—¿Llevas magia curativa? —le preguntó Ryld—. Si la llevas, dámela y te dejaré marchar.

—Mis camaradas llegarán de un momento a otro —respondió el otro guerrero con una desagradable sonrisa—. Ríndete, dime dónde está Pharaun y tal vez la princesa Greyanna te perdone la vida.

—No.

Ryld lanzó un golpe con la espada contra la cabeza del gemelo. El guerrero Mizzrym se libró saltando hacia atrás, se hizo a un lado y arremetió contra el brazo de maestro de armas. Ryld paró el golpe y desvió la cimitarra.

En el curso de los segundos siguientes, el gemelo fue cediendo terreno lentamente. En dos ocasiones a punto estuvo de caerse de la plataforma redonda que coronaba la torre, pero en ambas logró apartarse del borde a tiempo. Era un excelente espadachín y luchaba a la defensiva, esperando que llegaran los refuerzos. Por ello era tan difícil derrotarlo; difícil pero no imposible.

El maestro de armas presionó: ejecutó una finta alta por dentro para provocar la parada, trazó un arco descendente y horizontal con la espada y a continuación golpeó bajo por fuera. *Tajadora* se hundió en el torso del rival justo por debajo de las costillas. El gemelo se desplomó en un charco de sangre.

La magia vibró y titiló en el aire. Ryld giró sobre sus talones a tiempo de ver al otro gemelo y a Relonor materializarse en el tejado, por debajo de él. Era evidente que el mago de la casa Mizzrym era capaz de teleportarse sin ayuda del broche que Pharaun le había birlado.

Relonor alzó los brazos, con lo que las amplias mangas que los cubrían se le deslizaron hasta los codos, y empezó a conjurar. El otro gemelo colocó una flecha en su pálido arco de hueso y tensó la cuerda, dispuesto a disparar.

Ryld se arrojó al suelo. Se encontraba tres metros por encima de sus adversarios y esperaba que no pudieran verlo. Desde luego, ninguna flecha ni hechizo volaba hacia él. El guerrero cruzó rápidamente la plataforma —los encantamientos de su armadura ahogaban el ruido de sus pasos— cogió el arco y la aljaba del gemelo muerto y se puso de rodillas.

El gemelo y el mago aparecieron por encima de la plataforma: uno levitando y el otro planeando en un arco que revelaba capacidades mágicas para volar. El arquero le disparó una flecha, mientras que a su vez Relonor le disparaba saetas de energía mística.

Los misiles mágicos fueron más rápidos. Un horrendo chillido atravesó los oídos de Ryld y penetró hasta su cerebro. El maestro de armas lanzó un grito y se agitó presa de un agónico dolor. La afilada saeta del guerrero se le hundió en un muslo y lo atravesó de parte a parte.

Un instante después, el atroz chillido cesó. Ryld era consciente de que seguramente le había causado daños más graves que la flecha en la pierna, aunque no tenía tiempo ni ganas de preocuparse por ello. Con una rapidez casi exclusivamente al alcance de un maestro de Melee-Magthere disparó dos veces.

La primera flecha acertó a Relonor en el pecho, y la segunda se hundió en el estómago del guerrero. Ambos se desplomaron fuera del campo de visión de Ryld.

El maestro de armas miró al gemelo caído, con el tremendo tajo en un flanco. Parecía haber perdido el sentido, lo que le permitiría registrarlo más fácilmente. Ryld se acercó a él renqueando para revolver en sus bolsillos y en la bolsa de cuero que le colgaba del cinto.

Por suerte, encontró cuatro pequeñas ampollas plateadas, todas ellas marcadas con una runa de curación. Greyanna no había escatimado a la hora de equipar a los suyos para una expedición militar. Desgraciadamente para el gemelo, no había tenido tiempo de beber una de las pociones antes de caer en estado de shock.

Sin duda, su hermano gemelo y Relonor iban igualmente equipados, y Ryld no tenía ninguna garantía de que no usaran la magia curativa. Si lo hacían, reemprenderían el ataque en cualquier momento, y el maestro de armas no estaba en condiciones de luchar un segundo asalto. Se imponía retirarse rápidamente antes de...

Unas alas enormes batieron el aire. Una bestia de largo cuello y sin patas voló por

encima de él; la montaban Greyanna y la otra sacerdotisa, una escuálida drow. La hermana de Pharaun le lanzó una mirada asesina y tiró del cordón para abrir la bolsa en la que guardaba el arsenal de monstruos.

Ryld volcó la aljaba para examinar mejor las flechas que le quedaban. Una de ellas llevaba plumas rojas en el extremo, mientras que las otras eran negras. Ya había visto a su rival disparar una flecha de fuego. Rezando para que la de la pluma roja fuese una de este tipo, la colocó en el arco y disparó.

La flecha se clavó en la bolsa y estalló en llamas. La gran sacerdotisa Mizzrym dejó caer la bolsa, que fue ardiendo en la caída. Por efecto de las esporas mágicas que ardían dentro, las llamas fueron adquiriendo una tonalidad verde, luego azul y por fin violeta.

Greyanna soltó un grito de furia y lanzó al engendro alado en un descenso en picado. Ryld buscó otra flecha mágica, pero ya no le quedaba ninguna, por lo que optó por una de las normales. Las heridas empezaban a pasarle factura, y las manos le temblaban.

Por un momento se creyó perdido. Si no era capaz de apuntar bien, no acertaría uno de los centros vitales del engendro o a una de las dos amazonas. Y no estaba en condiciones de batirse con ellas.

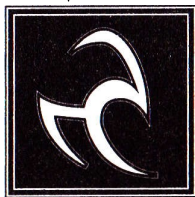
De pronto se dio cuenta de que aún tenía una oportunidad. Rodeó el proyectil con una nube de opaca oscuridad y disparó hacia arriba.

La bestia en descenso era un blanco enorme. Incluso disparando a ciegas con manos temblorosas tenía bastantes probabilidades de darle. El engendro lanzó un doble chillido que le confirmó que había tenido éxito.

El maestro de armas observó cómo la masa de oscuridad que él mismo había creado daba tumbos y avanzaba en zigzag por el aire. Herida y repentinamente cegada, la alada montura se dejó llevar por el pánico. Greyanna era incapaz de controlarla. La sacerdotisa podría haber disipado la oscuridad con un rollo o un talismán, pero no podía ver y, debido a las sacudidas y bandazos de la aterrorizada montura, tampoco podía buscar a ciegas.

Ryld agarró el extremo de la flecha que tenía clavada en una pierna y se la arrancó. Luego recogió las pociones sanadoras, activó la magia de su talismán, descendió del tejado flotando y se alejó cojeando.

capítulo



trece

Mientras Quenthel recorría sigilosamente el pasillo, se le ocurrió que en ese mismo instante Gomph estaba dirigiendo una ráfaga de resplandeciente calor a la base de Narbondel. Incluso los juerguistas y los nigromantes se disponían a descansar. Ella, sin embargo, no podía permitirse ese lujo. No tendría oportunidad de relajarse hasta la noche, a no ser, por supuesto, que le impusieran el descanso eterno.

Afortunadamente, uno de los alquimistas de la casa Baenre preparaba un estimulante que retrasaba la aparición de los síntomas de la falta de descanso: ojos doloridos, aturdimiento y pesadez de las extremidades. Quenthel sacó un frasquito plateado de uno de los numerosos bolsillos del cinturón, en los que llevaba todo tipo de cosas, y bebió un trago. Inmediatamente, lanzó una exclamación, y los músculos del hombro experimentaron una sacudida. Ya alerta y muy despierta, continuó caminando.

Un minuto después llegaba a la puerta de los aposentos de Drisinil. En deferencia a la posición social de su familia, la novicia residía en una de las habitaciones para estudiantes más cómodas. Quenthel lamentó no haberla metido en un agujero húmedo y minúsculo. Tal vez eso le habría bajado los humos.

La gran sacerdotisa inspeccionó el panel de piedra caliza en forma de arco; a primera vista no se distinguían barreras mágicas.

—¿Es segura? —preguntó en susurros a las víboras.

—Creemos que sí —contestó Yngoth.

«Qué tranquilizador», se dijo Quenthel, pero o confiaba en ellas o utilizaba otro de los preciosos e irremplazables rollos para anular protecciones que seguramente no existían.

Activó el poder de su broche. Cuando una novicia ingresaba en Arach-Tinilith la exclusiva rúbrica mágica de su insignia familiar le permitía atravesar los hechizos que protegían determinadas puertas: en cada caso aquellas que la gran sacerdotisa consideraba necesario que atravesara. Sólo el broche de Quenthel las abría todas.

Desbloqueó la puerta de Drisinil y la abrió con mucha cautela. No se activó ninguna barrera mágica, ni ninguna trampa mecánica le lanzó una espada. Tan silenciosamente como pudo, la gran sacerdotisa entró en la espaciosa habitación. Conscientes de que su ama deseaba que guardaran silencio las víboras colgaban del látigo mudas e inertes.

Drisinil estaba sentada en una silla, inmóvil, con las manos mutiladas y vendadas sobre el regazo. Por un instante Quenthel admiró el intrépido espíritu de la novicia, que osaba sumirse en el ensueño en un momento tan peligroso. Pero entonces percibió olor a aguardiente y se fijó en la botella tirada en el suelo en medio de un charco de licor.

Se acercó sigilosamente a la novicia. Rió interiormente al pensar que le estaba haciendo a Drisinil lo mismo que el demonio de oscuridad le había hecho a ella, o tal vez simplemente porque por fin ella era la cazadora y no la presa. Sonriendo, situó suavemente a las serpientes sobre el rostro y la parte superior del torso de la elfa oscura. Las víboras sisearon y se retorcieron.

Drisinil se despertó sobresaltada y lanzó un grito. Quiso incorporarse, pero Quenthel la obligó a sentarse de nuevo.

—¡Siéntate o las serpientes te morderán! —le ordenó.

Con ojos desorbitados, enmarcados por los gélidos y escamosos cuerpos de los reptiles, Drisinil dejó de debatirse.

—Dama matrona, ¿qué ocurre?

Quenthel sonrió.

—Muy bien, novicia, pareces sincera. Tras el fracaso de tu primera estratagema hubiese sido más prudente descansar en otro lugar.

—No sé a qué os referís.

Drisinil desplazó furtivamente una mano, sin duda hacia un arma oculta o un talismán escondido. Las serpientes reaccionaron inmediatamente y se detuvieron un milímetro antes de hincarle los colmillos en el rostro. Drisinil se quedó inmóvil.

—Por favor, esto será mucho más fácil si no insultas a mi inteligencia —dijo Quenthel—. Tienes valor, eso ya lo veo. Supongo que fui demasiado dura contigo, y tú eres una Barrison Del'Armgo, y por tanto anhelas derrocar a la casa que se interpone entre tu familia y la supremacía. Es evidente que estás involucrada en la conspiración en mi contra. Eres estúpida si crees que no me he dado cuenta.

—¿Conspiración?

Quenthel lanzó un suspiro.

—Anoche Halavin trató de matarme, y no actuaba sola. Una única traidora no habría podido envenenar la comida y la bebida dispuesta en diferentes puntos del templo. Ello le hubiera supuesto abandonar su puesto durante tanto tiempo que alguien habría reparado en su ausencia.

—Pudo haber envenenado la cena cuando estaba aún en la cocina.

—Halavin no fue a la cocina.

—Pues, entonces, tal vez el demonio emponzoñó las viandas con su magia.

—No. Como sin duda ya habrás notado, cada intruso representa una de las facetas de la realidad sobre las que la diosa reina de manera especial. El veneno es el arma de

una asesina, mientras que el intruso de anoche, que cambiaba continuamente de forma, era obviamente una manifestación del caos.

»Las conspiradoras tuvieron que envenenar todas las mesas, pues ignoraban en cuál de ellas me detendría para tomar un refrigerio. Muchas cayeron inconscientes, pero tú y las demás conspiradoras no probasteis ni un bocado.

—Yo no tomé parte —declaró Drisinil.

—Novicia, estás empezando a irritarme. Confiesa o te entregaré a las víboras y luego interrogaré a otra. —Las serpientes silbaron y agitaron la lengua.

—De acuerdo. Estaba involucrada. Un poco. Las otras me convencieron de que participara. No me matéis.

—Ya sé cuál era el objetivo de complot, lo que quiero saber es cómo os habéis atrevido.

Drisinil tragó saliva.

—Vos... vos misma lo dijisteis. Los demonios sólo tratan de mataros a vos, sólo a vos, y cada uno refleja la divina majestad de Lloth. Así que pensamos que ella los enviaba. Pensamos que estábamos haciendo lo que la diosa quería.

—Sois imbéciles. ¿Es que nadie os ha enseñado a mirar más allá de las apariencias? Si Lloth quería matarme, no hubiera podido sobrevivir a su desagrado ni por un instante, y mucho menos tres noches. Los ataques parecen proceder de ella porque algún mortal blasfemo lo ha organizado todo y os ha manipulado para que me matarais. Confiaba en que las conspiradoras conocierais el nombre de mi enemigo, pero ya veo que no es así.

—No.

—¡Maldita sea vuestra estampa! —explotó Quenthel—. Gozo del favor de la diosa. ¿Cómo habéis podido dudarlo? Soy una Baenre, la dama matrona de Arach-Tinilith. ¡Nadie en toda la historia de Menzoberranzan alcanzó el rango de gran sacerdotisa tan rápidamente como yo!

—Lo sé... —la novicia vaciló antes de añadir—: La madre de las bajas pasiones debe de tener alguna razón para haberse distanciado de la ciudad, y bueno... supusimos que...

—Algunas de vosotras sí, estoy segura. Pero a otras simplemente les gustaba la idea de eliminarme. Imagino que a tu tía Molvayas le encantaría verme muerta. Sería su gran oportunidad para convertirse en la dama matrona. La familia Baenre no tiene a ninguna otra princesa preparada para aceptar el puesto.

—¡Sí, fue mi tía! —exclamó Drisinil—. Fue a ella a quien se le ocurrió la idea de ayudar a los demonios a mataros. Yo ni siquiera quería participar; creí que era una idea estúpida. Pero dentro de la familia ella manda sobre mí.

—Qué lástima que no te impresionara más mi autoridad —comentó Quenthel con una sonrisa.

—Lo siento.

—No lo dudo. Ahora quiero que me digas el nombre de todas las conspiradoras.

Drisinil no dudó ni un instante.

—Mi tía, Vlondril Tuin'Tarl...

Como siempre, Quenthel mantuvo una expresión impasible, aunque interiormente se sorprendió por el número de implicadas. ¡Una octava parte del templo! Era algo sin precedentes, si bien era cierto que también vivían una época sin precedentes.

—Gracias —dijo a Drisinil cuando ésta acabó—. ¿Dónde os reuníais para conspirar?

—En uno de los almacenes de la quinta planta que ya no se usan.

—No, no servirá. Es demasiado pequeño. Convoca al grupo en la antigua aula de Lirdnolu. Nadie la ha vuelto a usar desde que murió degollada, por lo que parecerá un lugar seguro.

—¿Convocar? —repitió Drisinil con sorpresa.

—Sí. Anoche el plan falló, por lo que obviamente debéis tramar otra cosa. Has elegido un nuevo punto de reunión porque sospechas que el almacén ya no es seguro. Inventa lo que quieras para reunir a tus cómplices dentro de cuatro horas.

—Si lo hago, ¿me perdonaréis la vida?

—¿Por qué no? Según tú misma has confesado participaste a la fuerza. Pero ¿sabes?, de pronto veo una pega: ¿cómo voy a asegurarme de que en vez de obedecerme no huirás de Tier Breche para refugiarte en el castillo de tu madre?

—Matrona, vos misma explicasteis que eso sólo me conduciría a la muerte.

—Pero ¿me creíste? ¿Y me crees aún? ¿Cómo puedo estar segura?

—Matrona... yo...

—Si tuviera mi magia te obligaría a obedecerme, pero en su ausencia debo tomar otras medidas.

Quenthel alzó el látigo, con lo que alejó a las serpientes del rostro de Drisinil, y la golpeó en medio de la frente con el extremo metálico del instrumento.

A continuación, cogió el frasquito plateado, y mientras tapaba la nariz de la muchacha, que se debatía débilmente, le vertió el estimulante en la boca abierta y la obligó a tragar.

El efecto fue inmediato. La joven drow se agitó y se revolvió hasta que los ojos se le abrieron de golpe. La gran sacerdotisa volvió al suelo de un brinco.

—¿Cómo te sientes? —preguntó—. Supongo que el corazón te late con mucha fuerza.

Drisinil temblaba como la cuerda de una viola y sudaba con profusión.

—¿Qué me habéis hecho?

—La respuesta es obvia para una envenenadora como tú.

—¿Me habéis envenenado?

—Se trata de una toxina de efecto lento. Si me obedeces, te daré el antídoto.

—No podré engañar a las demás en este estado. Se darán cuenta de que me ocurre algo extraño.

—Los síntomas externos desaparecerán en un par de minutos, aunque por dentro seguirás notando cómo el veneno te acelera el corazón y te corroe los nervios. Tendrás que soportarlo.

—De acuerdo. Pero llevad el antídoto al aula de Lirdnolu. Por favor —añadió al ver que la madre matrona enarcaba una ceja.

Quenthel sonrió. Notando su buen humor, las víboras del látigo suspiraron de placer.



—¿Cómo sabías que tu globo de oscuridad enloquecería a la bestia? —preguntó Pharaun, mientras se enjabonaba el pecho.

La noche anterior, después de que el guerrero regresara junto a su amigo, ambos descubrieron que disponían de suficiente poción curativa para tratar las heridas de ambos. No obstante, incluso después de recuperar su plena vitalidad, las horas siguientes, durante las cuales lucharon para sobrevivir a la locura de la cacería y al mismo tiempo evitar a Greyanna, fueron agotadoras. Pero por fin lograron salir del Braeryn.

Con el argumento de que mientras Greyanna los buscaba en las calles apestosas estarían seguros en el próspero y agradable Narbondellyn, Pharaun había insistido en que ambos se despojaran de sus disfraces y para celebrar sus varios descubrimientos y el haber escapado de los numerosos peligros, visitarán uno de los baños públicos más elegantes de Menzoberranzan. El guerrero trató de oponerse, aunque sin especial vehemencia, a lo que le parecía una imprudente bravuconada. Ryld suponía que, muy pronto, él y Pharaun se pondrían lejos del alcance de sus enemigos, lo cual le ponía un poco nostálgico.

Durante un rato disfrutó del lujo de limpiarse el sudor y la suciedad que había acumulado en su persona mientras estaba sentado y no pensaba en nada en particular. Debería haber sabido que esa paz y ese silencio no podían durar mucho, pues Pharaun era incapaz de permanecer callado mucho tiempo.

—¿Cómo sabías que, a pesar de la oscuridad, el engendro alado no seguiría descendiendo guiándose por otros sentidos? —insistió el mago.

El guerrero se encogió de hombros.

—No lo sabía, pero me pareció lo más probable. Esa cosa es un animal, ¿no?

—Pues no —Pharaun sonrió abiertamente—. En realidad es un ser de otro plano. Pero tus instintos fueron correctos.

—Tuve suerte de escapar con vida, mucha suerte —repuso Ryld, quitándose

importancia.

—Rayos y centellas, eres un maestro de Tier Breche. Se supone que no debes ser modesto. Bueno, ¿has acabado?

Una vez limpios, ambos se levantaron de la piscina octogonal excavada en el suelo de mármol negro y se dirigieron a otra piscina de mayores dimensiones donde podrían disfrutar de un baño en agua mineral caliente y perfumada. Más tarde se llenaría, pero no estaba de moda visitar los baños a primera hora de la mañana. Así pues, la tenían para ellos solos, lo cual resultaba muy conveniente. Podrían hablar sin que nadie escuchara a escondidas.

Ryld se metió directamente, bajó los escalones y se sentó en el saliente situado bajo el agua. Era agradable sentir el calorito en la pierna que, aunque curada, aún le dolía un poco, por lo que soltó un suspiro de placer. Pharaun se lo tomó con mucha más calma y se fue metiendo en la piscina lentamente, como si no pudiera soportar el calor.

—He estado pensando en el malestar que te aflige y creo que tengo la solución — anunció, cuando estuvo sumergido en el agua hasta la cabeza.

—¿A qué te refieres?

—Deja Melee-Magthere y conviértete en el maestro de armas de una casa noble. Naturalmente, tendrá que ser una de las menos importantes, porque naciste plebeyo, aunque eso es lo de menos. Lo importante es que llevarías una vida más emocionante.

—¿Por qué debería hacer tal cosa? No sería una mejora. Según la casa que fuera no sufriría una pérdida de rango, pero, de todos modos, no le veo ningún sentido.

—Estás aburrido, y sería un cambio.

—Un cambio que me colocaría bajo la férula de quién sabe cuántas sacerdotisas de Lloth. Tendría menos autonomía que ahora.

—Yo conseguí ir tras mis propios objetivos pese a estar bajo la supervisión de mi madre. No obstante, tu objeción es legítima. Es posible que el tirón de las riendas te resultara aborrecible. Entonces, ¿cuál es la solución?

—¿Quién dice que hay una solución? Excepto, tal vez, más vacaciones lunáticas contigo. Admito que ésta ha roto la rutina.

Una diminuta gnoma cargada con una pila de toallas recién limpias y dobladas apareció por una puerta en el extremo más alejado. Ryld se preguntó si sería una de las seguidoras del profeta y si quizá escondía en los baños algún bote de fuego mágico para usarlo contra los drows. Era extraño imaginarse a una humilde criatura inferior blandiendo contra sus superiores una bomba capaz de reducir la piedra a cenizas.

—Hablas como si nuestra misión ya hubiera acabado —objetó el mago.

—Bueno, cuando informes al archimago de que los fugados se esconden en el Braeryn y azuzan a los desgraciados goblins a que se rebelen contra nosotros, todo

habrá acabado, ¿no? Gomph te perdonará. Y confío en que el Consejo, al no haber sido capaz de detener nuestra investigación, dejará de tratar de asesinarnos. Les seremos más útiles si seguimos entrenando a magos y soldados para servir a las madres matronas.

—Estás muy seguro de que la insurrección será un desastre. ¿Acaso es porque los seguidores de Greyanna exterminaron a tantos goblins anoche?

Ryld cogió agua caliente con una mano y se la echó sobre el cuello, que notaba algo rígido por el cansancio.

—No —contestó—. Los cazadores mataron a muchos, pero los muertos no representan más que una ínfima fracción de los goblinoides que ocupan hasta el último rincón y la última hendidura del distrito. Tú mismo viste el interior de la casa de Smylla. Hazme caso; tú aún no te das cuenta.

—Me doy cuenta de que muchos otros viven asimismo en otras partes de la ciudad. ¿Por qué dudas de que sean capaces de causar un daño real? No será por falta de espíritu. La oratoria del profeta ha inflamado a las razas inferiores, que están de excelente humor y van dejando por ahí sus emblemas raciales, además de asesinar a potenciales informantes y descreídos.

—No obstante, no tienen ni el adecuado entrenamiento ni tampoco las armas.

—Algunos eran guerreros antes de que los tratantes de esclavos los capturaran, y otros siguen siendo soldados esclavos. En cuanto a las armas, bueno, ¿has presenciado alguna vez el incendio de una ciudad en el mundo de arriba? Yo sí. Tuve que prenderle fuego yo mismo para completar una misión. La destrucción y la pérdida de vidas fueron impresionantes, pese a que sus habitantes sabían que los edificios podían quemarse y estaban preparados.

—Mientras que nosotros no lo estamos. Pero estoy seguro de que vosotros, los magos...

Pharaun se encogió de hombros.

—En realidad no. ¿Por qué se nos tendría que haber ocurrido? Quizá podamos improvisar algo, pero si no actuamos en los primeros estadios del incendio, dudo que seamos efectivos.

—Lo cogeréis a tiempo. No todos los esclavos se rebelarán al mismo tiempo, lo cual nos permitirá ir aplastando las pequeñas rebeliones a medida que estallan.

—Estás suponiendo que la llamada, sea lo que sea, se transmitirá de boca a oreja o que, por lo menos, no se extenderá con rapidez. Tal vez tengas razón. Es posible que los amortiguadores de ruido lo impidan, pero ¿y si el profeta dispone de algún medio arcano para levantar a todos los goblins y osgos justo al mismo tiempo?

—¿Conoces alguna magia de ese tipo?

—No.

—Y eso que eres un maestro de Sorcere. Así pues, es lógico suponer que no

existe.

—¿Tú crees? —Pharaun enarcó una ceja—. Gracias por tu experta opinión.

Ryld emitió un ruido despectivo.

—Mira —repuso—. Tú opinas que esa rebelión tiene alguna posibilidad, y yo estoy en desacuerdo. No obstante, pongamos que tú estás en lo cierto. Razón de más para informar enseguida a Gomph, ¿no crees?

El mago hizo una seña a un esclavo goblin que pasaba por ahí.

—El problema es que aún no he tenido éxito.

—¿Qué?

—La misión que me asignó consistía en localizar a los huidos. Vi a un par de ellos unos minutos y luego los perdí. ¿Crees que Gomph Baenre se dará por satisfecho con eso?

—Teniendo en cuenta lo que hemos descubierto...

—Recuerda que nuestro gran y glorioso archimago no me tiene en alta estima. Me ha utilizado como anzuelo para que las sacerdotisas me acosaran. Conociéndolo, estoy seguro de que si cumplo exactamente con la misión, se tragará la antipatía que le inspiro y mantendrá su palabra, sin embargo, si fracaso, aunque sea mínimamente, me lo hará pagar.

—Al menos podrías decirle que los fugados se ocultan en el Braeryn.

—¿Ah sí? Hemos recorrido las calles apestosas tan bien como puede hacerlo un forastero y no hemos logrado encontrar la casa en la que los varones huidos cuelgan sus capas. De hecho, tenemos razones muy poco sólidas para sospechar que están en el Braeryn.

—Supongo que tienes razón.

—Pues claro que la tengo, como siempre. Mira, esto es lo que pienso hacer: encontrar el escondite de esos descastados, descubrir quién es el profeta y cómo funciona su magia o lo que sea, averiguar de dónde proceden las bombas incendiarias, dónde se esconden en la ciudad y cuál es el plan general de la rebelión y, lo último y más importante, averiguar qué saben los fugitivos sobre la pérdida de magia de las sacerdotisas.

—Con la esperanza de salir de este asunto mucho más poderoso de lo que jamás has sido.

—Más poderosos de lo que ambos hayamos sido —admitió el mago, risueño—. Eso acabaría con tu aburrimiento de una vez por todas.

—¿Son ésas las verdaderas razones por las que no quieres regresar aún a Tier Breche?

—Todas mis razones son verdaderas, incluyendo el recelo hacia Gomph. ¿Qué es lo que te pasa? ¿Es que acaso tú no ves el momento de regresar?

Ryld suspiró.

—No tengo ninguna prisa. Nuestra pequeña excursión es muy interesante, y me gusta acabar lo que empiezo. Pero ¿y si los orcos se rebelan antes de que podamos advertir a nuestros congéneres drows?

—En ese caso jamás diremos a nadie ni media palabra de que lo sabíamos de antemano. De hecho —agregó el mago con una amplia sonrisa—, saber que luchamos a contrarreloj para evitar una calamidad hará que nuestra misión sea más estimulante.

—Y aun en el caso de que perdamos, tal vez la rebelión no mate a nadie que nos importe a ti ni a mí. Vale, me has convencido. Continuaremos buscando.

—¡Excelente!

El goblin se acercó corriendo al borde de la piscina llevando una bandeja plateada. Entonces flexionó sus piernas curvas, cubiertas de hirsuto vello, y bajó la bandeja lo suficiente para que los drows llegaran a las copas situadas encima.

Pharaun sonrió al esclavo y lo despachó con un gesto. A continuación levantó la copa.

—¡Por el misterio y la gloria!

Ryld secundó el brindis y tomó un sorbo de la roja bebida. Se trataba de zumo de colmenilla, dulce y muy frío, en agradable contraste con el agua caliente.

—Bueno, no nos quedará más remedio que volver a ser orcos, ¿verdad? —preguntó el maestro de armas.

—Lamento decepcionarte. Ya no es necesario seguir con la farsa.

—¿Por qué? ¿Cómo vamos a colarnos en otra de sus reuniones secretas si no parecemos miembros de las razas inferiores?

—No sabemos si el profeta convocará otra reunión. Ya ha explicado su estrategia y ha distribuido su arma secreta. Incluso si la convoca, pueden pasar varios días, durante los cuales Greyanna nos buscará sin descanso. Hasta ahora la hemos evitado, pero tal vez nuestra suerte cambie.

—En eso tienes razón.

—Así pues, tenemos que encontrar a los descastados rápidamente, lo cual significa que tenemos que cambiar de táctica. ¿Por qué esos varones están tratando de instigar una revuelta goblin?

—No lo sé.

—Ni yo. No parece lógico. No obstante, ¿no crees que eso, al igual que el hecho de huir, refleja su antipatía hacia el orden establecido?

—Posiblemente.

—En ese caso debemos suponer que el profeta u otro cabecilla ha convencido a los varones de que huyeran porque sabía que sentían un resentimiento fuera de lo normal por el lugar que ocupaban en el mundo.

—Es posible. ¿Adonde quieres llegar?

—Si demostramos que compartimos su malestar, tal vez nos recluten también a nosotros —explicó el mago, muy sonriente.

—¿Cómo lo haremos? No somos clérigos, pero sí somos maestros de la Academia. Somos pilares de la jerarquía y, sobre todo, llevamos una vida más agradable que muchos y tenemos menos motivos para estar descontentos de nuestra suerte.

—No parece que eso te sirva a ti de mucho.

—Pero es así.

—Hay algo que pasas por alto. Gracias a mi pequeño percance con el demonio Sarthos, soy un maestro que ha caído en desgracia y seguramente me espera un horrendo castigo. En cuanto a ti, con tu adusto comportamiento y esa armadura enana que llevas, eres un iconoclasta y un descontento. Por si eso no bastara, hemos estado preguntando en todas partes por los huidos. Estoy seguro de que ellos ya lo saben, aunque no hayan dado señales de vida. Al mismo tiempo, una gran sacerdotisa de la casa Mizzrym trata de asesinarlos. Seguramente también deben de saberlo.

—Y, sin embargo, no han tratado de establecer contacto. ¿Por qué deberían hacerlo ahora?

Pharaun sonrió.

—Porque les demostraremos sin lugar a dudas que compartimos sus puntos de vista.

—¿Cómo?

—Las sacerdotisas patrullan el Bazar de manera regular. Eliminaremos una de esas patrullas, nos retiraremos al Braeryn, alardearemos de nuestra hazaña y aguardaremos acontecimientos. Los descastados se pondrán en contacto con nosotros, estoy seguro. Sea cual sea su objetivo último, no dejarán pasar los servicios de dos drows de nuestro talento.

—Eso no lo dudo, pero volvamos atrás: ¿quieres liquidar a toda una patrulla?

—Sí, y de la manera más llamativa posible. Con un poco de planificación no será muy difícil. No será tan numerosa como los cazadores de Greyanna, y no se lo esperarán.

—¿No habíamos quedado en no matar a nadie, especialmente a sacerdotisas, si no era absolutamente necesario?

—Ahora es absolutamente necesario. Corremos contra el tiempo ¿recuerdas?, y éste es el camino más rápido hacia nuestro objetivo.

—Es posible, pero ¿y después qué? ¿No crees que un montón de drows querrán castigarnos por nuestra insolencia?

—No confesaremos nuestro crimen a aquellos que creamos que no simpatizarán con nosotros.

—Las sacerdotisas se lo imaginarán.

—Ah, pero cuando estemos cómodos y a salvo en la madriguera de nuestro amigo el profeta, no nos preocupará. Además, el Consejo ya ha autorizado nuestra aniquilación, por lo que, en realidad, no tenemos nada que perder.

—Tal vez ese crimen no empeore nuestra situación actual, pero ¿y a largo plazo?

—A largo plazo no importará. Como tú mismo has dicho hace unos momentos, los menzoberranios somos eminentemente pragmáticos. Si hoy soy útil, todos olvidan los ultrajes que haya cometido ayer.

—Greyanna no ha olvidado.

El mago se echó a reír.

—Bueno, es que también somos propensos al rencor, las venganzas y las enemistades a muerte. Ésa es una de las paradojas que gobiernan nuestra vida. Con suerte, nadie de importancia se ofenderá personalmente por nuestra pequeña masacre. Dudo que matemos a ninguna princesa ni a nadie de verdadera importancia para su familia.

—Es una locura —sentenció Ryld, meneando la cabeza—. No estás seguro de que los fugados se pongan en contacto con nosotros o de que, de hacerlo, les guste lo que vean.

—En ese caso, pensaremos en otro plan.

Ryld frunció el entrecejo y volvió a menear la cabeza.

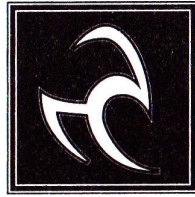
—Estás loco, pero te apoyo.

—¡Espléndido! Necesitamos algo más fuerte que zumo para brindar por nuestros propósitos homicidas. —Pharaun miró alrededor y vio al goblin—. ¿Nos puedes traer la lista de vinos, por favor?

—Acaba de amanecer —protestó Ryld.

—No te dejes engañar por las apariencias. Como ni tú ni yo hemos gozado de un momento de reposo, en realidad aún es de noche para nosotros. ¿Crees que tendrán alguna botella de ese vino Barrison DelArmgo del 53?

capítulo



catorce

Hasta que alguien la asesinó, Lirdnolu impartía clases en una especie de anfiteatro cubierto, una de las muchas singularidades arquitectónicas esparcidas por Arach-Tinilith. A medida que las conspiradoras iban entrando con todo sigilo se iban sentando en las gradas en forma de semicírculo.

Drisinil se preguntaba qué les diría, cómo podría entretenerlas hasta que Quenthel llegara para enfrentarse a ellas. La novicia tenía la mente en blanco, aunque sabía que tendría que pensar en algo. Notaba la boca seca y un regusto metálico. Tenía las axilas pegajosas por el sudor y notaba fuertes punzadas de dolor en los muñones de los dedos mutilados. Era evidente que el veneno estaba realizando su mortífera labor, por lo que se imponía complacer a Quenthel Baenre lo suficiente para ganarse el antídoto.

La vieja y marchita Vlondril Tuin'Tarl miró a la novicia como si estuviera al cabo de la calle de su desesperada situación, aunque todo lo que dijo fue:

—Creo que ya estamos casi todas. Vamos, acabemos antes de que nuestras colegas nos echen de menos.

—Esto..., sí, sí, claro —replicó Drisinil, alzando la mirada hacia las filas de rostros que la contemplaban—. Bien, madres, hermanas, todas sabemos lo que ocurrió anoche. Las serpientes del látigo de la dama matrona detectaron el veneno...

—Tú lo has dicho —la interrumpió la misma Quenthel.

Drisinil se sobresaltó y giró sobre sus talones. Una figura embozada en un *piwafwi* con capucha se levantó de la primera fila. Cuando alzó la cabeza y se retiró la capucha todas vieron que se trataba de la dama matrona de Arach-Tinilith. De algún modo había entrado en el aula sin que sus enemigas hubieran reparado en su identidad.

Quenthel se echó hacia atrás un lado de la capa para dejar al descubierto el brazo con el que empuñaba el látigo y de un salto se plantó en el centro de la sala. Drisinil pensó que en ese momento las conspiradoras se le podrían haber echado encima, pero no lo hicieron. La dama matrona las había acobardado con su inesperada aparición, su comportamiento despectivo y el simple hecho de que era una princesa Baenre.

—Lo has hecho bien, novicia —le dijo a Drisinil con complacencia—. Pero te has olvidado de un detalle: es tradicional que las sacerdotisas traten sus asuntos a la luz de las velas. Pero no te inquietes, de eso ya me he ocupado yo. Entrad —ordenó,

volviéndose hacia la puerta.

Dos maestras entraron llevando candelabros de plata. Pasado el primer momento, Drisinil entornó los ojos y comprobó que no estaban solas. Muchas de las residentes de Arach-Tinilith estaban sentadas detrás de ellas, todas bien armadas y ataviadas con armadura.

Quenthel hizo señas a las conspiradoras.

—¿Por qué no ocupáis los asientos inferiores? A las rezagadas no les importará sentarse arriba. —Esperó un momento antes de agregar—: Es una orden.

Las conjuradas vacilaron un instante, pero ante ese despliegue de fuerza decidieron obedecer.

—Gracias —dijo Quenthel, y esperó hasta que todas hubieron tomado asiento; sus leales, armadas hasta los dientes, se situaron detrás—. Y ahora discutiremos ese asunto que tanto os inquieta.

—No sé qué os habrá dicho mi sobrina sobre esta reunión, pero os aseguro que su propósito era completamente inocente —trató de defenderse la tía de Drisinil, Molvayas, que llevaba un reluciente vestido color verde oscuro a juego con sus ojos.

—El propósito era mataros, dama matrona —anunció Vlondril con voz alta y clara—. Lo sé. Yo he estado metida en esto desde el comienzo.

Quenthel dirigió una inclinación de cabeza a la enajenada sacerdotisa.

—Gracias, santa madre, tu franqueza nos ayuda a avanzar. —La Baenre escrutó a sus enemigas—. Sé que vuestra excusa para tratar de deponerme fue que la misma diosa lo desea. Afirmáis que Lloth tanto detesta verme en cabeza de Arach-Tinilith que ha abandonado a todo Menzoberranzan.

Molvayas inspiró profundamente tratando de armarse de valor.

—Así es. ¿Lo negáis?

—Pues claro que lo niego —contestó Quenthel—. Es una presunción absurda que no se basa en ninguna prueba... aunque estoy segura de que parecerá muy verosímil a quienes codician mi puesto.

A Drisinil le llamó la atención la actitud perfectamente calmada de la Baenre que contrastaba con la de las serpientes, que se retorcían y vigilaban mirando en todas direcciones.

—¿Y los demonios? Reflejan los atributos de Lloth...

—Y van a por mí. Porque uno de mis enemigos mortales los envía bajo aspectos pensados para estimular vuestra imaginación.

—¿Qué enemigo? —quiso saber Molvayas.

—Eso aún no lo sé.

—En otras palabras —resumió la lugarteniente de Quenthel—: no sabéis de lo que ocurre mucho más que nosotras.

—Al menos yo sé que no está ocurriendo.

—¿De veras? ¿Y por qué vuestra sola opinión es superior a la que compartimos todas nosotras?

—La respuesta a eso es evidente para cualquiera que tenga una pizca de cerebro.

—Los insultos no van a resolver esta cuestión, dama matrona, pero se me ocurre una prueba que sí lo hará: abandonad el puesto durante un año y veamos qué ocurre.

Quenthel se echó a reír.

—¿Pretendes que te entregue la Academia en bandeja de plata, Barrison Del'Armgo? Ni lo sueñes. Casualmente a mí también se me ha ocurrido una prueba para comprobar quién goza realmente del favor de Lloth: yo o las implicadas en esta lastimosa conspiración.

—¿Qué prueba es ésta? —inquirió Molvayas, recelosa.

—Una prueba de lo más simple: preguntaremos a Lloth a quién prefiere y esperaremos su respuesta.

—Es una locura. La reina araña ya no nos habla.

—Tal vez si se lo suplicamos, se digne a enviarnos al menos una señal. ¿Estás dispuesta a intentarlo?

—Puede —replicó Molvayas, que no se olvidaba ni por un segundo de las armas que la apuntaban por la espalda. Sabía que no tenía elección—. ¿Proponéis que realicemos algún tipo de ritual?

—Puesto que hemos perdido nuestra magia, no conseguiríamos nada con eso. No, mi idea es mucho más sencilla: nos quedaremos aquí, meditando y rezando en silencio hasta que la madre tenebrosa nos revele cuál es su voluntad.

—¿Y si no nos hace caso? — espetó Vlondril en tono despectivo.

Quenthel se encogió de hombros.

—No creo que realmente haya abandonado a su pueblo elegido ni a sus sacerdotisas. Mi fe es demasiado grande para aceptar tal calamidad. ¿Es tu fe igualmente firme, Barrison Del'Armgo?

—Lo suficiente para no albergar ningún temor de que la diosa os prefiera antes que a mí —repuso Molvayas—. Pero me parece una idea absurda; Lloth hablará cuando lo desee y no cuando nosotras lo deseemos.

—No es ninguna pérdida de tiempo si te mantiene viva. Podría haber ordenado a mis leales servidoras que te mataran en el mismo momento en que pusiste un pie en esta sala. En vez de ello propongo que investiguemos honestamente si vuestra suposición es acertada o no en bien de todo el templo. Vistas las circunstancias, creo que me estoy mostrando extraordinariamente magnánima.

—De acuerdo —dijo Molvayas—. Nos quedaremos un rato, pero si nada ocurre, mis camaradas y yo quedaremos en libertad. Si los resultados de la prueba no son concluyentes, no nos castigaréis. De otro modo no sería una investigación honesta.

—Trato hecho —accedió la madre matrona.

Drisinil se sentía a la vez perpleja y consternada. Ese extraño y pasivo modo de actuar podría durar horas, pero ella necesitaba el antídoto antes de que su desbocado corazón se partiera en dos. No obstante, nada podía hacer ella para acelerar las cosas.

Pese a que todas compartían la perplejidad de Drisinil, obedientemente callaron. Todas ellas estaban muy familiarizadas con la práctica de la meditación, aunque desde la incomprensible ausencia de Lloth era frustrante y fútil.

Durante un lapso que a la novicia se le hizo muy largo, nada pasó, excepto que un músculo bajo el ojo le temblaba de manera incontrolable y algunas de las drows a las que había traicionado la miraban subrepticamente jurándole venganza silenciosamente. Algo muy pequeño correteó por el suelo, pero cuando intentó fijar la vista en ello, ya había desaparecido.

Los minutos transcurrían muy lentamente. Se oyó el frufrú de un vestido cuando alguien cambió de posición. Otra elfa ahogó un estornudo. Drisinil se dio cuenta de que olía débilmente al incienso funerario que Lirdnolu solía quemar mientras enseñaba nigromancia.

Otro bicho corrió por el suelo. Era una araña. No había nada fuera de lo normal en eso; Arach-Tinilith era un hervidero de las sagradas criaturas. Pero pese al malestar físico y el terror que la embargaba, algo de ese espécimen en particular le llamó la atención. La novicia lo observó hasta discernir que tenía el cuerpo de color azul con marcas rojas.

Eso era raro. Esa especie por lo general acechaba en sus telarañas y no se dedicaba a vagar por ahí. No obstante, parecía del todo injustificado que esa anomalía disparara en ella la alarma. Seguramente el veneno le estaba afectando los nervios.

Transcurrió el tiempo. Una sacerdotisa situada en la primera fila entonaba un himno en voz muy baja y desafinaba. Otra novicia con las manos mutiladas comprobó subrepticamente el cuchillo que escondía en una manga para asegurarse de que podría desenvainarlo rápidamente. Más puntos negros se arrastraban por paredes y suelo. Tal vez eran demasiados en una sala del templo que había caído en desuso.

Drisinil miró a Quenthel en busca de algún signo que confirmara sus vagas sospechas, pero la dama matrona era la misma imagen de una mística ensimismada en sus oraciones: inmóvil y con la cabeza gacha.

Una novicia que llevaba un pendiente de oro lanzó un grito de dolor. Al levantarse la camisa y dejar al descubierto el hombro derecho, descubrió a la araña que la estaba picando. Sus frenéticos esfuerzos por librarse de ella sin causarle ningún daño hubiesen sido cómicos si Drisinil hubiera estado de humor. Pero agotada como estaba y confundida por el veneno, sólo podía mirar fijamente el enjambre de manchas oscuras que afluían desde todas direcciones. Otras conspiradoras empezaron asimismo a darse cuenta, susurraban entre sí y contemplaban atónitas a las arañas.

Algo le rozó el brazo. Drisinil gritó y giró el cuerpo. Una de las serpientes de Quenthel la había tocado.

—No te alejes de mí —le dijo la dama matrona.

Las arañas siguieron aumentando de número. Auténticas hordas de arácnidos corrían sobre los cuerpos de las conspiradoras, picándolas, metiéndose por debajo de la ropa, moteándoles la piel como las llagas de alguna horrenda plaga. Chillando, sin importarles ya que se tratara de criaturas sacrosantas, las drows las aplastaban y se las sacudían, pero eran demasiadas. Algunas conservaban el aplomo y activaron sus talismanes protectores, pero la magia no les servía de ayuda.

Las arañas únicamente atacaban a las drows de las filas inferiores. Cuando se dieron cuenta de que las criaturas no pensaban trepar para atacarlas también a ellas, las leales a Quenthel empezaron a burlarse y mofarse de las conspiradoras. Cada vez que una de ellas trataba de subir a las filas seguras, una de las leales se lo impedía con un golpe de maza o un latigazo. Otras incluso disparaban sus ballestas de mano contra las que trataban de huir por la puerta.

Drisinil, desde luego, permaneció al lado de Quenthel y, aparte de correrle por encima de los pies, las arañas no le prestaron atención. No así a la princesa Baenre; trepaban por su cuerpo pero sin picarla. Quenthel se reía y se inclinaba para recoger más del suelo y echárselas por encima de la cabeza, hasta que no quedó ni un centímetro de su cuerpo libre de ellas. Los brillantes ojos rojos de la dama matrona relucían tras esa máscara viviente en ebullición.

Finalmente, los gritos cesaron y pudo oírse a Vlondril salmodiar extáticamente una de sus letanías mientras las arañas la destruían. Al fin, también ese sonido se apagó. Drisinil vio el cuerpo sin vida de su tía entre los otros, aunque solamente pudo reconocerla por el vestido color de jade, pues tenía el rostro totalmente hinchado y ensangrentado.

—Suplicamos a Lloth que nos enviara un signo, y nos lo ha enviado —dijo Quenthel, dirigiéndose a sus leales—. Mis enemigas han muerto, mientras que a mí las sagradas arañas de la diosa me cubren. Soy la dama matrona de Arach-Tinilith, y quien ose poner en duda mi liderazgo pagará su descaro con una muerte lenta y dolorosa.

Las sacerdotisas y novicias supervivientes se apresuraron a rendirle homenaje.

—Bien. Sois sabias, por lo que voy a prometeros una cosa: pondremos fin a las incursiones nocturnas y recuperaremos nuestra magia. Oiremos de nuevo las palabras de Lloth. Daremos nueva grandeza a nuestra orden y nuestro templo. Y ahora, limpiad este desorden.

Las arañas empezaron a desaparecer de la sala y también de la persona de Quenthel. Drisinil no pudo discernir si simplemente se escabullían o eran teleportadas.

—Hice todo lo que me pedisteis —dijo la novicia—. Reuní a las traidoras para que recibieran su castigo. Ahora, dadme el antídoto, por favor.

—No hay antídoto —repuso Quenthel con una sonrisa.

—¿Qué?

—No te envenené. El líquido no era más que un estimulante para combatir la somnolencia. Te di bastante para provocar efectos alarmantes, pero desaparecerán.

—¡Mentís! ¡Estáis jugando conmigo!

—De haberlo llevado encima, te habría administrado un veneno de efecto lento. Como no lo llevaba, tuve que improvisar.

Drisinil sintió un acceso de amarga humillación y la necesidad de demostrar que no era tan tonta como parecía.

—Bueno —le espetó—, en ese caso habéis engañado a todo el mundo. Sé que Lloth no envió a esas arañas. Vos lo hicisteis. Leísteis un pergamino o usasteis algún tipo de hechizo antes de entrar en la sala.

—¿Y qué si lo hice? —Una araña amarilla cayó del niveo cabello de Quenthel hasta uno de sus hombros, pero la elfa no le prestó atención—. Lloth nos enseña que los fuertes y los astutos deben mandar sobre los débiles y los estúpidos. Lo mires como lo mires, el resultado de mi prueba coincide con su voluntad. Y ahora hablemos de tu futuro.

Drisinil tragó saliva.

—Me prometisteis no matarme.

—Sí, eso hice —replicó Quenthel con una sonrisa—. A diferencia de otros, los Baenre solemos mantener nuestra palabra. La reputación de honradez en los pactos facilita determinadas transacciones. No obstante, jamás te prometí no castigarte.

—Comprendo. Aceptaré los latigazos o cualquier otro castigo que consideréis apropiado.

—Eso es muy amable de tu parte. ¿Qué te parece el siguiente castigo? Te mutilaremos los otros ocho dedos y también la lengua.

Por un instante Drisinil creyó haber oído mal.

—Estáis bromeando.

—Nada de eso. Estoy firmemente convencida de que fuiste tú quien tramó la conspiración y quiero asegurarme de que nunca más podrás causarme dificultades. Para ello debes ser incapaz de hablar, de empuñar un arma, o de conjurar magia. Evidentemente, no podrás continuar en Arach-Tinilith, y yo que tu no esperarías ser recibida con los brazos abiertos en tu casa. Dudo que Mez'Barris Armgo se alegre de ver a una hija grotescamente mutilada y completamente inútil. Es posible incluso que te considere una vergüenza y decida matarte o encerrarte.

Furiosa y aterrorizada, Drisinil se abalanzó hacia Quenthel, pero no llegó a tocarla. Unas poderosas manos la agarraron por detrás, tiraron de ella, y algo duro y

pesado le dio con fuerza en la cabeza. Las rodillas le fallaron y hubiera caído al suelo de no ser porque sus captoras la sostenían.

—La tenemos, dama matrona —sonó la voz de Quave a su espalda.

—Gracias. Llévala a la cámara de castigos y encadenadla.

—Si, dama matrona. ¿Os encargareis personalmente del castigo?

—Me encantaría, pero debo ocuparme de otro asunto. Hazlo tú y pasa un buen rato. Pero procura que no muera. Cuidado, porque cuando le cortas la lengua se puede ahogar con su propia sangre.



Pharaun se relajó en la silla y disfrutó de la sensación que le producían los dedos del barbero que le aplicaban un tónico en el cuero cabelludo. No era tan relajante como un masaje en todo el cuerpo, pero de todos modos resultaba muy agradable.

El barbero parloteaba sin cesar, y el mago de vez en cuando interponía un evasivo «ciertamente» o un gruñido. Como todo cliente de cualquier raza, época o lugar del mundo, no lo escuchaba.

El barbero ocupaba un pequeño puesto impregnado del olor de ungüentos y abierto por la parte delantera, y era mucho más interesante contemplar las escenas del Bazar. Un plebeyo pasó por delante con una caja en la que llevaba una gallina que cloqueaba, importada de las tierras de la luz. Muy probablemente, el vendedor le había prometido que la gallina pondría huevos durante años, aunque, en realidad, tales aves raramente sobrevivían en la Antípoda Oscura. Un retratista prestaba sus servicios a una velocidad impresionante gracias al pincel mágico con el que pintaba. Un armero dio un tajo con un estoque a un kobold atado y amordazado para demostrar la agudeza de la punta.

Encapuchado, envuelto en su manto y con *Tajadora* escondida tras un encantamiento de ocultación que Pharaun había lanzado, Ryld merodeaba por la tienda situada enfrente, abierta por los lados, donde se exhibían juegos de todo tipo. El fornido espadachín contemplaba un tablero de sava tratando de resolver el dilema planteado por las piezas de ónice y cornelina.

Entonces se produjo un cambio en la escena y todo el mundo miró hacia el norte. Algunos empezaron a apretujarse contra los puestos para dejar despejado el centro del camino. Un harapiento plebeyo de aspecto furtivo se apresuró a huir en dirección contraria.

Ryld caminó como si tal cosa hasta el borde de la tienda, echó un vistazo en la dirección que todos miraban y dirigió una leve inclinación de cabeza a Pharaun, confirmando así lo que el mago había adivinado. Una patrulla se acercaba.

Pharaun deseó que los soldados hubieran tardado sólo cinco minutos más, pero, desgraciadamente, tendría que ponerse en acción antes de que el barbero acabara de

acicalarlo. Una verdadera tragedia, pero inevitable.

Un momento después apareció la patrulla, lanzando severas miradas en todas direcciones y caminando en silencio gracias a las botas encantadas. Al mando, al menos nominalmente, estaba una sacerdotisa de Arach-Tinilith armada con una varita mágica de madera pulida, y contaba con el apoyo de un maestro de Melee-Magthere y Gelroos Zaphresz, uno de los jóvenes colegas de Pharaun en Sorcere. Era una lástima. Con su amplia reserva de chistes y cancioncillas cómicas, Gelroos era una compañía agradable. El único consuelo era que si Pharaun lo mataba hoy, no tendría que preocuparse de que Gelroos tratara de asesinarlo a él en el futuro.

Además de los oficiales, la patrulla estaba compuesta por guerreros aún en proceso de formación, muchachos a los que Ryld sin duda había impartido instrucción en un momento u otro. A Pharaun no le inquietaban. La verdadera amenaza eran los maestros.

El maestro de Sorcere esperó hasta que los guardias hubieron pasado, y entonces, para sorpresa del barbero, se desprendió bruscamente de la tela salpicada de pelos que le cubría el pecho, se levantó y le entregó una moneda de oro, lo cual era una propina digna de un príncipe. Pharaun se llevó un dedo a los labios para explicar sin palabras lo que realmente estaba pagando y cogió su *piwafwi*, cuya elegancia había ocultado mediante una simple ilusión. Tras echarse la prenda sobre los hombros, caminó hacia la salida y se asomó afuera.

La patrulla se había alejado unos veinte metros. Si dejaba que se alejasen más, doblarían una esquina, por lo que ésa era la distancia máxima desde la que atacar. Se cubrió la mitad inferior del rostro con un pliegue de la capa y salió al aire libre. Una vez fuera blandió una bolita de cristal así como una pizca de orín al tiempo que recitaba un hechizo. Su pelo, a medio cortar, se le erizó, a su alrededor el aire olía a ozono, y ante él apareció una crepitante chispa azul que inmediatamente salió disparada hacia la patrulla.

Cuando la alcanzó, la titilante chispa luminosa estalló, lanzando relámpagos en todas direcciones. Muchos de los soldados, crueles pese a su juventud, se agitaron, sufrieron quemaduras y se desplomaron, pues no poseían ni la fuerza espiritual ni los talismanes de protección que hubieran minimizado las heridas y los hubieran mantenido en pie.

Lamentablemente, los chisporroteantes y saltarines arcos de poder impactaron también en un puñado de vendedores y clientes. El mago no deseaba hacer daño a los civiles, pero el espacio era exiguo y estaba atestado.

El resto de la patrulla se dio la vuelta. El capitán perteneciente a Melee-Magthere humeaba, aparecía tiznado y tenía ampollas, pero si en algo se parecía a Ryld, las quemaduras no iban a detenerlo. En cuanto a Gelroos y la sacerdotisa, el rayo ni siquiera los había rozado. La mujer giró sobre sí misma un poco más rápidamente que

el resto y alzó el báculo. Gracias al anillo de plata Pharaun supo que se trataba de un báculo araña, un arma que era capaz de atraparlo en una pegajosa telaraña.

Era una humillación que no tenía ninguna intención de soportar. Por ello recitó rápidamente una retahíla de palabras mágicas y extendió los brazos. Cinco aros de fuerza arcana brotaron de las yemas de sus dedos, volaron por el aire e impactaron en el torso de la sacerdotisa. La elfa se tambaleó hacia atrás y cayó.

Gelroos, un varón enjuto y nervudo con ojos hundidos y un cierto aire de erudito, miró en su dirección y lo llamó por su nombre:

—¡Maestro Mizzrym!

—Y yo que me creía capaz de disfrazarme sin necesidad de magia —se lamentó Pharaun, risueño—. Claro que tú y yo nos conocemos bastante bien.

—Una cosa es tratar de asesinar a otro maestro de Sorcere. Nadie te lo echaría en cara. Pero te has excedido al matar a estos jóvenes. Ha sido un acto innecesario y chapucero. Sus madres no estarán muy contentas que digamos. Seguro que me recompensarán por vengarlos.

—¿Serviría de algo que dijera que todo lo que hago es a fin de salvar a Menzoberranzan de dos calamidades?

Gelroos levantó las manos preparándose para conjurar. Los guerreros supervivientes se lanzaron al ataque.

—Ya me imaginaba que sería del todo inútil —dijo Pharaun entre dientes, y también él empezó a conjurar.

Gelroos completó su hechizo un segundo antes de que Pharaun acabara el suyo. La superficie de la calle empezó a lanzar piedras al aire con gran estrépito y crujidos. Era como un geiser, con la única diferencia que las piedras no caían al suelo sino que se movían unas alrededor de las otras e iban encajando para formar una figura imponente, sólida y de apariencia drow. Se asemejaba a la estatua de un héroe que el escultor hubiera abandonado apenas empezar. La criatura se tambaleó por el pasillo formado entre los puestos haciendo temblar el suelo.

Pharaun se sentía algo impresionado. No era tarea fácil invocar y controlar un elemental espíritu terrestre, ni tampoco defenderse de él. No obstante, no permitió que la manifestación lo distrajera sino que continuó recitando sin ningún fallo mientras se alzaba en el aire para evitar, siquiera por un momento, las espadas de los guerreros.

Al pronunciar la última sílaba del conjuro, de su mano salió disparada una daga hecha de hielo. Gelroos la esquivó, pero el arma mágica estalló y acribilló a su objetivo con esquirlas de hielo. Una de ellas hirió al mago en una mejilla, y el drow se tambaleó. No obstante, la herida no era de gravedad.

Por debajo de Pharaun algunos de los guerreros aprestaban las ballestas y otros empezaban a levitar. Los que corrían llegaron a la altura de la tienda del comerciante

de juegos, y Ryld brotó de debajo de ella. Aunque media hora antes había adquirido una cimitarra para emplear en esa batalla en concreto, apareció empuñando a *Tajadora*. Puesto que Gelroos había anunciado a gritos el nombre de Pharaun, ya no tenía mucho sentido tratar de ocultar su propia identidad.

La gran espada saltaba de un lado a otro, y con cada golpe derribaba a un rival. El compañero de Ryld en Melee-Magthere gritó a sus soldados que hicieran frente a la nueva amenaza, mientras él mismo trataba de acercarse al guerrero.

Del suelo surgía piedra líquida, como magma, hacia el cuerpo del elemental. La mayor parte contribuía a hacerlo aún más alto y fornido, pero una porción se le acumulaba en la palma de una mano formando una esfera con pinchos que sin duda pretendía lanzar contra Pharaun.

El mago Mizzrym se sacó de uno de los bolsillos una diminuta ampolla llena de agua. Mientras la blandía salmodiaba algo. Notó cómo las paredes del cosmos se atenuaban y por un instante sintió un número infinito de Pharauns que conjuraban en realidades contiguas y que se alejaban de él como reflejos en un espejo, diferenciándose cada vez más de su persona en aspectos sutiles a cada paso que daba.

Una descarga de luz escarlata conjurada por Gelroos le impactó en el pecho. La llamarada de dolor fue extraordinaria. Pharaun tuvo que hacer verdaderos esfuerzos para completar el hechizo y ejecutar el último pase místico sin equivocarse.

No estuvo seguro de haberlo conseguido hasta que bajo los pies del elemental se abrió un espacio vacío, un agujero, no en la materia sino en el medio que la sostiene. La criatura retrajo un brazo para lanzar algo, pero la fuerza animada abandonaba ya el cuerpo que se había creado para escurrirse por el agujero. La herida en el tejido del mundo se cerró y sanó por sí misma. Con retumbo y estruendo, la enorme figura de piedra se desmigajó.

Pharaun se pasó revista y comprobó que el rayo de luz roja no le había dejado más que un arañazo y escozor en la piel.

—Más suerte la próxima vez, colega —dijo a Gelroos, sonriente.

—Ahora verás —repuso el otro mago entre dientes.

Tanto él como Pharaun iniciaron otro encantamiento.

La energía crepitó en torno al descastado Mizzrym, pero no llegó a entrar en contacto con su cuerpo. Su propia magia, que lanzó desde el mismo espejito redondo que usaba para comprobar que su aspecto siguiera impecable, hizo que el aire alrededor de Gelroos tintineara como campanillas de cristal. El mago más joven gritó, y en un abrir y cerrar de ojos se había transformado en una figura inerte hecha de frío cristal.

Bajo los pies de Pharaun sonó el entrechocar del acero. El mago bajó la vista y vio que Ryld estaba en un apuro. Una descarga mágica de hielo que cayó contra los cadetes supervivientes cambió las tornas. Ryld acabó con su colega de Melee-

Magthere y giró rápidamente para matar a un joven lancero, y con eso la lucha acabó.

Pharaun recorrió con la mirada el campo de batalla. Aunque habían sufrido quemaduras y estaban incapacitados, algunos de los cadetes de Melee-Magthere habían sobrevivido. No importaba. El objetivo de la misión era matar a los maestros para llamar la atención de los varones huidos.

El mago flotó hasta posarse en el suelo.

—No ha sido tan difícil. Mirando atrás, es una pena que no acabásemos con Greyanna y sus secuaces del mismo modo.

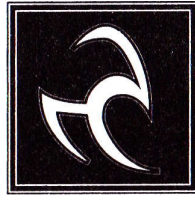
Ryld replicó con un gruñido, cogió el borde de la capa de un soldado caído y limpió con ella la sangre de *Tajadora*.

—¿Te importaría despedazar a Gelroos antes de irnos? —le pidió Pharaun—. De otro modo resucitará.

—Si insistes...

Ryld alzó la espada.

capítulo



quince

Quenthel marchaba por la ciudad en dirección sur envuelta en un sencillo *piwafwi* oscuro, con la capucha echada sobre la cara. Era una experiencia extraña e insólita para la gran sacerdotisa. Para empezar iba a pie y no montada sobre un lagarto o entronizada en un disco de piedra volador, asimismo iba sola y no escoltada por una columna de soldados y servidoras y, sobre todo, nadie le prestaba especial atención. Desde luego, los esclavos se apresuraban a apartarse de su camino, y los varones le dirigían una somera inclinación como muestra de respeto, pero nadie le mostraba miedo ni se encogía de terror al verla. Además, ella tenía que hacer una reverencia a las mujeres nobles con las que se encontraba, pues de otro modo sus soldados la castigarían por su insolencia.

Era mortificante, turbador y de algún modo también tentador. En un rincón de su mente soñaba con la idea de huir del implacable enemigo que no descansaría hasta verla muerta. Tal vez ésa era la única manera de sobrevivir. Si optaba por escapar, ésa era su oportunidad. Ya había salido de Tier Breche sin que nadie se hubiese dado cuenta, o eso esperaba ella.

Pero huir era una idea cobarde, impropia de una Baenre, y Quenthel se irritó por haberla considerado seriamente siquiera un segundo. Nunca antes lo había hecho hasta que comenzaron los ataques. Al doblar una esquina apareció ante su vista Qu'ellaz'orl. Su destino estaba próximo, por lo que centró todos sus pensamientos en el asunto que la ocupaba.

Salir a hurtadillas de la Academia no había resultado una tarea fácil. Primero, para disfrazarse de simple plebeya había tenido que robar unas humildes prendas de vestir, en especial un *piwafwi*. Todos sus vestidos eran costosos y estaban adornados con joyas, por lo que recurrió a los efectos personales de una criada de la cocina. Después de eliminarla para que no diera cuenta de la desaparición de sus ropas, tuvo que salir de Arach-Tinilith sin ser reconocida ni siquiera por los atentos centinelas. Luego tuvo que acercarse sigilosamente al borde de la meseta y flotar hasta el suelo de la caverna sin ser vista por los guardias apostados en lo alto de la escalera.

Pero lo logró, y estaba segura de que también podría entrar a hurtadillas en la Academia, pese a que Tier Breche se hallaba en estado de máxima alerta.

Un camino ascendía por la elevación de Qüellaz'orl hacia los castillos de las principales familias de Menzoberranzan. No era una zona de acceso restringido a los

plebeyos, por lo que mercaderes y suplicantes la usaban continuamente, pero invariablemente las patrullas de la casa Baenre los interrogaban y registraban.

Quenthel inició el ascenso del sinuoso camino, y había recorrido más de la mitad de la distancia cuando oyó los inconfundibles gruñidos y bufidos de un lagarto de montar. Rápidamente, abandonó el camino, se internó en el bosque de fosforescentes setas gigantes y se escondió detrás de un espécimen especialmente grande.

La patrulla, compuesta por un oficial montado y una docena de soldados de a pie, desfiló sin siquiera mirar una vez en su dirección. Esconderse de sus propias tropas era otra experiencia extraña y casi surrealista.

Una vez los soldados hubieron pasado, se apresuró a subir el resto de la pendiente. En apenas un minuto llegó a la cima. Ante ella se alzaban las más opulentas fortalezas de la ciudad. En el extremo oriental de la explanada la imponente casa Baenre se erigía en el terreno más elevado, eclipsando a todas las otras estructuras.

Quenthel dirigió sus pasos hacia la alta y esbelta torre conocida como la Torre Xorlarrin de los Hechizos, residencia de la quinta casa. Bandas de relucientes fuegos fatuos cubrían los muros de piedra de la torre.

La elfa ascendió los empinados escalones que conducían a la verja bajo la atenta mirada de los centinelas apostados en las almenas. De no haberlo sabido, la vigilancia de los soldados le hubiera demostrado que no podía seguir manteniendo el anonimato. No obstante, trató de preservarlo en lo posible.

Cuando un centinela armado con lanza y espada larga se acercó a ella a grandes zancadas para preguntarle qué quería, Quenthel respondió:

—Voy a enseñarte algo sorprendente, pero no demuestres sorpresa.

El soldado la miró con escepticismo. Después de todo, vivía en la Torre de los Hechizos y había visto ya muchas maravillas.

—De acuerdo, señora. Mostradme lo que deseáis.

Quenthel abrió fugazmente el *piwafwi* para permitirle vislumbrar la insignia de la casa Baenre que llevaba colgada al cuello.

El guardia abrió mucho los ojos, pero por lo demás logró ocultar la sorpresa.

—¿En qué puedo servirlos? —le preguntó suavemente con tan sólo un leve temblor en la voz.

—Quiero entrar en la torre sin que absolutamente nadie se fije en mí, y luego deseo hablar con tu matrona a solas.

—Por favor, seguidme.

El guardia la condujo a través de la verja y la guió por el laberinto de pasillos de servicio que todos los castillos poseían. Finalmente llegaron a una elegante sala amueblada con sillas de arenisca que parecían muy cómodas y un tablero de sava con piezas de cornalina y obsidiana listas para empezar a jugar. Las paredes se adornaban

con frescos que representaban a algunos de los demonios servidores de Lloth.

El centinela partió en busca de su ama, y Quenthel se dedicó a dar vueltas por la habitación sin descanso. Por fin la puerta se abrió, y Zeerith Q'Zorlarin entró discretamente. Era una drow poco agraciada, de facciones anodinas, pero la salvaba su digno porte y una compostura que pocas veces perdía, ni siquiera en las situaciones más extremas. Para ser una matrona llevaba ropas más bien sencillas y austeras.

Las dos princesas se saludaron, tras lo cual Zeerith le ofreció asiento.

—Cuando Antatlab me dijo que habíais venido completamente sola, creí que se había vuelto loco —fue el saludo de la matrona Zeerith.

—¿Puedo contar con que no se vaya de la lengua?

—Antatlab es muy discreto. ¿Puedo preguntaros a qué debo el inesperado honor de vuestra visita?

Quenthel pasó a relatar los acontecimientos de las tres últimas noches.

—Si poseyera aún mi magia, me ocuparía fácilmente de este asunto, pero tal como están las cosas... necesito ayuda.

La princesa Baenre pronunció las últimas palabras con rabia, pero debía decir las.

—¿Y por qué la buscáis aquí? —preguntó Zeerith.

—La casa Xorlarrin siempre ha dado apoyo a la casa Baenre y se ha beneficiado de dicho apoyo. Por mucho que piense, no se me ocurre ninguna razón de peso por la cual desearais matarme, y vuestra casa dispone de muchos de los mejores magos de Menzoberranzan. Así pues, si debo confiar en alguien, vos sois una buena elección. ¿Me ayudaréis, matrona?

Zeerith se tomó su tiempo para decidir. Quenthel sabía que la otra mujer estaba reflexionando fríamente sobre si darle ayuda, negársela o traicionarla. ¿Qué le reportaría un mayor beneficio?

—Lo que os ocurre es indignante —dijo al fin la madre matrona Xorlarrin— y una ofensa a todas las sacerdotisas. Por supuesto que os ayudaré. A cambio de diez mil talentos de oro y vuestro apoyo cuando la guerra entre mi familia y la casa Agrach Dyrr se haga pública.

—¿Qué guerra?

—La que va a estallar en dos o tres semanas. ¿Cerramos el trato?

Quenthel apretó los labios. De haberse presentado en la Torre de los Hechizos con todo el boato de una princesa Baenre, Zeerith se lo hubiera pensado dos veces antes de imponerle condiciones. Pero al llegar de incógnito había puesto de manifiesto su desesperación y, por tanto, el trato se desarrollaba en otros términos.

—De acuerdo —dijo de mala gana—. Acepto.

—Gracias por vuestra generosidad. ¿Qué necesitáis?

—Cada noche un nuevo demonio intenta matarme, y yo me defiendo lo mejor que

sé. Si esto sigue así, una noche el demonio de turno me vencerá. Tengo que hacer algo, tengo que poner fin a este hostigamiento, y espero que vuestros magos sepan cómo. Yo confieso que no lo sé. He registrado todas las cajas fuertes, todos los arcones y hasta el último cajón de Arach-Tinilith sin encontrar nada que me sirva.

—Por eso habéis venido en secreto. Necesitáis un arma y no queréis que vuestro enemigo sepa que la tenéis, pues podría tomar medidas.

—Correcto.

Zeerith se levantó.

—Preguntaremos a Horroodissomoth. Si alguien puede hacer algo, es él, y además sabe tener la boca cerrada.

La madre matrona abrió la puerta y ordenó a Antatlab, que montaba guardia fuera, que fuera a buscar a su consorte y mago de la casa Xorlarrin.

Horroodissomoth no tardó. Quenthel sintió una cierta repugnancia, pues el mago era la antítesis del vital drow varón. Mostraba un rostro surcado de arrugas y marchito, y caminaba encorvado. Se decía que su aspecto decrepito no era el resultado de una edad muy avanzada sino de peligrosos experimentos mágicos.

Con movimientos rígidos acompañados de todo tipo de crujidos, Horroodissomoth ejecutó una reverencia y luego, por invitación de Zeerith, se sentó en una silla para escuchar la repetición del relato de Quenthel. Al principio el mago se mantuvo impasible, pero al darse cuenta de que lo que se esperaba de él era que resolviera un problema mágico, en sus pitañosos ojos se encendió una luz.

—Hummm, hummm. Creo que tengo algo que puede ayudar. En cierto modo lamento desprenderme de él, porque, por lo que sé, es un objeto único. Ni siquiera nosotros, los Xorlarrin, sabemos cómo fabricar otro. Pero, por otra parte, siempre me he preguntado si realmente funciona.



Las malas lenguas afirmaban que, en un remoto pasado, las elfas de la casa Ousstyl se emparejaron con humanos. Naturalmente la familia lo negaba, y haría todo lo que estuviera en su mano —que no era mucho— para castigar a cualquiera sospechoso de propagar el rumor. Sin embargo, al contemplar a Talindra Ousstyl, madre matrona de la quincuagésimo segunda casa, sentada frente a ella, no le costaba mucho trabajo creerlo. Talindra era alta y extraordinariamente huesuda para tratarse de una drow. Tenía una mandíbula demasiado cuadrada y las orejas no suficientemente puntiagudas. Pero el factor más revelador eran las bandejas vacías diseminadas ante ella. Talindra había devorado una cena de siete platos sin dejar ni las migas, haciendo gala de una voracidad más típica de las razas inferiores.

Al acabar dejó escapar un eructo de satisfacción.

—Perdonadme.

—Por supuesto —repuso Faeryl. A la embajadora le pareció percibir un ruido sordo que sonaba en alguna parte de su residencia. Aunque por dentro se estremeció, Talindra no dio señal de haberlo oído.

—Bueno —dijo la madre matrona—, una cena deliciosa, aunque supongo que habéis invitado a cenar a toda mi prole y luego me habéis llevado a esta habitación privada porque deseabais hablar de algo más importante que la comida.

Faeryl sonrió.

—Me habéis descubierto. Debo confesaros algo: no siempre dedico todos mis desvelos a Ched Nasad. De vez en cuando trabajo exclusivamente en interés de la casa Zauvirr.

—Como debe ser —sentenció Talindra, alzando una copa de oro—. Por la familia; siempre y ante todo.

Faeryl se unió al brindis de la noble drow. Siempre le había gustado el vino dulce que se tomaba en el postre, pero esta noche le parecía demasiado dulce, hasta el extremo de provocarle náuseas, aunque lo atribuyó a los nervios. Tras dejar la copa se dispuso a entrar en materia.

—Me gustaría hablar de cómo nuestras respectivas familias pueden ayudarse. En Ched Nasad los Zauvirr somos aliados de la casa Myllyl, y en un futuro próximo debe seguir siendo así. No obstante, es tiempo ya de que los Myllyl inicien su declive y de que su riqueza e influencia empiece a pasar a nuestras manos. ¿Veis el problema?

—Queréis atacar a la familia Myllyl sin que sepan quién lo ha hecho —resumió Talindra.

—Por ejemplo, a través de un intermediario.

En otro lugar de la mansión se oyó un débil lamento. Faeryl se puso tensa, pero una vez más su invitada no dio muestras de haber oído nada. Afortunadamente, los chillidos y gemidos de dolor no eran nada fuera de lo corriente en un hogar drow.

—Queréis que os preste a algunos de mis varones para que os acompañen en el largo y peligroso viaje a Ched Nasad, para que ataquen y maten por vos. Tiene sentido. La casa Myllyl no tendrá ni idea de quiénes son, ni tampoco de que trabajan para vos. Pero ¿qué sacaré yo a cambio? ¿Por qué...?

Un guerrero abrió la puerta de golpe, se acercó a Talindra rápidamente y levantó un bastón de acero. Pero la matrona fue demasiado rápida para él; se puso bruscamente en pie y lo tumbó de un puñetazo en la mandíbula. Entonces desenvainó un largo cuchillo que llevaba al cinto y se encaró con Faeryl.

La embajadora agarró rápidamente a *Beso de madre*, el martillo de guerra con cabeza de basalto que todo el tiempo había estado escondido debajo de la mesa. Se levantó como movida por un resorte y movió el martillo en un amplio arco, lo cual detuvo por un instante la arremetida de Talindra.

Durante los momentos siguientes las dos nobles drows se batieron sin que

ninguna de las dos se destacara, hasta que Talindra asió con la mano libre un medallón redondo sujeto al corpiño. Una luz roja brilló entre sus dedos.

Si la matrona Ousstyl era capaz de lanzar un hechizo, la lucha tomaría un cariz muy distinto. Faeryl tenía que acabarla rápidamente, a ser posible antes de que se manifestaran los primeros efectos mágicos. Así pues, puso toda la carne en el asador y cargó contra la cabeza de su rival.

Fue una acción temeraria, y sufrió las consecuencias al notar el doloroso pinchazo del cuchillo en las costillas. Por fortuna no logró atravesar la cota de malla que llevaba bajo el vestido de seda. *Beso de madre* golpeó a la matrona en la cabeza y la tumbó. Sus dedos soltaron el amuleto, y el resplandor se apagó.

Un instante después otro soldado entró en tromba en la sala.

—Los tenemos a todos, señora —anunció.

El guerrero era un varón de rudo aspecto con un incisivo mellado y la nariz rota, que ocasionalmente había llamado a su lecho.

—Bien —replicó Faeryl—. ¿A cuántos habéis tenido que matar?

—Sólo a uno, aunque podríamos masacrarlos a todos. En mi opinión, sería más sensato y menos trabajoso que atarlos.

—Eso es cierto, pero recuerda que estoy aquí para promover las buenas relaciones entre Menzoberranzan y Ched Nasad. Pese a que una intrigante haya echado por tierra mis esfuerzos, no pienso empeorarlo cometiendo más atropellos de los necesarios. Los soldados debéis cumplir mis órdenes: desnudad a los Ousstyl, amordazadlos y atadlos.

Talindra lanzó un gemido y buscó a tientas el cuchillo. Faeryl se quedó impresionada de que la matrona, pese al tremendo martillazo recibido, conservara un cierto grado de conciencia, y de un puntapié puso el arma fuera de su alcance.

—No puedes hacer esto —protestó Talindra con voz ronca y apenas sin fuerzas—, no a la casa Ousstyl. Somos poderosos y nunca olvidamos una afrenta.

Pese a los nervios, Faeryl sonrió. La arrogancia de la que hacía gala la madre matrona estaba totalmente fuera de lugar; la casa Ousstyl era tan insignificante que ni siquiera se había enterado de que la embajadora había caído en desgracia con Triel Baenre. De saberlo jamás hubieran aceptado la invitación de una paria como ella.

Faeryl golpeó de nuevo a Talindra y la dejó inconsciente, tras lo cual recorrió la fortaleza exhortando a sus servidores a que se dieran prisa. Muy pronto todos llevaban la ropa de los Ousstyl. Por primera vez, Faeryl se alegró de contar con un reducido número de servidores, pues de otro modo las prendas robadas no habrían alcanzado para todos.

Ella y sus oficiales lucían las mejores galas de los dignatarios de la casa Ousstyl, mientras que los soldados rasos llevaban *piwafwis* y cota de malla así como las armas de los guardaespaldas de la matrona Talindra.

Bajo las capas escondieron las provisiones. La cantidad no era suficiente, pues no podían esconder mucho. Con un poco de suerte, en el camino podrían cazar y recoger alimentos. Su primer destino fueron los establos de la mansión, donde Talindra había dejado su disco volador.

Faeryl reparó en que algunos de sus servidores sudaban profusamente y parecían asustados. Aunque procuraba ocultarlo, también ella se sentía asustada. ¿Era una locura desobedecer las órdenes expresas de Triel Baenre, especialmente cuando ni a ella ni a sus sacerdotisas les quedaba ya ningún objeto mágico?

No. La locura era quedarse sentada y cruzada de brazos hasta que Triel decidiera arrestarla. Incluso aunque la embajadora no temiera por su propia suerte, con cada hora que pasaba estaba más y más ansiosa por averiguar qué había interrumpido todo el tráfico de Ched Nasad, y no únicamente por la importancia del comercio. Por absurdo e irracional que pudiera parecer, Faeryl temía que la Ciudad de las Relucientes Telarañas hubiera sufrido una desgracia.

Tenía que averiguarlo. Cualquier acontecimiento importante que afectara a Ched Nasad también podía afectar negativamente a la casa Zauvirr y menguar su propia categoría. Además, aunque nunca lo admitiría públicamente, se preocupaba de lo que pudiera sucederle a su ciudad natal. Desde luego que no la afectaban emociones tan poco drows como podían ser el amor o la lealtad, pero Ched Nasad la había convertido en la persona que Faeryl era. La ciudad era parte de ella, y cualquier cosa que perjudicara a Ched Nasad también la afectaría a ella.

En cualquier caso, después de atacar y robar a sus invitados, la suerte estaba echada.

Cuando el grupo entró en los establos, los lagartos de carga y de monta resoplaron y gruñeron. Faeryl deseó poder llevar consigo algunos, pero puesto que Talindra había acudido a la cita sin ellos, era imposible.

El disco volador de la matrona era una piedra redonda y plana con un trono de marfil sujeto sobre ella, y que flotaba a aproximadamente treinta centímetros del suelo. El artefacto emitía un suave resplandor blanco con un cierto matiz verde casi imperceptible.

Puesto que Faeryl se había apropiado del atuendo de Talindra, se subió al disco, se sentó en el trono y mentalmente ordenó al aparato que levitara a una altura apropiadamente digna. Para su sobresalto nada ocurrió, lo cual la llevó a pensar que Talindra lo había amañado para que nadie excepto ella pudiera montarlo. No obstante, pocos segundos después el disco se elevó. Simplemente era lento, tal como podía esperarse de un artefacto que perteneciera a la quincuagésima casa.

Dos de los soldados de Faeryl abrieron la verja de par en par, y el grupo se aventuró a salir. Tan pronto como tuvieron más espacio, sus servidores formaron en correcta columna a su alrededor.

De tal guisa, la embajadora se fue alejando del luminoso alcázar que había sido su hogar durante catorce años, pasó junto al callejón en el que Umrae murió y siguió adelante. Aunque no podía ver a los vigilantes apostados por Triel, notaba sus miradas. Estaba convencida de que la reconocerían.

Aunque tal vez no. La mayoría de las personas ven lo que esperan ver. Los espías habían visto cómo los insignificantes Ousstyl entraban en la residencia de la embajadora y, tal como esperaban, al cabo de un rato los nobles se marchaban. ¿Por qué tendrían que fijarse atentamente cuando estaban seguros de lo que ocurría?

Al menos, ésa era la teoría, aunque en esos momentos a Faeryl se le antojó una teoría muy dudosa por la que jugarse la vida.

El grupo dejó atrás las inmediaciones de la residencia sin que nadie tratara de impedirselo, lo cual no probaba nada. Los espías no abandonarían sus escondites para enfrentarse personalmente con los fugitivos, sino que correrían a avisar a un escuadrón de guerreros, los cuales interceptarían a las hijas e hijos de Ched Nasad en la calle.

Así pues, pese a que su expresión reflejaba la adecuada combinación de serenidad y altivez mientras flotaba por las avenidas, en realidad notaba los músculos agarrotados y la boca seca. Su rumbo era Narbondellyn, donde se alzaba la modesta ciudadela de los Ousstyl, tal como los espías suponían.

Por suerte, los drows dejaban rápidamente el paso libre a una madre matrona, aunque fuese de una de las casas menos importantes. No obstante, los carros cargados hasta los topes y otros vehículos se apartaban más despacio. Así pues, los impostores avanzaban a un ritmo despacioso que les destrozaba los nervios.

Pero finalmente dejaron atrás Narbondel —el impresionante pilar de piedra—, en el que el mágico resplandor ya había alcanzado tres cuartas partes del mismo. Al divisar la fortaleza de Talindra, Faeryl ordenó a la compañía que se desviara. Si se acercaban, alguno de los centinelas apostados en las murallas podría descubrir la impostura.

Marcharon hacia el sur sin ninguna interferencia. La embajadora confiaba en que, si alguien los perseguía, a estas alturas ya se habrían dado cuenta. Faeryl inspiró hondo, se dijo que la farsa había tenido éxito y trató de relajarse. Pero aún no podía. Tal vez cuando llegaran al Bauthwaf, o mejor aún, cuando dejaran atrás el territorio de Menzoberranzan...

La ruta los llevó hacia el oeste de la elevación conocida como Qu'ellarz'orl, cuyas laderas estaban densamente pobladas por hongos gigantes, y por fin llegaron a una de las centenares de puertas que comunicaban la ciudad con los túneles de la Antípoda Oscura. Todas ellas estaban vigiladas, pero ésta era de poca importancia, por lo que la defendían muy pocos soldados.

Los fugitivos se acercaron audazmente, como si tuvieran todo el derecho a que

los centinelas los dejaran pasar. Seguramente se extrañaban de que una gran sacerdotisa se hubiera vestido tan elegantemente y hubiera elegido un medio de transporte ceremonial para realizar una excursión a las sucias y peligrosas cavernas situadas fuera de la ciudad, pero en Menzoberranzan el capricho de una madre matrona era ley. Por tanto, hicieron reverencias e iniciaron el lento y engorroso proceso de desatrar las recias hojas de granito. Al menos casi todos.

Un oficial clavó su mirada en Faeryl. Mostraba una expresión astuta e irónica y era más bajo que la mayoría de los varones, aunque no parecía que ello le impidiera blandir el pesado sable que le colgaba del cinto. Aunque llevara espada, había cambiado la típica cota de malla —que podía alterar los hechizos arcanos— por una capa y un jubón con innumerables bolsillos, indicativo de un mago. Evidentemente era a la vez guerrero y mago. Cuando la drow lo miró directamente, el oficial inclinó con respeto la cabeza, pero prosiguió el escrutinio apenas ella apartó su mirada.

Faeryl se volvió de pronto hacia él para espetarle:

—Capitán, ¿no?

El menudo varón la saludó al punto.

—Capitán Filifar a vuestro servicio, matrona.

—Acércate por favor.

Filifar obedeció. Si albergaba algún recelo, sólo sus ojos lo dejaban traslucir. Las dos gigantescas arañas esculpidas en las hojas de la puerta se movieron casi imperceptiblemente. Faeryl supo que si el oficial se lo ordenaba, saltarían de allí y lo defenderían.

—Pareces un varón inteligente —le dijo mirándolo desde lo alto del disco volador.

—Gracias, matrona.

—Tal vez te han ordenado que no dejes pasar a la delegación de Ched Nasad.

—Así es, matrona.

La mano del varón tembló ligeramente, como si quisiera acercarla a la empuñadura de la espada o a los artilugios mágicos de uno de los bolsillos.

—Tus subordinados se limitan a recibir órdenes y cumplirlas, pero un chico tan listo como tú va más allá. De algún modo te las apañaste para descubrir el aspecto de la embajadora y asegurarte de que la reconocerías si se acercaba a tu puerta.

Filifar apretó los labios.

—Matrona, mis soldados están bien armados y perfectamente entrenados. No dudo que también habéis reparado en las arañas esculpidas en...

Faeryl alzó una mano.

—Tranquilo, capitán. No pretendo hacerte ningún daño. No somos más que un par de habitantes de Menzoberranzan que charlan para pasar el tiempo mientras tus compañeros abren la puerta.

—Sintiéndolo mucho, después de haberos visto tan de cerca no puedo permitir que lo hagan.

El oficial retrocedió cautelosamente dos pasos hasta ponerse fuera de su alcance y giró sobre sus talones preparado para gritar la orden.

La embajadora lo detuvo exhibiendo un llamativo broche de rubíes que había sido propiedad de Talindra.

—He dicho que eres un chico inteligente, capitán Filifar, pero no creo que seas próspero. No llevas joyas, y además tu ropa es de un tejido vulgar.

—Tenéis toda la razón, matrona. La fortuna no me ha sonreído.

—Eso puede cambiar.

Faeryl fue exhibiendo un ornamento tras otro: joyas que sus servidores habían robado a los Ousstyl y también de su propio tesoro. Cuando ya no le cupieron en el regazo, las colocó sobre el pálido y luminoso borde del disco.

—Aquí hay riquezas suficientes para mejorar tu suerte y la de tus subordinados. Filifar vaciló.

—Tengo entendido que la matrona Triel desea impedir que abandonéis la ciudad. No es cualquier cosa ir contra los Baenre.

—Di simplemente que los Zauvirr no cruzaron por esta puerta en concreto, o que, si lo hicieron, no los reconociste. Nadie sabrá que mientes.

—De acuerdo —dijo al fin—. ¿Por qué no, maldita sea?

El capitán se quitó el *piwafwi* para usarlo a modo de bolsa y metió dentro las joyas. Algunos soldados se dieron cuenta de lo que hacía su capitán y se acercaron corriendo para investigar.

Una vez hubieron dejado atrás la puerta, Faeryl abandonó el majestuoso disco volador por ser un medio de transporte excesivamente lento. Ella y sus servidores marchaban a paso rápido por los corredores menos frecuentados, al borde mismo del territorio de Menzoberranzan, dejando atrás puestos avanzados de cazadores y minas de adamantina, hacia los territorios salvajes de la Antípoda Oscura.

Faeryl se dio cuenta de que sonreía. Era absurdo. Acababa de desprenderse de joyas dignas del rescate de una reina. Triel podía enviar tropas en su persecución, y era muy consciente de los espantosos peligros que acechaban en la ruta, pero nada de eso importaba en aquellos momentos. Lo importante era que ella, Faeryl, había burlado a sus enemigos y finalmente, después de catorce años, regresaba a su hogar.

Al doblar un recodo los fugitivos se vieron sorprendidos por unas oscuras figuras que parecieron brotar de las paredes de los túneles que tenían delante. Los Zauvirr dieron media vuelta, tratando de huir. Entonces descubrieron más figuras oscuras a su espalda.



En la frontera del territorio de Menzoberranzan, Valas Hune sabía que las auténticas tierras salvajes se extendían más allá. Sentía sus espacios vastos y laberínticos, oía sus elocuentes silencios, olía y paladeaba las variaciones de la roca y se imaginaba a sí mismo deslizándose hacia ese mundo sin límites.

Aunque no eran más que fantasías, tenían una sólida base. La mayoría de elfos oscuros evitaban viajar por la Antípoda Oscura si no era en convoyes armados y por una buena razón. Claro que ellos no poseían las habilidades que Valas había tardado décadas en desarrollar: una capacidad de supervivencia que lo convertía en uno de los mejores exploradores de Menzoberranzan.

De hecho, al menudo y nervudo varón, cuyo atuendo habitual consistía en las bastas prendas apropiadas para su trabajo de explorador, le gustaba vagar por el mundo subterráneo solo. Gozaba con sus maravillas, con su calma y con su libertad. A veces, cuando llevaba demasiado tiempo ocioso en el campamento, se decía que, pese a todos los lujos de Menzoberranzan, prefería la vida en ese mundo subterráneo a la existencia que llevaban sus compañeros drows, con sus maquinaciones y luchas por el poder. Ansiaba que le asignaran una misión que lo llevara a las regiones salvajes, y acariciaba la idea de escapar.

Al oír cómo los Zauvirr se aproximaban, dejó de lado sus sueños. Le gustara o no, ese día su misión no consistía en explorar territorios ignotos sino dirigir a sus compañeros, mercenarios como él de Bregan D'aerthe, en la captura de Faeryl Zauvirr y sus servidores.

Al menos, ésa era la teoría, porque, en realidad, no tuvo que dar más órdenes. Sin duda los guerreros de Ched Nasad eran avezados luchadores, pero cuando los mercenarios salieron en masa de sus escondites, tomaron a los fugitivos por sorpresa y procedieron a eliminarlos con eficacia asesina.

Una vez que Valas estuvo seguro de la victoria, empezó a buscar a Faeryl. Gracias a su corta talla y a su agilidad pudo abrirse paso entre los luchadores sin recibir ninguna herida.

Halló a la princesa en el centro mismo de la carnicería. La elfa acababa de matar a un enemigo. El cerebro y el ensangrentado cabello del varón muerto estaban adheridos a un extremo del martillo de guerra de cabeza de basalto.

—Embajadora —gritó Valas—. Tengo órdenes de capturaros viva, si es posible.

Faeryl respondió con una maldición. Valas no la culpó. En su lugar tampoco él querría ser entregado con vida a la matrona Baenre.

El explorador alzó uno de los kukris idénticos que llevaba —unas infernales dagas curvas—, y toqueteó una pequeña pieza de latón de forma ovalada; una de las muchas chucherías que adornaban su túnica y su capa.

Eran amuletos y broches pertenecientes a muy diversas razas y civilizaciones de la Antípoda Oscura que había ido coleccionando. A ojos de los drows la mayor parte

de ellos eran feos y zafios, pues respondían a criterios estéticos totalmente ajenos, pero Valas no los había adquirido por su aspecto, y tampoco eran simples recuerdos: cada uno de ellos contenía un hechizo distinto.

A su alrededor se materializaron tres imágenes; reproducciones exactas de sí mismo. Cuando el explorador avanzó lentamente hacia Faeryl, los fantasmas lo acompañaron.

La embajadora observaba atentamente para tratar de distinguir al verdadero Valas del resto, pero fue inútil. Cuando descargó el martillo golpeó a la imagen de la izquierda.

La ilusión se desvaneció con el contacto, y al mismo tiempo el verdadero Valas atacó. Faeryl no tuvo tiempo de ponerse en guardia para eludirlo. El explorador enganchó una de sus piernas detrás de la elfa y la arrojó al suelo, tras lo cual le propinó puntapiés hasta dejarla inconsciente.

capítulo



dieciseis

En los corredores iluminados por velas de Arach-Tinilith resonaron unas risas. Quenthel frunció el entrecejo. Había esperado que algo ocurriera, o mejor dicho, lo ansiaba. Pero desde luego no esperaba una explosión de júbilo y no adivinaba a qué podía deberse.

La gran sacerdotisa echó a andar seguida por la patrulla. Sus componentes tenían los nervios a flor de piel, aunque ya no mostraban la misma renuencia que la noche anterior. El destino de Drisinil, Molvayas y las demás conspiradoras las había convencido de que Quenthel seguía gozando del favor de Lloth, al menos el mismo dudoso favor que el resto de sacerdotisas despojadas de sus poderes.

Las risas siguieron sonando sin descanso hasta que por fin la patrulla encontró su fuente: una novicia arrodillada ante uno de los pequeños altares dedicados a la diosa. Estaba encorvada, y los hombros se le agitaban. Con un dedo índice firme pese a los paroxismos de regocijo, la joven pintaba líneas de elegante caligrafía en el suelo. Hasta que la novicia no se llevó una mano a la cara, como un artista que sumerge un pincel en un bote de pintura, Quenthel no supo qué estaba usando como pigmento. La joven se había sacado los ojos, aunque ello no le impedía escribir.

La dama matrona se acercó para inspeccionar las letras escritas en sangre. Pese a su erudición fue incapaz de leer los caracteres, aunque percibió el poder que contenían. La atraían y la repelían al mismo tiempo, como si fuesen capaces de arrancarle el espíritu o un pedazo del cuerpo.

Con esfuerzo, apartó la mirada de los símbolos e hizo restallar el látigo sobre la espalda de la novicia. Las serpientes mordieron con sus venenosos colmillos, y la joven sin ojos se desplomó muerta o simplemente inconsciente. Quenthel no se molestó en comprobarlo.

—¿Qué estaba escribiendo, dama matrona? —preguntó Jyslin.

—No lo sé —admitió Quenthel, borrando los glifos con un pie—, supongo que es una de las lenguas secretas del Abismo. Podría ser un modo de lanzar un hechizo, por lo que me he asegurado de que no lo acabara.

—¿Qué le ha pasado? —quiso saber Minolin.

A Quenthel aún le sorprendía que la Fey-Branche no fuese una de las traidoras, como ella esperaba.

—Tampoco lo sé. —En realidad sí tenía una idea pero todavía no estaba segura

—. Vamos, sigamos.

Quince minutos más tarde, una mensajera enviada por una brigada estacionada en la tercera pata de la araña les informó de que una de sus camaradas se había vuelto loca. Quenthel fue a comprobarlo por sí misma, esperando encontrar más ojos arrancados y palabras escritas con sangre.

Pero la locura había adoptado otra forma. La víctima se había refugiado, por decirlo de algún modo, en una pequeña biblioteca que albergaba en su mayor parte mohosos manuales del arte de la guerra en todos sus aspectos. La demente se había sentado en un rincón delimitado por dos altas librerías de piedra arenisca, se balanceaba y gimoteaba en voz queda.

Quenthel se inclinó y la obligó a levantar la cabeza empujándola por el mentón.

—¡Rilrae Zolond! ¿Qué te ocurre? ¿Qué ha pasado?

Rilrae la miró inexpresivamente, como si no hubiera comprendido ni una palabra. De sus ojos se escapaban lágrimas. Olía a moco, y al respirar resoplaba. En lugar de responder a la pregunta de Quenthel, simplemente hizo un ligero y vano esfuerzo por volver la cabeza.

Quenthel suspiró y la soltó. Había visto casos como el de Rilrae anteriormente, sobre todo en mazmorras o cámaras de tortura. La joven sacerdotisa había sufrido una experiencia tan traumática que se había refugiado en lo más profundo de su mente. Si todavía poseyera los poderes que le otorgaba Lloth o llevara consigo los instrumentos necesarios, hubiera podido arrancar a Rilrae del delirio, pero tal como estaban las cosas, esa desgraciada no podría decirles nada útil. Irritada, la dama matrona a punto estuvo de descargar su frustración en Rilrae y golpearla con el látigo, pero no deseaba mostrarse alterada ni nerviosa frente a sus seguidoras.

Un poco más adelante encontraron en el pasillo el cuerpo de una suicida con espuma en la boca, aferrando aún una botella vacía de veneno en una mano.

Una de las alumnas de segundo año apareció tambaleándose en el umbral de una puerta, unos metros más allá; miró a la patrulla con odio y, agitándose, desenrolló un pergamino, seguramente uno de los que la misma Quenthel había repartido procedentes del arsenal del templo. La novicia empezó a leerlo a gritos. Quenthel reconoció las palabras del hechizo para conjurar a un cierto tipo de demonio de la peste.

Inmediatamente, empuñó la ballesta de mano y disparó. Otras hicieron lo mismo. Una lluvia de dardos envenenados se clavaron en el pergamino y en la novicia. La joven cayó de espaldas y se rompió el cráneo contra el suelo de piedra. El poder del conjuro, que no se había activado por una o dos sílabas, se disipó en un inofensivo chisporroteo de luz roja.

Quenthel empezó a reconocer un patrón. Algún tipo de poder atacaba a una drow y más o menos la volvía loca. La afectada se separaba de sus compañeras

esgrimiendo una excusa o simplemente echando a correr, y manifestaba su locura a través de un comportamiento insólito.

Lo curioso era que las compañeras de la afectada no se dieran ni cuenta del ataque, y que el demonio asaltara sólo a una componente de cada grupo y no a todas, aunque también era extraño que atacara, pues los intrusos anteriores solamente habían atacado a las sacerdotisas que trataban de detenerlos.

Asimismo, el patrón de búsqueda del invisible demonio era peculiar. La ubicación y la secuencia de los ataques indicaban que vagaba sin rumbo por el templo.

—Ama —dijo Yngoth—, sé lo que está ocurriendo.

—Yo también —replicó Quenthel—. Tal sólo quería confirmarlo. Fey-Branche —dijo, dirigiéndose a Minolin.

—¿Sí?

—Te dejo al mando de la patrulla. Quiero que evacuéis el templo. Sacad a todas las que sigan cuerdas, y a las dementes si es que podéis hacerlo rápidamente.

La princesa Fey-Branche parpadeó.

—Dama matrona, nosotras creemos en vuestra autoridad y no nos asusta luchar a vuestro lado.

—Me siento conmovida —se mofó Quenthel—, pero no se trata de una prueba. Quiero que os marchéis.

—Excelsa madre, ¿qué ocurre? —inquirió Jyslin—. ¿Qué demonio ha invadido el templo esta noche? ¿El asesino? ¿Ha envenenado a nuestras hermanas para volverlas locas?

—No, no del modo que sugieres.

—Entonces...

—¡Idos! —gritó Quenthel—. Minolin, te he ordenado que las sacaras de aquí.

—¡Sí, dama matrona!

Rápidamente, Minolin Fey-Branche hizo formar a sus compañeras y se las llevó. Una vez que se hubieron ido el pasillo se quedó muy silencioso.

—Ama—siseó Hsiv—, ¿ha sido prudente alejarlas?

—¿Cuestionas mi decisión? —espetó Quenthel.

La víbora se estremeció.

—¡No!

—No te lo tendré en cuenta, pues sé que habla tu deseo de protegerme. He alejado a las novicias porque no pueden ayudarme, y me gustaría que quedara alguna cuerda cuando toda esta tontería acabe.

—Os podrían haber defendido de otro posible asesino mortal.

—Si Minolin evacúa el templo, es de esperar que no quede ninguno más. Además, ¿para qué, en nombre del Laberinto de los Demonios, os he creado?

Cuando Yngoth se alzó y torció el cuerpo para mirar a Quenthel a los ojos, la luz

de las velas se desplazó sobre sus escamas negras en ondas verdosas.

—Ama, nos merecemos la reprimenda —siseó—. Nosotras vigilaremos. ¿Qué haréis vos?

—Esperar y prepararme.

Quenthel encontró un aula con una butaca de piedra caliza, destinada a quien impartía la clase, razonablemente cómoda. El alto respaldo estaba tallado en la forma estilizada de una araña de patas cortas. La drow se sentó, dejó el látigo a sus pies, sacó de la bolsa una delgada vara de hueso blanco pulido, se la colocó en el regazo y la asió por ambos extremos.

Entonces cerró los ojos y comenzó un ejercicio de respiración. Apenas necesitó uno o dos segundos para sumergirse en un estado de trance meditativo. Necesitaría estar muy lúcida para enfrentarse al demonio de esa noche, pues Jyslin se había equivocado. El intruso no personificaba un asesino, ni el espíritu de la raza drow, sino que era la encarnación del concepto de maldad.

Los infames elfos del mundo de arriba afirmaban odiar el mal, aunque, en opinión de Quenthel, en realidad temían aquello que no entendían. Gracias a la tutela de Lloth los drow sí lo entendían y, tras comprenderlo, lo habían adoptado.

El mal, al igual que el caos, era una de las fuerzas fundamentales de la creación, presente tanto en el macrocosmos del ancho mundo como en el microcosmos de las almas individuales. Mientras que el caos generaba posibilidad e imaginación, el mal engendraba fuerza y voluntad. Por él, los seres sensibles aspiraban a las riquezas y el poder; les permitía someter, asesinar, robar, engañar y, en definitiva, hacer lo necesario para mejorar su situación sin sentir jamás ni una punzada de remordimiento.

Así pues, al mal se debía la existencia de civilización y de cualquier gran hazaña realizada por cualquier héroe de cualquier época. Sin el mal, los pueblos del mundo vivirían como animales. Era asombroso que tantas razas, cegadas por falsas religiones y filosofías, ignoraran una verdad tan evidente. Por el contrario, los elfos oscuros habían basado su sociedad en el mal, y éste era uno de los factores que explicaban su superioridad respecto a todas las demás razas.

Paradójicamente, no obstante, una pizca del corazón de pura negrura de ese poder, el más oscuro de todos, podía ser letal, al igual que el reconfortante calor del fuego llevado al extremo era destructor. Incluso los pueblos que adoraban al mal por lo general no eran capaces de aprehender el infinito y abrasador mar de maldad que rugía por debajo del mundo material y más allá de él. Desde luego era mejor así, pues incluso un fugaz atisbo transmitiría secretos demasiado grandes y temibles para una mente común. El simple contacto podía aniquilar la cordura e incluso la identidad. Conscientes de la amenaza, la mayor parte de los hechiceros no osaban contemplar directamente esa fuerza y preferían tratar con el mal a través de intermediarios, es

decir los demonios y los espíritus que lo encarnaban.

Pero el desconocido enemigo de Quenthel parecía ser la excepción, pues se había sumergido directamente en el virulento manantial para invocar el poder que moraba en él.

El demonio era una presencia intangible, una criatura puramente mental. Ello explicaba que se desplazara y actuara erráticamente, pues no se movía en el espacio físico —un medio en el que no existía— sino que pasaba de conciencia a conciencia, de mente a mente. Y bastaba ese contacto para, involuntariamente, envenenar la mente que lo acogía: la sumergía en una oscuridad tan grande y poderosa, que la pobre mente no podía soportarlo.

Saltaba de una mente a otra en busca de Quenthel, para mostrarle toda su perversidad.

La drow rezó para ser capaz de resistir el veneno sólo un segundo, que era el tiempo que necesitaría para activar la magia de los Xorlarrin. No había otro modo. Puesto que el demonio era invisible e insustancial, no sabía que se había acercado lo suficiente para que el talismán lo afectara hasta que sintiera que la estaba infectando.

Para asegurarse de que lo detectaría, se sumergió aún más profundamente en el estado de trance en el que era plenamente consciente de cómo su pecho subía y bajaba al tiempo que el aire entraba y salía de los pulmones, notaba el constante latido del corazón y la fuerza de la sangre que recorría las arterias, percibía la presión de las nalgas contra la butaca así como de la columna vertebral, sentía una débil corriente de aire que le acariciaba y le refrescaba la parte izquierda de la cara y, pese a llevar botas, se daba cuenta de que las serpientes no dejaban de moverse y le rozaban tobillos y piernas.

No obstante, ninguna de esas sensaciones era de importancia. Las percibía de manera muy vivida, porque había entrado en un estado de quietud totalmente objetiva y, por tanto, de receptividad. En ese estado sería igualmente consciente de su mente y su cuerpo.

Había adquirido esa habilidad cuando no era más que una novicia en Arach-Tinilith. Quenthel aprendió todas las artes divinas muy fácilmente, lo cual fue uno de los signos de que Lloth la había elegido para realizar grandes cosas. Pero, hablando en términos relativos, esa habilidad en especial le había costado más de dominar que a la mayoría de las novicias. Según Vlondril, que todavía mostraba un cutis terso pero ya daba muestras de locura, era porque Quenthel poseía un carácter demasiado dinámico, y la pasividad le era totalmente ajena.

De pronto, la princesa Baenre se dio cuenta de que los pensamientos la estaban alejando del estado de trance. Vlondril también decía que eso era lo que solía ocurrir, que a la mente no le gustaba estar callada, sino que parloteaba sin fin. Quenthel volvió a inspirar profunda y lentamente, soltó el aire por la boca y al mismo tiempo

exhaló la molesta voz interior.

El tiempo pasó. La gran sacerdotisa no tenía ni idea de cuánto, e inmersa en ese estado de meditación, tampoco le importaba. Un silencio total se había adueñado del templo, lo cual sin duda significaba que casi todo el mundo lo había abandonado o, en algunos casos, habían sucumbido.

Gradualmente fue cayendo en la cuenta de que su estado de trance no era tan perfecto. Esa quietud de muerte, prueba de que las clases, oraciones y rituales habían cesado, la irritaba un poco, y dudaba ser capaz de eliminar esa última traza de emoción. Le importaba demasiado su puesto de directora de Arach-Tinilith. Había llegado a la Academia decidida a hacerla más grande y más efectiva que nunca antes en el pasado. De ese modo honraría a Lloth y demostraría que era capaz de gobernar toda la ciudad cuando llegara el día. Pero, en vez de eso, se encontraba dirigiendo un perfecto desastre, con las actividades interrumpidas y las residentes heridas o muertas.

Le daba rabia pensar en cuántas de sus hermanas nobles la culparían a ella, aunque no era culpa suya. En gran medida las culpables fueron las maestras y las mismas alumnas. La mayor parte de las que habían perecido se lo merecían por haber organizado un estúpido motín en su contra, y así debía ser. Las traidoras habían violado los preceptos de Lloth.

No obstante, al pensarlo mejor se dijo que la verdadera desgracia era que blandengues como Jyslin y Minolin siguieran vivas. Eran cobardes, quejicosas e ineptas, y solamente habían sobrevivido porque la manifestación del mal no había pasado por ellas y porque la misma Quenthel las había enviado a lugar seguro. Quizás eso había sido un error.

Quenthel se dio cuenta de que nuevamente estaba rumiando. Con un esfuerzo de voluntad detuvo el monólogo interior, aunque sólo durante unos segundos.

Pero, tal como Vlondril le había enseñado, resultaba diabólicamente difícil alcanzar la pasividad por el esfuerzo. Además, estaba reflexionando sobre asuntos importantes, nuevos puntos de vista que guiarían sus pasos en los días venideros.

Si el hecho de preservar incluso a los especímenes menos útiles de su rebaño fue un error, al menos podría remediarlo. Ya había matado a las amotinadas. Qué fácil le sería masacrar a aquellas que ni siquiera tenían espíritu para rebelarse. Quenthel se imaginó paseando lentamente entre sus subordinadas, mirándolas a los ojos y golpeando con el látigo cuando percibía debilidad. El trance facilitaba la visualización, por lo que la fantasía se le antojaba tan vivida como la realidad. Incluso olía la sangre y notaba cómo le salpicaba en la cara. Los músculos del brazo con el que blandía el látigo se tensaban y se relajaban.

En caso necesario, mataría a todo el mundo. Disfrutaría haciéndolo, y tal vez de ese modo, cuando las sacerdotisas fuesen de nuevo puras y fuertes, Lloth se dignaría

a hablarles.

Si no, eso significaría que era preciso emprender una limpieza a fondo de Menzoberranzan, empezando por la primera casa. Quenthel derrocaría a la patética y pusilánime Triel, no dentro de cien años sino ya mismo. ¡Al cuerno con los preparativos! Luego, al día siguiente, ella y su familia iniciarían una guerra de exterminio de los miles que servían a la diosa y a su profeta —Quenthel— con un corazón falso o sin excesivo celo.

Qué glorioso sería, y todo ello empezaría cuando eliminara a la primera blandengue. Sus dedos se cerraron alrededor del mango del látigo, o al menos lo intentaron, pues al hacer el gesto se acordó de que en realidad lo que asía era la varita de hueso.

Se había olvidado por completo del artefacto mágico así como del demonio, lo cual sólo tenía una explicación: pese a su vigilancia, el espíritu había logrado apoderarse de su mente, pues, sin su influencia esos pensamientos jamás se le habrían ocurrido. ¿Destruir a sus propias seguidoras? ¿Tratar de matar a Triel sin ningún plan previo y enfrentarse al mismo tiempo a todas las casas de Menzoberranzan?

La perspectiva de un derramamiento de sangre colectivo no la desanimaba — guerra y tortura eran sus derechos de nacimiento, y muy a menudo también su solaz —, pero lo que estaba pensando era maldad sin sentido, un delirio que sin duda la destruiría a ella y muy probablemente también a la casa Baenre.

Claro que... ¿acaso importaba? Quenthel sintió por un momento el éxtasis de la rendición. Si lo permitía, el demonio la ensalzaría, e incluso si moría una hora después, ¿qué más daba? Disfrutaría más en ese breve lapso de tiempo que en siglos de vida anodina.

Durante lo que le pareció mucho tiempo titubeó, tratando de decidir entre usar la varita o desecharla, empuñar el látigo y comenzar la caza. Al final, un pensamiento decantó la balanza hacia la primera opción: por dulce que fuera la tentación de convertirse en un ser puro y trascendente, si sucumbía a ella también estaría sucumbiendo a la voluntad de su enemigo invisible, al que permitiría que la dominara, transformara y finalmente destruyera. Quenthel Baenre no podía aceptar la derrota.

Así pues, partió la varita de hueso en dos trozos.

Inmediatamente, una sensación de extraordinaria ligereza y claridad inundó su mente, señal de que el demonio había salido de ella. En efecto, sus propios ojos se lo confirmaron. Por fin la entidad era vagamente visible: una sombra deforme que flotaba frente a ella. Luego, sin volverse ni mover sus amorfas extremidades, retrocedió rauda como una flecha, se fue haciendo más y más pequeña hasta convertirse en un punto, y desapareció.

Quenthel sintió una punzada de pesar, pero fue muy fugaz. Entonces sonrió.



Gomph estaba sentado ante una de las ventanas encantadas de su cámara secreta, con los pies cruzados sobre un escabel y una copa de cristal llena de vino tinto en una mano. Había abierto de par en par la ventana con marcos de marfil extrañamente tallados y componía la perfecta imagen de alguien que espera completamente relajado un acontecimiento agradable.

Al menos, ésa era su esperanza, porque, muy a su pesar, el archimago de Menzoberranzan se empezaba a acostumbrar a llevarse buenos chascos.

Su búsqueda de los varones fugados había sido infructuosa; los resultados de las adivinaciones eran tan confusos y contradictorios que no le servían para nada. Seguramente un hechicero muy experto se había anticipado a sus esfuerzos. Sus espías tampoco habían descubierto nada, y lo único que habían conseguido fue morir estrangulados a manos de desconocidos en Myr Este. La única satisfacción, si así podía llamarse, era que su señuelo seguía en libertad y atraía la atención de las sacerdotisas. No obstante, no le cabía en la cabeza por qué Pharaun Mizzrym había considerado necesario masacrar a una patrulla de la Academia.

El archimago tampoco había logrado matar a Quenthel. Las noches pasadas le había enviado demonios y luego se había acomodado delante de la ventana para presenciar cómo cumplían sus órdenes. Por imposible que pudiera parecer, incluso sin su magia su hermana había derrotado a los tres primeros demonios así como a las conspiradoras que Gomph había inspirado. Como si de una broma de mal gusto se tratara, Gomph sólo había logrado matar a un puñado de sacerdotisas menores contra las que no tenía nada y que, de haber seguido vivas, hubieran contribuido a fortalecer Menzoberranzan y a la primera casa. ¡Era para volverse loco!

Pero esta noche las cosas serían distintas, o eso esperaba él. Quenthel había demostrado ser capaz de derrotar a espíritus con algún tipo de forma material, aunque sin duda sucumbiría ante un demonio que se introdujera subrepticamente en su mente.

La ventana encantada ofrecía a Gomph una visión del interior de Arach-Tinilith como si se hallara a pocos metros de distancia. Así vio cómo su hermana y la patrulla encontraban a las desgraciadas a las que el demonio había enajenado al inundarlas con un mal más profundo de lo que cualquier mortal, por muy drow que fuera, podía soportar. El archimago buscaba en su hermana algún signo de temor. Sin duda sería un signo muy sutil, aunque tal vez siendo él su hermano podría percibirlo.

No fue así, y finalmente Quenthel ordenó a sus subordinadas que evacuaran el templo y se sentó a meditar.

El archimago frunció el entrecejo. Era evidente que la arrogante arpía había adivinado lo que ocurría y, en cierto modo, había reaccionado adecuadamente,

aunque de nada le serviría. Gomph había sobrevivido al contacto con la esencia misma del mal, pero él era el mayor mago del mundo y había tomado precauciones, mientras que Quenthel no tendría ninguna de las dos ventajas.

Al cabo de un rato, los rasgos de la gran sacerdotisa se contrajeron en un rictus de sublime crueldad. Gomph lanzó una exclamación de triunfo al comprender que el espíritu infernal se había adueñado de ella. Evidentemente no iba a caer muerta víctima de un aneurisma, ni tampoco iba a suicidarse, pero de todos modos estaba condenada.

Con su personalidad borrada, consumida por el irresistible impulso de degradar y destruir, más pronto o más tarde provocaría a alguien para que la matase.

Pero entonces, Quenthel partió la delgada varita de hueso y desató una magia que expulsó al espíritu infernal de su mente. Pese a su impresionante caudal de conocimientos, Gomph jamás había visto nada igual. Su agente adoptó algo similar a una forma palpable y huyó.

El archimago se levantó de repente y estrelló la copa contra la pared, al tiempo que lanzaba las más terribles maldiciones. Por efecto de sus malignas interjecciones, que martilleaban en el aire saturado con el aroma de loto negro, las llamas verdosas de las velas incombustibles parpadearon.

Luchando por recobrar la compostura se dijo que no importaba. Más pronto o más tarde Quenthel caería. Le enviaría un demonio tras otro hasta que...

¿Qué le habría ocurrido al espíritu infernal? Debería haber obedecido las órdenes de Gomph y atacar una y otra vez hasta derribar los pilares que sostenían la cordura de Quenthel o destruirlos. En vez de eso había huido.

La extraña magia empleada por la drow había roto el vínculo, eso era evidente, pero ¿adonde habría ido el demonio? ¿De regreso a su propio mundo? Probablemente, pero algo, una leve aceleración del corazón o un débil cosquilleo en la nuca, impulsó a Gomph a comprobarlo.

La ventana respondió a su voluntad. Contempló al espíritu infernal enmarcado en ese espacio rectangular, aún visible y tan tangible como el humo, que avanzaba por uno de los pasillos de Sorcere medio volando medio dando tumbos. La presencia del intruso activó una defensa mágica, y sobre la sombra se abatió una lluvia de relámpagos de luz amarilla. No obstante, el demonio se libró y siguió adelante. Un maestro ataviado con una túnica azul se asomó por la puerta de su estudio, vio al espectro y empezó a conjurar, pero el intruso lo detuvo golpeándolo con una de sus informes zarpas. El zarpazo no empujó al mago hacia atrás, ni le dejó ninguna marca, pero se desplomó como un bloque de piedra.

Gomph conjeturó que su agente iba a por él. Tal vez estaba furioso por haberlo dominado por la fuerza, o tal vez Quenthel no se había limitado a romper el control de Gomph sobre el demonio, sino que lo había lanzado contra él.

De un modo u otro, el espíritu representaba una amenaza y, lamentablemente, ni siquiera Gomph sabía de qué era capaz. No obstante, no tenía verdaderos motivos para inquietarse; su magia le permitía enfrentarse a cualquier ente como ése, especialmente si se hallaba en su bastión.

El archimago observó cómo el espíritu infernal atravesaba flotando la puerta de mármol negro de su despacho como agua que atraviesa un colador. A continuación, salvó el escritorio de blancos huesos y se dirigió directamente al acceso oculto a su sanctasanctórum. Alrededor del demonio crepitaron mágicas chispas púrpuras y azules, pero logró pasar y comenzó a ascender como una flecha por el pozo.

Gomph sonrió. Tenía a la criatura exactamente donde quería, pues había creado ese pasaje pensando en cómo defenderlo. Con un solo pensamiento lo destruiría.

Aunque el pozo no tenía existencia material, del agujero del suelo emanó un estrépito metálico y un chirrido cuando ese espacio artificial se dobló sobre sí mismo. Si el espíritu rebelde gritó, su voz quedó ahogada por el fragor.

A Gomph le hubiera encantado oírlo chillar, pero lo importante era que se había librado de él. Probablemente el pozo lo había aplastado hasta destruirlo por completo o, si no, lo habría expulsado, mutilado y confuso, hacia un remoto mundo semimaterial. La crisis había pasado, dejando al archimago con la molestia de transportarse dentro y fuera de su refugio mediante un conjuro hasta que pudiera dedicar las seis horas necesarias a recrear el pozo.

Sin embargo, por no perder el hábito de cautela con el que había eludido a un millar de enemigos, se volvió hacia la ventana y miró.

El espacio aún enmarcaba al espíritu y, hasta donde Gomph podía ver, no había sufrido ningún daño. El demonio avanzaba como una flecha, dando vueltas a través de cortinas de pálida fosforescencia que ocupaban los espacios curvados alrededor del refugio del mago.

Era imposible que la criatura lo encontrara. Nadie podía localizar un refugio oculto en una bruma temporal sin la guía de su creador. De todos modos, el archimago corrió hacia uno de los pentáculos dorados de protección que adornaban el suelo de mármol.

Casi instantáneamente, una ventana distinta estalló hacia el interior, y los marcos saltaron de los goznes. El espíritu entró flotando, y en el proceso recuperó la forma que tenía antes de que Gomph lo transformara en un tipo de demonio. En realidad parecía un dragón sin alas con largos cuernos como los de un toro y un único ojo globular. De hecho el archimago no podía ver ese ojo —se confundía con la negra sombra del cuerpo del espíritu—, pero sentía su torva mirada.

Sintiéndose ligeramente angustiado e inseguro, y furioso por sentirse de ese modo, le gritó:

—¡K'rarza'q! Te he nombrado, te he llamado, te he sometido y soy tu amo. ¡Por el

príncipe que sueña en el corazón del vacío y por la palabra de Naratyr, te ordeno que te arrodilles!

Del espíritu infernal emanó un hediondo y húmedo olor que de algún modo transmitió la esencia de una despectiva risotada. Luego se abalanzó hacia el mago.

«Muy bien —pensó Gomph—, lo haremos a las malas.» El archimago se hundió la hoja curva de su daga ritual en el abdomen.

Tal como había esperado, la criatura se tambaleó, presa de un agónico dolor, pero solamente duró un instante. Entonces él mismo sintió el atroz dolor y se arrancó el athame justo a tiempo de que no le causara una verdadera herida.

K'rarza'q pasó al ataque. Desdeñando el dolor que aún sentía en las entrañas, Gomph recitó un breve encantamiento y extendió un brazo. El aire sonó como una campana, y de sus dedos salió disparada una pequeña bola de fuego roja. La bola se estrelló contra el ente y... nada. El proyectil se desvaneció.

Cuando la criatura llegó al borde del pentáculo, surgió una barrera de luz azul celeste que desapareció con un atormentado gemido al ser atravesada por el espíritu. K'rarza'q inclinó la cabeza y dio una sacudida hacia arriba, clavando así el extremo de uno de sus cuernos en el pecho de Gomph.

El espíritu era totalmente sólido. De no ser por su túnica de archimago y sus otras protecciones, la larga y afilada asta de imprecisa materia habría empalado al hechicero. Lo que hizo fue levantarlo del suelo y lanzarlo al otro lado del refugio. Mientras volaba, Gomph luchó por no perder la conciencia y activar los poderes de levitación de la insignia de su casa.

El poder despertó con una especie de punzada de náuseas, pero al menos despertó. Gomph flotó hasta el suelo tan ligero como un hilo de una tela de araña, salvándose de una caída que le habría roto bastantes huesos.

Tan pronto como notó los pies en el suelo, sacó una varita de madera pulida de la funda que pendía de su cadera izquierda, apuntó con ella y murmuró la palabra clave. Del extremo de la varita brotó una burbuja de cáustico ácido color marrón que salió disparada hacia el espíritu. La burbuja impactó en la máscara ciclópea del ente sin causarle ningún daño.

K'rarzaq atacó. Gomph mantuvo la posición hasta que tuvo a su enemigo casi encima, y entonces pronunció una única palabra. El simple hechizo de teleportación lo envió instantáneamente al otro lado de la habitación circular, a la espalda de su enemigo.

El ente se detuvo bruscamente y lo buscó, confundido. Gomph había ganado un segundo, no más. Rápidamente dejó caer la varita del ácido, agarró una bruñida vara de cornelina tallada en forma de espiral de uno de los estantes con sus herramientas de mago, la alzó sobre su cabeza y comenzó a salmodiar. Esa vara poseía virtudes especiales contra seres pertenecientes a otros niveles de la realidad. Tal vez con ella

podría conjurar un hechizo que atravesara las defensas de su rival.

Al oír su voz, el espíritu infernal se dio media vuelta y corrió hacia él. En esta ocasión cargaba contra el mago sin mover las extremidades, simplemente flotaba a una velocidad aterradora. Manteniendo la cadencia y la entonación como sólo un gran maestro mago podía lograr, Gomph aceleró el ritmo del conjuro. Tenía que acabarlo antes de que el ente se le echara encima.

Lo consiguió, aunque por los pelos. K'rarza'q casi podía tocarlo cuando el conjuro desató la fuerza mágica. Una lanza de cegador resplandor se hundió en el ojo del espíritu infernal.

La hedionda criatura cayó al suelo, y la materia que lo componía se rompió en fragmentos. Gomph sonrió, pero una docena de hebras de esa materia se alzaron frente a él como las víboras del maldito látigo de su hermana.

El archimago agarró con ambas manos la vara escarlata, tal como un maestro de Melee-Magthere le había enseñado siglos atrás durante los seis meses que todos los aprendices de mago debían pasar obligatoriamente en la pirámide de los guerreros. Blandiendo la vara como si se tratara de una simple lanza, golpeó lo que parecía ser el centro hecho jirones de K'rarza'q, que se retorció.

El espíritu infernal estalló en manchas inertes de cieno gris y negro. Los hechizos protectores de Gomph impidieron que alguna de esas manchas le salpicara y contaminara su persona.

La victoria le reportó una cierta satisfacción, aunque la sensación se marchitó enseguida al recordar que no había matado al objeto de su odio, sino que únicamente sobrevivió al resultado de otro intento fallido y descubrió que había subestimado los recursos y las capacidades de Quenthel.

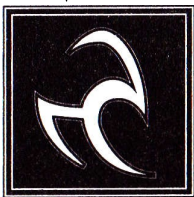
¿Qué era esa varita de hueso? ¿De dónde la había sacado y cómo funcionaba? ¿Se había limitado a quebrar el control de Gomph sobre el demonio o lo había sometido a su voluntad?

Apesadumbrado, se dijo que mientras no dispusiera de más datos sería una locura proseguir los ataques contra un enemigo capaz de volver contra él todo el poder de su hechicería.

Así pues, cesaría las hostilidades.

Con un súbito acceso de inquietud pensó que ojalá su hermana no adivinara quién era el responsable de los ataques.

capítulo



diecisiete

Todos los presentes se quedaron con la boca abierta cuando Pharaun y Ryld entraron tranquilamente en la bodega. Era lógico, pensó el mago. Seguramente en ese inmundo antro jamás se había visto a alguien tan elegante como él: un aristócrata de refinado porte, exquisitos ornamentos, ropa y peinado... bueno, esperaba que el peinado que había tenido que improvisar fuera pasable.

Fuese como fuese, saltaba a la vista que a los goblins, orcos y otros de la misma ralea no les interesaban las apreciaciones estéticas. Susurraban, los fulminaban con la mirada y manoseaban sus armas cada vez que pensaban que los dos elfos oscuros no los miraban a ellos. El miedo y el odio eran palpables en esa sofocante sala de techo bajo. Teniendo en cuenta los desmanes que Greyanna y sus cazadores habían cometido en el Braeryn la noche anterior, era comprensible esa hostilidad, pese a que denotaba una flagrante falta de educación.

Pharaun se preguntó cómo reaccionarían si supieran que su hermana había masacrado a tantos de sus congéneres solamente para tener la oportunidad de matarlo a él, aunque no pensaba averiguarlo.

Con la tranquilidad que le daba saber que Ryld le cubría las espaldas, se acercó tranquilamente a la barra y, con un amplio gesto, derramó sobre ella un puñado de repiqueteantes monedas. Se trataba de la habitual mezcla de monedas que se utilizaban en Menzoberranzan —redondas, cuadradas, triangulares, anulares, octogonales y en forma de araña—, la mitad de ellas acuñadas por la docena larga de principales casas nobles y el resto importadas de otras regiones de la Antípoda Oscura e incluso del mundo de arriba. Todas ellas eran de plata, platino u oro, metales más preciosos de los que se habían visto en ese infecto agujero en una década.

—¡Esta noche invito yo, amigos! —anunció el mago.

El tabernero, un orco retacón de boca torcida que rezumaba saliva y una calva sarnosa, se lo quedó mirando uno o dos segundos, recogió las monedas y empezó a servir un brebaje inmundo almacenado en un asqueroso barril. Los parroquianos, maldiciéndose y amenazándose, corrieron hacia la barra. El mago reparó en que nadie le había dado las gracias.

Tras unos segundos de escrutinio, Pharaun descubrió a otro elfo oscuro sentado en un rincón. Era uno de esos desgraciados que había caído tan bajo, que los

goblinoides lo aceptaban como uno de los suyos.

—Acércate, amigo mío —le pidió Pharaun.

El paria se estremeció.

—¿Yo? —dijo.

—Sí. ¿Cómo te llamas?

—Bruherd —respondió tras un instante de vacilación—, antaño de la casa Duskryn.

—Ya entiendo, hasta que tus aristócratas parientes te dieron la patada. Tenemos mucho en común, Bruherd, pues yo soy un marginado por partida doble. Ven y aconséjame sobre un asunto de vital importancia.

—Yo... bueno, ya estoy bien aquí.

—Sé que no pretendes mostrarte insociable —dijo Pharaun, haciendo bailar chispas azuladas sobre las yemas de sus dedos.

Bruherd suspiró y, cojeando de un modo que revelaba algún tipo de dolencia crónica, obedeció. Era un tipo demacrado, con media docena de forúnculos diseminados por el cuello y la mandíbula. Evidentemente había perdido el *piwafwi* durante su declive, aunque Pharaun notó con algo de sorpresa que aún llevaba una sucia túnica que en otro tiempo era de mago. Con la ayuda del anillo de plata comprobó que la docena de bolsillos no conservaban ni el más mínimo vestigio de magia.

—Podrían matarme por esto —comentó Bruherd, señalando disimuladamente a los goblins—. Sólo me toleran porque creen que ya no tengo ningún contacto con los de mi raza.

—Rezaré para que no te pase nada. Mientras tanto, quiero saber una cosa: ¿cuál de las bebidas que nuestro tabernero guarda en su bodega, sin duda vasta y espléndidamente surtida, es la menos vomitiva?

—¿Vomitiva? —Los labios de Bruherd temblaron—. Al final uno se acostumbra.

—Espero que no.

Pharaun entregó al otro drow una moneda de oro en forma de martillo acuñada en algún que otro enclave enano.

—Di al tabernero que quieres la cosa que burbujea —le aconsejó Bruherd.

—«La cosa que burbujea». Fantástico. Es obvio que me encuentro entre verdaderos entendidos.

—Cualquier bebida servirá —intervino Ryld, que seguía estudiando a los presentes sin rebozo—. Lo importante es brindar por nuestra victoria.

Pharaun esperó un instante antes de echarse a reír entre dientes.

—Se supone que ahora tú tenías que preguntarle a qué se refiere —dijo a Bruherd—, lo cual nos daría pie a alardear de nuestro triunfo.

Nuevamente, los labios del paria temblaron.

—La verdad es que ya no me interesan demasiado los triunfos ni las victorias.

Pharaun meneó la cabeza.

—¡Cuánta amargura hay en el mundo! Me rompe el corazón. ¿No te alegraría saber que nos he vengado a ti y a mí en pequeña medida?

—¿A ti y a mí? —preguntó Bruherd entre dientes.

En el otro extremo de la taberna estalló una escaramuza entre un peludo hobgoblin y un gnoll de rostro lobuno. Alguien lanzó un cuchillo a ambos combatientes que rodaban por el suelo, seguramente sólo para satisfacer su curiosidad de quién lograría asirlo primero.

—Escucha las buenas nuevas y alégrate —dijo el maestro de Sorcere—. Yo soy Pharaun Mizzrym, en primer lugar expulsado de la casa séptima y ahora expulsado de Tier Breche, en ninguno de los dos casos por una causa racional. Indignado, decidí vengarme de la Academia, y con la ayuda de mi amigo, el maestro Argith, igualmente descontento, hoy hemos aniquilado a una patrulla en el Bazar. Tal vez hayas oído rumores.

Bruherd se quedó mirándolos con fijeza. Los kobolds y goblins que también lo habían oído lo imitaron.

—Es cierto —ratificó Ryld.

—¿Fuisteis vosotros? —inquirió Bruherd—. ¿Y alardeáis de ello? ¿Es que os habéis vuelto locos? ¡Os perseguirán!

—Ya nos perseguían antes —repuso Pharaun con toda tranquilidad. Paulatinamente la bodega iba quedando en silencio—. He oído rumores sobre una organización capaz de hacer desaparecer a los muchachos que están descontentos con su suerte en la vida, y creo que tanto Ryld como yo hemos demostrado que ése es nuestro caso.

—No sé de qué me hablas —replicó Bruherd.

—Bueno, supongo que solamente se ponen en contacto con quienes creen que les serán de alguna utilidad, y si me permites que te lo diga...

El mago percibió movimiento por el rabillo del ojo y se volvió justo a tiempo de ver al tabernero caer hacia atrás cortado en dos. Había trepado silenciosamente sobre la barra armado con una espada corta pero Ryld de algún modo lo notó, giró sobre sus talones y lo cortó en dos. El guerrero drow completó el giro con soltura, con *Tajadora* presta.

Pharaun también giró, y vio una masa de infracriaturas que se abalanzaban hacia él. Rápidamente, se sacó de un bolsillo tres piedras grises lisas y empezó a recitar un encantamiento. La gran espada de Ryld pasó fugazmente por el campo de visión del mago, y acabó con dos gnolls que trataban de impedirle que finalizara el hechizo.

Ante él surgió una nube de vapor ardiente. Los orcos y goblins que inhalaban los gases cayeron al suelo. Otros retrocedieron para evitarlos. La bruma desapareció un

momento después.

—Me temo que no puedo permitir que nos matéis y vendáis nuestros cadáveres a las autoridades —dijo Pharaun a la multitud—. ¡Estoy escandalizado, escandalizado de verdad de que lo intentarais! ¿No os alegra que hayamos masacrado una patrulla?

—No quieren que las sacerdotisas os encuentren aquí —les explico Bruherd. El drow no había movido ni un solo músculo durante la escaramuza. Tal vez se había quedado paralizado o había pensado que su mejor esperanza de supervivencia era la pasividad—. Y yo tampoco lo quiero, porque entonces seguramente también nos matarían a nosotros.

—Qué decepción. Pensar que Ryld y yo creíamos haber encontrado a nuestras almas gemelas aquí... Naturalmente, no impondremos nuestra presencia a aquellos que carecen de la fina sensibilidad para apreciarla. Pero antes de marcharnos, aplacaremos nuestra sed. Goblins, gnolls y otros por el estilo, tendréis que marcharos. Buenas noches.

Las infracriaturas los fulminaron con la mirada. Pharaun sabía exactamente qué estaban pensando: ellos eran muchos, y los intrusos sólo dos. No obstante, ya habían visto de lo que eran capaces los dos drows, por lo que a los pocos segundos empezaron a arrastrar los pies hacia la salida, dejando tras de sí a sus compañeros inconscientes en el suelo.

—Estáis locos —sentenció Bruherd—. Tenéis que ocultaros donde sea durante unos cuantos años. Dad tiempo a las matronas y a la Academia para que olviden.

—Por desgracia, me temo que somos inolvidables —repuso Pharaun—. Puedes irte, si eres capaz de renunciar a nuestra compañía.

—Locos —repitió el paria. Cojeó hasta la puerta y se marchó como los demás.

—Ahora, comencemos la eterna busca drow de «la cosa que burbujea» —dijo Pharaun desde detrás de la barra.

Ryld contempló a los goblins durmientes como si tratara de decidir si clavarles la espada o no.

—Continúo creyendo que es una mala idea —afirmó el maestro de armas.

Con cuidado de no mancharse las botas, Pharaun rodeó las dos sangrientas piezas del tabernero e inspeccionó un estante con botellas y jarras.

—Siempre dices lo mismo y siempre te equivocas. Los goblinoides darán noticia de nuestro paradero allí adonde vayan. Más pronto o más tarde los descartados se enterarán.

—Al igual que tu hermana y todos aquellos a los que hemos fastidiado.

Pharaun destapó una jarra. En vista de que el acre líquido que contenía no burbujeaba, la descartó.

—¿Apostamos a quién llegará primero?

—De un modo u otro nos matarán —resopló Ryld.

—De haber tenido ganas de oír la deprimente voz del pesimismo, no habría dejado marchar a nuestro buen amigo Bruherd —dijo el mago mientras inspeccionaba un bote lleno de un turbio líquido—. Mira, un bote de salchichas, por si quieres romper el ayuno, aunque no respondo de los ingredientes. Me ha parecido ver un cuerno de kobold flotando en la salmuera.

A continuación abrió una botella de cristal provista de un largo cuello doble curvado, y el líquido siseó.

—¡Aja! He encontrado el mejunje que nos ha recomendado Bruherd.

—Ha llegado alguien —anunció el guerrero.

El mago se dio media vuelta. Dos figuras descendían la escalera. Tenían la apariencia de orcos, con melenas hirsutas y enmarañadas y orejas lupinas, pero gracias al anillo de plata Pharaun se dio cuenta de que ese aspecto no era más que una ilusión que enmascaraba a dos elfos oscuros. El mago percibió las máscaras en forma de velos translúcidos colocados sobre la realidad.

Rápidamente informó a Ryld de la verdad con el lenguaje de signos drow.

—¡Bienvenidos, caballeros! —los saludó el mago—. Mi camarada y yo os hemos buscado por todas partes.

—Lo sabemos —replicó el más alto de los recién llegados, el cual no se mostró nada sorprendido de que un maestro de Sorcere hubiera descubierto instantáneamente el disfraz. Se trataba de Houndaer Tuin'Tarl, uno de los varones desaparecidos de mayor rango y uno de los primeros en desaparecer, por lo cual era muy probablemente uno de sus líderes. Ataviado con ricas sedas y terciopelos, rodeado por las auras mágicas de sus numerosas posesiones y pavoneándose de aquel modo, ciertamente parecía un príncipe de las razas inferiores. Se adornaba la espesa y larga melena con cristales, lo cual creaba un efecto muy estético, tenía los ojos muy juntos, una mandíbula prominente y parecía saber cómo manejar la cimitarra que le colgaba a un lado. También se veía algo tenso.

—Hace mucho que lo sabemos —añadió la segunda figura, que Pharaun no reconoció.

A primera vista parecía un anodino plebeyo, con las manos menudas y ágiles de un artesano muy experto en los trabajos más delicados. No obstante, la daga metida en el fajín resplandecía con potentes encantamientos, al igual que otro objeto oculto bajo el jubón. Era evidente que había superpuesto dos disfraces.

—Pues os habéis tomado vuestro tiempo antes de ponerlos en contacto —comentó Ryld—. Supongo que es comprensible.

—Así es —replicó Houndaer, avanzando junto con su compañero. Un goblin gimió, y el noble le propinó un puntapié para hacerlo callar—. ¿Por qué nos buscabais?

Pharaun salió de detrás de la barra y contestó.

—Tenemos entendido que ofrecéis refugio a los varones a los que les desagrada vivir sometidos a sus parientes femeninas y que, por la razón que sea, no aspiran a ingresar en la Academia, ni en un clan mercader, ni en Bregan D'aerthe. Si es así, nos gustaría unirnos al grupo.

—Pero vosotros dos ya ingresasteis en la Academia, en la que habéis alcanzado una posición preeminente —objetó el aristócrata—. Algunos opinarían que mis asociados y yo deberíamos desconfiar por eso.

La boca provista de colmillos del falso orco reproducía a la perfección los movimientos de sus verdaderos labios. Ni siquiera Pharaun podría haber creado una ilusión más perfecta.

—Estás hablando del pasado —repuso el mago—. Sin duda sabrás que he caído en desgracia, y que al maestro Argith la vida en Melee-Magthere le parece aburrida y tediosa. —Los oscuros poderes sabían que su descontento amigo no tendría problemas para convencerlos de ello—. Necesitamos cambiar de vida.

Houndaer asintió.

—Me alegra oír eso, pero ¿quién nos asegura que no eres un agente enviado por las matronas para encontrarnos?

—¿Y si lo juro solemnemente? —sonrió Pharaun.

Todos rieron entre dientes, incluso Ryld y el varón con la daga. Ambos se mantenían en silencio, vigilando con atención mientras sus respectivos camaradas, más locuaces, hablaban.

—No, en serio —prosiguió el hechicero—, si lo que hicimos en el Bazar no os convence de nuestra buena fe, no sé qué otra prueba os podemos ofrecer. Pero ha servido, ¿verdad? De otro modo no estaríais aquí. Así pues, a no ser que haya algo en nosotros que grite la palabra espía...

—Tienes razón —lo interrumpió, sonriente, el falso plebeyo, y añadió dirigiéndose a Houndaer—: A mí me parecen sinceros y, si no lo son, dudo que lográsemos arrancarles la verdad interrogándolos en ese hediondo antro goblin. Regresemos a casa antes de que algún servidor de las sacerdotisas venga a meter las narices aquí y nos encuentre. De un modo u otro, al final todo se aclarará.

Por un momento, el poder del anillo plateado de Pharaun flaqueó, y el tono suave y civilizado del drow sonó realmente como el gruñido de un orco, e incluso olía como una sucia criatura inferior.

El noble Tuin'Tarl apretó los labios. Pharaun sospechó que no le gustaba recibir consejos de nadie, ni siquiera de su compañero.

—Sólo estoy siendo precavido —se defendió—, tal como tú deberías serlo, pero tal vez tengas razón. Si venís a nuestro bastión no habrá marcha atrás —advirtió a los maestros—. Os sumáis a nuestra causa o morís.

Pharaun sonrió de oreja a oreja.

—Muy bien dicho. Ya veo que sigues el espíritu de las miles y miles de conspiraciones anteriores. Guiadnos.

—Con sumo gusto —repuso el noble con una maliciosa sonrisa—, pero antes debéis rendiros y entregarnos las armas y esa capa llena de bolsillos.

El mago enarcó una ceja.

—Pensaba que habíais decidido confiar en nosotros.

—Ahora os toca a vosotros confiar —fue la respuesta de Houndaer.

Pharaun entregó su *piwafwi*, la ballesta de mano y la daga. Le preocupaba que Ryld se negara a entregar las armas. No le extrañaría que el guerrero decidiera que, antes que entrar desarmado en la boca del lobo, prefería someter allí mismo a Houndaer y a su compañero, y luego sacarles toda la información posible.

La pega de esa estrategia radicaba en que era posible que Houndaer y el otro no estuvieran al corriente de todos los secretos místicos de los conjurados en conjunto, y quienes los conocían podían huir en vista de que los dos emisarios no regresaban. En ese caso, seguramente los dos maestros impedirían la revuelta goblin pero no conseguirían adquirir el extraordinario poder que ansiaban.

Además, sería mucho más divertido unirse a ellos y luego atacarlos desde dentro.

Al parecer, Ryld compartía esa misma perspectiva del asunto, o sencillamente se limitaba a seguir al mago, pues entregó a Houndaer a *Tajadora* y el resto de las armas sin ni una palabra de protesta.

Houndaer Tuin'Tarl se metió una mano en un bolsillo y sacó una piedra, que lanzó al aire. La piedra estalló de un modo extraño, torcido, desgarrando el aire y abriendo un tajo del tamaño y la forma de un sarcófago puesto de pie, del color de la luz que se percibe con los ojos cerrados.

—Vosotros primero —dijo, invitando a los dos maestros a pasar.

—Muchas gracias —replicó un sonriente Pharaun.

«¿Era tan sencillo como eso?», se preguntó Pharaun. Estaba experimentando una especie de anticlímax, lo cual era ciertamente absurdo. Les había costado tanto llegar hasta allí...

Atravesó el portal sin notar la habitual sensación de giro y vértigo que solía acompañar a la teleportación. Excepto por una fracción de segundo de ceguera, fue como pasar de una habitación a la siguiente. El único problema fue la draña que esperaba al otro lado.

El mago pugnó por no dejar escapar ningún sonido. Pese a ello, la enorme criatura —mitad araña mitad drow—, armada con un arco y una aljaba llena de flechas colgada a la espalda desnuda, se volvió hacia él. Pharaun no temía a ninguno de esos aberrantes seres, aunque sólo la diosa sabía en qué tipo de trampa había caído. Rápidamente, giró hacia el portal mágico, pero Ryld ya lo había atravesado.



Ryld, que había matado a no pocas drañas en las cavernas que rodeaban Menzoberranzan, supo que ésa en concreto —un ser híbrido con cabeza, brazos y torso de un drow varón, y el abdomen y las patas segmentadas de una colosal araña— era más grande que la media; un robusto ejemplar de su especie, si es que podía hablarse de especie. Las drañas no eran seres creados por la naturaleza sino por la magia. A veces, cuando la diosa consideraba que uno de sus adoradores era irreverente, el castigo consistía en su transformación a manos de un círculo de sacerdotisas y de una de las demoníacas doncellas de Lloth llamadas yochlol.

Naturalmente, apenas puso un pie fuera del portal los ojos del guerrero se posaron sobre la aberrante y venenosa criatura, pero como hubiera hecho cualquier guerrero competente, y evidentemente no había hecho Pharaun, asimismo se fijó en la disposición de toda el área.

El portal los había transportado a una enorme sala sin muebles, con numerosas aberturas a lo largo de sus paredes. Era el tipo de sala central que en los castillos conectaba las diversas alas. Ryld vio a algunos varones drows paseando por ella y, aunque ninguno de ellos se había aventurado cerca de la draña, no se preparaban para atacarla ni tampoco para huir de ella. Tampoco la draña parecía a punto de atacar, aunque contemplaba a los recién llegados con el ceño fruncido.

Complacido porque, para variar, en esa ocasión iba un paso por delante de su inteligente amigo, Ryld agarró al mago por un hombro.

—Tranquilo —le dijo—. No te pongas en evidencia.

El mago miró a su alrededor, y luego sonrió.

—Tienes razón. Nuestros amigos no nos han tendido una trampa. La draña está mágicamente sometida.

—No.

Ryld echó un vistazo atrás y vio que los dos falsos orcos habían cruzado asimismo el portal, que temblaba a sus espaldas. Había hablado el más alto y más locuaz de ambos.

—Las drañas nos ayudan por voluntad propia.

—Interesante —comentó Pharaun.

En un abrir y cerrar de ojos los orcos se transformaron en el noble guerrero Houndaer Tuin'Tarl, al que Ryld había entrenado, y un artesano drow. El príncipe cerró el portal con un gesto del brazo.

—¿Sigues usando ese ataque indirecto con segunda intención? —le preguntó Ryld—. Era un movimiento muy bonito.

Por primera vez Houndaer esbozó una sonrisa que no era ni malintencionada ni recelosa.

—¿Lo recuerdas, maestro? Hace tanto tiempo que me sorprende incluso que me recuerdes a mí.

—Yo siempre recuerdo a los que aprenden de verdad.

—Bueno, muchas gracias. Me alegro de teneros de nuestro lado, y vosotros también os alegraréis. Van a ocurrir grandes cosas. —La draña se acercó rápidamente a ellos—. Ah, aquí viene Tsabrak. Comprobaréis que no posee una mente lenta ni inútil y, no obstante, nos apoya.

De hecho, la draña no parecía especialmente amistosa. Tenía unas patas más largas que las piernas de los drows y los miraba desde arriba con ojos llenos de locura y odio. Ryld supuso que Tsabrak había entrado en una alianza típica de Menzoberranzan: se había aliado con los fugitivos para obtener algún beneficio práctico, aunque seguía odiando a todos los drows sin excepción por haberlo deformado y expulsado.

—¿Qué significa esto? —gruñó la draña, enseñando los colmillos que le molestaban un poco al hablar—. ¡Syrzan dijo que no!

Syrzan no era un típico nombre drow, aunque Pharaun no tenía ni idea de a qué raza podía pertenecer. Echó una fugaz mirada a Ryld, y el guerrero, con un sutil encogerse de hombros, le dijo que tampoco él lo sabía.

—Syrzan es mi aliado, no mi jefe —declaró Houndaer, fulminando a su vez a la draña con la mirada—. Yo tomo mis propias decisiones, he decidido que estos dos caballeros pueden sernos de utilidad. Son maestros de Tier Breche y...

—¡Sé quiénes son! —gritó Tsabrak, escupiendo motas de espuma tal vez mezcladas con veneno—. ¿Me tomas por una bestia descerebrada? ¡Yo también estudié en Tier Breche como todo el mundo!

—En ese caso, te darás cuenta de lo útiles que pueden ser sus talentos —dijo el artesano— y qué improbable es que nos causen algún mal, especialmente después de que el príncipe los haya desarmado.

—Dinos simplemente dónde está Syrzan para que pueda disipar tus temores.

Ryld se dijo que debía de tratarse de otro varón.

—No puedo. Se ha ido —anunció la draña.

—¿Adonde? —quiso saber Houndaer.

—¿A agitar a los esclavos? ¿A conseguir más fuego mágico de su fuente secreta? ¿Cómo queréis que lo sepa? Vigilad a esos dos hasta que vuelva.

—Eso haremos —repuso el noble—. El maestro Argith y yo rememoraremos viejos tiempos. Esperaremos juntos en la habitación en la que Syrzan interrogó a los otros reclutas.

—Si tanto temes que los maestros nos causen problemas, tal vez deseéis acompañarnos —le sugirió el artesano.

Pharaun dirigió una radiante sonrisa al sanguinario engendro y le dijo:

—Por favor, ven. Tengo un montón de dudas sobre la existencia de las drañas que me quitan el sueño desde hace años.

Tsabrak no le prestó atención, sino que lanzó una furibunda mirada a Houndaer y al artesano, como si sospechara que le estaban tomando el pelo.

—Iré —dijo al fin—. Tiene que vigilarlos alguien con un poco de sentido común.

Los maestros y sus anfitriones, o captores, emprendieron la marcha por un laberinto de pasillos. Fiel a su palabra, Pharaun acribilló a Tsabrak con preguntas y, en vista de que la draña no respondía, se lanzaba alegremente a largas elucubraciones sobre el asunto.

Ryld no le escuchaba. Estaba demasiado ocupado estudiando la ciudadela de los rebeldes: un lugar lúgubre, polvoriento y silencioso, en el que el monólogo de Pharaun resonaba. No se veían sirvientes, sino únicamente drañas y varones huidos, muchos de los cuales reconocían a sus antiguos maestros y los miraban con curiosidad después de que hubieran pasado. Los muros mostraban las huellas de ataques mágicos, relámpagos y chorros de ácido.

Todo indicaba que los conspiradores se ocultaban en la residencia de una casa aniquilada por sus enemigos. Nadie podía tomar posesión de la fortaleza de una familia exterminada sin el permiso de la matrona Baenre, y pocos osarían pedirlo. Los castillos abandonados tenían fama de ser lugares embrujados que transmitían enfermedad, locura y mala suerte. Como si quisieran tentar a la mala suerte, los conspiradores habían rasgado las numerosas capas de telarañas allí donde impedían el paso, e incluso en rincones en los que no molestaban a nadie.

En un momento dado, los maestros y sus vigilantes pasaron delante de una hilera de pequeñas ventanas octogonales. No tenían cristal, pero aún quedaban las varillas de piedra caliza del emplomado. Ryld miró afuera y vio, muy abajo, mansiones que brillaban con un resplandor verde y violeta. Los fugitivos se habían refugiado en un castillo construido en una estalactita que colgaba del techo de la caverna. Sin duda les había atraído lo aislado de su ubicación.

Enseguida, el grupo llegó a su destino: una capilla con hileras de bancos, un torcido pasillo que serpenteaba hasta el centro, un altar asimétrico de basalto y murales que refulgían con fosforescencia plateada tallados en bajorrelieve en paredes y techo. Para sorpresa de Ryld, los murales no representaban el Laberinto de los Demonios sino a otros infiernos sin arañas ni yochlols ni la misma diosa Lloth. Al parecer, la familia que antaño habitara esa fortaleza adoraba a deidades prohibidas. Tal vez eso había contribuido a su caída.

Los elfos oscuros tomaron asiento en los bancos. Pese a que Houndaer y el otro drow parecían haber aceptado la explicación de los dos maestros sobre por qué habían abandonado Tier Breche, no les devolvieron el equipo. Tsabrak se acurrucó al lado mismo de la puerta y estiró las patas a ambos lados.

—Una decoración notable —comentó Pharaun—. No he podido dejar de notar que son imágenes de Cyric, Orcus, Bañe, Ghaunadaur y Vhaeraun. Una excelente

selección de deidades para el fiel que sabe elegir, sí señor.

—No buscamos un nuevo dios —le espetó Houndaer.

—De eso estoy seguro. Me pregunto si tendríais la amabilidad de explicarnos al maestro Argith y a mí qué pretendéis conseguir con vuestro ambicioso y glorioso plan. Y por qué ahora.

—¿Por qué ahora? —repitió el joven noble.

—Nuestra hermandad existe desde hace décadas —interrumpió el plebeyo—, aunque hace poco que decidimos fugarnos y residir aquí a tiempo completo. Antes nos limitábamos a reunirnos una o dos horas cada quince días más o menos.

—Si eres un varón y estás muy descontento de la posición que ocupas en Menzoberranzan, necesitas algún tipo de refugio, ¿no os parece? —agregó Houndaer.

—Desde luego —convino el mago—. Aunque otros optan por un clan mercader, la Academia o Bregan D'aerthe.

Houndaer hizo un gesto de desdén.

—Ahí van los que simplemente quieren huir de las matronas. Ésta es una fortaleza para aquellos varones que desean volver del revés la jerarquía en Menzoberranzan y colocarse ellos en la cúspide. ¿Por qué no? ¿Acaso nuestros magos e incluso nuestros guerreros no son tan poderosos como las sacerdotisas?

—Ciertamente, ahora que las sacerdotisas han perdido su magia, sí —repuso Pharaun con una amplia sonrisa.

—¿Lo sabes? —Houndaer acusó sorpresa.

—Lo he deducido. Obviamente vosotros también lo sabéis o no iríais por ahí rompiendo telarañas simplemente para divertirnos, por no mencionar el hecho de poner en marcha vuestro plan maestro. Pero me gustaría oír cómo lo averiguasteis y si conocéis el porqué.

—No sabemos por qué —admitió Houndaer—. Empezamos a sospechar cuando algunos de nosotros vimos cómo unas sacerdotisas morían luchando con gricks en el Bauthwaf. De haber empleado hechizos esas zorras se habrían salvado, pero no lo hicieron, por lo que dedujimos que simplemente no podían. Después de eso mantuvimos los ojos bien abiertos y atacamos a algunas para comprobar cómo se defendían. Todo lo que averiguamos apoyaba nuestra teoría.

Pharaun suspiró.

—Entonces no estáis en contacto con un locuaz informante perteneciente al reino divino. Al igual que yo, os limitasteis a observar y sacar conclusiones. Qué lástima. ¿No teméis en vuestra ignorancia que Lloth reavive la magia de las sacerdotisas justo en el momento menos oportuno?

—Tal vez la diosa ha abandonado a las sacerdotisas porque ha llegado el momento de que seamos nosotros quienes mandemos —sugirió el plebeyo—. ¿Quién sabe? En cualquier caso, es nuestra oportunidad y la estamos aprovechando.

—¿Vuestra oportunidad para qué? —preguntó Ryld—. Habláis como si quisierais rebelaros, pero en vez de eso estáis incitando una sublevación de esclavos.

—¡Maldita sea! ¿También sabéis eso?

—Lo descubrimos por casualidad mientras os buscábamos —explicó Pharaun, y se arregló un mechón de pelo que se le había descolocado. Bajo el suave resplandor de las tallas, su blanca cabellera brillaba como la carne de un fantasma—. Como el maestro Argith ha dicho, a primera vista no se entiende en qué os ayudará poner histéricas a las criaturas inferiores.

—No te quedes en la superficie —respondió Houndaer—. No somos tan estúpidos como para pensar que podemos derrocar el matriarcado enseguida. Incluso despojadas de sus hechizos, nuestras madres y hermanas son demasiado poderosas. Asimismo disponen de talismanes, fortalezas y, sobre todo, tropas y vasallos que les sirven porque las temen.

—Empiezo a comprender —dijo Pharaun—. Me disculpo por haberos subestimado. Esta no es más que la táctica preliminar en un juego de sava que durará muchos años.

—Cuando la lucha envuelva a todo Menzoberranzan, y las sacerdotisas deban enfrentarse a la revuelta sin sus hechizos, su debilidad será evidente para todos. Mientras tanto, nuestra hermandad aprovechará el caos para asesinar a las mujeres que suponen un mayor obstáculo a nuestras ambiciones. Con suerte, los orcos matarán a unas cuantas más. Cuando acabe la jornada la posición de nuestro sexo en el gran esquema general habrá mejorado considerablemente, y todos los varones de la ciudad empezarán a aspirar a la supremacía.

»En los años venideros los miembros de la hermandad trabajaremos sin descanso para reducir el poder de las matronas y arrebatárselo. Un día no muy lejano veremos a un varón al frente de una casa noble, y, al final, todas ellas serán dominadas por varones.

Sonrió y agregó:

—Huelga decir que serán varones pertenecientes a la hermandad. Me encantará regir la casa Tuin'Tarl, e imagino que tú, hermano de Sorcere, no dirías que no a conseguir la supremacía en tu familia.

—En efecto. Pero eres demasiado astuto como para haber olvidado que todos nosotros somos unos descastados...

—Nuestras familias nos acogerán con los brazos abiertos una vez que las hayamos debilitado tanto que necesiten refuerzos desesperadamente. Nos inventaremos relatos de viajes a remotos lugares de la Antípoda Oscura o algo así. Cuando estén desesperadas no les importara dónde hayamos estado.

—Lo habéis planeado todo con tanta astucia que sólo veo un posible fallo. ¿Qué pasa si los goblins y gnolls consiguen de verdad masacrarnos a todos o, al menos,

infligir tanto daño a nuestra ciudad que la devastación nos rompa el corazón?

Houndaer se quedó mirando al mago, y estalló en carcajadas.

—Por un momento creí que hablabas en serio, mago.

—Te pido perdón —dijo Pharaun, sonriendo—. Me temo que me gusta bromear en los momentos menos oportunos, tal como el maestro Argith puede atestiguar.

—Supongo que es tan probable oírle atestiguar eso como que llegue a dominar todas las lecciones sobre estrategia con las que me machacó —comentó Houndaer, mirando con una sonrisa a Ryld.

—Lo hiciste —fue la réplica del guerrero, y tal vez tenía razón. Sus instintos le decían que ese plan, por descabellado que fuera, podía funcionar, y de repente se dio cuenta de que no sabía qué pensar sobre ello.

Él y Pharaun se habían infiltrado entre los fugitivos para traicionarlos, para aplacar al archimago y también porque Pharaun albergaba la esperanza de que alcanzarían una posición de más poder, lo cual curaría de modo permanente a Ryld de su anterior insatisfacción. Pero los conspiradores le ofrecían un alto rango y un papel en una gran aventura. Tal vez ambos maestros debían convertirse en los rebeldes que fingían ser.

El guerrero echó un vistazo a Pharaun. Con un movimiento de los dedos tan sutil que nadie más pudo ver, el mago le transmitió una sola palabra en el lenguaje mudo: *resiste*.

Ryld lo interpretó como que su amigo, haciendo gala de su habitual agudeza, le había adivinado el pensamiento y lo exhortaba a que se ciñera al plan original. El guerrero le dirigió un asentimiento casi imperceptible. Ignoraba si Pharaun había tomado una sabia decisión, aunque no olvidaba que no estaría allí escuchando esa conversación apocalíptica si su amigo no le hubiera pedido ayuda. Cuando todo estuvo dicho y hecho, Ryld abandonó Melee-Magthere para ayudar al mago a conseguir sus objetivos —los de Pharaun—, y eso seguiría haciendo.

—Me imagino que las drañas os habéis unido a la conspiración porque los muchachos os han prometido un lugar de honor en la espléndida Menzoberranzan del futuro —dijo Pharaun a Tsabrak—. Quizá incluso os han prometido que hallarán el modo de volveros a convertir en drows.

—Más o menos —replicó Tsabrak en tono despectivo—. Aunque la mayoría nos hemos unido por la oportunidad de matar a montones de sacerdotisas.

—No os culpo, la verdad. Bueno, caballeros, vuestros planes son inspiradores, y me quedo corto. Me alegro de que os hayamos encontrado.

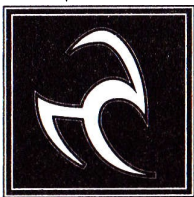
—Y yo —apostilló Ryld.

—Sólo hay dos cosas que aún me tienen confuso —prosiguió el mago—: Syrzan y el profeta. ¿Son la misma persona? Ya veo por vuestras caras que sí. ¿Quién es de verdad ese tal Syrzan y qué poder usa para embelesar a los goblins?

—Creo que ahora mismo vas a averiguarlo —le contestó Houndaer.

Un instante después, algo zumbó en el aire. Era casi como un ruido, pero sin serlo. De hecho, era una sensación puramente mental. Pharaun se volvió para ver cómo Tsabrak se apartaba rápidamente del umbral, en el que se recortó una figura ataviada con una túnica. Por un momento Ryld se sintió desconcertado. Temeroso de que ya fuese demasiado tarde, saltó del banco.

capítulo



dieciocho

A poca distancia del pie izquierdo de Faeryl se veía una dama de hierro moldeada como un bufón regordete con su característica gorra y cascabeles. Estos parecían reales, y era evidente que tintineaban mientras la víctima se retorció en el interior. Por la rendija que dejaba la puerta no se distinguían los pinchos que había dentro.

Justo enfrente, una cadena y un gancho colgaban de su polea esperando un prisionero al que alzar, mientras que un potro de tortura esperaba para descoyuntarlo. A la izquierda, un brasero irradiaba un deslumbrante calor, y una colección de sondas, cuchillos y tenazas colgaban de sus respectivas clavijas. Su némesis, el menudo varón adornado con las horrendas chucherías, estaba repantigado en una silla de hierro con grilletes sujetos a los reposabrazos.

Eso era todo lo que la embajadora podía ver, desnuda y atada a un poste modelado en piedra caliza. Tenía hambre y sed, y le dolía el cuerpo por llevar tantas horas de pie en la misma posición. Las cuerdas le rozaban, y tenía un terrible dolor de cabeza. No obstante, aún no había sufrido de veras en esa asfixiante cámara de tortura, y adivinaba por qué. Un mensajero había ordenado a los verdugos que no empezaran la diversión hasta que llegara Triel.

Faeryl había tratado de entablar conversación con el menudo varón y los carceleros, pero sin obtener respuesta ni de uno ni de los otros. Su último recurso era luchar por dominar sus pensamientos; no quería ni imaginar todo lo que la matrona Baenre podría hacerle, aunque había asistido a tantas sesiones de tortura que costaba no visualizar las posibilidades.

Rodeados y superados en número, las hijas e hijos de Ched Nasad habían ido muriendo uno tras otro. Mientras Faeryl contemplaba la carnicería los ojos le dolían por el esfuerzo de contener las lágrimas. Naturalmente no «amaba» a sus servidores, pero estaba acostumbrada a ellos, incluso apreciaba a algunos, y sabía que sin su séquito no era nada, tan sólo una sacerdotisa en desgracia en un país de enemigos despojada de su diosa y de su hogar.

Fue entonces cuando el menudo varón la atacó y usó magia para confundirla y dejarla fuera de combate. Cuando despertó estaba ataca a la estaca de piedra.

Se oyó el crujido de una puerta y el murmullo de voces. Un sexto sentido avisó a la embajadora de que por fin había llegado Triel. Cerró los ojos, inspiró profundamente y exhaló con lentitud, tratando de calmarse. No mostraría temor. Lo

único que le quedaba era la dignidad, al menos durante un rato, hasta que sus captores se la arrebataran a fuerza de golpes y fuego.

Triel y su draegloth aparecieron por la entrada que, al parecer, comunicaba con espacios más salubres de Gran montículo. La matrona Baenre sonreía enseñando los colmillos, al igual que Jeggred, que andaba a saltos junto a su madre sobre sus cabrunas piernas.

El menudo varón se levantó y ejecutó una reverencia.

—Buen trabajo, Valas —le felicitó Triel—. ¿Os dieron problemas los Zauvirr?

—Trataron de escapar disfrazados. Casi lograron engañar al vigía pero una vez éste se dio cuenta de lo que ocurría todo salió según lo planeado.

Triel sacó una repleta bolsa que parecía demasiado grande y pesada para la diminuta mano del elfo.

—Cuando necesite de nuevo los servicios de Bregan D'aerthe os enviaré un mensajero —dijo la matrona.

Valas cogió la bolsa y se retiró con otra reverencia. Entonces Triel y su monstruoso hijo centraron su atención en la prisionera.

—Buenas noches, matrona —la saludó Faeryl—, ¿o debería decir buenos días?

Extendiendo las manos en pose de lucha, con las garras prestas y las fauces abiertas, Jeggred arremetió contra la prisionera. A su pesar Faeryl se estremeció. Garras y colmillos se detuvieron a pocos centímetros de su piel. El draegloth se alzaba imponente ante ella, muy cerca como un amante que quisiera abrazarla. Le pasó una afilada uña por mejilla, acercó el dedo a su bestial hocico y lo chupó; sobre la frente de Faeryl goteó un poco de baba caliente y viscosa mezclada con gotas de su propia sangre.

—Cuidado —dijo la embajadora con la mayor despreocupación posible—. Si vuestro hijo me mata rápidamente, arruinará la diversión.

Jeggred emitió un sonido grave y chirriante. Faeryl fue incapaz de decidir si gruñía o reía.

—Lo subestimas —replicó Triel—. Lo he visto matar a ocho prisioneros en ocho segundos, pero también lo he visto pasarse días y días despedazando a una pequeña hada, arrancándole un pedacito de carne cada día. Depende de su humor y, por supuesto, de lo que yo le ordene.

—Naturalmente. —El corte superficial en la mejilla empezaba a escocerle. Jeggred le resiguió los labios con una garra sin llegar a cortar, no todavía—. Espero que la mocosa apreciara tal honor.

—No sabría decírtelo. ¿Y tú? ¿Lo apreciarás?

—Desgraciadamente, excelsa madre, no podré gozar con un honor que sé que no merezco.

Sin dejar de acariciar el rostro de la prisionera con una garra, Jeggred levantó una

de las manos pequeñas que, excepto porque estaban cubiertas de un fino vello, en nada se diferenciaban de las de un elfo oscuro normal. Agarró una oreja de Faeryl y se la retorció, causándole una punzada de dolor tan brutal que la embajadora no pudo reprimir un grito ahogado. Cuando al fin la soltó, la oreja le seguía doliendo y le zumbaba el oído. Se preguntó si el draegloth le habría causado un daño permanente, aunque en realidad poco importaba; en adelante la sordera iba a ser el menor de sus problemas.

—Preferiría que no negases tu culpabilidad —suspiró la delicada y menuda matrona—. La verdad, ya me aburre.

—¿Incluso cuando es verdad? —Faeryl sintió un corte que le sangraba bajo un ojo. Cuando Jeggred le había retorcido la oreja, sin querer ella misma se había cortado con la garra.

—No seas pesada —la reconvino Triel—. Estabas huyendo, lo cual prueba tu culpabilidad.

—Lo único que prueba es que alguien ha envenenado vuestra mente contra mí —replicó Faeryl. Jeggred le cogió un mechón del pelo y tiró de él con fuerza—. Odio ser condenada injustamente.

—¿Creías que ibas a escapar de mí si regresabas a Ched Nasad? —preguntó Triel—. Mi palabra es ley también allí.

—¿Cómo lo sabéis?

Jeggred la abofeteó con una de sus enormes manos de guerrero, haciendo oscilar su cara a un lado y a otro. Por un momento el dolor paralizó su mente. Cuando recuperó los sentidos, notó el sabor de la sangre en la boca.

El draegloth se agachó, y acercando su bestial faz a la de Faeryl gruñó:

—Respetar a la elegida de Lloth.

—No era mi intención faltáros al respeto —se defendió Faeryl—. Lo único que digo es que, por lo que sabemos, podría estar sucediendo cualquier cosa en Ched Nasad, por ejemplo que la hubieran invadido señores de los mantos, o estuviera sepultada bajo un mar de lava. Lo dudo y espero que nada de eso haya pasado, pero no lo sabemos con certeza. Debemos averiguarlo, y por ello trataba de regresar. No para revelar la debilidad de las sacerdotisas de Menzoberranzan a alguno de nuestros numerosos enemigos. Nada más lejos de mi intención. ¡Por la madre de las bajas pasiones! Yo también comparto esa debilidad. Mi intención era conseguir información, restablecer la comunicación...

—Ya te he dicho que estoy en comunicación con Ched Nasad —la interrumpió Triel.

—Para restablecer una comunicación fiable —insistió Faeryl, haciendo hincapié en la última palabra—. Para seros útil y demostraros que soy una fiel súbdita vuestra, nunca una traidora.

—Bah, mis fieles súbditas me obedecen —declaró la matrona con desdén.

Faeryl tenía ganas de llorar, no de miedo —aunque estaba aterrada—, sino de frustración. Jeggred le acarició la arteria carótida con la garra.

—Matrona, os lo suplico: permitidme encararme con la persona que me ha difamado. Dadme una oportunidad para demostraros mi lealtad. ¿Tanto os cuesta imaginar que alguien os mienta? Vuestros cortesanos se calumnian unos a otros sin cesar para ganar vuestro favor. ¿Tan imposible es que alguien o algo en Ched Nasad os esté mintiendo incluso ahora y os asegure que todo va bien pese a que pasan las semanas y los meses sin que llegue una sola caravana?

Triel vaciló, y Faeryl sintió una chispa de esperanza. Pero la reina nominal de Menzoberranzan dijo al fin:

—Eres una mentirosa, y tus mentiras no te servirán de nada. Si quieres que me muestre clemente contigo dime para quién trabajas: ¿para los svirfeneblins, los aboleths, otra ciudad drow?

—Sólo os sirvo a vos, santa madre.

Faeryl pronunció estas palabras sin ninguna esperanza, pues se daba cuenta de que jamás convencería a la matrona Baenre de su inocencia. Para Triel era demasiado duro tratar de estar a la altura de sus predecesoras, demasiado duro gobernar en estos tiempos desesperados, demasiado duro tomar decisiones. Así pues, no iba a reconsiderar una de las pocas que había conseguido tomar, por absurda que fuese.

Jeggred golpeó y golpeó a Faeryl hasta que la drow perdió la cuenta de los golpes. Finalmente, el tiempo pareció desvanecerse, y el draegloth ya no le pegaba. ¿Para qué? Ya la había dejado sin fuerzas. De no ser por las cuerdas que la sostenían, se habría desplomado. Notaba bajo la lengua un diente roto y todo lo que pudo hacer fue escupirlo.

—¡Ya te lo advertí! —gruñó el draegloth—. ¡Respeto!

—Soy respetuosa —dijo Faeryl sin aliento—. Es por eso por lo que digo la verdad cuando sería más sencillo mentir.

—Espero que la princesa Zauvirr no te distraiga de tus obligaciones —dijo Triel a su hijo, mucho más alto que ella.

—No, madre —repuso Jeggred, inclinando la cabeza.

—Pero cuando no te necesite, puedes hacer con la espía lo que gustes —prosiguió la matrona—. Si te dice algo de interés, comunícamelo, pero tu objetivo es castigarla, no interrogarla. Dudo que tenga nada importante que confesar. Ya sabemos quiénes son nuestros enemigos.

—Sí, madre. —El semidemonio se agachó y miró maliciosamente a Faeryl—. Te demostraré que sé cómo prolongar la diversión —le dijo.

Jeggred sacó su larga y puntiaguda lengua y lamió la sangre del rostro de la drow. La lengua del draegloth era tan áspera como la de un animal.



La figura que apareció en el umbral de la capilla poseía una cabeza bulbosa con enormes y protuberantes ojos, piel seca y arrugada, y cuatro tentáculos que no cesaban de retorcerse que rodeaban y oscurecían la boca. Tenía unas manos nudosas de sólo tres dedos, un cuerpo de formas y proporciones diferentes de las de un drow, así como un amplio surtido de talismanes y amuletos que ardían con extraños hechizos.

Pharaun no tuvo ninguna duda de que Syrzan era miembro de una raza con poderes psiónicos llamada ilitas, más concretamente uno de los pocos ilitas que se dedicaba a la magia y que, en último término, se transformaba en un ente no muerto llamado alhún. Seguramente Syrzan poseía unos poderes prodigiosos, era inmune al paso del tiempo y era perfectamente capaz de leer las mentes de ambos maestros y descubrir sus intenciones traidoras.

Al igual que Pharaun, Ryld se levantó de un salto del banco. El fornido guerrero se abalanzó sobre Houndaer, sin duda para tratar de recuperar sus armas. Pharaun, sintiendo una necesidad igualmente acuciante de recuperar sus componentes de hechizos, siguió a su amigo.

El maestro de armas derribó de un puñetazo a Houndaer sobre el banco y empuñó a toda prisa a *Tajadora*. Entonces giró sobre sí mismo, presto para repeler cualquier amenaza, y a punto estuvo de llevarse por delante a su camarada.

Pharaun iba a recuperar su capa cuando se dio cuenta de que el discreto compañero de Houndaer entonaba un arpegio sin palabras.

De haber llevado el *piwafwi* con todos sus conjuros protectores tal vez hubiera podido resistirse a la tonada, pero el poder de la música se le clavó en la mente. El mago se echó a reír de manera convulsiva e incontrolable y se tambaleó hacia atrás. Finalmente, cayó de hinojos; reía tanto que los músculos del estómago se le agarrotaron y le dolían.

Ya había sospechado que el anodino y menudo varón era más de lo que parecía, que era un formidable combatiente que fingía un aspecto inofensivo para que los enemigos bajaran la guardia, y había tenido razón. El «artesano» era, en realidad, un bardo, un hechicero que conjuraba magia mediante la música.

Pharaun apretó los dientes y luchó contra ese irresistible acceso de risa. Jadeante, alzó la cabeza y miró alrededor; el bardo desenvainaba su daga encantada y al mismo tiempo iniciaba otra canción en falsete. Houndaer se había levantado y se batía con Ryld a espada. En el otro extremo de la capilla, Tsabrak, muy agitado, movía las ocho patas y apuntaba con una flecha a Pharaun, mientras que desde el umbral el alhún se limitaba a mover los tentáculos de la boca y dejaba que fuesen sus camaradas los que lucharan.

El mago se lanzó a un lado para eludir la flecha, que rebotó sonoramente en el suelo varias veces. Entonces golpeó la piedra, y una barrera de oscuridad se alzó entre él y su enemigo, ocultándolo. Moviéndose con una gracia y un silencio fruto de la práctica, avanzó.

De pronto, algo le aplastó la mente, sofocando su voluntad y arrebatándole la capacidad de moverse. Después de todo, el desollador mental no muerto no se mantenía al margen. Syrzan simplemente había optado por usar sus poderes psiónicos antes que sus poderes mágicos, por lo cual no le había sido necesario trazar símbolos arcanos con las manos de tres dedos. La barrera de oscuridad no había sido impedimento para que el profeta localizara el intelecto de Pharaun y le propinara un golpe paralizante.

La barrera se desvaneció. Syrzan debía de haber usado un poco de su magia para disiparla y, al hacerlo, permitió a Pharaun vislumbrar fugazmente el espacio de más allá. Para su sorpresa comprobó que Houndaer seguía con vida, tal vez porque Tsabrak, después de desembarazarse del arco, había empuñado un sable y se había unido a la lucha. Los dos conspiradores trataban de atrapar a Ryld entre ellos utilizando una táctica que solía dar resultado, pero hasta entonces el *piwafwi* del guerrero, junto con su armadura enana y su maestría lo habían impedido.

Houndaer ejecutó una estocada con notable falta de entusiasmo, y Ryld, dándose cuenta de que no era más que una finta, no reaccionó. La pálida fosforescencia de las tallas refulgía en las desnudas extremidades de Tsabrak, el cual escupió veneno en su arma. El bardo llevó su aguda tonada a un crescendo, cruzó las piernas y ciñó con fuerza los brazos alrededor del torso. Sólo le faltó hacer nudos con su cuerpo.

Con la ayuda del anillo, Pharaun percibió el relumbrante impulso mágico que el cantor enviaba a Ryld y supo incluso qué pretendía con ello: se suponía que su amigo sentiría el irresistible impulso de contorsionarse como lo hacía el bardo. No obstante, Ryld era fuerte de espíritu y resistió sin saber siquiera qué ocurría.

El maestro de armas amagó una estocada contra la cabeza de Houndaer, rápidamente ejecutó un giro y se zambulló entre las patas de Tsabrak. De este modo se libró del ataque conjunto de draña y drow, se levantó de un salto y cargó contra Syrzan. Aunque el alhún no le había atacado todavía, se daba cuenta de que ése era su enemigo más peligroso.

Syrzan sacó de un bolsillo un pequeño frasco de cerámica. Al balancear la botella de derecha a izquierda se fueron materializando a su estela una docena de brillantes esferas de fuego. Todas ellas salieron disparadas hacia Ryld en línea recta y estallaron una tras otra, golpeando rápidamente como el retumbo de un diabólico tambor.

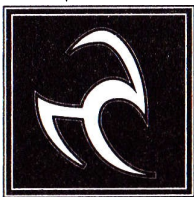
El resplandor fue tan deslumbrante que Pharaun se quedó ciego un momento y vislumbró a Ryld a través de una serie de flotantes imágenes impregnadas en su retina. El guerrero seguía ileso, arremetía y estaba ya muy cerca del alhún.

Syrzan usó sus talentos como desollador mental. Aunque el liche no había dirigido el ataque contra Pharaun, le dio de refilón. Era como una brasa que le quemara el cerebro. Ryld se desplomó.

El ilita miró al guerrero un segundo para asegurarse de que realmente lo había dejado fuera de combate y luego se dirigió hacia Pharaun. Pese a llevar una túnica muy larga, había algo muy extraño en su manera de andar, como si las piernas se le doblaran por diferentes lugares. De cerca exudaba un leve hedor que recordaba a peces en putrefacción. Sus ropajes, antaño dignos de un príncipe, se veían deshilachados y sucios.

Tocó a Pharaun en la frente con un dedo y ambos se transportaron a otro sitio.

capítulo



diecinueve

La Antípoda Oscura no tenía límites, era infinita en sus misterios, y, pese a que durante siglos había ido donde le llevaba la curiosidad, Pharaun nunca había visto una ciudad ilita. Excepto por la escasez de habitantes creyó que se encontraba en una.

Los artesanos habían tallado las paredes y columnas de la bóveda en formas espongiiformes semejantes a tejido cerebral, luego habían cubierto las circunvoluciones con líneas de runas grabadas. Estanques de cálido fluido con olor a sal salpicaban el suelo. Los estanques se arrastraban y pulsaban con una fuerza mental que incluso alguien que no poseyera una inteligencia psiónica percibía vagamente como un suspiro de pensamiento totalmente extraño e incomprensible.

Pharaun se dio cuenta de que la caverna era un tipo de ilusión, lo cual no le restaba ni un ápice de interés. Le hubiera encantado explorar todos los rincones y grietas. Era un deseo que nacía de una profunda sensación de bienestar, una risueña despreocupación no más genuina que el paisaje, pero igualmente seductora. Tendría que luchar contra eso.

Al dar media vuelta vio a Syrzan a pocos metros de distancia y le lanzó dardos de fuerza en un conjuro que tan sólo requería pronunciar determinadas palabras y un floreo con ambas manos. Pero a medio camino, las veloces saetas de resplandor azul se quedaron inmóviles en el aire, cayeron al suelo y se convirtieron en cosas sin extremidades, tipo sanguijuelas o renacuajos que, lanzando chillidos telepáticos, se deslizaron hacia el estanque más próximo.

—Tus hechizos aquí no funcionan —le informó Syrzan empleando su persuasiva y sonora voz de profeta.

—Ya me lo imaginaba, pero tenía que intentarlo. ¿Estamos dentro de tu mente?

—Más o menos.

Syrzan se le acercó. A un lado, el líquido salpicó y burbujeó cuando los renacuajos se revolcaron en él.

—Nos encontramos en mi refugio especial —dijo el desollador mental no muerto—, aunque al mismo tiempo seguimos en esa herética capilla. En realidad, estoy amonestando a Houndaer por llevaros a nuestro escondite pese a que le advertí que era peligroso y que no os dejaríais convencer.

—Fascinante. Y supongo que me has llevado contigo a este sueño para que tengamos un *tête-à-tête*.

—En esencia, sí —repuso el alhún. Incluso en ese lugar irreal olía ligeramente a pescado pasado—. De hecho, es una forma de leer la mente. Aquí no podrás mentir.

El maestro de Sorcere se rió entre dientes.

—Algunos dirían que, si no se me permite mentir, apenas seré capaz de pronunciar palabra.

Ambos magos echaron a caminar uno junto al otro en una atmósfera cordial.

—¿Por qué razón nos buscabais a mis asociados y a mí? —preguntó Syrzan.

Pharaun se lo explicó. No veía que hubiera ningún mal en eso. Cuando acabó, el ilita tomó la palabra.

—Nada podíais contra mi particular poder.

—Ahora lo sé. Embelesas a las criaturas inferiores mediante una hábil combinación de magia y poderes psiónicos, mientras que yo carezco de esto último. Lo que es más, tus compañeros de conspiración no saben nada acerca de las dificultades de las sacerdotisas. —Pharaun giró la cabeza—. Pero tal vez tú sí, maestro Syrzan.

—No —respondió. Los tentáculos de su boca se enrollaban y se retorcían—. Al igual que ellos sé qué ha ocurrido pero no por qué.

—Así pues, os he buscado en vano. —Pharaun se echó a reír—. En una ocasión mi hermana Sabal me dijo que un drow inteligente, guiado por su intelecto, puede cometer más locuras que un perfecto ignorante... pero eso ya es agua pasada. ¿Qué me dices de ti? ¿Qué ha podido inducir a alguien como tú a unirse a una banda de menzoberranios descontentos?

—Quieres sonsacarme información para usarla en mi contra.

—Bueno, en parte sí... —Pharaun tuvo que hacer una breve pausa cuando una oleada de fuerza psiónica procedente de una de las lagunas de mayor tamaño lo aturdió y amenazó con borrarle todos los pensamientos—. En el improbable caso de que tenga la oportunidad. Pero sobre todo siento curiosidad. Tú eres un mago. Tenemos algo en común, aunque sólo sea eso.

Syrzan se encogió de hombros, y sus estrechas espaldas cubiertas por los desteñidos ropajes apenas se alzaron más que las de un drow.

—Bueno, supongo que no hay nada de malo en que te ilustre un poco, y ha pasado mucho tiempo desde la última vez que tuve la oportunidad de conversar con un colega realmente capaz. No estoy diciendo que seas mi igual, ningún elfo ni enano podría serlo nunca, pero estás varios niveles por encima de cualquiera de los aliados de Houndaer.

—Me siento abrumado por tanta amabilidad.

Los dos magos se dispusieron a cruzar un torcido puente de piedra caliza que permitía cruzar una de las salobres lagunas.

—Los elfos oscuros toleran a los liches —declaró el alhún, y en su voz musical y

sin duda artificial sonó una nota de amargura—, pero los ilitas, no. En su inmensa mayoría detestan la magia, pues la consideran una disciplina extranjera tan potente como los poderes psiónicos que son nuestro derecho de nacimiento. No obstante, pese al estigma, toleran a un número limitado de magos mortales, es decir, aquellos de nosotros que nos sentimos atraídos hacia la magia, por las ventajas que les reportamos. Pero la idea de magos casi inmortales, capaces de vivir durante milenios amasando poder arcano, los aterroriza.

—Así pues, el día que alcanzaste la inmortalidad, renunciaste para siempre a tu hogar, al menos hasta el día que pudieras conquistarlo.

Los dos magos hicieron un alto en el punto más alto del puente y contemplaron la extensión de líquido caliente y salobre. Pharaun reparó en que la superficie se rizaba y fluía lentamente, como si fuese más denso que el agua.

—Exactamente —repuso Syrzan—. Esperaba poder marcharme sin llamar la atención, pero de algún modo el pueblo de Oryndoll sintió mi metamorfosis. Luego me persiguieron durante décadas como si fuese un animal, y como un animal sobrevivía en las regiones salvajes de la Antípoda Oscura. Fueron tiempos muy duros. Incluso los no muertos anhelamos disfrutar de las comodidades de la civilización. Por fin Oryndoll me perdonó o me olvidó. Ello mejoró las cosas, pero seguía sin un hogar.

—He oído que existen uno o dos enclaves secretos de iliciliches —dijo Pharaun—. ¿No los buscaste?

—Busqué durante noventa años y al fin encontré uno —contestó Syrzan, algo picado porque su prisionero se hubiera adelantado a lo que iba a explicarle—. Por un tiempo viví allí, pero me peleé con uno de los alhunes de más edad, que se consideraba el líder. Llevé a cabo ciertas investigaciones que por ignorancia y timidez ellos habían prohibido.

El maestro de Sorcere rió.

—Si en tu corazón, suponiendo que un iliciliche tenga corazón, no aceptas que seamos iguales, al menos debes admitir que somos almas gemelas —comentó el mago drow—. No estarías tratando de pescar al demonio Sarthos, ¿verdad?

—No —replicó Syrzan en tono cortante—. Baste decir que, de no ser por la mala suerte, hubiera usurpado el puesto del liche de más edad. Tal como fueron las cosas tuve que huir de nuevo y volví a convertirme en un viajero solitario.

—Sin duda hallaste a quién esclavizar.

Pharaun se dio cuenta de que el aire en la caverna del sueño era más frío, tal vez como respuesta a las sombrías reflexiones de su creador.

—Encontré pequeños campamentos: una familia goblin aquí, una docena de trogloditas allí... Los usé, los usé hasta agotarlos, uno tras otro, pero ninguna madriguera infestada con una panda de brutos podía darme lo que realmente

anhelaba. Lo que deseaba era una gran ciudad llena de esplendores y lujos a la cual gobernar y desde la que conquistar todo un imperio. Pero ni siquiera yo con mis poderes puedo lograr eso.

—Ni yo, por mucho que cueste de creer. Así pues, el deseo de lo inalcanzable te hizo espiar las ciudades de la Antípoda Oscura. O al menos una de ellas: Menzoberranzan.

—Así es. Hace mucho tiempo que observo a tu gente y descubrí la conjura de los varones renegados hace aproximadamente cuarenta años. Recientemente observé la debilidad de las sacerdotisas; a un observador con mis poderes no se le podía pasar eso por alto, por mucho que ellas trataran de ocultarlo. Entonces recordé a los rebeldes en ciernes, lo organicé todo de modo que también ellos descubrieran esa debilidad y surgí de las sombras para ofrecerles mis servicios.

—¿Por qué? Tus colaboradores son drows, mientras que tú, perdona mi franqueza, perteneces a una raza inferior. No eres más que una alimaña con ínfulas. ¿De veras esperas que Houndaer y los demás muchachos cumplan el trato una vez que consigan su objetivo? Los elfos oscuros ni siquiera se fían de los de su misma raza.

—Afortunadamente tardarán décadas en conseguir su objetivo, y durante todos estos años trabajaré sutilmente para imponerles mi voluntad. Mucho antes de que accedan al gobierno de la ciudad, yo los gobernaré a ellos.

—Entiendo. Esos estúpidos te han dado la oportunidad que necesitabas, y puesto que nunca podrías conquistar la ciudad desde fuera, lo que harás es conquistarla desde dentro, extendiendo tu red de coacción más y más hasta convertir a todos los menzoberranios en esclavos que bailarán al son que tú toques.

—Es evidente que comprendes los principios de la sociedad ilita. Pero supongo que también sabes que preferimos alimentarnos con los cerebros de los menos sensibles, y que compartimos la afición de tu raza por la tortura. Sin embargo, no todos acabarán de ese modo. No puedo comerme ni desollar mentalmente a todos los drows, ¿no crees?

—No, a no ser que quieras acabar reinando sobre fantasmas y silencio. ¿Puedo preguntarte de dónde has sacado las bombas incendiarias capaces de quemar la piedra?

—Menzoberranzan no es la única ciudad drow que posee varones ambiciosos.

Pharaun se quedó momentáneamente mudo. ¡Procedían de otra ciudad drow!

—Ahora te toca a ti satisfacer mi curiosidad —dijo Syrzan, interrumpiendo las cavilaciones del mago.

—Nada podría hacerme más feliz.

—Cuando Houndaer y los demás os explicaron nuestro plan, ¿pensaste sinceramente en unirte a nosotros?

—Ni por un segundo —respondió Pharaun con una amplia sonrisa.

—¿Por qué rechazaste la idea? No eres más leal ni menos ambicioso que los demás drows.

—Ni los demás ilitas, me atrevería a decir. ¿Me preguntas por qué me mantuve firme en mi determinación de delataros a Gomph? —El esbelto drow extendió las manos—. Por muchas razones. Para empezar, soy un mago notable, aunque sea pecar de inmodestia, y en Menzoberranzan nosotros, los magos, tenemos una jerarquía tácita. En los últimos años he encauzado mi ambición en esa dirección. Si llegara a lo más alto, me convertiría en un personaje casi tan poderoso como una gran sacerdotisa.

Syrzan agitó los tentáculos en un gesto que traicionaba su impaciencia, y una escama de su piel se desprendió. A diferencia de un desollador mental vivo, su piel no era viscosa sino que se veía seca y resquebrajada.

—Los renegados pretenden colocarse por encima de las mujeres —declaró el ilita.

—Lo sé, pero dudo que su plan surta efecto y dudo también que el tuyo funcione.

—¿Piensas que, incluso despojadas de su poder, las sacerdotisas son invencibles?

—Oh, son poderosas, y es posible incluso que logren sofocar la pequeña conjura de los renegados. Pero lo que realmente me preocupa son las infracriaturas. ¿Te das cuenta de cuántos goblins viven en Menzoberranzan, o de cuánto nos odiaban antes incluso de que tú los sublevaras, o del peligro que entraña ese fuego tuyo que quema la piedra? Es posible que, cuando acabe el motín, no quede ninguna ciudad que poder gobernar.

—Tonterías. Los orcos tendrán su momento, y tu gente los masacrará.

Pharaun suspiró.

—Eso es lo que todo el mundo me dice. Ojalá que tanto consenso me tranquilizara, pero no es así. Ésa es una de las pegas de ser el más astuto de todos.

—Te aseguro que los orcos jamás vencerán.

—Pero como mínimo destruirán parte de la hermosa arquitectura que los fundadores esculpieron en la roca viva y establecerán un peligroso precedente para las futuras generaciones de esclavos. Tu plan no sólo perjudicará a las sacerdotisas, sino a la misma Menzoberranzan, y eso no me gusta. Es burdo e inepto. Sólo un loco estropearía el tesoro que codicia.

—No te sabía tan patriota —repuso Syrzan en tono burlón.

—Extraño, ¿verdad? Pues te diré algo más extraño todavía: a mi modo soy un leal adorador de Lloth. Desde luego eso nunca me ha impedido marcarme determinados objetivos, incluso aunque ello supusiera matar a una o dos sacerdotisas, pero aunque luché por amasar más poder personal nunca trataría de derribar todo el orden social que Lloth estableció. Y por supuesto jamás conspiraría para colocar a su pueblo

elegido y su ciudad preferida bajo la férula de un ser inferior.

—Incluso los dioses mueren, drow. Puede que Lloth haya muerto. Si Menzoberranzan es realmente su reino mortal preferido, ¿qué otra razón podría tener para abandonarlo a su suerte?

—¿Una prueba? ¿Un castigo? ¿Un capricho? Quién sabe. Pero dudo que la reina araña esté muerta. Una vez la vi, y no me refiero a la manifestación que visitó Menzoberranzan durante la época de tumultos. Contemplé a la madre tenebrosa en toda la majestad de su poder divino y me cuesta imaginar que algo pueda haberla derrotado.

—¿Contemplaste a la reina araña?

—Ya me parecía que eso te interesaría. Poco después de que me graduara en Sorcere regresé a mi casa para servir a mi madre y me alié con mi hermana Sabal en contra de su gemela Greyanna. Una noche, una delegación de sacerdotisas acudió al castillo Mizzrym, tallado en una estalactita. Triel Baenre en persona, que por aquel entonces era la dama matrona de Arach-Tinilith, dirigía la expedición, que también incluía a dignatarias de las casas Xorlarrin, Agrach Dyr, Barrison Del'Armgo y otras familias de renombre. Fue una ocasión trascendental para mí, pues todas esas grandes damas habían ido a arrestarme.

»Nunca descubrí si fue Greyanna la instigadora del asunto. Hubiese sido típico en ella, aunque ésa no era la única opción. No te lo creerás, pero en aquella época yo estaba considerado un insolente bribón con muchos humos, nada que ver con el caballero dócil y sumiso que ahora tienes ante ti. Era sospechoso de irreverencia para muchas sacerdotisas.

—Eso fue lo que le ocurrió a Tsabrak —comentó Syrzan—. Las sacerdotisas lo arrestaron, lo convirtieron en una draña y luego lo expulsaron.

—Son capaces de imponer castigos incluso peores que ése. Pero antes te interrogan para averiguar tus verdaderas opiniones. Yo esperaba que mi madre intervendría; era una de las principales madres matronas de Menzoberranzan, y yo me había anotado bastantes tantos para la casa Mizzrym. Pero mi madre no dijo ni palabra. Tal vez me creía un traidor o no quería mostrarse en desacuerdo con los Baenre. O quizá simplemente le divertía verme en ese apuro. Miz'ri es así.

»Fuera como fuese, las sacerdotisas me encerraron en un calabozo y me interrogaron usando látigos y otros adminículos. De algún modo resistí el impulso de ofrecerles una confesión falsa para que dejaran de torturarme. Un camarada mago me lanzó un hechizo para leerme la mente, pero chocó contra las defensas que la mayor parte de los magos levantan para proteger sus pensamientos. Supongo que un ilita hubiera derribado mis defensas sin problemas, pero ese mago no pudo.

—¿Así pues, pasaste la prueba?

—Por desgracia no —rió Pharaun—. Mis examinadoras consideraron que los

resultados no eran concluyentes y, por tanto, dejaron la decisión en manos de un poder superior. Me colocaron encima de un altar de obsidiana, ejecutaron un ritual con danzas, lamentos y automutilación incluidos, y la cámara de torturas se desvaneció. Creerás que me alegré, pero mi nuevo entorno no era mucho mejor.

Los rebeldes habían pasado por alto el anillo de plata que portaba Pharaun, o quizá lo habían tomado por un simple adorno. Al mago le bastó mirar a Syrzan para descubrir que el anillo conservaba sus poderes incluso dentro de los confines de la fantasía del liche. Pharaun introdujo una idea en su subconsciente y continuó con la historia.

—Las sacerdotisas me habían drogado para que no me resistiera a sus atenciones, tras lo cual me maltrataron brutalmente. Me costó un rato alzar la vapuleada cabeza y mirar alrededor. Cuando lo hice me di cuenta de que estaba tumbado encima de un objeto enorme con la forma de una vara o cuerda, hecha de una sustancia ligeramente flexible pero de todos modos tan dura como la adamantina. De otro modo se habría desintegrado bajo su propio peso. Muy por delante, el objeto sobre el que me encontraba se fundía en ángulo recto con otro objeto igual, el cual a su vez conectaba con otros y así sucesivamente. De pronto caí en la cuenta de que se trataba de una telaraña de complejidad demente, tan grande como todo un mundo. Si la red estaba sujeta a algo, los puntos de anclaje estaban demasiado lejos como para verlos. Tal vez no tenía fin.

—El Laberinto de los Demonios —dijo Syrzan.

Pharaun examinó subrepticamente los talismanes de su captor mediante la magia de la sortija plateada, tratando de descubrir cuál de ellos permitiría a un ilita lanzar una llamada psiónica a todos los orcos y goblins de Menzoberranzan.

—Exactamente. Ya veo que estabas atento cuando tus maestros te hablaron de los diversos planos de existencia. Así pues me encontraba en el nivel del Abismo dominado por Lloth. Recuerdo haber oído que los hilos de la telaraña estaban huecos, y que gran parte de la vida en ese plano discurría por dentro. Bueno, desde luego fuera no se veía comida ni agua, y mucho menos un portal para regresar a casa, por lo que, aún mareado y enfermo por las atenciones de las sacerdotisas empecé a arrastrarme por la red en busca de un modo de entrar.

»Creo que al fin lo hubiera encontrado, pero se me acabó el tiempo. El hilo que atravesaba empezó a temblar. Miré alrededor y la vi acercarse a mí.

—¿Lloth?

—¿Quién si no? Sus sacerdotisas afirman que viaja por sus dominios en una fortaleza de hierro flotante, pero ese día debió de dejársela en casa. La diosa en persona se me apareció bajo la forma de una araña tan enorme como el Gran montículo Baenre. Se había aparecido a otros con esa misma forma, pero más pequeña. A mí me pareció colosal.

»Estaba aterrado, pero ¿qué podía hacer? ¿Correr? ¿Luchar? Tanto una cosa como otra habría sido absurda. Así pues hice lo único sensato: me acurruqué encima del hilo y me tapé los ojos.

»Desgraciadamente, Lloth me negó la gracia de la ceguera. Su voluntad se adueñó de mí y me obligó a mirarla. Era enorme y me miraba con un círculo de luminosos orbes color rubí.

»Sentí como si esa mirada no sólo me atravesara sino que me disolviera. Era una sensación intolerable. Deseé morir, y a su manera Lloth me concedió el deseo.

»Tenía unas patas inmensas que en los extremos se estrechaban. Moviendo las dos patas delanteras con exquisita precisión, me diseccionó. ¿Me mató en el proceso? No lo sé. Desde luego eso tuvo que matarme, pero si perdí la vida mi espíritu permaneció en mi desmembrado cuerpo, sufriendo todo el horror y el dolor.

«También mi alma fue consciente de su propia destrucción. No sé cómo, mientras la reina araña me arrancaba la carne de los huesos, también iba despedazando mi mente y mi espíritu. Me irrita no ser capaz de describir esa sensación. Aunque pertenezco a una raza de torturadores y hechiceros, no tengo palabras para eso. Baste con decir que no fue nada agradable.

»Al final, todos y cada uno de los aspectos de mi ser yacían en pedazos ante ella. Ahora me doy cuenta de que pretendía inspeccionarlos, aunque entonces la agonía y el terror eran tales, que no era consciente de ello. Después de mirar hasta hartarse, me volvió a ensamblar.

Con mucho cuidado de no traicionarse, el mago mantuvo su mente centrada en la historia y al mismo tiempo decidió que el objeto que lanzaría la llamada del alhún sería el triángulo. La siguiente cuestión era qué hacer con él. El broche verdadero colgaba del pecho del cuerpo físico de Syrzan, en el mundo material. Lo que había dentro de la mente del alhún era una especie de eco, un análogo. Si se lo arrebatara, ¿conseguiría algo?

—¿Crees que volvió a unir todas y cada una de las piezas de mi intelecto y mi espíritu exactamente como estaban antes? —prosiguió Pharaun—. A lo largo de los años siguientes he cavilado mucho sobre ello, pero como es una pregunta sin respuesta, no nos detendremos en ella.

»Después de que la madre de las bajas pasiones me hubo ensamblado, me lanzó de nuevo a mi realidad nativa, es decir, de vuelta al altar, lo cual indicaba que me consideraba aceptable. Supongo que las sacerdotisas se sintieron decepcionadas. Nunca he conocido a un inquisidor que se alegre de la absolución de un sospechoso.

»Tal vez las consoló un poco descubrir que me había vuelto completamente loco. Me devolvieron a mi familia, y mis parientes me ataron a una cama y discutieron sobre si no sería más conveniente para todos asfixiarme con un cojín. Sabal fue mi defensora y mi guardiana; no podía permitirse perder a su aliado más incondicional.

«Pasemos por alto todos los desvarios y alucinaciones que sufrí, ¿no te parece? Por fin recuperé la razón, y cuando reflexioné sobre lo que había vivido en el Abismo me di cuenta de que, aunque Lloth es infinitamente atroz y maligna, también posee una belleza trascendente, sólo que en esos momentos de angustia no pude verlo.

La magia de la sortija y del broche los había acompañado a ambos en ese sueño. De otro modo, Pharaun no habría podido percibir el resplandor que emitía el triángulo. Así pues, si destruía el talismán en este lugar, su equivalente en el mundo material perdería sus poderes.

También era posible que no, pero el maestro de Sorcere se dijo que tenía que aprovechar esta oportunidad. Seguramente no se le presentaría otra.

—Lloth te impresionó —dijo Syrzan, y los tentáculos de la boca se retorcieron— del modo en que incluso la más modesta de las deidades puede sobrecoger a un mortal. No obstante, eres un estudioso de los misterios y deberías saber que existen poderes más grandes que Lloth, entes que, si lo consideraran oportuno...

Pharaun arrebató el broche de marfil triangular que colgaba de la manchada y raída túnica del desollador mental no muerto y lo estrelló contra el intrincado parapeto del puente. El ornamento no se rompió. Desesperado, el mago echó hacia atrás el brazo, listo para tirarlo. Tal vez al ilicliche le costaría recuperarlo del turbio líquido del estanque que fluía debajo del puente.

Una mano fría y áspera lo agarró por el cuello de la túnica y lo tiró al suelo. Pharaun no pudo resistirse. En la realidad que Syrzan había creado para sí, era tan fuerte como un titán.

El liche le arrebató el broche y se lo guardó en un bolsillo. Entonces cogió al elfo oscuro con ambas manos, acercó su cabeza y la envolvió con los secos y escamosos tentáculos de la boca. Pharaun sabía que los desolladores mentales se alimentaban de ese modo: introducían los tentáculos por los orificios más adecuados y arrancaban el cerebro de sus víctimas.

Se preguntó qué pasaría cuando Syrzan sometiera a su yo del sueño a ese tratamiento. ¿Moriría su cuerpo físico o sobreviviría en forma de caparazón vivo pero descerebrado?

—¿No te ha gustado mi historia? —preguntó Pharaun entrecortadamente. Los tentáculos del liche apenas le permitían respirar—. Parecías muy interesado. Es por eso por lo que creí que te cogería por sorpresa.

—¡Me has puesto las manos encima! ¡Es intolerable!

La meliflua voz del profeta se estaba convirtiendo en una desagradable y áspera combinación de silbidos y zumbidos. Los tentáculos apretaron con más fuerza.

—Puesto que todo es imaginario, técnicamente no eran mis manos —se defendió Pharaun. ¡Por la diosa! Sentía como si el cráneo le fuera a estallar.

—Dime cómo supiste qué talismán era.

—Por el anillo. Me permite ver e interpretar patrones de fuerza mágica. Todos los hechiceros deberían llevar uno.

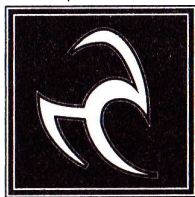
—¡Has sido un estúpido al tratar de vencerme aquí, en mi mundo privado! ¿No comprendes que en este mundo yo soy un dios?

—De todos modos puedo darme por muerto, y cuando un drow sabe que va a morir le asaltan pensamientos de venganza.

—Te equivocas. —Syrzan aflojó la presión de los tentáculos—. No voy a matarte. Eso sería un desperdicio. Como tú mismo has dicho, mi objetivo es esclavizar a toda Menzoberranzan. No hay duda de que tú, con todos tus talentos, serás un esclavo muy útil. Si no me hubieras atacado, te habría impuesto un cautiverio llevadero, pues me gusta estar en compañía de otros magos. Pero después de lo que has hecho me temo que no va a gustarte ni pizca.

Una oleada de dolor desgarró la mente de Pharaun, que lanzó un grito.

capítulo



veinte

—Déjame a mí —gruñó Houndaer.

Con la cimitarra presta, se acercó a Ryld.

El maestro de Melee-Magthere trató de levantarse y no pudo. Desde sus tiempos de estudiante en la Academia y durante todos los años siguientes había estudiado técnicas para trascender el dolor, pero nunca había sentido nada comparable al golpe invisible que el alhún le había propinado. Era como si una lanza le hubiera atravesado la cabeza.

—No —ordenó Syrzan, que acababa de salir del trance.

—¿No? —Houndaer se volvió hacia él—. Estabas en lo cierto sobre ellos. Eso es obvio.

—Confío en que recordarás que mi criterio es superior —le replicó el ilita, agitando los tentáculos—. Pero, ya que están aquí, servirán a nuestra causa, tal como tú esperabas que hicieran. Sólo hay que remodelar sus mentes.

El bardo enarcó una ceja.

—¿Puedes hacer eso? —inquirió.

—Sí, pero no instantáneamente ni ahora. Necesito ahorrar fuerzas para lanzar la llamada.

Acto seguido, le quitó al inconsciente Pharaun el anillo de plata de uno de sus dedos.

—De momento encerradlos —ordenó.

—De acuerdo —dijo Tsabarak—. Espero que hagas lo necesario para que podamos controlarlos.

Dicho esto, también él avanzó hacia Ryld.

El maestro de armas pugnó una vez más por levantarse, pero alguien le dio en la cabeza con la parte plana de una espada, con lo que las fuerzas le abandonaron del mismo modo que el vino se vierte de una copa volcada.

Los siguientes minutos fueron imágenes borrosas. Houndaer, Tsabarak, el bardo y otro renegado los llevaron a una celda. Tenía la misma mugre y el mismo aire de desolación que el resto del castillo, pero alguien, haciendo gala del adecuado sentido de las prioridades de los drows, se había tomado la molestia de cambiar los cerrojos y los grilletes.

Los descastados despojaron a Ryld de su capa y armadura y luego lo encadenaron

al muro. Tal como esperaba, tomaron muchas más precauciones con el mago, pese a que Pharaun había sufrido un violento ataque poco después de que Syrzan lo aturdiere y se hallaba en un estado de completa inconciencia sin mostrar signos de que pudiera recuperarse pronto. Además de encadenarlo, los renegados le colocaron una brida de acero alrededor de la cabeza y le introdujeron un freno en la boca para impedir que pronunciara un hechizo o hablara. A continuación, le metieron los antebrazos en los dos extremos de un tubo de metal con bisagras, una especie de manguito o guante doble que le impediría mover los dedos o flexionarlos para ejecutar signos cabalísticos.

Cuando acabaron, Ryld notó que empezaba a recuperar las fuerzas al menos lo suficiente para hablar.

—Os va a traicionar —advirtió con voz ronca.

—¿Qué dices? —Houndaer se volvió, frunciendo el entrecejo.

—El liche. No quiere compartir el poder. Planea convertir a todos los menzoberranos, vosotros incluidos, en sus esclavos mentales. Eso es lo que hacen los ilitas.

—¿Acaso crees que confiamos en ese engendro? —se mofó el noble renegado—. No somos estúpidos. Cuando ya no nos sirva, nos libraremos de él.

—Ésa es vuestra intención, pero ¿y si Syrzan está trabajando ya para someteros de manera tan sutil que no os dais cuenta? ¿Y si cuando llegue el momento...?

Houndaer descargó un puñetazo en la boca de su antiguo maestro, y la cabeza de Ryld golpeó contra el muro de piedra caliza.

—Cierra el pico —le ordenó—. Ya me has engañado una vez y me hiciste quedar como un idiota. No pasará dos veces.

Los renegados se marcharon. Tsabrak tuvo que estrujar la parte inferior de su cuerpo de araña para poder pasar por la puerta. El último en salir, el bardo, dirigió a Ryld una sonrisa y un encogimiento de hombros. La puerta se cerró de golpe. Ryld se lamió la sangre, que sabía salada, del tajo en el labio inferior.

—Pharaun —dijo en voz baja—. ¿Estás de verdad inconsciente o es un truco?

Desmadejado y con la brida de acero alrededor de la cabeza, el mago no respondió. De no ser porque veía cómo su pecho subía y bajaba, Ryld hubiera creído que estaba muerto.

El guerrero trató de llegar hasta él, pero las cadenas eran demasiado cortas. Examinó sus grilletes: las esposas ajustaban a la perfección a sus muñecas, y las cerraduras eran sólidas. Los eslabones de la cadena eran pesados, bien forjados y estaban anclados con seguridad a la pared. Ryld se había liberado de cadenas una o dos veces en sus turbulentos primeros años, pero necesitaría herramientas o un milagro para romper éstas.

Y sin poder hablar ni mover las manos, tampoco Pharaun podría liberarse. No

obstante, el guerrero sospechaba que el mago era su única esperanza. Pharaun era muy listo, y tal vez se le ocurriera un plan viable. Pero antes debía despertar.

—¡Despierta! —gritó Ryld con todas sus fuerzas—. Despierta, maldita sea. ¡Tienes que sacarnos de aquí!

Para armar más jaleo golpeó un trozo de cadena contra el muro.

Fue inútil. Ryld gritó hasta quedarse ronco sin que Pharaun moviera un solo músculo.

—¡Por todos los demonios!

Se puso en cuclillas y trató de segregar saliva para humedecerse la garganta, que notaba seca. En vista de que los renegados no se habían molestado en dejarles una jarra con agua, tendría que conformarse con su propia saliva.

—Tienes que despertar —repitió en tono más suave—. Si no, nos habrán ganado, y nunca hemos permitido que nadie nos ganara. ¿Recuerdas cuando perseguimos a aquel señor de los mantos? Descubrimos demasiado tarde que tenía, nada más y nada menos, que sesenta y siete rayos abismales en su grupo de asalto, muchos más de los que nuestra pequeña patrulla formada por estudiantes de tercer año estaba preparada para contrarrestar. Pero tú dijiste: «No pasa nada. Con los hechizos adecuados igualaremos las proporciones». Primero conjuraste una pared de fuego...

Ryld siguió divagando durante horas hasta quedarse ronco, rememorando todas las experiencias conjuntas que podía recordar. Tal vez esas historias encenderían una chispa en la mente inconsciente de Pharaun y, en cualquier caso, era mejor que quedarse sentado, pensando en las consecuencias de lo que Syrzan le había hecho a su amigo.

Por fin, el mago separó bruscamente el mentón del pecho, abrió los ojos de par en par y trató de gritar. Pero el bocado convirtió el grito en un estrangulado gorgoteo mientras se le clavaba en las comisuras de la boca. Gotas de sangre manaron de las heridas.

—No pasa nada —lo tranquilizó Ryld—. Sea lo que sea lo que el liche te hizo, ya pasó.

Pharaun inspiró hondo y soltó el aire lentamente. Sus ojos recuperaron la racionalidad. Ryld tuvo la sensación que, de no ser por la brida, su amigo hubiese esbozado su habitual sonrisa alegre. Con una inclinación de cabeza agradeció al maestro de armas sus palabras tranquilizadoras e inmediatamente inspeccionó el tubo que le constreñía las manos. Lo golpeó varias veces contra el suelo para tratar de abrir los seguros a la fuerza, pero éstos aguantaron sin siquiera vibrar. Entonces meneó la cabeza, se quedó quieto unos segundos, cerró los ojos y se recostó contra el muro, sin duda reflexionando sobre la situación en la que se encontraban.

Transcurridos unos minutos se enderezó y empezó a frotar el talón de una bota contra el costado de la otra.

Ryld se animó. Suponía que su compañero guardaba un talismán escondido dentro de una de las botas. Era extraño que Pharaun no lo hubiera recordado antes, aunque ese olvido debía achacarse al ataque.

Como todas las botas drows, las de Pharaun eran de caña alta y ceñidas. Cuando logró quitársela, Ryld miró con ávida curiosidad, pero allí no había nada excepto pantalones de tartán y un calcetín.

El mago emprendió la tarea de desembarazarse de la otra bota. Ryld no imaginaba qué debía de tener en mente su amigo, aunque también sabía que de nada serviría preguntar. Si no podía mover las manos, el mago era incapaz de comunicarse con el lenguaje de signos drow.

Por fin logró quitarse la segunda bota, tras lo cual Pharaun se quitó asimismo los calcetines. Sus pies desnudos eran similares a sus manos: esbeltos y de largos dedos.

El mago levantó el pie derecho, lo observó muy atentamente y empezó a mover y cruzar los dedos. Ejecutó torpemente una secuencia de movimientos y luego la repitió. A Ryld le costó un momento más comprender qué hacía y entonces no supo si echarse a reír o llorar.

En realidad, en la Antípoda Oscura abundaban las criaturas, incluido Syrzan, cuyas extremidades diferían notablemente de las de un elfo oscuro pero con las que eran capaces de conjurar magia. Así pues Pharaun tenía una oportunidad. Tal vez sería capaz de lanzar un encantamiento que tan sólo requiriera movimiento, sin palabras ni componentes materiales.

Pero para ello debía ejecutar los signos correctos con pies y dedos; esos pases precisos e intrincados que le había costado años aprender a realizar con las manos.

Cuando los dedos del pie derecho se le cansaron, empezó a practicar con los del pie izquierdo. Luego se apoyó contra la pared, levantó ambas piernas y trató de combinar los movimientos. Si su vida no hubiese dependido de que el mago lo lograra, a Ryld le habría parecido un espectáculo ciertamente cómico.

Al poco tiempo, Pharaun sudaba y de vez en cuando temblaba, por lo que se veía obligado a parar y descansar unos minutos. Transcurrida una hora, pasó a la siguiente fase del experimento: juntar todos los elementos del hechizo, mover todo al mismo tiempo en la secuencia y el ritmo adecuados.

Ryld observaba el proceso con gran atención. Pese a que no era mago, al cabo de un rato le pareció, a sus ojos de lego, que Pharaun repetía exactamente la misma secuencia dos veces de cada tres. Las otras veces se hacía un lío con los movimientos.

Por fin, jadeando, el mago miró al maestro de armas y se encogió de hombros.

—A mí me parece que ya está bien —replicó el guerrero—. Dos de tres es una buena proporción.

Pharaun se dejó ir y descansó unos minutos. Cuando volvió a incorporarse, sin importarle la sangre que le manaba de las comisuras de la boca, gruñó algo, golpeó

dos veces contra el suelo el dispositivo que le cubría las manos y miró a Ryld.

—Entiendo. Quieres que haga ruido para atraer a alguien.

Pharaun asintió, y la brida que le constreñía la cabeza tintineó.

—¡Eh! —gritó Ryld—. ¡Que venga alguien! ¡Soy un maestro de Melee-Magthere! Conozco secretos sobre las defensas de las principales casas, secretos que debéis saber si queréis tener éxito. ¡Os lo diré todo a cambio de mi libertad!

Continuó gritando varios minutos más, al tiempo que estrellaba las cadenas contra el muro para dar más énfasis a sus palabras. Mientras tanto, Pharaun permanecía inmóvil en el suelo, como si aún estuviera inconsciente.

Por fin, unos ojos asomaron por el ventanuco con barrotes de la puerta.

—¿Qué pasa? —gruñó el drow. Era una voz desconocida para Ryld.

—Tengo que hablar contigo.

—Ya te he oído decir que guardas secretos. El alhún te los arrancará. No necesitamos hacer tratos contigo.

—Syrzan ha dicho que llevará su tiempo esclavizarnos. Tengo información que necesitáis antes de sublevar a las infracriaturas. La rebelión no os servirá de nada si los maestros de armas los masacran a todos antes de que puedan hacer ningún daño real.

—¿Cómo podrían hacer eso los maestros de armas? —preguntó el renegado.

—Es un secreto que los hermanos de la pirámide tan sólo revelamos a unos cuantos elegidos.

—No te creo.

—Llevamos milenios estudiando el arte de la guerra. ¿De veras crees que enseñamos todo lo que sabemos a los zopencos que ingresan en la Academia? ¿No te parece más probable que guardemos en secreto los misterios más mortíferos?

El carcelero vaciló.

—De acuerdo, dímelo. Si es de utilidad, te soltaré.

Ryld se encogió de hombros, con lo que sus cadenas repiquetearon. Los grilletes le estaban dejando las muñecas en carne viva.

—¿Quieres que grite mis secretos a través de una puerta cerrada? ¿Es eso lo que de verdad quieres? —preguntó el maestro de armas.

—Espera.

El desdén con el que había hablado el prisionero había recordado al renegado un principio básico: no compartas la información con nadie si no estás seguro de obtener un beneficio con ello. Era evidente que ese drow no quería que nadie más oyera lo que Ryld tenía que decirle.

La puerta tableteó cuando una llave giró en la cerradura y se abrió con un crujido. El renegado entró. Era un tipo bajo y fornido, con una nariz rota que destacaba en una cara angulosa. Había adornado su anodina ropa con ornamentos chillones, entre los

que se incluía una cinta plateada sembrada de granates. Del cinto le colgaba un estoque, mientras que de la parte superior de las botas sobresalía la empuñadura de sendas dagas, y además llevaba colgando una ballesta de mano.

El drow se quedó plantado en el umbral, donde todo parecía indicar que estaría seguro. La celda era relativamente grande y los grilletes de los prisioneros lo suficientemente cortos como para que no pudierais llegar hasta él. El carcelero cerró la puerta tras de sí pero sin correr los cerrojos.

—De acuerdo, dime lo que sea —ordenó.

—Primero suéltame.

Ryld se dijo que tenía que mantener al drow ocupado unos segundos más para dar tiempo a Pharaun a lanzar el hechizo.

Pero el guardián se echó a reír.

—No seas absurdo —replicó.

—¿Por qué no?

—Ya sabes por qué.

—No me fío de que me sueltes después de escuchar los secretos —objetó Ryld, que por el rabillo del ojo miraba a Pharaun. Consternado, comprobó que el mago no sólo no estaba conjurando sino que no se movía en absoluto. ¿Habría vuelto a desmayarse?

—Resulta que el prisionero eres tú y no yo. Así pues, tendrás que confiar en mí —dijo el renegado.

Ryld frunció el entrecejo mientras se exprimía el cerebro en busca de inspiración. Con Pharaun inmóvil tendría que inventarse una historia para distraer al renegado y confiar en que el mago hiciera algo rápidamente.

—De acuerdo. No tengo elección. No lejos del Bauthwaf hay la entrada a un túnel que conduce a los niveles más profundos de la Antípoda Oscura, donde ni siquiera los drows...

—¿Qué tiene eso que ver con que los maestros de armas maten esclavos? —le interrumpió el guardián.

—Escucha y lo sabrás. Al fondo del túnel hay un mineral que no he visto en ningún otro lugar... —Por fin Pharaun movía los pies. Ojalá que el renegado no se diera cuenta—. Pues bien, si aplastas la roca hasta convertirla en polvo...

—¡Eh!

Evidentemente, la visión periférica del guardián era casi tan buena como la de Ryld, pues se volvió bruscamente hacia Pharaun. Pero ya era tarde. Una mano incorpórea de pálida luz amarilla se materializó a un lado del renegado y le dio un empujón.

Por efecto del impulso trastabilló hacia Ryld. El maestro de armas lo agarró y le golpeó la cabeza contra el muro hasta que en la piedra apareció una mancha pegajosa.

Entonces registró el cadáver y encontró un manajo de llaves metido en el cinturón.

El guerrero descubrió la que abría sus grilletas y los de su amigo. El mago flexionó los dedos para activar de nuevo la circulación, se sacó un pañuelo de seda de la manga y se limpió con pequeños toques la sangre que tenía a ambos lados de la boca.

—Creo que voy a establecer una nueva escuela de magia —comentó—. Podomancia: hechicería con los pies.

—¿Por qué has esperado tanto antes de lanzar el conjuro?

—Buscaba las llaves. Hubiera sido inútil atacarlo si no tenía las llaves para liberarnos de las cadenas. La capa las ocultaba, y por eso me ha costado localizarlas.

—Estaba seguro de que te había pasado algo. ¿Estás listo para sacarnos de aquí?

—Enseguida lo estaré —replicó Pharaun, mientras se ponía los calcetines y las botas—. Todo ha salido a pedir de boca, ¿no te parece? Hemos obtenido la información que buscábamos y nos escaparemos, tal como teníamos planeado.

—No planeamos tener que escapar sin nuestro equipo.

—Por favor, no insistas en lo evidente, o la conversación será muy aburrida. Por cierto, ¿dónde estamos exactamente? ¿Dónde está la salida más próxima?

—No lo sé. Me dieron un porrazo en la cabeza antes de traernos aquí. Creo que estamos dentro del techo de la caverna.

—Así pues, tendremos que descender bastante para encontrar una ventana o un balcón, aunque es posible que demos con una puerta o un túnel.

Ryld se apropió de las armas y el *piwafwi* del renegado muerto. La capa le quedaba muy pequeña, pero de todos modos le proporcionaría algo de protección. Por desgracia, la cota de malla, por su tamaño, no le serviría de nada.

—¿No me dejas nada a mí? —inquirió Pharaun.

—El guerrero soy yo, y yo iré delante.

—Bueno, si es así...

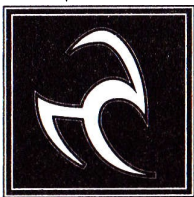
—Vamonos.

Ambos maestros se levantaron. Ryld se sintió mareado y se tambaleó, pero logró recuperar el equilibrio. Al dirigirse hacia la puerta, algo sucedió. Era como un clarín de trompeta y una luz blanca, y al mismo tiempo no lo era. El guerrero no sabía qué era eso, sólo que lo dejó clavado en el suelo hasta que cesó.

—¿Qué ha sido eso? —preguntó.

—La llamada —contestó Pharaun—. Estamos tan cerca de la fuente que, aunque no seamos goblins, incluso nosotros la hemos sentido. Los esclavos se sublevan.

capítulo



veintuno

Cuando los maestros doblaron la esquina, Pharaun vio a un renegado a aproximadamente cinco metros de distancia. Iba bien armado y caminaba resueltamente, tal vez para unirse a uno de los escuadrones asesinos que se abatirían sobre la ciudad cuando la rebelión goblin la sumiera en el caos.

Tenía buenos reflejos. Apenas vio a los fugitivos se aproximó a la pared, sin duda para ocultarse tras una cortina de oscuridad.

Pharaun alzó las manos para lanzar dardos de fuerza —le quedaban dos hechizos que no requerían un objeto focal—, pero Ryld fue más rápido al disparar con la ballesta. El proyectil se hundió en un ojo del renegado, que cayó.

Los maestros se aproximaron al cadáver y se agacharon para inspeccionarlo. Pharaun no se extrañó de que no llevara encima ningún componente para hechizos, aunque fue una pequeña decepción.

Aunque el maestro de Sorcere estaba seguro de sí mismo, se daba cuenta de que debido a un exceso de confianza y ambición Ryld y él se hallaban en una situación desesperada, en las mismas fauces del enemigo. Necesitaba ingredientes para poder lanzar la mayor parte de encantamientos que conocía, y el maestro de armas acusaba los efectos del golpe en la cabeza y del ataque psiónico de Syrzan. Casi nadie se habría dado cuenta, pero Pharaun lo conocía muy bien y no se le escapaban las sutiles indicaciones en el modo en que se movía.

Bueno, al menos Ryld ya no estaba aburrido.

Pharaun arrebató al caído su ballesta de mano, el puñal y el *piwafwi*, incluyendo la insignia de una casa poco importante que seguramente estaría encantada del mismo modo que todas las demás. La capa no le sentaba del todo mal, aunque se sentía extraño sin el peso de los bolsillos ocultos al que estaba acostumbrado. Al menos esperaba que le permitiera levitar. Ryld cambió el estoque que llevaba por el sable de su segunda víctima.

El maestro de Melee-Magthere alzó la ballesta y colocó un nuevo proyectil en el surco. Al ponerse de nuevo en marcha, las paredes gritaron. Era un grito tan intenso, que tanto Pharaun como Ryld hicieron una mueca de dolor. De las paredes y el techo llovieron chispas azules mágicas, y el aire se llenó del cálido y crudo hedor del poder.

El alarido cesó tan bruscamente como había empezado, aunque sus ecos se oyeron por toda la ciudadela.

—¿Un hechizo de alarma? —preguntó Ryld sin detenerse.

—Sí —contestó Pharaun, que tuvo que correr para no quedara atrás. Los oídos aún le zumbaban—. De haberlo visto lo habría disipado, pero...

—Pero como no ha sido así, los renegados se nos echarán encima. —Pharaun puso ceño—. A no ser que estén demasiado ocupados preparándose para matar sacerdotisas.

—No. Se darán cuenta de que tienen que detenernos a cualquier precio. Si un espía se escapa e informa de sus planes al Consejo, todo acabará para ellos.

—Tienes razón, maldita sea.

Desde que escaparon de la celda ambos maestros avanzaban con sigilo y, por consiguiente, lentamente, pero después de eso tendrían que extremar aún más las precauciones, retroceder y dar un rodeo cada vez que percibieran la presencia de enemigos cerca. Debido a ello sería más sencillo perderse. La familia noble exterminada había construido la fortaleza siguiendo una estrategia defensiva que aún se empleaba de vez en cuando en Menzoberranzan. El resultado era una especie de laberinto. Quien hubiera crecido allí podría orientarse sin problemas pues conocería hasta el último recodo y pasillo sin salida, pero para alguien de fuera —como Pharaun y Ryld— no sería nada fácil hallar una salida.

Tal vez, se dijo el mago, los renegados también tendrían dificultades para orientarse.

Aunque habían ocupado el castillo, era probable que no lo conocieran tan bien como sus ocupantes originales. Seguramente se habrían familiarizado con unas pocas áreas clave y los principales pasillos, dejando de lado otras zonas del supuestamente embrujado y maldito castillo.

No obstante, el mago sabía que sólo era cuestión de tiempo que los cazadores cayeran sobre sus presas. Tenía razón. Él y Ryld atravesaban una galería adornada con mohosos tapices fosforescentes cuando oyeron un crujido a su espalda. Ambos giraron bruscamente. Media docena de guerreros habían aparecido sorpresivamente, silenciosos gracias a sus botas drows, y los apuntaban con las ballestas.

Ryld se agachó y se protegió el rostro con la capa. Pharaun lo imitó. Dos puntas de flecha atravesaron el improvisado escudo, que al parecer no poseía unos hechizos tan potentes como el *piwafwi* que Houndaer le había arrebatado. Un proyectil quedó atrapado en el tejido, mientras que el otro lo atravesó y rozó el hombro del mago produciéndole un corte superficial. Pharaun rezó para que no estuviera envenenado.

Entonces oyó un repiqueteo irregular y apartó la capa. Los renegados habían dejado de lado las ballestas y cargaban contra ellos. Ya no tenía tiempo de lanzar contra ellos el conjuro que hubiera elegido, por lo que tuvo que limitarse a arrojarles rayos de luz que derribaron a dos de ellos. Disparó con la ballesta, y falló.

Ryld soltó un grito de batalla y se lanzó hacia adelante para interceptar a los

rivales. Su sable destellaba de un lado a otro clavándose, cortando y parando con la precisión de movimientos que caracterizaban a un auténtico maestro. Pharaun se unió a la lucha puñal en mano, pero no tuvo oportunidad de usarlo. Todos los enemigos habían muerto antes de poder llegar hasta ellos.

El mago examinó su estado y decidió que el dardo que le había alcanzado no estaba envenenado, pero Ryld gruñó, hizo una mueca y se apretó una sien.

—¿Qué te ocurre? —le preguntó Pharaun.

Tal vez uno de los enemigos le había alcanzado, aunque no veía sangre en los dedos de su amigo, y las heridas en la cabeza solían sangrar copiosamente.

—Un dolor de cabeza insoportable —contestó el guerrero—. Supongo que por culpa de Houndaer y Syrzan, y ha empeorado cuando el corazón ha empezado a latir con más fuerza. Pero ahora estoy bien.

—Me alegra oírlo. —Pharaun se volvió y vio una segunda lluvia de proyectiles. No tuvo tiempo de levantar la capa, apartarse ni hacer nada aparte de mirar con la boca abierta a un segundo grupo de rebeldes que se habían aproximado a ellos con todo sigilo desde la dirección contraria. Milagrosamente todas las flechas fallaron.

—¡Están aquí! —gritó uno de los rebeldes.

Los guardias se lanzaron a la carga. Pharaun blandió un trozo de telaraña, el único ingrediente mágico que no le costaba nunca encontrar, y en torno a los rebeldes apareció una red formada por gruesos hilos tensos y luminosos. Dichos hilos estaban anclados en la pared, eran tan resistentes como sogas y tremendamente pegajosos. La red atrapó a los renegados... Excepto a los dos que iban en cabeza.

O bien habían sido muy ágiles y se habían alejado de un salto de la red mientras aún se materializaba, o su innata resistencia a la magia hostil los había protegido.

Sin amilanarse por la desgraciada pérdida de sus camaradas, ambos guerreros continuaron con el ataque. El que se había fijado como objetivo a Pharaun tenía una marca de nacimiento en el lado izquierdo del rostro.

Pharaun disparó un rayo que dio al varón en el pecho, pero rebotó en su armadura. El feo guerrero lanzó la espada en una estocada por el flanco. Pharaun la esquivó y empezó a conjurar.

Tuvo que eludir dos estocadas más antes de finalizar el hechizo. De las yemas de sus dedos salieron disparados rayos de luz. Sólo le quedaba un conjuro más de ese tipo y una oportunidad más de tejer una trampa telaraña.

Los proyectiles atravesaron la armadura del rebelde y lo hicieron trastabillar hacia atrás. Herido, pero aún con vida, sacudió la cabeza. Pharaun desenvainó su nuevo puñal, se abalanzó sobre el soldado y, sin darle tiempo a recuperarse de su aturdimiento, le hundió la hoja bajo el mentón.

Inmediatamente, se dio la vuelta. Ryld ejecutó una finta, lanzó una estocada alta y su arma alcanzó el cuello del rival. El rebelde se desplomó, y su cabeza cercenada

rodó por el suelo. El alivio de Pharaun se extinguió al reparar en la mueca de su amigo, en la sangre que manaba de un muslo y al oír más gritos perseguidores que se acercaban.

—Parece que todos los renegados se dedican a buscarnos —comentó el mago—. ¡Qué halagador!

—Supongo que habrán oído los ruidos de la batalla. Ahora saben más o menos por dónde andamos y, gracias a ti, este pasillo se ha convertido en un callejón sin salida. Tenemos que seguir. ¡Vamos!

—¿Hubieras preferido que el resto de soldados se nos echara encima?

—Muévete y calla.

Se alejaron del campo de batalla, mientras que los atrapados en la red les lanzaban todo tipo de imprecaciones. Pharaun se dio cuenta de que Ryld hacía esfuerzos por no cojear ni dar ninguna muestra de dolor, aunque no conseguía ocultarlo por completo.

El mago contempló la posibilidad de dejar tras de sí globos de oscuridad para entorpecer la persecución, y si no lo hizo fue porque ello equivaldría a dejar un rastro. Sólo se le ocurría un truco para eludir a los renegados y esperaba que no fuese necesario recurrir a él.

En dos ocasiones los maestros percibieron la proximidad de un grupo de perseguidores y se escondieron en una habitación hasta que éstos pasaron de largo. Finalmente hallaron una escalera que descendía. Pharaun esperaba que si bajaban un nivel lograrían despistar a los renegados, aunque pronto se dio cuenta de que no era así; tal vez porque iban dejando un rastro de sangre. El pequeño corte de Pharaun ya no sangraba, pero el tajo de Ryld en una pierna no se había restañado.

Muy a pesar suyo, el fornido guerrero empezó a caminar de manera irregular dando un paso más corto que el siguiente. Pharaun oyó un murmullo de voces que provenía de un pasadizo lateral, por detrás de ellos.

—Quédate donde estás —dijo al guerrero—. Tengo una idea.

Ryld se encogió de hombros.

El mago retrocedió sobre sus pasos, alzó el fragmento de telaraña y salmodió. El poder gimió en el aire, y una red de cables selló el corredor. El grupo que había oído quedó al otro lado, y Ryld también.

El espadachín miró a su amigo entre los intersticios de la red y dijo:

—No lo entiendo.

—Y afirmas ser un maestro táctico... De veras lo lamento, pero la alternativa es quedarme junto a ti y permitir que tus heridas me retrasen, o dejarte atrás como retaguardia de modo que frenes a mis perseguidores. Considerando lo vulnerable que soy ahora mismo, la elección es bastante obvia.

—¡Maldito seas! ¿Cuántas veces te he salvado yo la vida?

—He perdido la cuenta. Sea como sea, esta será una más, en el curso de la cual te librarás para siempre de la melancolía que te aqueja. Adiós, viejo amigo.

Con estas palabras, dio media vuelta y echó a andar.

Entonces oyó el disparo de una ballesta y se apartó a un lado. El dardo pasó rozándole. Ryld había necesitado mucha puntería para evitar que el dardo se quedara trabado en la pegajosa telaraña.

—Buen disparo —dijo el mago mirando atrás—, pero te recomiendo que guardes los dardos para defenderte de los renegados.

Siguió adelante y aceleró el paso cuando oyó gritos a su espalda y el entrecocar de metal.



Ryld no tardó en darse cuenta de que uno de los rebeldes era un mago, y además bastante bueno, pues lanzaba sin ninguna dificultad sus hechizos a través de la línea que sus camaradas habían formado de un lado al otro del pasillo sin causar ningún daño a ninguno de ellos mientras descargaba sobre el maestro de armas un ataque tras otro.

Hasta entonces los estallidos de energía habían chamuscado primero y helado después al maestro de Melee-Magthere, pero sin herirlo de gravedad. No obstante, su suerte no podía continuar. Tenía que detener como fuese los ataques mágicos antes de que el mago lograra colarle uno pese a su resistencia innata. Ello significaba romper la línea.

Fingió evadirse a la izquierda pero se lanzó a la derecha. Notaba un dolor punzante en la pierna herida, y su mente arrastraba aún los efectos del retorcido ataque mental de Syrzan. El dolor ralentizó apenas el movimiento, aunque fue suficiente para estropear el engaño.

La posición de la derecha la defendía Urlyn, un renegado de brazos largos a quien le faltaban varios dientes y que había sido estudiarle de Ryld. El maestro recordaba que era bueno con la espada. Urlyn reaccionó con una maligna estocada dirigida al abdomen de su antiguo maestro.

Como cualquier guerrero sabe, es imposible retirarse cuando ya se está avanzando. Así pues, a Ryld no le quedó más remedio que defenderse con la espada, y blandió su arma de un lado a otro para efectuar una parada lateral. Urlyn trató de meter la punta del arma por debajo y en esa ocasión fue él quien pecó de una ligera lentitud, lo cual permitió a Ryld alejar el acero del contrario con tanta fuerza que casi se lo arrancó de la mano.

Se disponía a lanzar una estocada contra el pecho de Urlyn cuando notó un movimiento en el flanco y giró bruscamente. Creyéndolo desprevenido, el soldado situado al lado de Urlyn lanzó un golpe de hacha contra su rodilla. Ese era el modo de

luchar en formación de línea: mientras el adversario luchaba con el vecino, el compañero aprovechaba para matarlo.

El maestro de armas saltó para eludir el golpe. Al aterrizar, la pierna lanzó una oleada de dolor y a punto estuvo de fallarle. Lanzando a su vez un grito, Ryld se obligó a aguantar y arremetió con la espada contra el abdomen del renegado armado con el hacha.

El arma de Ryld seguía hundida en las entrañas del rebelde cuando Urlyn y el otro soldado superviviente cargaron contra él. El maestro de armas se tambaleó hacia atrás liberando la espada. Pese a que el ataque lo había pillado con la guardia baja, logró esquivar las veloces estocadas que le lanzaban aunque acabó sentado sobre el trasero.

Los renegados avanzaron hacia él dispuestos a rematarlo. Ryld sorprendió al soldado que no conocía propinándole un tremendo puntapié en el tobillo y rompiéndoselo. El varón se tambaleó hacia atrás y cayó. Inmediatamente, Ryld hincó una rodilla en el suelo y alzó la espada en guardia alta, pues sabía qué se avecinaba.

Urlyn descargó la espada con todas sus fuerzas contra el arma de Ryld, y éste sintió la sacudida que se le transmitía hasta el hombro. Teniendo ambos pies firmemente plantados en el suelo el renegado podía golpear con toda su potencia, mientras que Ryld no.

No obstante, era más fornido y más fuerte que su adversario y además se encontraba en una posición inmejorable para atacar el tendón de la corva del otro drow. Apretando los dientes, mantuvo la defensa hasta que el enemigo vaciló, momento en el que lanzó la espada por detrás de la pierna del rebelde.

Urlyn lanzó un agudo chillido y se tambaleó hacia un lado. Ryld se levantó para encararse con el mago, pero resultó que ya no podía verlo. Privado de los soldados armados, el hechicero había conjurado otro defensor: una criatura con cierta apariencia de oso, con alas de murciélago plegadas y luminosos ojos carmesíes, tan enorme que casi ocupaba todo el pasillo.

Ryld había visto cómo Pharaun utilizaba el famoso talento de la casa Mizzrym para conjurar ilusiones, y esa experiencia le fue muy útil. De algún modo percibía que el demonio oso no era más que un fantasma. Avanzó hacia él cojeando, lo golpeó ligeramente con la espada y la ilusión estalló en el aire como un hongo que liberara una nube de esporas. Irónicamente, de haber creído que era real, el demonio podría haberlo hecho pedazos.

El mago huyó. Ryld lo persiguió, pues no quería que el maldito brujo volviera a aparecer para tratar de matarlo otra vez. La cabeza y la pierna herida parecían quejarse al unísono, por lo que tuvo que detenerse. El hechicero dobló una esquina y desapareció.

Mientras esperaba que el dolor pasara, Ryld se dio cuenta de que no podría sobrevivir a más luchas en el estado en que se encontraba. Tenía que escapar de sus

enemigos de inmediato o superar sus incapacidades.

Lamentablemente, acababa de llegar a la conclusión de que estaba condenado a vagar por el castillo, esquivando a sus enemigos hasta que por pura suerte encontrara la salida. Podía tardar horas.

Tenía buenas razones para pensar que no necesitaría tanto tiempo para recuperar la vitalidad, pero durante el proceso sería vulnerable; si detectaba un grupo de perseguidores, no podría escabullirse en dirección contraria. Tendría que quedarse quieto en un sitio. No obstante, parecía la mejor opción.

Recorrió sigilosamente el pasillo, asomándose por las puertas. Una de ellas conducía a una sala de entrenamiento desierta. Los maniqués de práctica parecían fantasmas cubiertos por telarañas.

Cerca de la pared de la derecha se habían dispuesto hileras de asientos desde los cuales los espectadores podían contemplar el entrenamiento de los guerreros. Si Ryld se agazapaba detrás de la estructura, nadie lo vería salvo que registrara a fondo la sala.

Además, esconderse en un gimnasio podría traerle buena suerte, y los poderes oscuros sabían que la necesitaba.

El guerrero cojeó hasta colocarse detrás de los asientos tallados, se sentó en el suelo con las piernas cruzadas, apoyó las manos en los muslos, cerró los ojos y comenzó un ejercicio de respiración.

Los hechiceros imaginaban con petulancia que ellos eran los únicos que sabían cómo meditar de verdad. Estaban equivocados. Los hermanos de Melee-Magthere también dominaban esta práctica, que los ayudaba a alcanzar el más alto nivel de maestría marcial.

Pensar en hechiceros le recordó a Pharaun y volvió a revivir la sorpresa y la furia. Pero, por el momento, esos pensamientos eran un impedimento. Tenía que relajarse y vaciar la mente.

Podía sanar la herida que Syrzan le había dejado dentro de la cabeza, podía detener la hemorragia y podía expulsar el dolor y la fatiga, y recurrir a las reservas de energía más escondidas de su cuerpo.

Pero para ello el enemigo debía darle tiempo.



Pharaun continuó avanzando a tientas unos pocos minutos más hasta encontrar otra escalera, era una estrecha escalera de caracol que conducía hacia abajo. Era como si Lloth hubiera abandonado su misterioso silencio y regresado brevemente para recompensarlo por su traición.

De ser así, muy pronto se vio obligado a recordar que Lloth era asimismo una diosa voluble y traicionera. Pharaun llegó a la base de la escalera y echó a andar por

un pasillo con un techo alto y arqueado, pero entonces oyó a otro grupo de perseguidores. Sonaba como si estuvieran a punto de doblar la esquina de delante. Pharaun examinó las paredes desnudas; no había ninguna entrada en la que un fugitivo pudiera ocultarse.

Podía correr, claro, pero no quería volver por donde había venido. Podía conjurar una cortina de oscuridad, pero eso alertaría a los renegados de que alguien se ocultaba tras ella. Podía lanzarles dardos de fuerza, pero eso consumiría su magia ofensiva. Finalmente decidió arriesgarse.

El mago se concentró en la insignia familiar robada y se hizo muy ligero, flotó hacia arriba hasta el techo y estiró el cuerpo en horizontal, de modo que la columna vertebral presionara contra lo más alto del techo arqueado.

Los cazadores pasaron por debajo sin percatarse de su presencia. Pharaun los observó atentamente, tratando de discernir si había un mago entre ellos. Si tenía la oportunidad de conseguir nuevos componentes de hechizos, atacaría sin importarle que lo tuviera todo en contra. Pero los varones eran todos guerreros.

Una vez se hubieron alejado, Pharaun flotó de nuevo hasta el suelo y continuó con mucha precaución. Tuvo que dar otra vuelta y, de repente, se encontró delante de una pequeña entrada de servicio a un establo muy semejante al del castillo Mizzrym. Mohosos abrevaderos de piedra, barriles, montaderos y enganches con los anillos de hierro oxidado salpicaban el suelo, mientras que de las paredes colgaban arreos enmohecidos y medio podridos. Puesto que no se veían huesos, era evidente que los conquistadores del castillo robaron los corceles aéreos. Los renegados montaban guardia junto a las enormes puertas correderas.

Pharaun sonrió, lanzó sus rayos y, sin esperar a ver el daño que habían causado, salió de su escondite y corrió a toda velocidad hacia los centinelas.

Uno de ellos tosió sangre y se desplomó, mientras que el otro no parecía afectado. Era un tipo apuesto, con sendos mechones de ensortijado cabello a ambos lados del rostro, lo cual le daba un aspecto muy elegante. Se volvió, vio a Pharaun y alzó la ballesta de mano con toda tranquilidad.

El mago se zambulló, y el proyectil le pasó zumbando por encima de la cabeza. Sin levantarse, disparó a su vez. Su flecha se hundió en el pecho del renegado.

Éste soltó un gruñido, desenvainó la cimitarra y avanzó, pero solamente pudo dar tres pasos. Entonces se detuvo, bajó el brazo, y la cimitarra cayó al suelo con un repiqueteo. Mirando a Pharaun con expresión atónita, se postró de rodillas.

Pharaun se puso de pie y se fijó en que la ropa del moribundo era de tan buen gusto como su peinado.

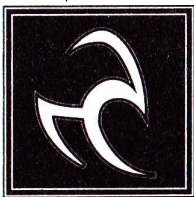
—¿Quién es tu sastre? —le preguntó, pero el renegado cayó de bruces—. Bueno, qué le vamos a hacer.

El mago se aproximó a una de las puertas exteriores, descorrió los cerrojos y

empujó para abrirla. Tal vez las ruedecitas eran mágicas pues funcionaron a la perfección. Los paneles se deslizaron fácil y silenciosamente.

Los palacios refulgían a trescientos metros por debajo de donde se encontraba. Dando gracias en silencio a la casa del centinela muerto, Pharaun rozó la insignia y saltó al abismo.

capítulo



veintidós

Pharaun podía flotar hacia abajo trescientos metros o dejarse caer y confiar en la levitación para frenar la caída al final. Esto último era peligroso. Si esperaba demasiado a contrarrestar la fuerza de gravedad, se rompería los huesos o incluso podía morir hecho papilla.

Pero, tras ver lo que había debajo de él, eligió la caída libre.

Había perdido la cuenta del tiempo que había pasado en el interior de la ciudadela de los renegados, pero era evidente que la llamada se había producido cuando el Narbondel había completado su ciclo y la mayoría de los elfos oscuros se encontraban en sus casas durmiendo.

Con tan pocos drows despiertos que pudieran plantarles cara, las infracriaturas habían brotado en masa de sus madrigueras para matar, saquear y destruir. Aunque no podía distinguir figuras concretas, Pharaun vio las turbas, oleadas de masas informes semejantes a las gelatinas vivas que infestaban algunas cavernas, y desde luego vio los incendios que provocaban. Asimismo olió el extraño y fétido humo de piedra quemada y oyó los gritos de los goblins.

Tal vez los plebeyos asediados confiaban en que las casas nobles los socorrerían, pero esperarían en vano. De las ventanas y patios inferiores de los castillos esculpidos en las estalactitas se escapaban destellos mágicos blancos y rojos, lo cual indicaba que los nobles tenían bastante con sofocar la rebelión de sus propios soldados esclavos. Por el momento estaban inmovilizados y eran incapaces de expulsar a los sublevados fuera de sus propias fortalezas.

Una casa se iba haciendo más y más grande bajo las botas de Pharaun. Pese a que el mago se hizo más ligero que el aire, aterrizó con un fuerte impacto. El golpe lo dejó sin respiración y sin sentido; cuando se recuperó descubrió que había rebotado hacia arriba.

Tras restaurar parte de su peso, consiguió un aterrizaje más suave, se aplastó contra el techo y escrutó los alrededores. No había goblins desmandados en las inmediatas proximidades, al menos no todavía, por lo que saltó a la calle. Por suerte, el Bazar se encontraba a apenas tres manzanas de distancia, y hacia allí corrió.

Estaba a punto de llegar cuando de un callejón emergió un variopinto grupo de pequeños kobolds cubiertos de escamas, orcos de rostro porcino, y enormes y peludos osgos. Hasta el momento la sublevación estaba teniendo éxito. Habían logrado

hacerse con lanzas, espadas y hachas, todas ellas teñidas ya de sangre.

Pharaun corrió más deprisa. Una lanza zumbó junto a él, pero los esclavos no lo persiguieron. Era evidente que tenían mejores presas.

Cuando el mago llegó al mercado soltó una maldición, pues ya habían estallado disturbios. Los esclavos saqueaban y prendían fuego a los puestos, creando núcleos de deslumbrante fulgor. Algunos comerciantes habían huido, mientras que otros trataban de defender sus mercancías, aunque sin éxito si esperaban contar con el apoyo de sus subordinados goblins.

Mientras bordeaba el Bazar procurando no hacerse notar, Pharaun fue testigo de escenas de matanza. Un goblin reía mientras azotaba el cuerpo sin vida de quien fuera su amo, un osgo estrangulaba a un comerciante con las esposas. Atrapados en los corrales de piedra ardiendo, los lagartos de monta siseaban y se mostraban aterrados.

El primer puesto que Pharaun había esperado encontrar intacto estaba ardiendo, y el segundo había sido invadido por una panda de gnolls que manoseaban las mercancías gruñendo, gimiendo y ladrando. Al maestro de Sorcere sólo le quedaba otra posibilidad dentro del perímetro del Bazar. Si tampoco podía entrar en ese tenderete, tendría que aventurarse más profundamente en el laberinto de puestos en llamas infestado de orcos o pensar en otro plan.

Unos orcos barbudos y llenos de verrugas habían volcado un carro de doce ruedas, obligando a salir a los elfos oscuros que se defendían desde dentro. Una seta andante, más alta que cualquiera de los brutos y con un tallo esbelto y acanalado mucho más grácil, se balanceó para evitar la pequeña masacre.

También Pharaun la evitó. Tras avanzar unos pocos pasos se encontró con una escena que, después de la carnicería que acababa de contemplar, tenía un aire de irrealidad. En la sección más occidental del mercado reinaba una completa calma. Algunos de los comerciantes se habían armado y habían tomado posiciones fuera de sus tenderetes y quioscos, aunque parecían tranquilos y no demostraban miedo.

A lo largo de su azarosa vida, Pharaun había asistido a ese mismo fenómeno varias veces. En determinadas circunstancias, podía estar librándose una encarnizada batalla y los drows situados a pocos metros de distancia comportarse como si nada pasara.

El mago siguió corriendo hacia un círculo verde luminoso trazado en el suelo alrededor de un espacioso puesto construido con hongo solidificado. Un corpulento varón guardaba la puerta empuñando una ballesta de mano y con un sapo, su espíritu protector, posado sobre un hombro. Iba vestido con camisa de dormir y no se había calzado. Al ver a Pharaun, el comerciante puso mala cara.

—No te acerques —le advirtió con una voz ronca más profunda que la de Ryld.

Pharaun se detuvo, tomó aire y, debido al humo, tosió.

—Mi querido maese Blundyth, ¿es ése el modo de saludar a un fiel cliente?

—Es el modo de saludar al loco que atacó a una patrulla ayer mismo.

Tenía razón, pensó Pharaun. Había ocurrido el día anterior. Habían pasado tantas cosas desde entonces, que a él le parecía un año.

—Mis indiscreciones pasadas ya no importan. ¿Tienes idea de lo que está ocurriendo?

—¿Te refieres al humo y al jaleo que se oye por ahí? —Blundyth señaló con la cabeza hacia el este—. Supongo que un clan mercader estará eliminando a la competencia. No tiene nada que ver conmigo, aunque si la lucha se extiende hasta aquí, estoy preparado.

—Ojalá fuese como dices —replicó Pharaun—. Por desgracia, ninguno de nosotros está preparado para lo que ocurre esta noche. ¿Has mirado por encima del techo de tu tienda?

El mago señaló la parpadeante luz anaranjada que ardía en el este.

—Los nobles se traen algo de cabeza —conjeturó el mercader—. Tal vez algunas casas han unido fuerzas para exterminar a un rival común. Pero tampoco eso tiene nada que ver conmigo.

—Te equivocas. En toda la ciudad los esclavos se rebelan.

—Estás loco —resopló Blundyth.

—¿Tú o tus vecinos no poseéis esclavos?

—Pues claro. Deben de estar por ahí.

—Preparándose para rebanaros el pescuezo.

—Vete, maestro Mizzrym —le ordenó el comerciante, cambiando de posición las manos que agarraban el mango de la ballesta—. Siempre nos hemos entendido bien, y no quiero hacerte daño.

—Los orcos suponen una grave amenaza. Sé cómo enfrentarme a ellos, pero necesito tu ayuda. Sigo teniendo crédito en tu tienda, espero.

—Yo no vendo a proscritos. No quiero tener problemas con las sacerdotisas.

Pharaun lo miró a los ojos y vio que nunca podría convencerlo.

—Como quieras. Lamentarás esta decisión, seguramente dentro de pocos minutos. Pero entonces ya será tarde.

El maestro dio media vuelta y se alejó, pero una vez que estuvo fuera de la vista de Blundyth volvió dando un rodeo. Avanzando sigilosamente entre los estrechos pasillos que dejaban los tenderetes se aproximó al puesto de Blundyth por un lado. Procuraba estar muy atento a cualquier ruido que indicara que las infracriaturas se acercaban, pero no oyó nada. Seguramente uno de esos malditos amortiguadores del sonido le impedía oírlos.

Fuese como fuese, al fin llegó a la horadada estructura fúngica sin que ningún orco lo atacara. Una vez allí, ejecutó con las manos un pase místico y susurró un encantamiento. El círculo luminoso de protección se apagó.

A continuación, levitó y se posó en el techo. El hongo petrificado aguantó su peso. Blundyth soltó una maldición y empezó a rodear su puesto con la ballesta de mano presta, por lo que el mago se dijo que debía asegurarse de que no tendría ocasión de disparar.

Así pues, saltó del techo sobre la espalda del fornido comerciante. Era consciente de que no había ejecutado el movimiento con la misma agilidad que el pobre Ryld, pero bastó. Blundyth cayó de hinojos, y el sapo se alejó saltando.

Aferrando a su víctima, Pharaun le hundió repetidamente el puñal en un costado. A veces la hoja se hundía profundamente, y otras topaba con una costilla. Blundyth se debatió y se resistió un rato sin conseguir liberarse, en vista de lo cual trató de apuntar con la ballesta por encima de un hombro. Pharaun se agachó para evitarla. Finalmente, el comerciante se desplomó de lado, encima del puñal y de la mano de su atacante.

Pharaun sacó la mano, pero no se molestó en recuperar el puñal. Estaba a punto de conseguir una serie de armas muy superiores. Después de limpiarse los ensangrentados dedos en la ropa de su víctima, se levantó y se dirigió a la entrada de la tienda.

Los vecinos de Blundyth lo miraron sin interferir. Tal como el comerciante muerto habría dicho, su asesinato no tenía nada que ver con ellos.

La tienda de componentes mágicos estaba bien surtida, como de costumbre. Sobre los estantes de piedra caliza se alineaban tarros, botellas y cajas, y un espejo verdoso brillaba en una estantería de madera de un rincón. El aire olía a especias, hierbas, incienso amargo y productos en descomposición.

Blundyth había arrojado descuidadamente su *piwafwi* sobre un arcón, y fue de lo primero que se apropió Pharaun. Aunque era demasiado grande para él, poseía los muchos bolsillos ocultos a los que el mago estaba acostumbrado. A continuación, examinó frascos y cajones para localizar los componentes mágicos necesarios para los hechizos que habían preparado. A medida que los iba cogiendo se sentía mejor, como un tullido que recupera el uso de las piernas.

Mientras saqueaba la tienda, se fijó en un par de botas encima de un pequeño armario. Obviamente no eran botas normales y corrientes, porque quien las había hecho había grabado runas en la piel. Sin el anillo plateado Pharaun era incapaz de discernir de manera inmediata las virtudes que poseían, pero actuando por impulso decidió que se las probaría y lo averiguaría.

Las botas se retorcieron y se ajustaron a sus pies, y luego las sintió vibrar contra su carne como un animal ansioso por echar a correr. Dio un paso de prueba, y las botas mágicas aumentaron la longitud de la zancada transportándolo hasta el otro extremo de la tienda.

«No está mal —se dijo—. Preferiría una alfombra voladora, pero de todos modos

me serán útiles.»

Dio unos cuantos pasos más para habituarse a la sensación y se dispuso a marcharse. Justo al salir de la tienda, un estruendo de alaridos y chillidos estalló en el aire. Un instante más tarde, una horda de infracriaturas, en su mayor parte orcos y un puñado de goblins de largos brazos, irrumpió desde los puestos y quioscos de la sección oriental del mercado.

Los vecinos de Blundyth miraban boquiabiertos. Para algunos ese instante de consternación fue fatal: la oleada de orcos cayó sobre ellos como hormigas que se lanzaran contra un ratón muerto.

Otros huyeron, y otros más dispararon sus ballestas o conjuraron rayos mágicos. Un optimista trató de intimidar a los sublevados con amenazas, improperios y órdenes, hasta que un orco escrofuloso que avanzaba derramando líquido de un cubo de latón, le arrojó un poco de ese líquido incendiario proporcionado por Syrzan. Resultó que quemaba tan bien la piedra como la carne.

Pharaun echó a correr envuelto con el gran *piwafwi* a modo de manta. A cada zancada que daba salía rebotado, pero gracias a las virtudes de las botas mágicas, aterrizaba suavemente.

Un par de orcos lo miraron con odio y alzaron las lanzas. El mago musitó un hechizo, y un jirón de oscuridad, la esencia misma de la muerte, danzó entre las infracriaturas. Cuando se desplomaron ya empezaban a pudrirse.

Por el momento, Pharaun se había salvado. Siguió corriendo, mientras a su alrededor toda la ciudad se sumía en un caos de sangre y fuego.



—Seguro que conoces una canción mágica para localizar a un enemigo —dijo Houndaer.

—De conocerla ya la estaría cantando —replicó Omraeth secamente—. Guarda silencio. Si los maestros nos oyen llegar, tratarán de eludirnos.

—Tiene razón —intervino Tsabrak, que caminaba junto a ellos sobre sus ocho patas articuladas—. Cierra el pico o no acabaremos nunca con esto.

Houndaer llevaba la espada de Ryld Argith a la espalda y por un instante sintió un impulso irresistible de usarla contra sus compañeros. No estaba acostumbrado a tanta insolencia por parte de otros varones y mucho menos de un ser degradado como era una draña.

No obstante, se contuvo porque los necesitaba. Ojalá fuese él quien localizara a esos fugitivos que lo habían puesto en ridículo a los ojos de sus compañeros de conjura, pero era consciente de que no podría matarlos a ambos él solo.

—¡Esperad! —ordenó Tsabrak en un susurro, y alzó una mano.

—¿Qué pasa? —inquirió Houndaer.

En lugar de contestar, el ser medio drow medio araña empezó a inspirar profundamente. Las aletas de la nariz le temblaban, y movía la cabeza en todas direcciones. A continuación se agachó para olfatear el suelo. Flexionó las patas delanteras, y tuvo que inclinar la parte inferior del cuerpo —la parte arácnida— para poder agachar su cabeza de elfo.

—¿Has encontrado el rastro? —quiso saber Houndaer.

El joven noble sintió una oleada de excitación que sofocó conscientemente. No dudaba que Tsabrak había olido algo importante, pero en el curso de la hora pasada, la bestia, cuya metamorfosis evidentemente había alterado sus percepciones, había encontrado varias veces el rastro y lo había vuelto a perder.

—Seguidme —dijo la draña, preparando una flecha.

La draña los condujo hacia la entrada en forma de arco de una sala de entrenamiento con maniqués de práctica cubiertos de telarañas y un marcador que colgaba de la pared de la izquierda. Pese a que con el paso de los años la tiza había perdido buena parte de su fosforescencia, Houndaer pudo distinguir el tanteo de un combate de esgrima escrito en cifras que refulgían débilmente.

Pero, por mucho que mirara, no veía ni rastro del maestro Argith ni del maestro Mizzrym. En respuesta a la mirada de interrogación e impaciencia que lanzó a Tsabrak, la draña señaló el suelo.

En la época en la que el castillo estaba habitado por una orgullosa familia noble, un sirviente había pintado en el suelo líneas y círculos para los duelos. Al igual que la tiza, el mágico barniz aún irradiaba una débil luz, pero en un punto una mancha de sangre la oscurecía.

Houndaer notó que el pulso se le aceleraba. Alzó la vista hacia la draña y le preguntó en qué dirección moviendo sólo los labios.

Tsabrak los guió hacia las hileras de asientos de la derecha. El noble reparó entonces en que un espacio separaba las gradas de piedra de la pared.

En otro lugar de la fortaleza un perseguidor gritó algo a otro.

«Tranquilo —pensó Houndaer—. Ya es mío.»

Contuvo la respiración mientras él y sus subordinados —porque lo eran, aunque por formar parte de la misma conspiración ellos se imaginaran otra cosa— se asomaban por el borde de los peldaños. El maestro Argith estaba sentado con las piernas cruzadas en el pasillo, a pocos metros de distancia.

Instantáneamente, Houndaer apuntó con la ballesta. De hecho, casi apretó el gatillo antes de fijar en su retina todos los detalles de la escena. Su antiguo maestro se mantenía inmóvil y con los ojos cerrados. Parecía inconsciente o, en cualquier caso, totalmente ajeno a la presencia de sus enemigos. De Pharaun Mizzrym no había ni rastro.

La pasividad de Ryld hizo dudar a Houndaer sobre el mejor modo de actuar.

¿Debían matar allí mismo al espía, o aprovechar la oportunidad para hacerlo prisionero? Si el maestro de armas estaba muerto, no podría decirles adonde había ido su compañero.

Entonces se dio cuenta de que mientras él cavilaba sobre el asunto, Tsabrak había flechado su arco y apuntaba. Houndaer alzó una mano para indicarle que desistiera, pero enseguida se lo repensó. El maestro Argith era un guerrero magnífico que destacaba incluso en Melee-Magthere. Justamente por eso lo había admirado tanto cuando él mismo no era más que un estudiante y había insistido en tratar de reclutarlo. Tal vez sería más sensato matarlo cuando tenían la oportunidad.

Además, no quería dar una orden a Tsabrak y sufrir la ignominia de que la draña hiciera caso omiso de ella.

Así pues, alzó la ballesta de mano. Él y la draña apuntaron despaciosamente, pues no había ninguna prisa; Ryld no los había visto.

Tsabrak soltó la cuerda, y Houndaer accionó el disparador. Ambos proyectiles volaron hacia el inmóvil maestro de armas. Houndaer no dudaba de que esos dos proyectiles bastarían. Iban a dar en el blanco, y las puntas estaban envenenadas. No obstante, resultaba insatisfactorio despachar a un maestro de armas con tanta facilidad, como si se tratara de una venganza barata.

Cuando ya parecía demasiado tarde para reaccionar, Ryld se movió. Se apartó de la trayectoria del dardo y atrapó la flecha con una mano.

Rápidamente, pero sin dar apariencia de apresurarse, el maestro de armas se puso de pie y avanzó. No parecía que la herida en el muslo le molestara en lo más mínimo. Tenía una expresión y una mirada vacías, como las de un médium que espera ponerse en contacto con los muertos.

Con voz grave, Omraeth entonó un pareado rápidamente rimado. El poder relució en el aire. Sin duda el hechizo debía afectar a Ryld en alguna forma, pero Houndaer no pudo discernir ningún efecto. El fornido varón siguió avanzando. Tsabrak disparó otra flecha, que el maestro de armas desvió en el aire con un golpe de espada.

Tsabrak y Houndaer dejaron caer los arcos y desenfundaron las espadas. La draña escupió veneno en la suya. Atacarían a Ryld en el exiguo espacio de detrás de los asientos, donde apenas podría maniobrar. Omraeth se posicionó detrás de sus camaradas, desde donde podía sumarse a sus esfuerzos con su magia de bardo.

Houndaer se sintió invadido por el miedo y tuvo que hacer acopio de voluntad de vencerlo. No tenía nada que temer, se dijo. Eran tres contra uno, y éste ni siquiera llevaba armadura. De hecho, por su aspecto parecía no estar bien de la cabeza.

Luego, resultó que estaba perfectamente cuerdo. Ryld tocó la superficie vertical que formaba el respaldo de los asientos y conjuró un globo de oscuridad que cegó a sus enemigos.

Houndaer dio frenéticos tajos con la espada y sintió que Tsabrak hacía lo mismo.

Con o sin la oscuridad, cuando el espía se les acercara lo harían pedazos. No obstante, las espadas solamente encontraron aire.

—¡Volved aquí! ¡Deprisa! —gritó Omraeth a los pocos segundos.

Houndaer y Tsabrak dieron media vuelta y corrieron a ciegas hacia donde sonaba la voz de su camarada. La espada emponzoñada de la draña chocó contra un brazo del guerrero Tuin'Tarl, aunque afortunadamente no atravesó ni la armadura ni el *piwafwi*.

Cuando Houndaer salió trastabillando de la penumbra el maestro Argith ocupaba el centro de la sala. Aprovechando la oscuridad había subido a lo alto de los asientos y había avanzado a saltos hasta el otro lado. Desde donde estaba tenía una buena oportunidad de alcanzar la salida sin que se lo pudieran impedir.

Ni siquiera lo intentó. Se situó en el centro de uno de los círculos débilmente iluminados y se puso en guardia. No había avanzado dificultosamente por los asientos para huir sino para llegar a un campo de batalla más apropiado.

Houndaer tenía la boca seca. ¿Era Ryld tan estúpido como para quedarse y luchar? Perfecto; lo matarían.

El noble y la draña se separaron para atacar al maestro de Melee-Magthere desde lados opuestos. Omraeth, en la retaguardia, inició otro canto.

El maestro Argith salió al encuentro de sus adversarios y se deslizó entre los tres primeros movimientos que Houndaer ejecutó con una de las katas —parada, finta alta, estocada baja— que él mismo había enseñado a Houndaer en Tier Breche. El noble se dio cuenta demasiado tarde que el verdadero propósito era distraer la atención de la ballesta de mano que el maestro tenía en la otra mano. El dardo se hundió en la garganta de Omraeth, poniendo fin a su canción con un desagradable gorgoteo y disipando la fuerza arcana que se estaba acumulando en el aire. El mago bardo se desplomó hacia atrás. Eran dos contra uno.

Houndaer se dijo a sí mismo que no importaba. Después de todo, él empuñaba el espadón de Ryld, un arma supuestamente capaz de atravesar cualquier otra arma, y el acero de Tsabrak goteaba veneno. Bastaría un corte de nada para incapacitarlo.

Ryld cedió terreno. Houndaer supuso que pretendía cubrirse la espalda con la pared para que ni él ni Tsabrak pudieran atacar por detrás. Sin embargo, con una agilidad sorprendente en alguien de su tamaño, Ryld cambió de rumbo. En un abrir y cerrar de ojos avanzaba en lugar de retroceder y arremetía contra la draña, situada a su izquierda.

Sorprendido, Houndaer vaciló, y un instante después se dirigió hacia Ryld y la draña, aunque tardaría unos cuantos segundos en llegar donde estaban ellos.

En ese breve lapso de tiempo el maestro de armas atacó a Tsabrak por la derecha, teniendo en cuenta que la criatura blandía el acero con la izquierda. La mitad inferior del cuerpo de una draña —justamente la mitad arácnida— era tan voluminosa que, al igual que un guerrero montado, Tsabrak tenía dificultades en lanzar estocadas y

efectuar paradas de un lado a otro del torso.

Tsabrak dirigió su acero a la cabeza del maestro de armas, aunque sin demasiado acierto, por lo que Ryld no se molestó siquiera en pararlo ni esquivarlo, sino que se concentró en el contraataque.

La draña hizo un esfuerzo desesperado por apartarse a un lado. Pese a ello, la espada que blandía su rival le cercenó una de sus quitinosas patas. Tsabrak lanzó un chillido y arremetió, pero desequilibrado.

Ryld lo esquivó y giró la espada para descargar el que sin duda sería el golpe de gracia. Pero Houndaer, lanzando un grito de guerra, intervino blandiendo la gran espada. No obstante, no estaba en la postura correcta y la estocada fue torpemente ejecutada, aunque bastó para obligar a retroceder al maestro de armas. Ryld sabía mejor que nadie cuán mortífera era *Tajadora*.

Apenas la espada pasó zumbando, el guerrero atacó con una estocada al pecho. Houndaer dio la vuelta a su espada para detenerla. Parecía imposible corregir tan rápidamente la trayectoria de un arma tan enorme, pero en sus manos daba la impresión de ser tan ligera como un pergamino. La espada de Ryld se trabó en uno de los ganchos situados justo por encima de la bigotera ceñida en cuero.

El maestro Argith retrocedió, liberando la espada. Houndaer adoptó una posición de media guardia, y Tsabrak se puso de un brinco junto a él. El rostro de la draña estaba contraído por el dolor, y de la herida manaba, con cada latido de su corazón, un líquido de olor acre.

Ryld siguió retrocediendo. Sus dos rivales volvieron a separarse, aunque no tanto como la última vez. Tsabrak emitía un débil gemido gutural.

De improviso, el maestro de armas arrojó la espada, convertida en una mera extensión del brazo. Aunque este tipo de arma no estaba pensada para tal movimiento, hendió el aire tan directa y certeramente como una flecha. La punta se clavó en el pecho de Tsabrak.

Los ojos de la draña se desorbitaron, escupió sangre y se desplomó hacia adelante doblándose sobre la cintura. Su mitad arácnida, más lenta en morir que la mitad superior drow, continuó avanzando renqueante.

Ello dejaba a Ryld desarmado, excepto por una daga, que nada podía hacer contra una espada larga. Houndaer arremetió para acabar con el rival de una vez por todas lanzando su grito de batalla:

—¡Tuin"Tar!

Con un rostro tan inexpresivo como el de un zombi, el maestro de armas se apartó a un lado. Houndaer dio media vuelta en pos de su objetivo y vio que Ryld se había refugiado detrás de una de las hileras de maniqués de madera. De cerca, esos muñecos toscamente esculpidos resultaban extrañamente inquietantes, y pese a los incontables cortes y abolladuras que habían sufrido, todos esbozaban idénticas

sonrisas.

Ryld esperaba en guardia, y Houndaer se dio cuenta de qué pretendía: cuando su adversario atacara a fondo rodeando un lado del maniquí, el maestro lo rodearía en la dirección contraria, manteniendo así una barrera entre ellos dos.

Si la espada que empuñaba era realmente tan afilada como se decía, el joven rebelde no iba a seguirle el juego. Así pues, describió un arco bajo con *Tajadora* y partió el maniquí por la mitad, privando a Ryld de su lastimosa protección.

Desgraciadamente, el maestro de armas se lanzó hacia adelante justo en el mismo instante. Antes de que Houndaer pudiera preparar el espadón para descargar otro golpe, Ryld arremetió con la daga contra la garganta de su rival.

Houndaer retrocedió desesperadamente e interpuso su arma entre él y el espía antes de darse cuenta de que esta primera arremetida no era más que un farol: Ryld lo había engañado para que adoptara una actitud totalmente defensiva y había aprovechado la oportunidad para pasar junto a él como una exhalación. Houndaer trató de hundir a *Tajadora* en la espalda del maestro, pero únicamente logró desgarrarle la ondeante capa.

A continuación, emprendió la persecución. Tsabrak, que moribundo o ya muerto seguía vagando sin rumbo, se interpuso en su camino. Houndaer lanzó un grito de frustración y abatió a la draña.

Cuando el híbrido cayó, el noble se dio cuenta de lo que el cuerpo de Tsabrak le había impedido ver: Ryld había llegado junto a la espada de la draña caída en el suelo. Sin importarle el veneno que empezaba ya a secarse sobre la hoja, el maestro deslizó la punta de un pie bajo el arma, la lanzó al aire y la atrapó por la empuñadura. Luego, con la misma expresión indescifrable que había exhibido durante toda la batalla, se puso en guardia y avanzó.

«Aún puedo matarlo —pensó Houndaer—. Aún lo tengo a mi alcance.»

—¡Aquí! —gritó con toda su fuerza—. ¡Uno de los maestros está aquí!

Ryld salvó gran parte de la distancia que los separaba y se quedó quieto justo al borde del alcance de las espadas. Seguro de poder defenderse, quería que Houndaer atacara primero. Ningún espadachín podía atacar sin ofrecer una abertura.

Al principio, el noble no aceptó el reto y esperó asimismo que el rival atacara. Ryld golpeó su espada.

El resonante impacto le arrancó una reacción, pero al menos era un ataque sereno: finta al pecho, finta al flanco, estocada baja y golpe a las piernas del contrario desde el exterior y por abajo.

Pero a medida que se acercaba al golpe final, Houndaer recordó a Ryld enseñándole esa misma secuencia, lo cual le convenció de que no podría engañar a su antiguo maestro. El maestro Argith paró el verdadero ataque bajo y contraatacó con un golpe dirigido a la muñeca de Houndaer. El acero del maestro atravesó el

guantelete del rebelde y se clavó en la carne.

Ryld liberó su espada con un chorro de sangre. Su siguiente golpe fue dirigido al torso del Tuin'Tarl. Houndaer trastabilló hacia atrás poniéndose fuera del alcance de la espada enemiga al mismo tiempo que levantaba el espadón en posición amenazante.

La muñeca le sangraba y le dolía horrores, y *Tajadora* temblaba en sus manos. Pese a los hechizos, le costaba un esfuerzo brutal mantenerla alzada. Finalmente cedió, y la espada se le deslizó hasta la bigotera, pero ni siquiera eso ayudó. Seguía esperando oír el ruido de sus camaradas acudiendo en su ayuda. En vano.

—¡Una gran exhibición, maestro Argith! Me declaro vencido. Me rindo.

Ryld avanzó con la espada presta.

—¡Por favor! —rogó Houndaer—. Siempre nos hemos entendido bien, ¿no es cierto? Yo fui uno de tus estudiantes más aplicados y puedo ayudarte a salir de aquí.

El maestro seguía avanzando, y Houndaer se dio cuenta entonces de que su rostro no estaba totalmente desprovisto de expresión. Tal vez no revelara ninguna emoción, pero sí exhibía una concentración sobrenatural, casi demoníaca: el maestro sólo pensaba en matar.

Houndaer leyó en ese rostro una inapelable sentencia de muerte y, con una extraña calma, bajó la espada. Un instante después, el arma del maestro Argith se le hundió en el pecho.



El eco del entrecuchar de metales sobresaltó a Quenthel. Por suerte había practicado toda su vida el autocontrol, o de otro modo habría lanzado un grito de desaliento.

Junto con su equipo estaba patrullando el templo. Tras los acontecimientos de las cuatro noches pasadas hubiese sido una locura relajar la vigilancia. Pero a medida que las horas iban transcurriendo con total tranquilidad, sus tropas empezaron a creer que el sitio había cesado, tal como era de suponer. La varita de hueso había enviado al maligno de la noche anterior contra quien lo había conjurado.

No obstante, Quenthel no compartía el optimismo general. Sí, había devuelto al atacante a su origen, pero eso no significaba necesariamente que su enemigo invisible hubiera sucumbido al ataque del demonio. Era posible que el hechicero hubiera sobrevivido, en cuyo caso podría seguir enviando contra ella sus sicarios sobrenaturales.

Sonaba como si otro demonio hubiera irrumpido en el templo, y Quenthel no disponía de una segunda varita de hueso. Por un momento, la princesa Baenre sintió una oleada de temor, incluso de desesperación, pero se obligó a domeñar ambas emociones.

—Seguidme —ordenó con brusquedad.

Tal vez, para variar, sus servidoras le serían de alguna utilidad.

Las sacerdotisas caminaron hacia donde sonaba el ruido en total silencio gracias a las botas mágicas. A su paso, la verdosa luz de las antorchas proyectaba sombras sobre las paredes. Se oyó el crujir de un pergamino cuando una de las novicias desplegó torpemente un rollo. Voces femeninas empezaron a gritar. Por un instante, el poder tiñó el aire de color rojo y provocó una áspera sensación de hormigueo en la piel de las sacerdotisas.

—No es un demonio —anunció Yngoth, y se empinó sinuosamente desde el mango del látigo hasta ponerse a la misma altura de los ojos de Quenthel. La cabeza triangular de la serpiente se bamboleaba arriba y abajo al ritmo del paso que imponía su ama.

—¿No lo es? —inquirió Quenthel—. ¿Ha venido mi enemigo en persona para continuar nuestro duelo?

Ojalá fuese así. Respaldada por sus subordinadas, tendría una buena oportunidad para aplastar a ese arrogante insensato.

Desgraciadamente, sus esperanzas no se cumplieron. El ruido la guió hasta el vestíbulo adornado por las estatuas de arañas. Las hojas de la puerta colgaban de nuevo rotas y torcidas. En esa ocasión el culpable era una enorme mano luminosa e incorpórea que flotaba con la palma abierta y los dedos hacia arriba, como si tratara de detener a alguien. Un larguirucho varón ataviado con una capa demasiado grande para él se había refugiado tras la mágica manifestación para protegerse de las lanzas y flechas que las sacerdotisas le arrojaban.

Quenthel suspiró. Conocía a ese loco y sabía que no podía tratarse de su enemigo desconocido. Por lo que sabía, en los últimos días había estado demasiado ocupado haciendo de las suyas abajo, en la ciudad. Con un gesto del látigo puso fin a la lluvia de proyectiles.

—Maestro Mizzrym. Por si no hubieras cometido ya suficientes crímenes, osas irrumpir en un lugar en el que ningún varón puede entrar sin autorización.

Pharaun hizo una respetuosa reverencia. Parecía agotado y, por extraño que pareciera en un dandi como él, iba despeinado.

—Dama matrona, os pido mil perdones, pero debo hablar con vos. No hay tiempo que perder.

—Por mi parte no tengo nada que decirte excepto que te condeno, tal como debería haber hecho el archimago.

—Matadme, si es preciso. —La mano gigante había desaparecido—. En vista de mis recientes deslices no puedo esperar otra cosa. Pero antes escuchad mi mensaje: las infracriaturas se sublevan.

—¿Te ha enviado el archimago para comunicármelo? —inquirió Quenthel, entornando los ojos.

—Por desgracia no he podido localizarlo. Sabía que esto es algo que debía poner en conocimiento de los máximos dignatarios de la Academia. Me doy cuenta de que es algo inconcebible, pero ha ocurrido. Acompañadme al borde de la meseta y lo veréis vos misma.

La princesa Baenre frunció el entrecejo. Aunque opinaba que Pharaun se comportaba de un modo demasiado presuntuoso, sus palabras le habían llamado la atención.

—Muy bien —accedió—, pero si se trata de alguna broma de un lunático, lo pagarás.

—Dama matrona —intervino Minolin— es posible que trate de atraeros a...

Quenthel silenció a la estúpida novicia con una gélida mirada, tras lo cual se volvió hacia Pharaun.

—Tú primero, maestro de Sorcere.

En realidad, la gran sacerdotisa no tuvo que llegar hasta el borde del precipicio para darse cuenta de que algo iba terriblemente mal en la ciudad. El trémulo resplandor amarillo del fuego y el penetrante hedor del humo en el aire la alertó apenas puso un pie fuera del templo en forma de araña. Olvidando toda dignidad corrió hacia el borde, y Pharaun tuvo que esforzarse para mantenerse a su altura.

Quenthel contempló desde arriba que parte de Menzoberranzan estaba en llamas. ¡La piedra ardía! ¿Cómo era eso posible? Incluso de la parte superior del Gran montículo de los Baenre brotaba un penacho de fuego, como una borla en un sombrero. Una vez que los ojos de Quenthel se hubieron adaptado al deslumbrante resplandor, distinguió vagamente las turbas que campaban a sus anchas por calles y plazas.

—Ya veis —comentó Pharaun—. Es por eso por lo que he atravesado corriendo media ciudad, evitando a los amotinados, para llegar hasta vos, señora. Hasta ahora los nobles no han empezado siquiera a reconquistar las calles; están retenidos en sus propios castillos, luchando contra sus servidores goblins. Por consiguiente, os sugiero que...

El mago era lo suficientemente listo como para callar al percibir la fulminante mirada de la Baenre.

—Pondremos a Tier Breche en pie de guerra —declaró—. Melee-Magthere y Arach-Tinilith lucharán. Sorcere dividirá sus fuerzas entre apoyarnos en la batalla y extinguir los fuegos. Si no logras dar con mi hermano Gomph, actuarás en su nombre.

Pharaun acató las órdenes con una profunda inclinación.

Quenthel dio media vuelta y vio a las sacerdotisas y novicias que la habían seguido a la meseta. Algo en su actitud la irritó.

—Dama matrona —dijo bastante tímidamente Viconia Agrach Dyrr, una de las instructoras más veteranas y que tenía las orejas muy largas— es lógico que Melee-

Magthere y Sorcere bajen a luchar, pero...

—Pero vosotras, señoras, habéis perdido vuestra magia —intervino Pharaun.

Todas las hermanas del templo lo miraron atónitas.

—¿Lo sabes? —preguntó Quenthel.

—Muchos varones lo saben —replicó el mago con un sutil deje de impaciencia en la voz—, así pues, es inútil matarme por estar al corriente. Os lo explicaré todo más tarde. Santas madres y hermanas —prosiguió, dirigiéndose a las sacerdotisas y novicias—, pese a que ya no poseáis vuestros hechizos, tenéis rollos, talismanes y todos los demás instrumentos divinos que atesoráis. Y, si es necesario, podéis también blandir una maza. Podéis luchar.

—Ya hemos perdido demasiadas hermanas —se quejó Viconia a Quenthel—. Los demonios mataron a algunas, y vos, dama matrona, acabasteis con otras al conjurar a las arañas. No podemos poner en peligro al resto. Debe quedar alguien para preservar las tradiciones y realizar los rituales.

—Esto es ser demasiado optimista —comentó Pharaun.

—¿Qué quieres decir, chico? —le espetó una airada Viconia.

—Pecáis de optimistas si creéis que quedándoos aquí arriba podréis salvaros de la aniquilación. La hipótesis más verosímil es que si los orcos vencen abajo, en la ciudad, subirán hasta aquí para seguir haciendo estragos. Puesto que en tan alta estima tienes a Arach-Tinilith, convendrás conmigo en que sería más reverente luchar contra las infracriaturas en la bóveda de abajo, sin darles la oportunidad de que profanen vuestros altares y santuarios. Del mismo modo, considero que es mejor estrategia luchar con vuestros aliados que esperar a que éstos perezcan y luego tener que defenderos solas.

—Tienes mucha labia, mago —resopló la sacerdotisa Agrach Dyr—, pero no sabes si nuestros esfuerzos son necesarios. ¡Rayos y centellas, no son más que goblins! Me parece que eres un alarmista.

—Tal vez lo sea —intervino Quenthel—, pero ¿cómo lograremos recuperar el favor de la madre tenebrosa si nos negamos a defender su ciudad elegida? En ese caso es seguro que jamás volveremos a escuchar su voz.

Viconia extendió las palmas de las manos.

—Dama matrona, seguro que podemos hallar un modo mejor de complacerla que peleándonos con esas alimañas en la calle.

Quenthel levantó la ballesta de mano y disparó a su teniente en pleno rostro. Viconia emitió un sonido estrangulado y se desplomó de espaldas. Cuando llegó al suelo el veneno ya le oscurecía las facciones.

—Creí que ya había demostrado quién manda aquí —declaró la princesa Baenre—. ¿Alguien más se opone a mis órdenes?

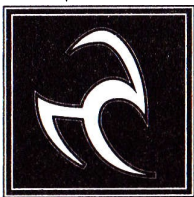
—Debéis saber que yo respaldo a la dama matrona y que tengo suficiente poder

para acabar con todas vosotras aquí mismo —las amenazó Pharaun.

Sin hacer caso del presuntuoso mago, Quenthel escrutó a sus subordinadas. Al parecer, ninguna de ellas tenía nada que decir.

—Perfecto. Ahora despertaremos a la torre y a la pirámide.

capítulo



veintitrés

Con Quenthel a la cabeza, la Academia descendió de Tier Breche como una gran cascada. Algunos maestros y alumnos bajaron tras ella por la escalera, mientras que otros levitaban por el precipicio. Los pocos que poseían magia para volar, revoloteaban de un lado a otro como murciélagos.

—Si la dama matrona quisiera detenerse un momento... —dijo Pharaun. En algún momento se había escabullido a sus aposentos personales para lavarse la cara, peinarse y ponerse un nuevo y elegante conjunto. Regresó solo, afirmando no tener ni idea del paradero de Gomph—. Éste es un lugar tan bueno como cualquier otro para observar la situación. Aunque ya hemos penetrado en la humareda, desde donde nos encontramos aún podemos efectuar una inspección aérea.

Puesto que Gomph seguía desaparecido o se había desentendido de lo que ocurría, el Mizzrym actuaba en nombre del archimago, y se notaba que estaba entusiasmado. Desde luego era una afrenta tanto para la casa Baenre como para el mismo archimago, aunque había sido ella quien había dado la orden. Hasta que su hermano regresara o la crisis acabara, necesitaba un interlocutor que hablara en nombre de Sorcere. Además, sería divertido ver la cara que pondría Gomph al verse sustituido por ese dandi en un asunto tan grave.

La gran sacerdotisa se detuvo, obligando a sus desprevenidas subordinadas a que también se detuvieran bruscamente detrás de ella. Las víboras del látigo se irguieron para estudiar el paisaje urbano junto con su dueña. Por el rabillo del ojo percibió una fugaz sonrisa del mago, como si le divirtiera el comportamiento de los bífidos.

—Mirad allí —señaló Quenthel—, en Hacinas. Parece que la casa Auvryndar ha exterminado a sus propios esclavos, pero la turba les impide salir de su castillo.

—Ya lo veo, santa madre —dijo Malaggar Faen Tlabbar, situado en el escalón inmediatamente superior. El primera espada de Melee-Magthere era un joven de aspecto risueño y rostro redondo, con gran afición a vestir de verde y adornarse con esmeraldas—. Con vuestro permiso, creo que sería un buen lugar para empezar. Podemos levantar el sitio y sumar a nuestro ejército las fuerzas de los Auvryndar.

—De acuerdo —concedió Quenthel.

Cuando los residentes de la Academia llegaron al suelo de la caverna, los instructores, especialmente los guerreros de la pirámide, formaron a los estudiantes en escuadrones en los que los espadachines y los lanceros debían proteger a los

magos. Luego tuvieron que disponer a las unidades en un remedo de orden de marcha.

Como cualquier princesa de una de las principales casas, Quenthel tenía un conocimiento práctico de los asuntos militares, por lo que contempló ese intento de imponer un orden con ojo crítico.

—Ojalá tuviéramos un ejército de verdad —masculló.

No pretendía que nadie la oyera, pero Pharaun asintió.

—Comprendo lo que sentís, dama matrona, pero es todo lo que tenemos, y estoy seguro de que si los hemos entrenado como es debido, tendremos una oportunidad. Al menos —añadió con una tosecilla—, contra los esclavos.

—¿Qué quieres decir?

—La principal amenaza es esta cortina de humo. Creo que Syrzan, pese a su astucia, ha calculado mal. Si los magos que hemos dejado arriba no extinguen las llamas, todos moriremos asfixiados: mujeres y varones, drows y orcos, con lo que el alhún sólo tendrá una necrópolis sobre la que gobernar. No obstante, supongo que debemos concentrarnos en nuestra tarea y no preocuparnos por nada más.

—¿Qué alhún? —quiso saber Quenthel.

Pharaun vaciló.

—Es una historia muy larga, dama matrona, y en estos momentos no es crucial.

—Yo decidiré qué es crucial, mago. ¡Habla!

Antes de que Pharaun pudiera obedecer, la gran sacerdotisa vio al primera espada que se aproximaba, probablemente para informarle de que la compañía estaba lista para partir.

Mientras caminaban escuchó el relato del mago sobre el desollador mental no muerto y sus planes respecto a Menzoberranzan. Quenthel estaba segura de que había más, de que el mago se guardaba parte de la información, pero se consoló pensando que podría arrancársela mediante la tortura más tarde.

Maestros y alumnos hallaron el camino sembrado de cadáveres destrozados de elfos oscuros, algunos de ellos decapitados y otros parcialmente devorados. La luz de las llamas doraba sus ojos sin vida. El penetrante olor de la sangre competía con el acre hedor del humo.

Desde luego, ningún drow se rasgaba las vestiduras ante el espectáculo de una muerte violenta, pero la cantidad de cuerpos mutilados combinado con el deslumbrante fulgor de los fuegos y la insólita imagen de la piedra ardiendo convertía a Menzoberranzan en una especie de infierno y, al menos para Quenthel, eso era algo inquietante.

La dama matrona de Arach-Tinilith pensó que si fuese más débil se sentiría como si estuviera en una pesadilla, o interpretaría esta carnicería como una prueba concluyente de que Lloth había dado definitivamente la espalda a Menzoberranzan.

Pero se consoló pensando que, al menos esa vez, el enemigo era visible y muy material.

Periódicamente, la compañía se iba encontrando con pequeños grupos de goblins que saqueaban o asesinaban a desventurados plebeyos, o incluso les arrojaban piedras y flechas. Los estudiantes más jóvenes ansiaban atacar a los esclavos, pero sus maestros les ordenaban a gritos que no lo hicieran. Si querían vencer, la Academia debía actuar como una unidad y ceñirse estrictamente al plan.

Malaggar levantó una mano para que la columna se detuviera.

Estamos ya muy cerca, advirtió con las manos en el lenguaje de signos drow.

Esperaron hasta que un explorador volador, un guerrero de la pirámide con una capa que se transformaba en alas de murciélago, descendiera en picado para informar.

Dama matrona, dijo Malaggar con las manos, *sugiero que diez escuadrones avancen en línea recta y el resto rodeemos ese bloque de casas. Atacaremos a los orcos desde dos lados.*

De acuerdo, contestó Quenthel. *Todos, desde la cabeza de la columna hasta la entrada a ese callejón, seguidme. El resto id con el maestro Faen Tlabbar. Procurad no hacer ruido.*

El mensaje se fue transmitiendo por la columna mediante el lenguaje de los signos para todos aquellos que no habían visto las manos de la gran sacerdotisa.

La compañía se dividió, y las tropas lideradas por Quenthel avanzaron con el mayor sigilo posible hacia una vociferante turbamulta que muy posiblemente los superaba en número. Por suerte, los esclavos no habían reparado en la llegada de la Academia, y Quenthel pensaba aprovechar al máximo el factor sorpresa. Rápidamente dispuso las tropas en formación irregular pero práctica y lanzó el ataque.

El poder mágico aulló y destelló, quemando, haciendo estallar y devorando masas de goblins. Los dardos volaban por el aire hacia los orcos y los osgos. Las infracriaturas caían a docenas.

No obstante, tras la sorpresa inicial la lucha se igualó, y los esclavos se lanzaron contra las tropas drow con estruendoso frenesí. Los drows sustituyeron rápidamente las ballestas de mano por espadas y lanzas. Los magos y las sacerdotisas se asomaban por detrás de las líneas de los guerreros, tratando de ver qué ocurría en medio del tumulto para dirigir sus conjuros contra el enemigo y no contra sus camaradas.

Quenthel pudo haberse refugiado detrás de sus guardaespaldas, pues era una gran sacerdotisa y además la líder de las tropas, pero creyó que si luchaba en primera línea daría valor a las novicias de primer y segundo año. Además, quería matar de cerca y ver el dolor y el miedo en el rostro de sus víctimas. Las víboras del látigo silbaban y se retorcían mientras su ama se abría paso hacia el frente. Mató a varios goblinoides, y a su alrededor estalló y crepitó una deslumbrante luz amarilla, pero sus defensas

místicas aguantaron, por lo que el fuego mágico no le hizo ningún daño. No obstante, algunos de quienes tenía cerca, drows y goblins por igual, lanzaron un grito y se desplomaron.

Momentáneamente, todos los supervivientes que se hallaban en las inmediaciones quedaron aturridos, pero enseguida los orcos corrieron hacia los huecos que el fuego había creado en la línea drow, al mismo tiempo que los miembros de la Academia corrían a llenarlos. Nadie prestó atención a sus camaradas quemados en el suelo, excepto para maldecirlos si tropezaban con ellos.

Quenthel se retiró unos pasos, dejando que un alumno de Melee-Magthere perteneciente a la casa Despana ocupara su lugar, y miró a su alrededor para tratar de descubrir el origen del fuego mágico. Tenía la impresión de que se había abatido sobre ella desde arriba, por lo que alzó la vista hacia los pisos superiores de los edificios a ambos lados.

Lo que vio la sorprendió. Como si se tratara de verdaderos arácnidos, las drañas se arrastraban por los muros y los tejados de los edificios. Muchos de esos envilecidos seres conservaban sus habilidades mágicas, y uno de ellos debía de haber conjurado el fuego.

Quenthel no tenía ni idea de cómo los esclavos y los parias podían haber conspirado juntos, y éste no era el momento para hacer conjeturas. Tenía que detener a las drañas antes de que destruyeran a sus tropas desde arriba. Así pues, levitó hacia arriba por el aire lleno de humo, mientras trataba de localizar al mago responsable del ataque.

Sobre ella se abatió una verdadera lluvia de flechas con lengüeta y relámpagos. La sacerdotisa se cubrió el rostro con un pliegue de su *piwafwi*, con el resultado de que los proyectiles rebotaron o se disolvieron al entrar en contacto con las capas de protecciones mágicas. Quenthel sólo notó pinchazos sin importancia.

Cuando ascendió hasta su mismo nivel, pese a los colmillos, reconoció ciertos rostros contraídos por la rabia. Ella en persona había ayudado en la transformación de algunas de esas drañas. Tal vez ello explicara por qué la atacaban aunque esto supusiera matar también a muchos de sus aliados orcos.

Rápidamente, desplegó otro rollo y leyó la frase encantada escrita en él. Al instante se materializaron frente a ella y entre las drañas varias espadas que empezaron a girar alrededor de un punto central. Las afiladas hojas de metal giraban tan rápidamente que eran invisibles, y en su avance chocaban con los cuerpos de las drañas. Las espadas cortaban y atravesaban a los híbridos sin reducir su velocidad, convirtiendo a los embrutecidos seres en amasijos de carne y sangre.

Quenthel rió y empezó a darse media vuelta para dar el mismo tratamiento a las drañas encaramadas en los edificios tallados en las estalagmitas del otro lado de la calle. Una especie de cuerda pegajosa la golpeó y se enrolló alrededor de su torso,

inmovilizándole la mano que tenía libre contra el pecho.

Era hilo de telaraña. Algunas drañas eran capaces de producirlo, y estaban tratando de atraerla hacia ellas. Quenthel levitó una vez más y se resistió al tirón, como un pez en el anzuelo. Al mismo tiempo, y pese a que apenas podía mover el brazo, trataba de coger otro rollo. Las víboras mordían el hilo para romperlo.

Pharaun levitó a su vez. De sus dedos brotó un ululante rayo de luz blanca que atravesó a una draña, saltó hacia otra y a otra más, hasta que todas ellas quedaron unidas por el deslumbrante y ondulante poder como perlas en un collar. Las drañas se agitaron espasmódicamente hasta que la magia se agotó, y entonces cayeron muertas. Sus restos emanaron un hediondo humo.

—Muchas veces me he preguntado por qué la diosa no transforma a nuestros parias en algo inofensivo —dijo Pharaun a Quenthel con una sonrisa—. Supongo que las drañas son una herramienta más para sacrificar selectivamente a los más débiles.

Sin hacer caso a su parloteo, Quenthel bajó la vista para comprobar cómo se estaba desarrollando la batalla.

El contingente de Malaggar había llegado y causaba estragos en el flanco enemigo. En ese mismo instante, los Auvryndar abrieron de par en par las puertas y, montados en sus lagartos, se lanzaron contra los sitiadores.

Apretando los dientes por el esfuerzo, la gran sacerdotisa se arrancó la pegajosa telaraña y flotó hasta el suelo para unirse a sus tropas. Con un total desdén por las flechas enemigas, Pharaun continuó flotando por encima de las cabezas de los guerreros, desde donde podía apuntar más fácilmente sus conjuros.

La batalla solamente se prolongó unos minutos más, pues, atacada desde tres lados, la masa de goblins se derrumbó sobre sí misma. La implosión dejó el suelo cubierto de cadáveres. Quenthel únicamente dio a sus tropas unos minutos para recuperarse antes de formarlas de nuevo y marchar hacia la siguiente de las numerosas batallas que deberían librar.



—¡Fuera! —gritó Greyanna—. ¡Largo de aquí ahora mismo!

El constructor de canoas la miró con la boca abierta y osó preguntar:

—Pero ¿y... y mis mercancías?

Los artículos a los que se refería estaban diseminados por el suelo del taller o colgaban sostenidos por correas sujetas al techo.

—Los goblins las destruirán —repuso la princesa con la cara marcada—. Así. —Greyanna descargó la maza en un kayak a medio terminar, una embarcación de frágil aspecto hecha con costillas y pellejo—. Ya harás más, pero sólo si sobrevives. Vamos, fuera de aquí o yo misma te mataré.

El artesano se apresuró a bajar del taburete, y la drow lo empujó hacia la puerta.

Su media docena de sicarios recorrían la calle, obligando a los dueños de los talleres y de las tiendas a abandonar sus establecimientos.

Una turba formada por greñudos hobgoblins, todos ellos bien armados y más altos que un drow de estatura media, doblaron una esquina y entraron en la calle. Al ver a los elfos oscuros, lanzaron sus burdos gritos de guerra y atacaron en masa.

Tras el desastroso encuentro con Ryld Argith, uno de los gemelos había muerto, y tanto el otro gemelo como Relonor se debatían entre la vida y la muerte en la casa Mizzrym después de recibir heridas muy graves. Vivirían o morirían sin recibir más dosis de magia curativa, pues la matrona Miz'ri se negaba a derrochar los escasos recursos de la casa en unos incompetentes. Greyanna se mostró totalmente de acuerdo.

Tras trasladar a los heridos a la casa, Greyanna, con la dudosa ayuda de Aunrae, seleccionó a cinco varones nuevos para que se unieran a la caza. Tendrían que perseguir a Pharaun a pie, pues Greyanna se había dado cuenta, aunque con retraso, que los engendros alados no le traían suerte.

La rebelión sorprendió a Greyanna y sus sicarios en la calle, buscando a sus presas. Una vez que comprendió la magnitud de la insurrección, se preguntó si el detonante no habría sido la salvaje incursión orquestada por ella en el Braeryn para tratar de sacar a su hermano de su escondite. Era una idea que de un modo perverso y demente la complacía, aunque decidió que sería mejor guardarse esta hipótesis para sí. Pocos drows le verían la gracia.

Sin embargo, la mayor parte de su mente se centraba en cuestiones prácticas. Seguramente su partida de caza podía ayudar a sofocar la rebelión, pero únicamente si se unía a un ejército en toda regla. De otro modo, las turbas los harían pedazos.

Durante los primeros minutos de carnicería y destrucción, Greyanna esperaba que en cualquier momento un clan noble saldría de su castillo para ahuyentar a los goblins. Pero, para su consternación, eso no ocurrió, al menos no en las inmediaciones de donde ella se encontraba. Ella y su pequeña tropa se habían quedado solos.

La vida se convirtió entonces en una exasperante secuencia de correr y esconderse, nada más y nada menos que de viles orcos, mientras tenía que contemplar cómo unas bestias que no eran mejores que ganado destruían una belleza y una complejidad que ni siquiera eran capaces de percibir. De vez en cuando mataban a un pequeño grupo de goblinoides que vagaba en solitario, pero ello no podía frenar la desintegración de las mejores cosas de su mundo.

¿Dónde estaba la reina araña? Tal vez, pese a la magnificencia de Menzoberranza, ya se había cansado de su juguete, o tal vez pretendía destruirla para construir otra ciudad.

Después de dar muchos rodeos y volver sobre sus propios pasos, por fin

Greyanna llegó a una calle que reconoció o, para ser más precisos, una doble hilera de prósperas tiendas. Se trataba de establecimientos regentados por comerciantes que gozaban de la protección de la casa Mizzrym. No era la primera vez que la drow se dejaba caer por ahí para recaudar arriendos y tasas, para castigar a algún que otro insensato que se demoraba en el reembolso de un préstamo o que había incurrido en el desagrado de la madre matrona Miz'ri.

Entonces se le ocurrió que si los comerciantes morían, ya no contribuirían a las arcas de la casa Mizzrym, mientras que si los llevaba a un lugar seguro, tal vez se congraciara con su madre. Miz'ri empezaba a impacientarse ante su palmaria incapacidad para matar a Pharaun, e incluso había soltado la indirecta de que quizá Greyanna no era la más adecuada para ser primera hija de la casa.

Además, preservar los intereses de la casa Mizzrym sería más constructivo y mucho menos frustrante que limitarse a eludir a los sublevados, por lo que Greyanna ordenó a sus esbirros que sacaran a la fuerza a los asustados comerciantes y artesanos de sus hogares.

La elfa disparó su ballesta contra los hobgoblins, y sus soldados la imitaron. El mago conjuró la enorme y gélida sombra de una mantis, la cual despedazó a varios esclavos con sus descomunales pinzas antes de desvanecerse. En total, al menos una docena de brutos perdieron la vida, pero fueron reemplazados por otros con la misma mirada asesina.

«Por las voces del tormento —pensó Greyanna—, ¿tantas infracriaturas hay en Menzoberranzan?»

Hasta aquel día ni Greyanna ni ningún otro drow se habían percatado de que fuesen tantos.

Los hobgoblins se lanzaron a la carga.

—¡Pared de oscuridad! —gritó la princesa Mizzrym.

Tres de sus servidores, los más cercanos a los esclavos, se inclinaron y tocaron el suelo para conjurar una cortina de sombras entre ellos y las infracriaturas, e inmediatamente retrocedieron.

Uno de los guerreros drows alejó a los tenderos del campo de batalla, mientras que el resto, Greyanna incluida, formaban rápidamente una línea en un punto estrecho, a unos tres metros por detrás de la intangible barrera. La princesa sacó una pequeña ampolla de plata de una bolsa que llevaba al cinto y apuró de un trago el líquido amargo y tibio que contenía. Se estremeció y se dobló sobre la cintura cuando los músculos se le agarrotaron, pero el dolor dejó paso a un hormigueante calorcillo.

Los hobgoblins emergieron de la oscuridad. Llevaban demasiado tiempo viviendo entre elfos oscuros como para que el truco los frenara más que unos pocos segundos.

Como mínimo, el velo de oscuridad impidió que las infracriaturas avanzaran en algo semejante a una formación coherente: arremetieron en una oleada sin forma

reconocible y llena de fisuras, gritando y con una furia asesina perfectamente discernible.

El primer hobgoblin que atacó a Greyanna era especialmente grandote y, en craso contraste con sus compañeros, sin pelo de hombros para arriba. Su ama, o amo, había ordenado depilar al esclavo para preparar una superficie sobre la que ejecutar una obra de arte con las marcas de centenares de diminutas quemaduras redondas que formarían un complejo dibujo de líneas curvas.

El esclavo dirigió la gran espada que empuñaba contra la cabeza de la drow. En otras circunstancias Greyanna se hubiese retirado lejos del alcance del arma, pero eso hubiese roto la línea. Deseando haber ido a la batalla equipada con un escudo, levantó la maza para interceptar la espada. El acero del hobgoblin golpeó el mango de piedra de la maza y se deslizó de la mano de quien lo empuñaba.

Inmediatamente, Greyanna contraatacó con una estocada por el flanco que la infracriatura detuvo con su pequeño escudo redondo. El golpe abolló el escudo de acero y obligó al hobgoblin a retroceder tambaleándose. Los sesgados ojos del esclavo se desorbitaron por la sorpresa. No sospechaba que Greyanna había tomado una poción que le otorgaba la fuerza de un ogro.

La drow atacó a un lado, acabando con el esclavo que amenazaba a su vecino, y volvió a encararse con su rival sin pelo, que regresaba hacia ella cautelosamente. Por un momento dudó, luego amagó a un lado y lanzó la estocada hacia el pecho de su adversaria. Pero Greyanna no cayó en la trampa, dio un breve paso a un lado dentro del arco del ataque y descargó la maza contra la mandíbula del hobgoblin. Se oyó el crujir del hueso, y el esclavo cayó de espaldas con el mentón destrozado y sangrante y el cuello roto.

Mató a dos hobgoblins más y notó un pinchazo en la espinilla: una estocada que no había logrado atravesar la bota. Miró hacia abajo y vio a un kobold, armado con un atizador, que se había abierto paso correteando entre las piernas de los esclavos de mayor estatura. Greyanna mató al insolente reptil con un puntapié circular.

Miró alrededor en busca de su próximo rival. No quedaba ninguno. La lucha había acabado, y los pocos hobgoblins supervivientes huían.

—¡Formad! —gritó—. Quiero una columna con los comerciantes en el centro. ¡Vamos!

Una vez que el grupo se puso en marcha, Aunrae, que caminaba al lado de Greyanna, inquirió:

—¿Puedo preguntar adonde vamos? ¿Al castillo de una casa aliada?

—No. Me temo que no podríamos entrar. Vamos a ocultarlos en el Bauthwaf.

Caminaron en dirección a la pared de la caverna pasando junto a cadáveres y piedra ardiendo. Al verlos, otros plebeyos salieron corriendo de sus casas para unirse al destacamento. El primer impulso de Greyanna fue rechazar a todos aquellos que no

tenían ninguna vinculación con la casa Mizzrym, pero luego se lo pensó mejor. Muchos de los recién llegados empuñaban espadas, por lo que, en caso necesario, podrían luchar.

De vez en cuando alguien se desplomaba, tosiendo débilmente, intoxicado por el humo que tanto escocía. El resto pasaba por encima y seguía adelante.

De pronto, alguien lanzó un débil grito agudo, como si sufriera un dolor inesperado. Greyanna giró sobre sus talones. Ningún goblin atacaba. Uno de los comerciantes, el maestro constructor de canoas, simplemente había aprovechado la oportunidad para apuñalar a otro varón por la espalda.

—Un competidor —explicó el artesano.



La laberíntica fortaleza conocida como el Gran montículo contenía varias áreas mágicamente selladas. Todas las demás, por increíble que pudiera parecer, habían sido invadidas por las tropas esclavas rebeldes. Los Baenre combatieron a los goblinoides en las torres de las estalagmitas, en los puentes aéreos que las conectaban, en los túneles abiertos bajo ellas e incluso en las balconadas y paseos aéreos de los bastiones de estalactitas, recuperando terreno centímetro a centímetro y dejándose la piel en el empeño.

Los esclavos opusieron la resistencia final en el patio, una espaciosa área rodeada por una verja de hierro similar a una telaraña. Era una poderosa barrera mágica, pero, como los Baenre acababan de descubrir, resultaba totalmente inútil si el enemigo estaba ya dentro de la fortaleza.

Triel flotó al patio desde las almenas para tomar parte en la lucha final. Jeggred, el cual no se había alejado de su lado en toda la batalla, asimismo levitó hacia abajo. Madre e hijo estaban profusamente salpicados de sangre ajena.

En realidad, la matrona podría haber dejado en manos de sus guerreros la tarea de despejar el patio, pero se estaba divirtiendo. En parte era por la sed de sangre típica de los drows, aunque también porque la acción de matar goblins era de una simplicidad y una franqueza que, por desgracia, nada tenía que ver con el gobierno de una ciudad. Por primera vez desde que accedió al trono de su madre, sentía que sabía exactamente qué hacía.

Media docena de minotauros, unos formidables brutos que había empleado a menudo como guardias personales, gritaban «¡Libertad! ¡Libertad!», al tiempo que blandían las hachas o se agachaban para cornear a un enemigo. Triel leyó la última línea de runas de un pergamino que al inicio de la rebelión contenía siete hechizos.

Las llamas brotaron con ímpetu del suelo bajo los cascos de los minotauros. Cuatro de ellos cayeron chillando y revolcándose. Los otros dos se salvaron de las llamas saltando. No obstante, no salieron ilesos; sufrieron quemaduras en el

enmarañado pelaje y en la carne, pero las heridas no los detuvieron. Bramaron y se lanzaron a la carga.

Si cualquier minotauro era mucho más alto que un drow de estatura media, a su lado Triel parecía un insignificante duendecillo. No obstante, sonrió mientras avanzaba para enfrentarse al monstruo mitad hombre mitad toro. Uno de los minotauros fue a por ella, y el otro a por Jeggred.

La madre matrona sabía que a los minotauros les gustaba aplastar a sus rivales sirviéndose del impulso inicial. Por esa razón esperó hasta tenerlo casi encima y luego se apartó. El minotauro fue incapaz de detenerse ni de rectificar la trayectoria, y la madre matrona le destrozó una rodilla con la maza cuando pasó a su lado.

El esclavo cayó de bruces, e inmediatamente la drow le privó del uso de las extremidades propinándole tal golpe en el espinazo, que lo quebró. Mientras tanto, Jeggred hundía los colmillos en el cuello de su rival y le clavaba las garras en el torso para sacarle las entrañas.

Después de eso, Triel y el draegloth mataron a unos cuantos gnolls antes de quedarse sin enemigos. Jadeando, la matrona Baenre se aproximó a la base de un muro y flotó de nuevo hacia arriba hasta alcanzar una altura suficiente para contemplar, más allá del alto de Qu'ellarz'orl, la escena de la ciudad en llamas. Jeggred la siguió.

Al principio, cuando se dio cuenta de que todos los esclavos de Menzoberranzan se habían sublevado, usó un diamante mágico para instar a los varones de Bregan D'aerthe a salir de su escondite secreto. Los mercenarios habían atendido la llamada y luchaban.

Un distrito al sur de la ciudad hervía de goblins. Incluso desde el Gran montículo podía distinguir el movimiento en las calles. De pronto, en cuestión de pocos segundos, la agitación cesó y los goblins cayeron todos al mismo tiempo, muertos al parecer.

Había sido una espectacular carnicería, pero los mercenarios tan sólo habían limpiado una pequeña parte de Menzoberranzan. Si era posible reconquistar la ciudad, ellos solos no podrían hacerlo.

—Reunid todas las tropas. Salimos a luchar —gritó la matrona en dirección al patio para que la oyera el mayor número de oficiales.



Jeggred se había quedado mudo de felicidad. Ésa había sido la mejor noche de su aún corta vida y se sentía borracho de sangre. Había matado, matado y matado sin cesar, experimentando un éxtasis que no podía compararse con el placer que le reportaba atormentar a Faeryl Zauvirr.

¡Y su madre decía que habría más! Descenderían a la ciudad para seguir

asesinando a placer. Para un semidemonio no podía existir una dicha mayor. Lo único que debía recordar era no matar a elfos oscuros.

Jegged apretó el hombro de Triel con una trémula mano, una de las pequeñas.



Valas Hune dobló discretamente una esquina y parpadeó. Una torre obstruía la calle allí donde no debía alzarse ningún bastión. Entonces la mole se movió.

No era una torre, sino el mayor gigante de piedra que había visto en toda su vida. El explorador sabía que algunas casas poseían no sólo goblinoides y ogros como esclavos, sino también gigantes. A la luz de las llamas este espécimen parecía gris, tenía una cabeza larga, ojos negros y hundidos, y aún llevaba brazaletes de hierro de los que pendían cadenas. Se había procurado una enorme hacha fabricada para alguien de su inmenso tamaño y la usaba para hacer papilla a todos los drows que veía.

Valas había perdido a sus camaradas hacía rato. No le importaba, pues estaba acostumbrado a recorrer regiones salvajes totalmente solo, aunque lo cierto era que ninguno de los túneles que había explorado era tan peligroso e impredecible como Menzoberranzan esta noche.

Había matado orcos y gnolls, primero con el arco corto y, una vez se le acabaron las flechas, en combate cuerpo a cuerpo con los kukris. Pensaba que hacía verdaderos progresos hasta que se topó con el gigante.

Era una visión sobrecogedora, pero, si Menzoberranzan quería sobrevivir y Bregan D'aerthe pretendía cobrar por los servicios prestados, alguien tenía que ocuparse de matar también a las infracriaturas de mayor tamaño.

Valas rozó con un dedo una estrella de latón de nueve puntas sujeta a la camisa y murmuró una palabra en el lenguaje de otra raza de la que pocos menzoberranios conocían la existencia. En un abrir y cerrar de ojos se encontró posado sobre uno de los hombros del gigante de piedra.

La superficie era lisa y redondeada, y, en consecuencia, resbaladiza. No obstante, el explorador reaccionó como el excelente escalador que era, anuló su peso y se agarró. A continuación trepó al cuello del leviatán y empezó a dar tajos a las arterias con ambos kukris.

En vano. Sin disponer de un apoyo firme, Valas no podía aprovechar al máximo su fuerza y peso, por lo que sus golpes rebotaban contra la piel dura como la roca del gigante sin causarle daño alguno.

Pero el leviatán acusó los golpes. Giró bruscamente la cabeza, de modo que con el mentón a punto estuvo de lanzar a Valas al suelo. El gigante bajó la mirada hacia él, totalmente furioso, y en el segundo intento el drow tuvo más éxito. Acompañado del crepitar de un rayo, el arma encantada rajó el labio inferior del esclavo.

El gigante de piedra, agitando la testa, gritó de dolor y furia en graves tonos que Valas sintió en los huesos. Una manaza gris trató de atrapar al drow, que se escabulló hacia adelante y empezó a dar tajos contra el cuello del coloso.

Un chorro de sangre oscura y espesa manó de las heridas y arrastró a Valas al vacío. El explorador aterrizó duramente sobre un tejado, desde el que contempló cómo el gigante trastabillaba, agarrándose la garganta con ambas manos. Apenas pudo dar unos pasos antes de caer de espaldas y aplastar a unos hobgoblins que tuvieron la mala suerte de pasar por ahí justo en ese momento.



Gomph estaba de un humor de perros mientras ascendía por el aire hacia la meseta de Tier Breche. Había encendido la base de Narbondel, como de costumbre, cuando el mundo pareció volverse loco. Un grupo de orcos apareció de repente y atacó a sus guardias. Sus propios ogros porteadores dejaron caer de golpe la lujosa litera y se sumaron al motín.

El archimago trató de eliminar a los sublevados lanzándoles un hechizo de muerte que no funcionó. Alguien había conjurado una zona mágica muerta a su alrededor. O bien uno de los orcos era un chamán con poder suficiente para crear ese efecto o, más probablemente, uno de los brutos había robado un talismán a su propietario.

De un modo u otro las bestias atacaban, y en la mente de Gomph los encantamientos no eran más que versos inconexos; su túnica y la capa, endebles prendas de vestir; y sus armas, bastones inertes y adornos. Bueno, seguramente todas no, pero no era tan temerario como para quedarse allí e ir probándolas todas mientras los orcos se le echaban encima blandiendo espadas robadas. Olvidando su dignidad, el archimago huyó con el rabo entre piernas. El pecho le dolía por el esfuerzo allí donde K'rarza'q lo había corneado.

Al llegar al borde de la plaza se dijo que probablemente había salido ya de la zona muerta. Ojalá, porque oía los gruñidos de los ogros que, gracias a sus largas piernas, le estaban dando alcance. Así pues, se volvió, apuntó con una varita y pronunció entre dientes la palabra clave.

Del extremo de la varita salió disparada una gota de líquido que impactó en el abdomen del ogro que iba en cabeza, estalló y se convirtió en una abundante mancha de ácido.

Dueño de nuevo de su magia, Gomph aniquiló a cualquier rebelde que no tenía el suficiente sentido común para echar a correr al verlo. Sus ayudantes drows habían perecido, por lo cual debería regresar solo a Tier Breche.

La rebelión de los esclavos era general, por lo que el regreso no iba a ser nada sencillo. Por un momento consideró la posibilidad de refugiarse en algún castillo o casa, pero al ver cómo las llamas consumían la piedra supo que debía regresar.

Sucio, dolorido y tosiendo, por fin lo logró. Cuando coronó la pared de piedra caliza, lo que vio le levantó el ánimo, aunque desgraciadamente sólo un poco.

Ocho maestros de Sorcere, reunidos al aire libre, salmodiaban, hacían gestos y trataban de ejecutar un ritual, mientras que un número igual de aprendices miraban. Los hechiceros se habían procurado en la torre gran parte del equipo necesario, supuso Gomph. No obstante, el encantamiento era una auténtica chapuza.

El mago Baenre se impulsó y aterrizó de cuatro patas, otra fastidiosa afrenta a su dignidad. Inmediatamente se puso en pie y gritó:

—¡Basta ya!

Los maestros y estudiantes se volvieron para mirarlo con la boca abierta. Los cantos enmudecieron.

—¡Archimago! —exclamó Guldor Melarn, del que se suponía que era su igual en el aspecto de la magia elemental; aunque su actuación de esta noche desmentía tal fama—. ¡Estábamos muy preocupados por vos!

—Ya me he dado cuenta —replicó Gomph acercándose más—. Ya he visto todas las patrullas de búsqueda que habéis enviado.

Guldor vaciló.

—Archimago, la dama matrona de la Academia ordenó...

—Silencio. —Gomph se aproximó lo suficiente para ver que los maestros habían tomado posiciones en un complejo pentáculo trazado en el suelo en rojo fosforescente—. Lamentable.

El gran mago extendió el dedo índice y escribió en el aire. Las palabras mágicas y los sellos adoptaron nuevas formas.

—Mi señor archimago, hemos dibujado este círculo para apagar los fuegos de abajo. Si lo rompéis...

—No lo estoy rompiendo —replicó Gomph—, sino arreglándolo. —Miró a uno de los aprendices, un mozalbete plebeyo que se estremeció—. Tráeme un trozo de pelaje, una varita de ámbar y uno de los pequeños gongs de bronce que los cocineros tocan para llamarnos a comer. ¡Corre!

—Archimago, como veis tenemos ya todos los ingredientes necesarios para conjurar —dijo Guldor, y señaló un brasero con carbones encendidos—. Estoy susurrando a las llamas de abajo, ordenándoles que se extingan.

—Lo único que vas a conseguir es crear más humo, que es lo último que necesitamos. —De una patada Gomph volcó el brasero, y las ascuas se desperdigaron por la roca—. Tu enfoque es equivocado, simplista. Debería exiliarte durante unas cuantas décadas a los reinos que ven el sol para ver si así aprendes cómo extinguir un fuego de esta magnitud.

El mozalbete regresó a todo correr llevando los objetos que le había pedido Gomph. El Baenre susurró una palabra mágica y el tentáculo pasó de rojo a azul.

—Muy bien —dijo a los otros magos—, supongo que sabéis dónde debéis colocaros, por lo que empezaremos enseguida. Repetid lo que yo diga y copiad mis gestos, si sois capaces de ello.

Para un hechicero con la adecuada formación, por lo general, la magia era un arte sencillo. Se basaba en un arsenal de conjuros, muchos de ellos creados por sus predecesores, y unos pocos tal vez de su propia invención. En cualquier caso eran hechizos perfeccionados que conocía al dedillo, sabía que podía conjurarlos adecuadamente y qué efectos exactos tendrían.

Un ritual improvisado era algo muy distinto. Basándose en sus conocimientos arcanos y en sus talentos naturales, un círculo de magos trataban de generar precipitadamente un nuevo efecto. Por lo general no sucedía nada. Cuando sucedía, el poder solía volverse en contra de quienes lo habían generado o se manifestaba en alguna forma contraria a los designios de los hechiceros. Pero, de vez en cuando, tales ceremonias funcionaban. Estando en juego su posición, su riqueza y su ciudad natal, Gomph estaba decidido a que ésta fuese una de tales ocasiones.

Tras cantar durante quince minutos, el poder empezó a susurrar y arder en el aire. Al archimago tocó el gong y obtuvo un sonido metálico y tembloroso. Inmediatamente, una nota más poderosa respondió y oscureció a la primera. Era un retumbo chirriante. Los subordinados de Gomph se encogieron, pero el archimago sonrió satisfecho, pues ese estruendo era un trueno.

Desde lo alto de la meseta los residentes de Sorcere fueron espectadores de excepción de lo que acaeció a continuación. El aire en el techo de la gran caverna, inundada por una densa humareda, se hizo aún más denso a medida que se materializaban masas de vapor. Esas amorfas sombras titilaron como grandes dragones translúcidos que almacenaran fuego en su interior. A cada relámpago seguía un terrible retumbo digno de la ira de los dioses, como si las llamas los apenaran.

Gomph sabía que la mayor parte de la población de Menzoberranzan no tenía ni idea de qué ocurría, era posible incluso que algunos de sus eruditos colegas tampoco lo supieran, pero tanto si lo comprendían como si no, las nubes, los relámpagos y los fenómenos meteorológicos visitaban por vez primera las hasta entonces inmutables profundidades de la Antípoda Oscura.

Las nubes descargaron al unísono torrentes de agua en gélidas cortinas. El mago Baenre oyó el chisporroteo de las llamas cuando la lluvia golpeó con fuerza las paredes de la caverna.

—Realmente impresionante —comentó Guldor—. ¿Estáis seguro de que extinguirá las llamas? El fuego es mágico, ¿sabéis?

Gomph sintió una punzada en la magulladura.

—Sí, instructor —replicó el archimago con desdén—, estoy seguro, porque no soy un incompetente de una casa sin importancia, sino un Baenre y archimago de

Menzoberranzan.



Antes de que acabara, Pharaun perdió la cuenta de todas las batallas que él y sus camaradas libraron. Únicamente sabía que las iban ganando una tras otra, gracias sobre todo a la superioridad táctica, y que, pese a las pérdidas que sufrían, el número de efectivos no paraba de aumentar, alimentados por las guarniciones que rompían los cercos a sus respectivos castillos.

De vez en cuando, el variopinto ejército llegaba a una sección de la ciudad que ya había sido pacificada, y aunque apenas los vio de refilón, el mago sabía que Bregan D'aerthe también luchaba para salvar la ciudad. Si algo podía confortarlo en esta noche feroz y desesperada, era eso.

Finalmente, el ejército de Tier Breche se topó con otro ejército igualmente impresionante liderado por la matrona Baenre. Las dos fuerzas se unieron y marcharon hacia Narbondel, donde varios osgos que contaban con una cierta experiencia militar, habían logrado organizar a miles de otras infracriaturas en una fuerza capaz de oponerse a las iras de sus amos.

Alrededor de Narbondel, el enorme pilar de piedra, se libró una batalla salvaje y caótica. Milagrosamente, más o menos en mitad de la batalla, una tormenta se desató en la parte superior de la caverna y disipó los peores temores de Pharaun. Una hora más tarde los drows barrieron y aniquilaron al enemigo, con lo que consumaron la reconquista de su ciudad.

Cuando todo hubo acabado, el mago realizó una visita de inspección bajo el chaparrón. Los mechones de pelo mojado se le pegaban a la frente, y avanzaba chapoteando. Como mago debía admitir que la tormenta era una hazaña gloriosa, que además había salvado Menzoberranzan, pero era una lástima que sus colegas no hubieran sido capaces de conseguir lo mismo sin dejarlos a todos hechos una piltrafa y helados hasta la médula.

Pharaun sonrió. No veía a Quenthel ni a Triel por ninguna parte. Durante toda la noche había aceptado sus órdenes sin rechistar, pero deseaba hacer solo lo que aún le quedaba por hacer. La ausencia de ambas le proporcionaba la excusa perfecta para seguir adelante sin consultarlas.

Echó otro vistazo en torno y vio a Welperin Freth. Welperin era el maestro de armas de la casa novena y un guerrero magnífico pese a llevar una pierna artificial de plata. Pharaun y él habían luchado en tándem varias veces esta noche. El guerrero conferenciaba con dos de sus hombres en el umbral de una puerta.

—¡Maestro de armas! —le llamó Pharaun.

Welperin alzó la mirada y le dirigió una inclinación de cabeza.

—¿En qué puedo ayudarte, maestro Mizzrym?

—¿Te gustaría ayudarme a matar al responsable de esta insurrección?

—¿Es otra de tus bromas? —inquirió el maestro de armas con recelo.

—Nada de eso. Si queremos hacerlo tiene que ser rápido, antes de que nuestra presa huya a la Antípoda Oscura. Supongo que tú y tus tropas sabéis manejar monturas aéreas.

Pharaun señaló hacia los murciélagos gigantes, obra de algún hechicero, encerrados encima de una cúpula enrejada próxima. Parecía un milagro que hubieran sobrevivido a la rebelión sin asfixiarse ni sufrir quemaduras.

—¿Dónde están los arreos? —se limitó a preguntar Welperin mirando la jaula.

capítulo



veinticuatro

Con el agua goteándole del dobladillo de la capa, Pharaun descubrió que el trazado de la fortaleza de los renegados no era tan desconcertante si no tenía que esquivar a sus perseguidores ni sufría las secuelas mentales de un ataque psiónico. Sin embargo, las salas y los corredores vacíos, en los que el sonido reverberaba, le parecieron igual de ominosos; el lugar perfecto para espectros y maldiciones.

Pharaun observó a Welperin y a los demás guerreros de la casa Freth para comprobar si esa fortaleza los ponía nerviosos. No lo parecía. Tal vez eran demasiado valientes. O tal vez los cadáveres con sangre aún fresca que sembraban el suelo alejaban sus pensamientos de los terrores tenebrosos hacia la violencia normal y corriente que era su profesión.

Mientras recorrían el castillo iban hallando más cuerpos, a menudo partidos en dos o más piezas. Eran tantos que Pharaun se quedó asombrado. Al parecer, el pobre y herido Ryld había dado rienda suelta durante mucho rato a sus instintos homicidas antes de que los conspiradores acabaran con él. Quizás había sido preciso que Syrzan en persona lo matara.

Pharaun se preguntó por qué el alhún no había participado en la búsqueda de los prisioneros fugados desde un buen principio. Tal vez se había quedado temporalmente sin fuerzas tras lanzar la llamada.

El maestro de Sorcere condujo a los soldados a un salón largo y espacioso con un gran estrado en el fondo donde, sin duda, la madre matrona recibía y, a juzgar por los bancos y las mesas de caballete apiladas en un hueco, también comía. Por todas partes se veían arañas esculpidas y talladas. Era una tapadera, pues en privado los antiguos ocupantes del castillo adoraban a otras deidades. Varias capas de verdaderas telarañas cubrían las obras de arte.

—Mirad —advirtió Welperin.

Pharaun volvió la cabeza y aguantó la respiración debido a la impresión que se llevó. Ryld Argith acababa de salir de un pasillo para la servidumbre situado aproximadamente en la mitad de la pared izquierda.

El maestro de armas caminaba con paso seguro y firme pese a la pierna herida. No obstante, se veía bastante más delgado, como si su cuerpo consumiera energía a una velocidad extraordinaria. Asimismo había recuperado a *Tajadora*.

Los soldados apuntaron con las ballestas.

—¡No! —los detuvo Pharaun. Al menos, no todavía.

Ryld puso bruscamente rumbo hacia los recién llegados y fue directamente hacia ellos. Sus ojos miraban con fijeza, pero de algún modo estaban vacíos, tenía un rostro totalmente inexpresivo y no parecía darse cuenta de las armas que lo apuntaban. Uno de los guerreros masculló algo, intranquilo, como si pensara que el maestro de Melee-Magthere era un fantasma. Pharaun adivinó la verdad; reconocía a alguien sumido en un profundo trance cuando lo veía. Era evidente que su amigo había puesto en práctica una disciplina esotérica marcial para sobrevivir.

—¡Ryld! —lo saludó el mago—. ¡Qué alegría! Sabía que eras capaz de vencer a Houndaer y al resto de esos bufones. De otro modo jamás te hubiera dejado solo.

Incluso a él le sonó una mentira muy poco convincente.

Desde luego no hizo mella en Ryld. Era posible que en el alterado estado de conciencia en el que se encontraba no hubiese oído a su compañero ni lo hubiera reconocido. Simplemente siguió avanzando.

—¡Despierta! —gritó el mago—. Soy yo, Pharaun, tu amigo. He regresado para rescatarte. Estos muchachos pertenecen a la casa Freth y son nuestros aliados.

Ryld dio otro fluido paso de espadachín. Iba directo hacia Pharaun.

«Lo siento —pensó el mago— pero esta vez tú lo has querido.» Ya inspiraba para dar la orden de disparar, cuando de las altas entradas en forma de arco situadas detrás del estrado surgieron unas figuras.

En cabeza avanzaban dando brincos varias criaturas de tamaño humano envueltas en cadenas. Eran kytons, espíritus infernales que los magos podían convocar y controlar. Les seguían los conspiradores supervivientes y Syrzan, vestido aún con harapos.

Ryld giró sobre sí mismo para hacer frente a los conspiradores. Los rebeldes lanzaron una andanada de siseantes proyectiles, y los guerreros Freth reaccionaron del mismo modo. Aunque los renegados jugaban con la ventaja de estar situados en una plataforma elevada, los soldados eran superiores en número. De todos modos, los proyectiles de uno y otro lado tan sólo acabaron con una ínfima parte de los rivales. Los combatientes iban demasiado bien armados, ya fuese con acero, magia o ambas cosas.

Ansiosos por comprobar si las espadas tendrían éxito donde los dardos habían fallado, los soldados Freth soltaron un grito de batalla y cargaron. Al menos, la mayoría de ellos. Con voz grave y resonante Welperin ordenó a parte de sus tropas que salieran y trataran de localizar las entradas que los renegados habían usado para atacarlos desde atrás. No era mala idea, aunque Pharaun temía que los guerreros se perderían.

Ocho kytons, armados con cadenas que hacían girar en el aire, saltaron desde el estrado para enfrentarse al enemigo que cargaba. Cada uno de esos kytons podía

competir con una docena de guerreros comunes. Los renegados permanecieron encima de la plataforma junto a Syrzan y empezaron a cargar de nuevo las ballestas, con la evidente intención de disparar.

Pharaun no iba a permitirlo, por lo que levitó por encima de sus camaradas a fin de tener una visión clara de los ocupantes del estrado.

Entonces sintió una punzada en el centro de la frente, aunque sólo duró un segundo. Como había supuesto, Syrzan había iniciado la ofensiva empleando sus poderes psiónicos sin darse cuenta de que el mago drow se había procurado las defensas necesarias en forma de talismanes y hechizos.

«Esta vez —pensó Pharaun— lucharemos conjuro contra conjuro y hechizo contra hechizo.»

Para su sorpresa recibió respuesta: una voz telepática que chirrió y zumbó dentro de su cabeza:

Sea, mamífero. De un modo u otro me vengaré de ti por haberme condenado de nuevo al exilio.

Aunque una parte de su mente escuchaba la amenaza del alhún, al mismo tiempo Pharaun murmuraba un encantamiento y manipulaba un pequeño tubo de acero abierto por un extremo. Por allí salió disparada una bolita de fuego que fue creciendo mientras volaba hasta alcanzar el tamaño de una esfera del tamaño de un cráneo. Alcanzó a uno de los renegados del estrado, rebotó e impactó en otro. La esfera fue rebotando y golpeando en todas direcciones dejando una estela en zigzag así como imágenes residuales. Ningún ocupante del estrado se libró. Antes de que por fin se desvaneciera mató a una buena parte de los renegados o los convirtió en antorchas vivientes que se tambaleaban y agitaban, y a los que sus propios aliados tuvieron que matar por miedo a que les prendieran también fuego a ellos. Pero Syrzan salió ileso.

Pharaun vislumbraba bajo sus pies el entrecocar de espadas, dagas y cadenas que pinchaban, cortaban y giraban. Los kytos —semejantes a cuerpos rezumantes y purulentos dentro de una armadura de cadenas arrolladas— empezaron a transformarse sin dejar de atacar. Esas diabólicas criaturas tenían la capacidad de adoptar la forma de un ser querido del enemigo que hubiera fallecido. Tal vez ello afectara profundamente a los svirfneblins y otras razas inferiores, pero para los representantes de una raza que no conocía el amor solamente resultaba algo molesto.

Ryld luchaba en primera línea blandiendo entusiásticamente a *Tajadora* con su habitual fuerza y destreza. Al mago le alegró comprobar que su amigo únicamente arremetía contra los demonios.

Syrzan alzó las manos de tres dedos para conjurar. Los tentáculos de la boca se retorcían, y sus bulbosos ojos despedían chispas. A su alrededor, muchos de los rebeldes que seguían vivos bajaron de un salto de la plataforma. Era evidente que preferían batirse contra los guerreros Freth en el suelo que permanecer junto al alhún

mientras Pharaun le lanzaba hechizos.

Al maestro de Sorcere le sorprendió que tan pocos de ellos trataran de huir. Desde luego si se quedaban no era por lealtad —una cualidad totalmente ajena a los drows—, sino porque una vez que la conjura se había descubierto y sus planes habían fracasado, sabían que se habían convertido en proscritos, marginados de todo aquello que codiciaban y apreciaban. Tal vez estaban tan enfurecidos por ello que ponían la venganza por encima de la supervivencia.

Mientras Syrzan conjuraba, su homólogo drow hacía lo mismo a toda prisa. El liche acabó primero. De una de sus manos, reseca y escamosa, partió un cegador rayo que nada tenía que envidiar a los que seguían estallando y bifurcándose en el exterior de la fortaleza, atravesó el torso de Pharaun y provocó una quemadura en el techo.

El mago drow notó que los músculos se le tensaban y el pelo de la cabeza se le ponía de punta, pero las protecciones que llevaba impidieron que sufriera daños serios. De hecho, ni siquiera le impidió acabar su propio conjuro. Al pronunciar la palabra final extendió una mano hacia adelante y liberó una andanada de frías sombras que revoloteaban como una bandada de murciélagos espectrales.

Chillando y cotorreando, los espectros planeaban, daban vueltas alrededor del alhún y trataban de hundirle las zarpas. El desollador mental se limitó a gruñir una palabra en una lengua infernal, y una zigzagueante grieta ascendió por una de las paredes. Los espectros conjurados por Pharaun se desvanecieron.

En vista de ello, extrajo cinco canicas de cristal de un bolsillo, las hizo girar diestramente en la palma de la mano y recitó de un tirón un terceto. Cinco esferas luminosas se materializaron en el aire y volaron hacia Syrzan, al que atacaron respectivamente con fuego, sonido, frío, ácido y rayo. El mago drow estaba convencido que alguna de esas fuerzas lograría atravesar las defensas del alhún.

Syrzan lanzó un grito agudo, áspero y repiqueteante, agitó las manos en el aire, e inmediatamente las esferas giraron y volaron hacia el mago drow.

Pillado por sorpresa, Pharaun trató de eludirlas de la única manera posible: recuperó el peso del cuerpo y cayó al suelo a plomo. Dos de los luminosos proyectiles le pasaron rozando y estallaron contra el techo, otros dos se desvanecieron al entrar en contacto con el *piwafwi* y el quinto le dio en el pecho.

El grito más intenso que hubiera oído en toda su vida le penetró los huesos, le perforó los oídos con atroces punzadas de dolor y le destrozó los pensamientos. Aturdido, siguió cayendo hasta aterrizar pesadamente en medio de la refriega.

Momentáneamente se quedó tirado en medio de docenas de pies que se movían y golpeaban pesadamente el suelo, hasta que se centró de nuevo y comprendió la absoluta necesidad de levantarse si no quería que lo pisotearan. Empezaba a ponerse de pie cuando una cadena le golpeó en la sien.

Aunque solamente le dio de refilón, lo tumbó de nuevo. Inmediatamente vio a un

kyton de pie junto a él haciendo girar las flexibles cadenas, preparado para el siguiente ataque. El espíritu tenía el rostro de Sabal.

Pharaun apuntó con un dedo y pronunció apresuradamente un hechizo. Iba ya por la mitad cuando se percató de que no oía sus propias palabras, ni cualquier otra cosa. Segundos antes la batalla se desenvolvía en medio de un martilleante fragor y de pronto se había vuelto silenciosa.

Afortunadamente no necesitaba oír su voz para recitar un conjuro. De la punta del dedo con el que apuntaba brotó una descarga de energía que impactó en el cuerpo del demonio. En un abrir y cerrar de ojos la carne del kyton empezó a pudrirse dentro de la armadura de cadenas. Los eslabones resbalaban y caían a su alrededor, hasta que se desplomó.

Una mano lo agarró por un hombro y lo levantó. Pharaun se dio la vuelta y vio a Wilverin. El oficial movía los labios, pero el hechicero no comprendía qué le decía. Meneó la cabeza y se señaló las orejas que, aunque ya no oían nada, no habían perdido la sensibilidad ni mucho menos: le dolían y sangraban. El dolor comprendía también el oído interno, lo cual alimentaba el deseo de destruir a Syrzan.

Pharaun levitó y se topó con algo que el iliciliche debía de haber conjurado mientras él se tambaleaba en el suelo. Se trataba de una enorme y fosforescente cabeza de ilita que no estaba unida a ningún cuerpo, con unos tentáculos en la boca más largos que la propia estatura del drow. Los tentáculos se agitaron, y esa especie de testa de calamar se proyectó hacia adelante. De cerca despedía olor a pescado.

El drow se sacó rápidamente de la capa un guante blanco de piel y una esquirra de cristal transparente y empezó a recitar. La afilada punta de un tentáculo se le arrolló en el antebrazo, tiró de él y a punto estuvo de arruinar el pase final, pero el mago logró soltarse y completar el movimiento adecuadamente.

Una inmensa mano de hielo apareció junto a la cabeza del desollador mental, la rodeó con los dedos, le clavó las zarpas y la inmovilizó.

La única pega era que la espectral cabeza de ilita le impedía ver, por lo que simultáneamente tejió otro hechizo y descendió hasta que pudo ver a Syrzan.

Con la última palabra mágica, del reseco cuerpo del alhún brotó una llamarada de fuego blanco, que lamentablemente se extinguió casi al instante. La magia debería haber transformado al mago no muerto en un cuerpo inanimado, pero el único efecto había sido chamuscar ligeramente la raída túnica del mago ilita. Hasta ese momento Pharaun no había conseguido herir ni causar un solo rasguño a su contrincante. De no tener una confianza en sí mismo absolutamente inquebrantable, el drow hubiese empezado a pensar que el iliciliche era mejor mago que él.

Por mucho que Pharaun aborreciera el combate cuerpo a cuerpo, tal vez se imponía un cambio de táctica. Así pues, agarró un hueso pequeño y delicado que perteneció a un demonio menor al que había matado en clase para hacer una

demostración y empezó a conjurar.

Syrzan ejecutó un pase y le arrojó una docena de flechas llameantes. Fallaron, pues rebotaron en las protecciones mágicas del drow. Pharaun completó su hechizo, que desencadenó un centenar de dolorosos pinchazos en su propio cuerpo.

Su cuerpo se hizo más grande, como el de un ogro, y la piel se hizo más gruesa hasta convertirse en una dura cubierta de escamas. Los dientes se tornaron colmillos, y las uñas, zarpas; mientras que en la frente le nacían cuernos curvos, de la base de la espalda le brotaba una cola lampiña y un látigo aparecía en su mano.

La transformación se completó en un segundo, y el dolor cesó. Batiendo sus nuevas y correosas alas, Pharaun se lanzó contra su enemigo. Levantó sus monstruosos brazos y gritó un hechizo con voz estentórea. Inmediatamente le invadió una súbita oleada de vértigo. La escena que tenía delante pareció girar y distorsionarse y, muy a su pesar, se apartó del rumbo. Se estrelló pesadamente contra el estrado, y el tiempo pareció detenerse.

Cuando recuperó el sentido había vuelto a su forma original y se sentía tan débil y enfermo como Smylla Nathos. El liche lo miraba de pie junto a él.

—Has sido un idiota al volver —sentenció—. Sabías que no eres rival para mí.

Pharaun se dio cuenta de que oía de nuevo, aunque en los oídos resonaba un sonido metálico. No moriría sordo, aunque eso era un pobre consuelo.

—Deja ya de vanagloriarte —replicó—. Estás ridículo. No estamos en un patético mundo particular sino en la realidad, en la que yo soy un príncipe de una gran ciudad, y tú no eres más que una especie de molusco, muerto y putrefacto.

Mientras hostigaba al iliciliche trataba de reunir fuerzas para lanzar un hechizo final, aunque estaba convencido de que sería tan poco efectivo como todos los anteriores.

Entonces, ¿por qué molestarse en atacar? ¿Por qué no intentar otra cosa? Temblando por el esfuerzo que le suponía, lanzó un conjuro a un lado de la plataforma. En el aire brillaron fugazmente pequeñas chispas azules.

—¿Tú me llamas patético a mí? ¿Cómo te atreves? —resopló Syrzan.

«Si llevaras el anillo que me robaste —pensó Pharaun—, lo sabrías, pero supongo que no te cabe en uno de esos dedos abotargados.»

El alhún lo levantó del suelo y a continuación le rodeó la cabeza con sus resecos y escamosos tentáculos.

Al final vas a servirme de algo, dijo Syrzan mentalmente, y levantó un nudoso dedo para que viera el anillo de plata. *Cuando devore tu cerebro descubriré todos tus secretos.*

—Es posible incluso que te cure la estupidez, aunque supongo que nunca lo sabremos —se burló Pharaun—. Mira a tu alrededor.

El liche se volvió y dio un respingo de sorpresa.

Bajo la lente de ilusión que el mago drow había conjurado frente al estrado, Syrzan parecía exactamente un cierto mago de Sorcere muy guasón, y Pharaun un humilde orco. Tras crear esa ilusión Pharaun había ordenado que la mano de hielo soltara la cabeza de ilita, la cual descendía directamente hacia su conjurador.

Syrzan soltó a Pharaun y se encaró con su propia creación. Seguramente, de gozar de tranquilidad la hubiese podido evitar, pero Pharaun halló fuerzas para conjurar otro hechizo. El encantamiento tan trabajosamente tejido sacudió el suelo del estrado, Syrzan se tambaleó y perdió la concentración.

Los enormes tentáculos lo levantaron en el aire y se lo acercaron a las fauces. Acto seguido la boca de extraña forma empezó a sorber y masticar. El alhún fue vencido por su propia magia, cosa que la magia de Pharaun no hubiera logrado. El liche desapareció un instante, tras el cual se volvió de nuevo opaco y sólido. Era evidente que trataba de huir a otro plano de existencia pero el agónico dolor no se lo permitía.

Al rato, la enorme cabeza se desvaneció, dejando caer al suelo trozos inertes del desollador mental momificado.

Pharaun empezó a recobrar fuerzas muy lentamente. Rebuscó entre los hediondos restos del alhún hasta hallar su anillo de plata, y luego volvió dispuesto a dirigir su magia contra los renegados, aunque ya no era realmente necesario. Ryld, Welperin y sus cohortes tenían la situación controlada.

Cuando el último de los rebeldes pereció, el guerrero en trance se sentó en el suelo con las piernas cruzadas, inclinó el mentón hasta tocarse el pecho y empezó a roncar. Con la pierna de plata traqueteando como si un golpe la hubiese afectado, Welperin cojeó hasta él para comprobar su estado y atenderlo adecuadamente.

El mago se dijo que también él debería echarle un vistazo, pero cuando trató de ponerse en pie la cabeza empezó a darle vueltas y tuvo que volver a sentarse en el suelo.



Triel contemplaba la ciudad desde la balconada. La vista que se le ofrecía era casi idéntica a la de la noche del levantamiento de los esclavos; el espectáculo de las llamas que la había alertado de que Menzoberranzan se hallaba sumida en el caos.

El fuego había sido apagado. En su lugar, grandes charcos de agua helada salpicaban las calles y obstaculizaban el tráfico. La lluvia había inundado bodegas y mazmorras, y llevaría tiempo librarse de ella. Nadie había previsto un chaparrón en un lugar tan profundo como la Ciudad de las Arañas, con kilómetros de rocas entre ella y el cielo abierto, por lo que ningún constructor había pensado en sistemas de drenaje.

Alguien tosió discretamente para llamarle la atención. Triel se volvió. Gomph,

situado en la entrada, inclinó la cabeza.

—Matrona.

Triel se sintió muy complacida y aliviada al mismo tiempo al ver a su hermano, el cual se había apresurado a ir a verla cuando ella le había dado autorización. No obstante, se cuidó muy mucho de revelar lo que sentía.

—Archimago, acércate.

—Por supuesto.

Moviéndose un tanto rígidamente, Gomph se aproximó a la balaustrada.

Jegged estaba repantigado en una silla demasiado pequeña para él situada en un extremo de la terraza y se dedicaba a roer un pedazo de rote crudo. Parecía totalmente absorto en su tentempié, aunque Triel sabía que vigilaba los movimientos de Gomph. Ésa era su tarea: protegerla de cualquier enemigo potencial, incluyendo a la propia familia.

En especial a la propia familia.

El archimago contempló las cúpulas y las torres de la ciudad. Algunas habían perdido su luminiscencia, como si la lluvia la hubiese borrado, y muchas otras se habían deformado y retorcido por el abrazo del fuego, con lo que las tallas de arañas o bien habían desaparecido o se habían convertido en figuras grotescas. El mago torció el gesto.

—Podría haber sido peor —comentó Triel—. Los canteros repararán los daños.

—Tendrán trabajo para rato sin esclavos que los ayuden.

—Nos quedan algunos. Unas cuantas infracriaturas se negaron a rebelarse o fueron capturadas con vida. Los obligaremos a trabajar duro y compraremos y capturaremos más.

—Incluso así, ¿recuerda alguien el aspecto exacto de todas y cada una de las murallas y esculturas? ¿Puede alguien recrear Menzoberranzan tal y como era antes? No. Hemos cambiado, estamos marcados y... —Se estremeció y se frotó el pecho.

«Perdóname. No he venido a lamentarme sino en calidad de consejero, para compartir contigo mis ideas de cómo afrontar los retos que nos esperan.

Triel apoyó una mano sobre la piedra fría y pulida de la barandilla e inquirió:

—¿Nos esperan más retos?

—Es obvio, ¿no te parece? Acabamos de sufrir la primera de una serie de calamidades. Cualquiera que os viera en el combate, cualquier menzoberranio con dos dedos de frente ya sabe que las sacerdotisas habéis perdido el poder. Puedes estar segura de que, sean cuales sean las medidas que tome el Consejo, la noticia se propagará más allá de nuestras fronteras. Tal vez alguno de los esclavos que escaparon lo está proclamando a los cuatro vientos en estos mismos instantes. Muy pronto otro enemigo nos atacará o, si tenemos mala suerte, se unirán para formar una gran alianza.

Triel tragó saliva.

—Ninguno de nuestros enemigos sueña siquiera con tomar Menzoberranzan.

—Syrzan lo hizo. Cuando sus congéneres y otras razas descubran que hemos perdido nuestra magia divina, una parte importante de los guerreros drows y casi todas nuestras tropas de esclavos, verán las puertas abiertas. Pero ellos no son la mayor amenaza.

—Somos nosotros mismos —suspiró Triel.

—Exactamente. En Menzoberranzan nunca nos hemos quedado cortos en asesinatos y rencillas. De vez en cuando una casa extermina a otra por completo, y así es como debe ser. Es nuestra manera de ser, y nos hace fuertes. No obstante, no resistiríamos una guerra constante y abierta. Crearía demasiado... caos y acabaría por desintegrar Menzoberranzan. Hasta ahora el temor a la reina araña y a sus sacerdotisas ha preservado un cierto orden, pero a partir de ahora ya no será así. —El mago escupió—. Es una pena que nuestros nuevos héroes no tuvieran una muerte heroica en la defensa de Menzoberranzan.

—¿Te refieres a Quenthel y al renegado Mizzrym?

—¿A quién si no? ¿Los crees menos ambiciosos que el resto de nosotros? Ayer defendieron el orden establecido, pero, sabiendo que muchos se unirían a su casa, mañana se les puede ocurrir derrocar ese mismo orden. Es posible que Quenthel trate de apoderarse de tu trono, no dentro de cien años sino ya mismo. Y Pharaun podría aspirar a vestir la túnica de archimago. ¡Por las seiscientas sesenta y seis capas! Estuvo a punto de conseguirlo, pues no invirtió ningún esfuerzo en encontrarme antes de correr a vuestro lado. ¡Qué desastre sería eso! Dejando de lado las molestias personales que nos causaría a ti y a mí, en el presente estado de debilidad de la ciudad, Menzoberranzan no puede permitirse tal alteración.

—Sí, podrían estar planeando lo que dices. Tal vez deberíamos haber matado al menos al maestro Pharaun.

—Por mucho que desee arrancarle la piel a tiras, si ejecutamos a uno de los salvadores de Menzoberranzan, la casa Baenre dará una imagen de debilidad y miedo. —El archimago esbozó una sonrisa torcida—. Lo cual sería la pura verdad, pero no debemos permitir que se note.

—En ese caso, ¿qué aconsejas?

Bajo la balconada un lagarto siseó, y unas ruedas crujieron cuando un carro se puso en marcha.

—Propongo que los utilicemos de un modo que nos beneficie a nosotros y al mismo tiempo neutralice la amenaza de lo que representan. Convendrás conmigo en que la presente situación no puede continuar. Debemos hallar el modo de restituir la magia de las sacerdotisas.

Triel asintió y apartó la vista de su maltrecho reino.

—Como primer paso —prosiguió el mago— sugiero que enviemos agentes a otra ciudad, preferentemente Ched Nasad, para averiguar si sus clérigos están igualmente afectados y si saben por qué. Pon a Quenthel al frente de la expedición. Después de todo, es un asunto que afecta muy especialmente a Arach-Tinilith. Y yo estaré encantado de prestarte los servicios del maestro Pharaun. Si la historia que he oído es correcta, su amigo maestro de armas debería ir también, aunque sólo sea para poner a Pharaun nervioso.

—Ched Nasad... —murmuró Triel.

—Los tres son más que capaces de sobrevivir al viaje hasta Ched Nasad, y mientras estén lejos de la ciudad no podrán tratar de derrocarnos, ¿no te parece? ¿Quién sabe? Tal vez Lloth regrese antes que ellos y, en cualquier caso, con el tiempo su fama se diluirá.

La sugerencia de Gomph dejó a Triel un tanto avergonzada, aunque trató de disimular fingiendo que reflexionaba sobre el plan.

—Faeryl Zauvirr me propuso una expedición a Ched Nasad. Dijo que estaba preocupada porque el tráfico de caravanas había cesado.

Gomph ladeó la cabeza.

—¿De veras? Bueno, la expedición podrá averiguar las causas. Es una suerte que la embajadora esté tan ansiosa por partir. Será una valiosa suma y ayudará a encubrir el verdadero propósito de la empresa.

—Waerva me dijo que Faeryl era una espía y que quería irse de la ciudad para informar de nuestra debilidad a sus aliados. Por eso prohibí a la embajadora que abandonara Menzoberranzan.

—¿Qué pruebas presentó Waerva?

—Me dijo que había averiguado la traición a través de uno de sus informantes.

Gomph se quedó esperando algo más.

—¿Y eso fue todo? —preguntó al fin—. Con todos mis respetos, matrona, debo señalar que si no hablaste tú misma con ese informador, si no has indagado más en el asunto, en realidad sólo tienes la palabra de Waerva para suponer que la embajadora es una traidora.

—No puedo ocuparme de todo personalmente —se defendió Triel, irritada—. Para eso tengo a mis servidores. No he dejado del todo de lado mis... nuestros intereses en Ched Nasad, aunque ciertamente sus explicaciones y sus excusas son endebles.

—Por supuesto, matrona —se apresuró a decir Gomph—. Lo comprendo. Yo tengo el mismo problema con mis servidores, y eso que solamente debo supervisar a los magos de Menzoberranzan y no a toda la ciudad.

—¿Qué razón podría tener Waerva para mentir?

—No lo sé, pero he tratado a Faeryl Zauvirr y nunca me ha dado la impresión de

ser tan estúpida como para osar traicionar a los Baenre. Por otra parte, Waerva es temeraria, y alberga tal descontento en su interior que no se echaría atrás ante nada. Por consiguiente, creo que valdría la pena ocuparnos personalmente de este asunto.

Triel vaciló.

—Será un poco difícil. Contraviniendo mis órdenes, la embajadora Zauvirr trató de escapar. Contraté a algunos agentes de Bregan D'aerthe dirigidos por Valas Hune, ¿lo conoces?

—He oído hablar de él.

—Sería una buena adquisición para tu pequeña banda de exploradores. Se dice que es quien mejor conoce las regiones salvajes de la Antípoda Oscura. De hecho, podría decirse que es un guía.

Gomph asintió para expresar su aquiescencia.

—Como te decía, contraté a Valas Hune para traer de vuelta a Faeryl. El explorador cumplió con su cometido, y yo entregué la embajadora a Jeggred.

El archimago se volvió hacia el draegloth.

—¿En qué estado se encuentra la prisionera? ¿Sigue viva?

—Sí —contestó Jeggred, masticando un pedazo de ensangrentada carne—. Me lo he tomado con calma, para demostrar que sé dominarme. Pero no te la daré. Madre me la entregó a mí. Ella misma te lo acaba de decir.

Gomph miró fijamente al semidemonio, que era más alto que él, a los ojos.

—Sobrino, el cuerpo me duele, me siento frustrado y, en general, estoy de un humor de perros. Ahora mismo me importa menos que un saco de desperdicios de rata que seas o no un ser sagrado. Muéstrame un poco de respeto y condúceme ahora mismo a donde está la prisionera o te fulminaré aquí mismo.

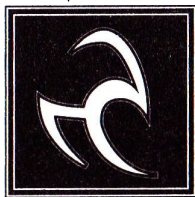
Jeggred se levantó de un salto. Aferraba el hueso de rote a modo de porra.

—Haz lo que el archimago te dice —le ordenó Triel—. Yo también lo deseo.

El draegloth bajó la improvisada arma.

—Sí, madre —dijo con un suspiro.

capítulo



veinticinco

Waerva se volvió y miró a su alrededor. El corazón le latía aceleradamente, y la mochila le pesaba. La caverna se extendía ante ella y por detrás de ella, con el techo cuajado de estalactitas, y el irregular suelo de estalagmitas. Todo estaba tranquilo.

¿Qué era entonces lo que había oído? Como en respuesta a su silenciosa pregunta una gota de agua cayó en los corredores de delante. Era uno de los sonidos más habituales en la Antípoda Oscura, y difícilmente presagiaba algún peligro.

Waerva se secó el sudor de la frente y se irritó consigo misma por tener los nervios a flor de piel. No obstante, tenía una buena razón para ello. Todo el mundo decía que era un suicidio viajar sola por las regiones salvajes de la Antípoda Oscura.

Desgraciadamente, por culpa de la maldita rebelión goblin, no tenía elección. Tras la desesperada lucha que se libró en toda la ciudad, la debilidad de las sacerdotisas ya no era ningún secreto. Desde luego Gomph lo sabía, lo cual significaba que Triel ya no tenía nada que ocultar a su hermano y que volvería a confiar en sus consejos.

Waerva estaba segura de poder manipular a la agotada madre matrona, pero dudaba mucho ser capaz de engañar al astuto archimago. Así pues, se había apresurado a alejarse del Gran montículo y de Menzoberranzan antes de que sus parientes empezaran a hacer preguntas. Y allí estaba: una caminante solitaria que atravesaba una peligrosa región.

No obstante, era fuerte y astuta, por lo que sobreviviría. Conseguiría llegar hasta sus aliados secretos, y luego todo se arreglaría.

Apenas había dado cuatro pasos cuando oyó algo de nuevo, y no era una gota que caía. Sonaba más bien como un paso furtivo que rozara la roca, y procedía de detrás de ella.

Giró sobre sus talones pero no vio a nadie. De pronto, algo le golpeó en el brazo. A sus pies vio la piedrecilla que le habían arrojado. En el aire sonó una risa suave y sibilante. Sonaba como si los bromistas la tuvieran rodeada.

Pero ¿por qué no podía verlos?

Con la maza de adamantina presta y un lado del *piwafwi* echado hacia atrás para poder blandir el arma sin trabas, Waerva avanzó, sorteando las estalagmitas, en la dirección de la que había salido la piedra.

Llegó a la pared de la cueva sin siquiera vislumbrar a su atacante. Entonces percibió un tufillo a almizcle reptiliano que le era familiar, y lo supo.

Kobolds. Esas infracriaturas provistas de astas y cubiertas de escamas eran lo suficientemente pequeñas para poderse esconder con relativa facilidad entre las protuberancias y los picos de piedra caliza.

Una vez más se volvió y, a su pesar, dio un respingo. Era evidente que los kobolds no tenían paciencia para prolongar el juego, puesto que ya no se ocultaban. Mientras ella no miraba habían salido de sus escondites y habían formado una línea irregular para rodearla contra la pared.

Las marcas de diversas casas hechas a fuego y las cicatrices de latigazos indicaban que eran esclavos de Menzoberranzan. De hecho, algunos llevaban aún esposas rotas. Waerva no era la única que había huido de la ciudad.

—Soy una Baenre —proclamó la elfa, fulminando con la mirada a los kobolds—. Ya sabéis lo que eso significa. Apartaos u os mataré.

Las infracriaturas se la quedaron mirando un momento y bajaron los ojos. La línea que formaban se rompió por el centro para permitirle pasar.

Con la cabeza muy alta y actitud despectiva, Waerva se dirigió hacia la abertura. Por un instante el silencio fue total, hasta que los reptiles se echaron a reír, chillaron y la atacaron.

Lanzando a su vez un grito de batalla, Waerva blandió la maza. Con cada golpe aplastaba a un kobold, pero por cada uno que mataba otros muchos seguían golpeándole las piernas y abriéndole tajos.

Sentía un dolor atroz en la rodilla, y finalmente cayó. Los kobolds se lanzaron en masa sobre ella y la aporrearon hasta que dejó de debatirse.

Con bastante dificultad la despojaron de la armadura y la ropa, tras lo cual comenzó la tortura. Para tratarse de simples bestias poseían conocimientos anatómicos tan sólidos como su querido Tluth, con la diferencia de que su intención no era dar masajes.



Faeryl había acabado por buscar la inconciencia, pues era el único modo de hallar alivio en el prolongado dolor de la tortura. Desgraciadamente, no le servía para evitar más dolor. Cada vez que Jeggred la hallaba sin sentido se limitaba a agitar bajo su nariz una botella de sales aromáticas de olor penetrante hasta que la drow despertaba bruscamente.

La embajadora lo oyó llegar, así como los carceleros, los cuales se retiraron a toda prisa al fondo de la mazmorra para dar intimidación al draegloth. Temblando, Faeryl pugnó por serenarse; tal vez podría negarle la satisfacción de hacerla gritar, al menos durante un rato, o incluso provocarlo para que la matara. Ojalá la matara.

El draegloth apareció en la entrada y tuvo que inclinarse para pasar. Muy a su pesar, Faeryl se estremeció al comprobar que no venía solo. La menuda y delicada

Triel lo acompañaba, al igual que el hermano de ésta, de rasgos severos y ataviado como de costumbre con la túnica de archimago.

—Mis... saludos, matrona —graznó Faeryl.

—Silencio y todo saldrá bien —le dijo el mago, y a continuación miró irritado al semidemonio—. Suéltala y procura actuar con suavidad.

Jegfred se aproximó a Faeryl. Esa vez la drow logró no encogerse de terror. El draegloth la aguantó con las manos pequeñas, mientras que cortaba las ligaduras con las garras de las manos grandes, tras lo cual la levantó en brazos. Faeryl perdió el sentido.

Lo que siguió lo vivió como una imagen borrosa que pudo durar horas o días: se despertaba confusa unos pocos segundos e inmediatamente caía de nuevo en la inconciencia. Yacía en un cómodo diván en el que la cuidaban y le vendaban las heridas, y de vez en cuando la alimentaban con un caldo. Las sacerdotisas leían rollos con magia sanadora, y Gomph aparecía periódicamente para lanzar sus hechizos sobre ella. Faeryl se dio cuenta de que *Beso de madre* descansaba encima de una mesita, a su lado, y cuando se sintió lo suficientemente fuerte extendió un trémulo brazo para tocarlo.

Un día, por fin, abrió los ojos y descubrió que podía pensar con claridad y sintió el hormigueo de la vitalidad por todo el cuerpo. Los criados la ayudaron a ponerse nuevas vestiduras para acudir a una entrevista con Triel.

Faeryl pensó en la conveniencia de ir armada con su martillo de guerra, pero al fin decidió no hacerlo. Si su rehabilitación no era más que una broma muy complicada, si la matrona Baenre la había mandado llamar para seguir atormentándola, el martillo no la salvaría.

Aún no notaba muy firmes las piernas mientras seguía a un varón por los interminables pasillos del Gran montículo. Por fin, el drow abrió la puerta que daba acceso a una sala pequeña pero lujosamente decorada.

Triel estaba sentada tras la mesa situada en el centro de la sala, con dos guardaespaldas apoyados en la pared, detrás de ella. Faeryl supuso que era el despacho que la matrona utilizaba para conceder audiencias lejos de las ceremonias formales de su corte.

La matrona Baenre se levantó y la tomó por las manos.

—Hija mía —le dijo—. Qué alegría me da verte. Me dijeron que no te recuperarías, pero yo nunca lo dudé. Sabía que eres fuerte; una verdadera princesa drow que goza del favor de Lloth.

—Gracias, matrona —replicó una Faeryl perpleja.

Triel le acercó una silla.

—Te complacerá saber que los hemos atrapado —anunció.

—¿Atrapado a quién?

—A los bandoleros que os asaltaron y asesinaron a tus servidores, y que, creyéndote muerta, te abandonaron. Luego, un servidor mío, Valas, te encontró. Yo misma he supervisado las ejecuciones.

Faeryl comenzaba a comprender cuál era su situación. Por alguna razón, Triel había perdonado su desobediencia, por lo que la dejaba en libertad y le devolvía su honor y su rango. Pero la cosa tenía su truco.

Faeryl debía aceptar la farsa de que Triel no era en modo alguno responsable de ninguno de los infortunios que le habían acaecido. La soberana de Menzoberranzan era, después de todo, un ser perfecto, alguien a quien la misma reina araña había elevado por encima de todos los demás, por tanto, era infalible.

No era fácil olvidar, pero Faeryl estaba más que dispuesta a abrazar una mentira si eso le evitaba volver a la mazmorra.

—Gracias, matrona. Os lo agradezco de todo corazón.

Obedeciendo a un gesto de Triel, un criado les sirvió vino.

—¿Aún quieres volver a casa? —preguntó la matrona Baenre.



En el curso de su azarosa carrera Pharaun había sido convocado a muchas audiencias, y por experiencia sabía que, por urgente que fuese el asunto, siempre se acababa aparcado un buen rato en una antecámara. La sala de espera de la matrona Baenre era considerablemente más lujosa que el resto, y en circunstancias normales se habría divertido emitiendo juicios estéticos sobre la decoración. Pero ello no fue posible, pues al llegar vio a Ryld sentado en una silla en una esquina, medio oculto por una estatua de mármol.

La escultura representaba a una hermosa elfa haciéndole algo muy desagradable a un enano de las profundidades, seguramente para mayor gloria de la temible reina araña.

Pharaun no había hablado con su amigo desde la masacre de los renegados. Había llegado el momento de hacerlo. Pero antes presentó sus respetos a Quenthel, la cual parecía muy irritada por verse obligada también a esperar. A continuación, el mago saludó con una inclinación de cabeza a un elfo oscuro de rostro adusto, vestido con bastas prendas de explorador adornadas con feas baratijas, que se veía muy incómodo y fuera de lugar. Pharaun no lo conocía.

—Valas Hune de Bregan D'aerthe —se presentó el guerrero.

Pharaun se presentó y a continuación se aproximó al maestro de Melee-Magthere.

—¡Ryld, buenas tardes! ¿Tienes idea de por qué nos ha convocado el Consejo?

—No —contestó el fornido espadachín poniéndose en pie.

—Supongo que querrán colmarnos de honores. ¿Cómo estás?

—Vivo.

—Me alegra oírlo. Estaba preocupado porque, pese a tu fortaleza, me di cuenta de que el trance guerrero en el que te encontrabas te pondría a prueba.

Por un instante ambos maestros se contemplaron en silencio.

—Amigo mío —dijo Pharaun bajando la voz—, lamento de veras lo que ocurrió.

—Adoptaste la táctica más razonable. Hiciste lo que cualquier drow sensato hubiera hecho. No te guardo rencor.

El mago clavó la mirada en los ojos del maestro de armas y se dio cuenta de que, por primera vez, era incapaz de interpretar lo que sentía.

Tal vez Ryld hablaba en serio, aunque era igualmente probable que mintiera para ahogar las sospechas de su amigo traidor y tener una mejor oportunidad de vengarse. Así pues, aunque decidió seguir comportándose como si Ryld y él continuaran siendo viejos amigos, nunca podría volver a confiar de verdad en el maestro de armas.

Por un momento sintió el dolor de la pérdida, aunque enseguida apartó de sí esa sensación. La amistad y la confianza eran cosas de razas inferiores. Debilitaban a un elfo oscuro, por lo que le iría mejor sin ellas.

Pharaun dio a Ryld una afectuosa palmada en el hombro, tal como había hecho un millar de veces anteriormente.



Cuando las altas puertas se abrieron, vieron a las ocho matronas del Consejo entronizadas e iluminadas en una tarima piramidal con ocho escalones y un arco de radiante mármol a modo de telaraña por encima. Naturalmente, Triel ocupaba la posición más elevada. Quenthel entró en la sala con paso majestuoso y arrogante, por delante de Pharaun y los demás varones, tal como correspondía a la dama matrona de Arach-Tinilith y a una princesa Baenre.

A decir verdad, una minúscula parte de ella, una parte que Quenthel aborrecía y repudiaba, no deseaba entrar, pues sabía que era muy probable que su desconocido enemigo se hallara en esa sala.

Aparte de las matriarcas, otras personas ocupaban posiciones cercanas a la plataforma. Jeggred, símbolo del favor de la diosa y un excelente protector, descollaba detrás del trono de Triel. También los servidores se movían por los escalones para cumplir de inmediato las órdenes de las matronas. Gomph ocupaba el estrado superior, lo cual era un gran honor para un varón.

Cuando Quenthel, el mago, el maestro de armas y el mercenario llegaron a la base de la tarima, Triel empezó a verter alabanzas por sus esfuerzos contra el iliciliche y sus peones. Al principio, el discurso fue por los derroteros que esperaba Quenthel, pero pronto tomó un rumbo inesperado.

Se le encomendaba que liderara una expedición a Ched Nasad para averiguar por qué ya no llegaban caravanas, y si las sacerdotisas de la ciudad vasalla de

Menzoberranzan sabían algo respecto al silencio de Lloth. Ryld Argith, Pharaun Mizzrym y Valas Hune serían sus tenientes, y los acompañaría la embajadora Faeryl Zauvirr.

Al oír las noticias, el fornido guerrero equipado con el peto enano se limitó a inclinar la cabeza en signo de aceptación, el mago sonrió ampliamente y el explorador esbozó una leve sonrisa. En un principio, la embajadora, situada a un lado, pareció igualmente complacida.

—Finalmente, querida hermana —acabó diciendo Triel—, te presto a mi propio hijo, Jeggred, para que os acompañe. Un draegloth está bendecido por la madre tenebrosa, y es posible que necesiteis su fuerza.

Por un momento pareció que Faeryl iba a protestar, y Jeggred la miró con aire socarrón. Era evidente que algo había ocurrido entre ellos, algo muy desagradable que había despertado el odio y la desconfianza de la embajadora hacia el draegloth.

Gomph rebulló intranquilo, y Quenthel se dio cuenta de que parecía sorprendido e incluso un poco ofendido. Tal vez no había creído que Triel tuviera la suficiente inteligencia para incorporar a su propio agente especial a la misión, a alguien que estaba totalmente dedicado a sus intereses.

A la gran sacerdotisa se le ocurrieron de repente un millón de razones por las cuales no debería abandonar Menzoberranzan en tiempos tan inciertos, la fe, la casa Baenre... Pero decidió callar.

La asamblea pasó a discutir los aspectos prácticos de la misión durante una hora más o menos, tras la cual Triel despidió a sus nuevos emisarios. En la antecámara, Pharaun alcanzó a Quenthel y le dirigió una reverencia. Con un ademán, Quenthel lo autorizó a hablar.

—Supongo que vos sabéis por qué nos han elegido —murmuró.

—Lo sé mejor que tú —fue la réplica de la mujer.

—¿De veras? —Pharaun arqueó una ceja—. ¿Me lo podríais explicar, por favor?

Quenthel vaciló, aunque ¿por qué no explicar al menos lo obvio?

Después de todo, el mago había acudido a ella cuando la revuelta de esclavos estalló. Pharaun Mizzrym era un verdadero drow, ambicioso y despiadado, por lo que podía estar segura de que siempre haría lo más conveniente para él. Gomph lo había convertido en su señuelo y en su diversión, y tal vez un día lo convertiría en su sucesor a archimago de Menzoberranzan.

—Mi hermano y mi hermana nos envían a ambos lejos porque temen nuestras ambiciones.

—Muy sensato por su parte. ¿Significa eso que aceptáis la misión de mala gana?

—En absoluto. Sean cuales sean los motivos de mis hermanos, el plan es bueno, y estoy dispuesta a ir a cualquier parte y hacer lo que sea para recuperar el vínculo con Lloth y salvar a Menzoberranzan, aunque, desde luego, ambas cosas son lo mismo.

De hecho, anhelaba distanciarse de Triel y Gomph hasta que hubiese recuperado su magia, siempre y cuando pudiera hacerlo sin pérdida de estatus. Sorprendentemente, podría hacerlo. Además, quedaba pendiente el asunto de los asesinos demoníacos, y se preguntaba si en el momento en que abandonara la ciudad su enemigo secreto se descubriría.

Quenthel miró al petimetre de arriba abajo.

—¿Y tú qué? —le espetó—. Eres valiente, eso ya lo he visto, ¿pero estás dispuesto a adentrarte en la Antípoda Oscura?

—¿Quieres decir si un ser tan exquisito como yo podrá soportar la vida sin baños de agua caliente y perfumada, succulentos manjares y magníficas prendas sin arrugas? —inquirió Pharaun con una sonrisa divertida—. Será un tormento, pero teniendo en cuenta las circunstancias, lo soportaré. Me encanta desentrañar misterios, especialmente cuando creo que con ello puedo aumentar mi poder personal.

—Tal vez sea así, pero te recomiendo que mantengas las manos alejadas de los trofeos que tu líder desee para sí.

—Por supuesto, dama matrona, por supuesto —dijo el maestro de Sorcere e hizo una profunda reverencia.



Pharaun lanzó un conjuro que le permitió atravesar la puerta cerrada como si fuera un fantasma. Al otro lado reinaba el monótono y viciado olor de una pequeña habitación. Envuelta en una manta, como una inválida, Greyanna ocupaba la única silla disponible. Su marcado rostro era una máscara de amargura.

Por un momento miró a su hermano estúpidamente, y entonces hizo gesto de despojarse de la manta, seguramente para abalanzarse contra él. Pero Pharaun alzó una mano como para lanzar un hechizo, y la amenaza bastó para dejar a la drow paralizada.

—Qué lugar tan lúgubre —comentó Pharaun—. Era la que ocupaba Sabal en su momento más bajo, ¿verdad? Madre tiene una buena memoria y un encantador sentido irónico.

—Y te matará por irrumpir en el castillo, paria.

—Eso creía yo, y era una de las razones por las que hasta ahora nunca te había visitado. Pero nuestras circunstancias han cambiado. El Consejo me necesita para ayudar a averiguar qué ha ocurrido con la reina araña, y tú, querida hermanita, ya no eres nadie de importancia. Puesto que Miz'ri te ha degradado por tus repetidos fracasos en intentar matarme, dudo que le importe tu muerte, aunque esté segura de que yo soy el responsable. Esta tarde incluso me sonrió cuando la vi en la casa Baenre, ¿te lo puedes creer? No me extrañaría que deseara que abandonara Sorcere y me reincorporara a la familia en el futuro. Es evidente que se ha dado cuenta de que

en las décadas transcurridas desde que me expulsaste de esta casa, me he convertido en alguien muy poderoso.

—Me sorprende que aún quieras matarme —dijo Greyanna—. Me has vencido y arruinado, por lo que la muerte sería una bendición.

—Lo he pensado, pero resulta que voy a emprender un viaje hacia lo desconocido, una expedición cargada de peligros y adversidades, y necesito algo especial que me levante el ánimo, un recuerdo lleno de acción y dramatismo que me anime en el viaje.

—Lo entiendo, pero me pregunto cómo hemos llegado a esto. Durante todos estos años no he logrado comprender en qué se basa nuestra enemistad. Si voy a morir, me gustaría que al menos me dijeras por qué elegiste a Sabal y no a mí. ¿Fue por cariño? ¿Por lujuria?

—Ni una cosa ni la otra. —Pharaun se rió entre dientes—. Mi elección no tuvo nada que ver con las personalidades. Después de todo, erais gemelas idénticas. Me alié con Sabal simplemente porque estaba en el peldaño más bajo de la jerarquía Mizzrym. El reto de elevarla a lo más alto me pareció divertido.

—Gracias por explicármelo. Y ahora, muere.

De debajo de la manta saltó el propio estoque vivo de Pharaun. Era evidente que Greyanna no sólo se había apoderado del arma sino que había descubierto cómo controlarla. Cuando Pharaun entró en la habitación debía de llevarla en forma de anillo de acero. Conociendo cómo le gustaba a su hermano hablar, le había calmado con la conversación para pillarlo por sorpresa.

La espada, larga y de fina hoja, voló por el aire hacia Pharaun. El mago se apartó rápidamente a un lado, y la punta del estoque se le clavó en el antebrazo izquierdo. Por un momento sintió un intenso dolor punzante.

Tenía que inmovilizar el arma, o ésta se liberaría y atacaría de nuevo. Agarró la hoja con la mano derecha, y el filo le cortó la palma. Aunque un estoque estaba pensado para herir por la punta, también estaba afilado, al menos, lo suficientemente afilado.

En ese mismo instante, Greyanna apartó de sí la manta y asió una maza que ocultaba detrás de la silla. Se levantó de un salto y atacó.

Pharaun esquivó por los pelos el primer golpe, e inmediatamente cargó contra ella con un hombro por delante. El impacto la hizo trastabillar hacia atrás.

Pero no tuvo mayores consecuencias. Greyanna se echó a reír y se dispuso de nuevo al ataque.

Pharaun sabía el por qué del júbilo de su hermana. Greyanna pensaba que con la mano izquierda colgándole inútil de un rígido brazo, y la mano derecha asiendo el estoque, no podría conjurar ningún hechizo de ataque.

Y tenía toda la razón.

Pharaun se apartó de Greyanna, soltó el estoque y empezó a conjurar con una rapidez que sólo estaba al alcance de un mago.

Greyanna se lanzó contra él. Al mismo tiempo, el estoque se liberó de la herida y se dispuso a atacar de nuevo, giró en el aire y apuntó al corazón del drow.

Cinco flechas de energía azul brotaron de la mano derecha del mago e impactaron en el cuerpo de Greyanna. La elfa emitió un sonido semejante a un suspiro y se desplomó. La maza se estrelló ruidosamente contra el suelo.

Acto seguido, el estoque se detuvo y asimismo cayó al suelo.

Pharaun examinó a Greyanna para asegurarse de que realmente estaba muerta; luego examinó sus propias heridas. Eran dolorosas, pero una o dos pociones sanadoras bastarían.

—Gracias, hermana, por este inspirador interludio. Cuando emprenda la misión para salvar Menzoberranzan, lo haré con el corazón lleno de júbilo