



LA VUELTA A CASA

LIBRO 2

MAESTRO

**DUNGEONS
& DRAGONS**
REINOS OLVIDADOS®

R.A. SALVATORE

minotauro



MAESTRO

LA VUELTA A CASA II

R. A. SALVATORE

minotauro

La vuelta a casa nº02/03 Maestro

© 2016 Wizards of the Coast LLC.

© 2024 Wizards of the Coast LLC. All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.

Originally published as Maestro (Homecoming 2)

Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, D&D, their respective logos, The Forgotten Realms, The Legend of Drizzt, and the dragon ampersand are registered trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries.

All characters in this book are fictitious. Any resemblance to actual persons, living or dead, is purely coincidental. All Wizards of the Coast characters, character names, and the distinctive likenesses thereof, and all other Wizards trademarks are property of Wizards of the Coast LLC.

Publicación de Editorial Planeta, S.A. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.

© 2024 Editorial Planeta, S.A., sobre la presente edición.

Reservados todos los derechos.

Traducción: © Patricia Nunes, 2023

Ilustración de cubierta: Aleksí Briclot

ISBN: 978-84-450-1467-7

Depósito legal: B. 4248-2023

Printed in EU / Impreso en UE.

US, Canada,
Asia, Pacific & Latin America:
Wizards of the Coast, Inc. Way
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-800-324-6496



European Headquarters:
Hasbro UK Ltd Newport,
Gwent NP9 0YH GREAT
BRITAIN

Visit our web site at www.wizards.com

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



Inscríbete en nuestra newsletter en: www.edicionesminotauro.com

Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro

Twitter: @minotaurolibros

PRIMERA PARTE
EL TITIRITERO

LIMPIEZA

El carromato traqueteaba a lo largo del camino occidental; el ataúd, atado como estaba, aún se las arreglaba para gruñir y golpear, como habría hecho el camorrista al que trasportaba. Habían recogido a Thibbledorf Pwent para su último viaje.

Penelope Harpell y Catti-brie conducían el carromato, con Drizzt montado en su unicornio mágico y *Andahar* junto a ellas. Se dirigían a Gauntlgrym, después de cuatro semanas en Longsaddle, donde habían acompañado al viejo Kipper y a los otros Harpell que habían ayudado al rey Bruenor a retomar y asegurar al hogar original de los enanos.

Podrían haber empleado algún tipo de teletransportación para llevar el cuerpo del camorrista a casa, en Gauntlgrym, pero el invierno del Año de los Triunfantes Señores de las Runas, o el 1487, según el cómputo de los valles, se había acabado pronto, así que se habían decidido por una fácil cabalgata. Además, se esperaban grandes cambios en el Norte, o eso se decía, con alborotos en Aguas Profundas y rumores de que el rey Bruenor no había sido el único ofendido por los bruscos modales del señor Neverember.

—Le echo de menos —admitió Catti-brie a Penelope la segunda mañana desde su partida de Longsaddle. Drizzt se había adelantado con su unicornio para explorar, y había dejado solas a las dos mujeres. La del pelo color caoba miró hacia atrás y sonrió nostálgica—. No lo traté mucho en los últimos días de su vida. Y no lo había visto, al

menos vivo, en estos años desde mi renacer. Y aun así, no puedo evitar una sensación de pérdida, con él en esa caja.

—Nunca ha habido un amigo más leal que Thibbledorf Pwent, dijo una vez el rey Bruenor —contestó Penelope, y le puso una mano reconfortante a Catti-brie en el antebrazo.

—Y lo que dijo es cierto —afirmó esta—. Pwent hubiera atrapado la lanza de una balista en el aire por cualquiera de nosotros. Vivía para servir.

—Una buena vida, entonces, si después de todos esos años aún sientes la pena de la pérdida por su muerte.

—Así es. —Catti-brie soltó una risita triste—. Es una cosa extraña de esta segunda vida que vivo. Muchos de mis seres más queridos están conmigo aquí de nuevo. Mi amado esposo, los Compañeros del Salón, pero aún hay momentos en que me siento fuera de lugar, como si el mundo que conocí se hubiera quedado atrás y este nuevo mundo no fuera para mí, sino para aquellos que aún tienen que escribir su historia.

—Tienes la mitad de mi edad —le recordó Penelope—. Hay un largo libro ante ti, querida Catti-brie, y aún tiene la mitad de las páginas en blanco.

Esta se rio de nuevo y asintió.

—Es que a veces tengo una sensación rara, como de estar fuera de lugar.

—Lo entiendo.

—¿Qué está fuera de lugar? —preguntó Drizzt, que regresaba junto a ellas.

—El mundo —contestó Penelope.

—Especialmente tú —bromeó Catti-brie.

—Parece que me he perdido una discusión profunda —comentó Drizzt, colocándose junto al carro—. ¿Una que valga la pena repetir?

—No realmente —respondió Catti-brie—. Solo era el lamento de una joven tonta.

—Bah, ya no eres tan joven —bromeó Drizzt, y la aludida fingió mirarle enfadada.

—Estamos hablando del libro que escribimos con nuestra vida —explicó Penelope—. Al parecer, Catti-brie tiene unos cuantos capítulos por añadir.

Drizzt asintió.

—Lo entiendo —repuso, y era cierto—. Acabamos de subir una gran montaña al recuperar Gauntlgrym. El alcance de ese logro aún es difícil de predecir. Quizá ahora sea el momento de respirar hondo y preguntarnos cual será la próxima gran aventura.

Catti-brie y Penelope intercambiaron una mirada, lo que alertó a Drizzt.

—Así que estás trazando vuestro curso —dijo él.

—Sabemos lo que debemos hacer —repuso Penelope, muy seria.

—¿La Torre de Huéspedes del Arcano?

—Se debe reconstruir, o Gauntlgrym será una victoria de corta duración —explicó Catti-brie—. No hay duda de que sin el poder de la magia arcana que coloca a los elementales del agua en la prisión, el primordial de fuego pronto conseguirá liberarse. La erupción resultante destruirá el reino de Bruenor... ¿y qué más? Neverwinter quedará enterrada de nuevo bajo una montaña de ceniza, y quizá Aguas Profundas lo haga también.

—¿Lo sabes seguro?

—Lo sé. —Catti-brie alzó una mano para mostrar el anillo de comandar elementales que Drizzt había cogido del cadáver del mago drow Brack'thal Xorlarrin y le había dado a ella.

—¿Cuánto tiempo tenemos?

—¿Una década? —No parecía muy segura.

—¿Y cuánto tiempo para reconstruir la Torre de Huéspedes del Arcano? —preguntó él—. ¿Crees que se pueda cumplir una tarea así? ¿Aún se entiende esa magia? ¿Continúan siendo accesibles los conjuros? Se construyó hace muchas eras, por todo lo que he oído, y desde entonces hemos pasado por la Era de los Trastornos, la Plaga de los Conjuros, el regreso de Abeir...

—No lo sé —admitió Catti-brie sin tapujos.

—No podremos saberlo hasta que comencemos —añadió Penelope—. Pero toda la Mansión de Hiedra colaboraremos en lo que podamos. Abriremos la biblioteca y lanzaremos los conjuros que sean necesarios.

—No podemos saber qué ocurrirá hasta que se hayan vuelto a colocar las primeras piedras —coincidió Catti-brie.

—Ni siquiera llegado ese momento podréis saber qué ocurrirá —indicó Drizzt, y las mujeres no pudieron negar su lógica. Se adentraban en un terreno totalmente inexplorado al tener que tratar con una magia que el mundo no había visto en milenios.

—Nos llegará ayuda desde muchas partes —repuso Penelope—. Tu amigo Jarlaxle controla la ciudad, y entiende que esto es una necesidad urgente. Y también cree que reconstruir la torre servirá a sus intereses.

—¿Los Harpell se aliarán con Bregan D'aerthe?

—Jarlaxle se alió con Bruenor —le recordó Catti-brie.

Drizzt fue a replicar, pero se contuvo y solo dejó escapar un suspiro de confusión. Después de todo, ¿qué se podía decir de Jarlaxle aparte de un suspiro de confusión? Este le había salvado la vida a Drizzt, una vez más, cuando Doum'wielle, blandiendo *Khazid'hea*, le había herido mortalmente. Sin duda, la implicación de Jarlaxle para asegurar la Forja y los niveles inferiores de Gauntlgrym iba mucho más allá de los que los amigos habían presenciado, y no se podía subestimar. Jarlaxle había convencido a la Casa Xorlarrin de que luchar contra las legiones de Bruenor no les reportaría nada bueno. De no haberlo hecho, ¿cuántos enanos habrían acabado en la tumba por el ataque de la magia Xorlarrin?

—Confío en que Jarlaxle nos proporcione grandes conocimientos —tuvo que admitir Drizzt—. Tiene contactos por todo Faerûn y más allá. ¡Se trata con dragones! Es muy posible que demuestre ser vuestro mejor recurso en este viaje.

De nuevo, las dos mujeres intercambiaron una mirada, y Drizzt las observó con curiosidad.

—Será de gran valor, pero aún más lo será el archimago Gromph Baenre —explicó Catti-brie.

—Ha vivido más de ocho siglos y tiene acceso fácil a conjuros que se olvidaron mucho antes incluso de la Era de los Trastornos, además de conocer muchos de ellos. ¿Hay alguien en los Reinos, excepto quizá el propio Elminster, esté donde esté, más preparado para una tarea como esta?

—Es un Baenre —replicó Drizzt, como si eso debiera ser suficiente; y en condiciones normales, sin duda lo sería.

—Está en deuda con Jarlaxle, y no puede regresar a Menzoberranzan. O eso ha dicho Jarlaxle, aunque no sé por qué.

Drizzt había oído lo mismo. Intentó centrarse en esas verdades y dejar de lado sus profundos miedos, aquellos de la Casa Baenre que a todo elfo oscuro que no fuera uno de ellos, le habían inculcado juiciosamente desde sus más tiernos años.

—¿De verdad vas a ir por ahí? —preguntó finalmente.

—No tengo elección.

—¡Tienes toda la elección que quieras! —insistió Drizzt—. Es un Baenre y un mago con un poder superior al de todos, excepto muy pocos. ¡El propio Elminster tendría cuidado con los tipos como el archimago Gromph Baenre! Es un drow de la cabeza a los pies y es un Baenre de la cabeza a los pies y, por tanto, no se puede confiar en él.

—Necesita a Jarlaxle.

—Por ahora. Pero eso puede cambiar, y si lo hace, ¿qué le importará a Gromph acabar con todos vosotros y apoderarse de la torre?

—¡Se puede quedar con la torre! —exclamó Catti-brie—. Mientras la magia siga fluyendo a Gauntlgrym para mantener a la bestia en el pozo.

—¿Y qué chantaje le hará Gromph al rey Bruenor cuando tenga tal poder bajo su control? —preguntó Drizzt.

—Jarlaxle evitará eso —afirmó Catti-brie.

—¡Poco poder tiene Jarlaxle sobre el archimago de Menzoberranzan!

—¿Qué elección tenemos? ¿Vamos a abandonar esta misión, y por tanto abandonar Gauntlgrym, y dejar que el primordial ruja de nuevo para sembrar la devastación por toda la Costa de la Espada?

Drizzt no tenía ninguna respuesta a eso.

—Jarlaxle nos ha asegurado que Gromph ha perdido su posición en estos momentos —añadió Penelope—. Este proyecto también beneficiará a Gromph, y sobre todo es pragmático. Y Luskan estaba totalmente bajo el control de Jarlaxle, incluso Gromph no le discute eso. ¿Acaso el archimago considerará que vale la pena luchar contra toda la banda de Jarlaxle?

Drizzt ya casi no escuchaba; miraba a los ojos a Catti-brie, que en silencio le pedían que confiara en ella en esas decisiones. Y supo que debía hacerlo. Ella entendía lo que era necesario hacer de un modo que distaba mucho de lo que él podía discernir.

Pero se temía que ella no entendiera igual de bien las telarañas de los drow: cuán fácilmente podía quedarse enganchada en esos filamentos pegajosos, y lo difícil que podía ser llegar a escapar.

—Cualquier culpa que puedas sentir, sin duda está fuera de lugar. De no haber sido tú, habría sido cualquier otro —le comentó Jarlaxle a Gromph cuando fue a ver al archimago en las habitaciones de las que este se había apropiado en Illusk, la antigua Infraciudad enterrada bajo el cementerio común de Luskan.

Gromph arqueó una ceja al mercenario, con una expresión poco clara, pero sin duda también poco agradecida.

—Se nos ha informado de que hay otros señores demoníacos caminando por la Infraoscuridad —explicó Jarlaxle—. Zuggtmoy, la Señora de los Hongos; se rumorea que concede audiencia entre un gran grupo de micónidos. Se dice que Orcus está por ahí, igual que Graz'zt. Al parecer, la Infraoscuridad es mucho menos atractiva que antes, y eso no se consigue fácilmente.

—Rumores —masculló Gromph, negando lo dicho.

Para Jarlaxle, eso tenía sentido, y confirmaba muchas de sus suposiciones. Gromph sabía lo que había hecho. El archimago entendía que su poderoso conjuro había arrancado a Demogorgon del Abismo, y al

hacerlo, seguramente había roto la barrera planar protectora formada en el interior de la magia de la Faerzress.

—Al parecer, tu invocación era parte de una invasión a mayor escala de los señores abisales —dijo Jarlaxle.

—¡Rumores! —gritó Gromph, enfático—. ¿Has considerado la posibilidad de que quizá los haya traído Demogorgon?

—No lo haría —replicó Jarlaxle, negando con la cabeza con decisión—. No. Esto es algo mucho más grave.

—Preocúpate de los asuntos de Luskan, Jarlaxle —le advirtió Gromph, con una voz siniestra y amenazante—. Deja las grandes verdades para los de mayor entendimiento.

El aludido se inclinó ante eso, tanto para ocultar su sonrisa irónica como para calmar a su colérico hermano.

—¿Dónde se halla esa criatura a la que consideras tu igual? —preguntó Gromph.

«¿Y al que tú consideras tu maestro?», pensó Jarlaxle, pero, muy sabiamente, no dijo nada.

—Buscando respuestas, espero.

—¿En el Abismo?

Jarlaxle a punto estuvo de reír abiertamente.

—Donde Kimmuriel siempre busca sus respuestas —respondió—. En la mente colmena, claro. Los ilícidos lo saben todo del multiverso, si queremos creer a Kimmuriel.

—Tráemelo.

Jarlaxle puso una expresión de duda.

—Quiero hablar con él —añadió Gromph—. Tráelo aquí en cuanto puedas.

—Claro —contestó este, aunque no tenía ninguna intención de hacer tal cosa.

Kimmuriel había ido a la mente colmena de los ilícidos en busca de respuestas, y ese no era un lugar que Jarlaxle tuviera la intención de visitar nunca. Pero el psiónico también se había ido allí, a toda prisa, para alejarse de Gromph. Jarlaxle aún no había juntado todas las

piezas, pero sospechaba que Kimmuriel había jugado un papel nada despreciable en el desastre que Gromph había causado al invocar, sin darse cuenta, a Demogorgon en Menzoberranzan.

En cualquier caso, podría resultar beneficioso mantener a Kimmuriel en la mente colmena por el momento, y no solo por su propio bien. Si alguna raza en el multiverso podía ayudar a redescubrir la magia que había creado la Torre de Huéspedes del Arcano, serían los ilícidos. El propio tiempo, el paso incluso de milenios, no parecía ser una barrera para esas extrañas criaturas y su vasto repositorio de conocimientos.

—Quizá Kimmuriel pueda conseguir información sobre cómo podríamos librarnos de los señores demoníacos —aventuró Jarlaxle, y también esa era una auténtica esperanza.

—Señor demoníaco —le corrigió Gromph—. Solo sabemos de uno, Demogorgon. El resto es especulación.

—Incluso si es solo uno... —admitió Jarlaxle, encogiéndose de hombros.

Porque solo ese ya era una catástrofe a escala monumental. ¿Quién iba a echar a Demogorgon, el Príncipe de los Demonios, de la Infraoscuridad? Gromph no, que había huido de ahí gritando y arañándose sus propios ojos. Tampoco Jarlaxle, que no tenía ninguna intención de pelearse con ningún señor demoníaco; estaba muy contento con su vida actual.

—Me dirás todo lo que Kimmuriel averigüe —dijo finalmente el archimago—. Y cuando regrese, me lo entregarás inmediatamente.

—¿Entregarlo? —Jarlaxle se encogió de hombros y le ofreció una tímida sonrisita.

—¿Qué? —preguntó Gromph.

—Kimmuriel es un jefe de Bregan D'aerthe, querido Gromph, y como tal, es libre de tomar sus propias decisiones —explicó Jarlaxle—. Le informaré de que deseas hablar con él, pero...

Gromph pareció enfurecerse y, por un instante, Jarlaxle temió haber ido demasiado lejos. Pero el archimago se calmó enseguida, sin duda al recordar que necesitaba a Bregan D'aerthe en ese momento

más de los que ellos le necesitaban, o le temían, a él. A fin de cuentas, Jarlaxle podía hacer llegar la información del paradero de Gromph a la Matrona Baenre en un instante, y el jefe mercenario sabía muy bien que Quenthel y Gromph no se llevaban especialmente bien en esos momentos.

—Desearía hablar con él —dijo el archimago, calmado.

—Quizá ayudaría si me dijeras por qué —ofreció Jarlaxle.

—Quizá podría grabar a fuego mi explicación en tu espalda desnuda y dejarte muerto bocabajo en el suelo para que Kimmuriel la leyerá.

—Un simple «no» habría bastado.

—Jarlaxle no acepta un «no» como respuesta.

—Umm —bufó el jefe mercenario, y se encogió de hombros, inclinó el sombrero concediendo la victoria y se alejó, mascullando mientras recorría los corredores encantados de Illusk.

Ya sabía, sin lugar a duda, que Gromph culpaba a Kimmuriel de la invocación de Demogorgon.

—Ah, mi amigo amante de los tentáculos, ¿qué has hecho? —se dijo a sí mismo, pero el eco de la pregunta no trajo ninguna respuesta.

La cámara del primordial había sido totalmente reformada durante el tiempo que Drizzt y Catti-brie habían estado fuera de Gauntlgrym. Un equipo de enanos dirigido por Bruenor había retirado la piedra altar empleada por la Matrona Zeerith. Se habían limitado a empujarla al pozo para que la devorase la bestia primordial. Las telarañas ya no estaban, las arañas gigantes de jade habían sido desmanteladas sin miramientos, y con ellas se habían hecho joyas que no tardaron en convertirse en la última moda de Gauntlgrym.

Otra mesa, casi una bañera, se hallaba donde antes había estado el altar drow. Estaba bañada en mithral, como si fuera algún altar del hogar de Bruenor; aunque, claro, cualquier altar con la forma de una bañera parecería fuera de lugar en una capilla enana. Aun así, en cierto sentido, era justo eso. La bañera de metal había sido colocada ahí para

las circunstancias más solemnes y sombrías: enviar a los muertos a su exclusivo ataúd.

Bajo la bañera, los enanos habían excavado un estrecho canal. Con un taladro de mithral y una manivela, habían abierto el canal en la piedra hacia el pozo del primordial formando un ángulo, y habían salido por debajo del torbellino de los elementales de agua. A continuación, habían atornillado pesados tapones: el primordial nunca podría subir por ese conducto a no ser que se le llamara.

En esa bañera tendieron a Thibbledorf Pwent para su último descanso, y Catti-brie comenzó su trabajo cubriéndolo con un sudario especial, con mucho metal para reforzar la lava. Los enanos que la asistían retiraron el tapón del túnel, y la sacerdotisa usó su anillo para hacer subir por él a la bestia.

El proceso les llevaría un día completo de trabajo: hacía subir un poco de lava, que colocaba en su lugar mágicamente, y luego invocaba el siguiente chorro ardiente. Era un trabajo duro y meticuloso, pero Catti-brie no se cansó y prestó atención hasta al más mínimo detalle. Se trataba de Pwent, que había sido su amigo y al que su padre tanto había querido. Catti-brie consideraba que ese trabajo era una obra de arte igual que la talla de un sarcófago.

—¿Ya se lo has dicho? —preguntó una voz al anochecer, sobresaltándola, porque creía estar sola.

Se volvió y vio a Jarlaxle ante ella.

—Me disculpo por sobresaltarte —dijo el jefe mercenario, con una gran reverencia. Se acercó y miró en la bañera—. Es un tributo hermoso y adecuado para un gran héroe enano.

La primera reacción de Catti-brie fue ir a replicar mal al drow intruso; ¿qué iba a saber él del auténtico heroísmo de Thibbledorf Pwent, a fin de cuentas? Pero se contuvo y se recordó que Jarlaxle había sido uno de los jugadores principales en la lucha por Gauntlgrym todas esas décadas atrás, cuando Pwent había caído en su estado de no muerto. El drow mercenario y su compañero enano, Athrogate, habían ido a Gauntlgrym con Bruenor y Drizzt para devolver el

primordial a su pozo. Jarlaxle había sido testigo de la lucha en la que Pwent y Bruenor no solo habían derrotado a un ser maligno del pozo, sino también al vampiro que, al final, había infectado a Pwent.

Jarlaxle había sido un héroe para Bruenor, sin duda.

—¿Cómo me has encontrado? ¿Cómo has entrado aquí? —preguntó Catti-brie, pero no con brusquedad. Miró alrededor, y su vista se posó sobre la antecámara llena de lava, donde el archimago Gromph había colocado su sala de teletransportación.

—Tengo un amigo que me ha dicho dónde encontrarte —contestó Jarlaxle—. Él me ha dejado entrar.

—¿Drizzt?

—Más bajo —respondió el drow, guiñando el ojo que no tenía cubierto con el parche.

—Athrogate —dijo Catti-brie, meneando la cabeza—. Se supone que él debía poner a Bruenor por delante de ti. Entonces, ¿no va a ser así? A mi papá le interesará esa noticia, ¿a que sí?

—No se lo digas, por favor. Athrogate comprende mi intención y, por tanto, ha pensado que permitirme entrar aquí es el mejor modo de servir a los intereses del rey Bruenor, dada la situación actual. —Catti-brie le hizo un gesto para que continuara—. ¿No se lo has dicho al rey Bruenor?

La mujer suspiró.

—No es tan fácil decirle a un rey enano que su reino recién recuperado pronto será destruido.

—Entonces, quizá no deberíamos permitir que pasara eso.

—Es intimidante —admitió ella.

—Tienes a Gromph Baenre.

—Al archimago Gromph, a los Harpell, mis propios poderes... ¿Alguno de ellos, o todos ellos, serán suficientes? La torre fue destruida físicamente, y su magia es más antigua de lo que alcanza el recuerdo.

—Eso no es necesariamente cierto —repuso Jarlaxle—. Y tengo unas cuantas vías más que podemos explorar para encontrar mejores

pistas. La vida es intimidante, mi querida muchacha, pero también es maravillosa, ¿no crees?

Catti-brie lo miró incrédula.

—Sí, estoy de buen humor —añadió el mercenario—. Y créeme, tu camino no es el más intimidante que tengo ante mí en estos momentos, ni el más peligroso.

—Quizá deberías encontrar un lugar para descansar.

—Quizá me encanta la aventura.

—¿Y el peligro?

Jarlaxle sonrió.

—¿Pretendes estar conmigo cuando se lo diga al rey Bruenor?
—preguntó Catti-brie.

—Si me lo permites.

—Te lo agradeceré.

La sonrisa de Jarlaxle era auténtica. En ese momento, ambos pensaron que no era nada raro que al drow se le permitiera entrar en esa sala sin escolta. Era un amigo del rey, y de todos los demás.

—Déjame reunir a los enanos para llevar a Pwent a su lugar de descanso en la sala de audiencias —dijo Catti-brie—. Tienen que ponerlo en la postura correcta antes de que la piedra se endurezca del todo.

—Primero, sin embargo, creo que nuestro amigo de la barba negra te espera junto a la Gran Forja —informó Jarlaxle—. Dice que tiene algo para ti, y lo que es más importante, que tú tienes algo para él.

Ella asintió sonriendo; fue adonde estaba su bolsa y sacó un pesado cinturón ancho que Jarlaxle ya había visto antes; al reconocerlo, el mercenario drow abrió mucho los ojos, asombrado.

—¿Su cinturón?

—Athrogate me lo ha dejado en préstamo estas últimas semanas —explicó la mujer.

—¿Tenías que levantar algo pesado? —bromeó el mercenario. Conocía la magia de ese cinturón, que confería una gran fuerza física al que lo llevara.

—Para estudiarlo en Luskan —contestó Catti-brie, riendo.

Jarlaxle meneó la cabeza, casi sin creer lo que veía.

—Dijo que era un amigo del rey Bruenor, leal hasta el final —le recordó Catti-brie—. Hizo el juramento de familia y amigos de un modo más solmene que nadie, o eso dicen los rumores.

—¿Pretendes hacer uno igual para Bruenor? —preguntó el mercenario—. ¿Eres capaz de hacer una faja igual? —La voz de Jarlaxle estaba carga de una evidente excitación en esa segunda pregunta, como si estuviera viendo auténticas posibilidades.

Pero Catti-brie negó con la cabeza riéndose.

—Quizá algún día —respondió—. Pero no, un cinturón de esta calidad es raro y contiene una magia antigua que me temo que se destruyó en la Plaga de los Conjuros.

—La Plaga de los Conjuros acabó.

—Pero la Urdimbre no se ha recuperado del todo, y el Arte del tiempo anterior es... bueno, ese es nuestro gran problema al tratar de reconstruir la torre.

Jarlaxle aceptó eso y fue delante de Catti-brie hacia la sala de la Forja, donde Athrogate estaba esperando junto a la Gran Forja de Gauntlgrym.

La cara del enano se iluminó cuando ella le devolvió su cinturón mágico, que no tardó en ajustarse a su amplia cintura.

—¿Y para mí? —preguntó Catti-brie.

—Ya está en el horno —explicó el Athrogate—. ¿Tienes tus conjuros a punto?

La mujer asintió e hizo un gesto hacia el ardiente horno; el enano cogió las tenazas, se pasó un pesado mandil de cuero por la cabeza y se acercó.

Jarlaxle lo observaba todo desde atrás, y su curiosidad solo aumentó cuando el enano extrajo, y rápidamente hundió en un cubo de agua, una pieza de mithral, octogonal y del tamaño de la palma del drow.

Athrogate la sacó del cubo y la sujetó frente a los ojos del Catti-brie, que ya estaba lanzando un conjuro. Una espiral de neblina azul fue saliéndole por las mangas de su reluciente blusa multicolor.

Jarlaxle se acercó más, tratando de ver mejor.

—¿Una hebilla de cinturón? —susurró para sí. Se fijó en que tenía grabado un arco que parecía una imagen diminuta de *Taulmaril, el Buscacorazones*, que había sido el arco de Catti-brie, pero que ahora usaba Drizzt.

Ella acabó su conjuro y alzó una mano para tocar el objeto; cuando lo hizo, saltó una chispa azul, que crepitó en el aire, y la mujer se echó atrás.

—Se supone que hace eso, ¿no? —preguntó Athrogate.

—Eso espero —contestó Catti-brie riendo. Pero rápidamente se contuvo y se volvió hacia Jarlaxle—. Si se lo dices, tú y yo vamos a tener un problema —le advirtió.

—¿Decírselo? ¿A quién? ¿Y decirle qué?

La mujer sonrió y asintió.

—Bien —dijo; cogió la hebilla que le tendía Athrogate y se la metió en su bolsa—. ¿Tienes el resto?

—¿La sangre? Sí. Ámbar la tiene. Estará aquí enseguida.

—¿Qué sangre? —preguntó Jarlaxle.

—Cuanto menos sepas, más probabilidades tenemos de seguir siendo amigos —le advirtió Catti-brie. Señaló la otra punta de la sala, donde había comenzado una solemne procesión de enanos. El tríotrió se unió a ellos y todos fueron hasta el nivel más alto del complejo. Encontraron a Drizzt en la sala del trono, luego fueron con él a buscar al rey Bruenor en su sala de operaciones superior, no lejos de allí. Estaba reunido con Dain *el Mellado*, Orettheo Spikes, las hermanas Fellhammer y los otros comandantes enanos, todos alrededor de una mesa donde se hallaba un mapa detallado del complejo.

—Ah, el momento para una ceremonia, ¿no? —dijo Bruenor al verlos.

Catti-brie alzó la mano.

—Aún no, papá —repuso—. ¿Podría hablar contigo?

Bruenor miró alrededor y asintió.

—Sí.

—¿A solas? —preguntó ella.

Bruenor miró alrededor de nuevo.

—Entonces, ¿es sobre este lugar?

La mujer asintió.

—Entonces aquí y ahora —repuso Bruenor, indicando a los otros enanos que siguieran sentados—. Cualquiera cosa sobre este lugar es algo que debemos oír todos los que estamos aquí. Somos cuatro clanes en uno, ¿eh?

—Así es —respondió Shuggle Grunions, de Mirabar, que dirigía a los miembros mirabarrenses del nuevo reino de Bruenor. Todos los otros asintieron, al igual que los acompañantes de Catti-brie. Finalmente, tendrían que saberlo, y era mejor que lo descubrieran antes de comenzar a vaciar las ciudades de Mirabar, Adbar, Felbarr y Salón de Mithral, ya que los enanos iban llegando cada vez en mayor cantidad al hogar ancestral de los Delzou en Gauntlgrym.

—Tenemos la intención de reconstruir la Torre de Huéspedes del Arcano —afirmó Catti-brie.

—Sí, habéis estado susurrando sobre eso —repuso Bruenor.

—El archimago Gromph ha aceptado ayudarnos —añadió Jarlaxle.

El rey enano no pareció demasiado entusiasmado con esa noticia.

—Es tu ciudad —dijo—. Haz lo que quieras. Pero te advierto, drow, que si estáis pensando en reconstruir la torre como parte de algún plan para que os quede en deuda por...

—Vamos a reconstruirla para salvar Gauntlgrym —le cortó Catti-brie—. Solo para eso.

—¿Eh? —dijeron Bruenor y varios otros a la vez.

—El poder de la torre atrae a los elementales del agua —explicó la mujer—. Solo los poderes combinados de estos mantienen a la bestia en el pozo.

—Sí, hay muchos dando vueltas allí —señaló su padre.

—La magia residual es fuerte —explicó Catti-brie—. Pero solo es eso, residual. Y ya se está debilitando.

—¿Qué estás diciendo? —preguntó Dain *el Mellado*, conteniendo el aliento.

Catti-brie respiró hondo y se alegró de que Drizzt le apretara la mano.

—Si no podemos reconstruir la torre y reavivar su magia, no vais a vivir muchos años en Gauntlgrym. La magia disminuirá y los elementales de agua se alejarán.

—Y entonces, la bestia quedará libre —añadió Drizzt—. Y eso ya lo hemos visto antes.

Bruenor gruñó de un modo indescifrable. Parecía como si estuviera mascando una pila de rocas afiladas.

—¿Cuántos años? —preguntó finalmente, y todos los ojos se volvieron hacia Catti-brie.

—No lo sé —contestó ella—. Menos que tu vida, seguro, y posiblemente menos que la mía.

—¿Y esto lo sabes con certeza?

—Sí.

—¿Porque te lo ha dicho la bestia?

—Mucho más que solo eso, pero sí.

—Y por eso vais a arreglar la condenada torre —afirmó Dain *el Mellado*, más que preguntar.

—Vamos a intentarlo, buen rey Bruenor —intervino Jarlaxle, inesperadamente—. Entre tu hija, los Harpell y todas las fuerzas que podamos reunir, lo intentaremos.

—¿Y cuál es tu papel en esto? —quiso saber el rey.

—Ya sabes lo que tengo en Luskan. No te lo he escondido.

—Y crees que el volcán estallará hacia allí, ¿no?

—No tengo ni idea. En cualquier caso, sospecho que Luskan está demasiado lejos para que la alcance —respondió Jarlaxle—. Y no, no negaré que reconstruir la torre me beneficiaría grandemente, y en parte porque os mantendría aquí, en Gauntlgrym, y eso, mi buen rey enano, es lo que prefiero.

Bruenor pareció a punto de rebatir esa afirmación, pero se balanceó sobre los pies y lo dejó ir con un gesto de asentimiento.

—Pero para hacerlo, necesitaremos tu ayuda —añadió el drow—. Envía a mil de tus mejores constructores a la Ciudad de las Velas, te lo ruego, para que podamos emplearlos en reconstruir físicamente la torre.

—¿Mil? —ladró Bruenor.

—Tenemos muros que construir aquí —protestó Orettheo Spikes.

—Sí, y túneles que asegurar —añadió Dain *el Mellado*.

—¿Y para qué vamos a estar haciendo eso si el maldito volcán va a estallar? —dijo Mallabritches Fellhammer, por encima de todos ellos, y sin duda, eso acalló el alboroto antes de que cogiera fuerza.

—¿Me estás pidiendo que envíe a mil de mis muchachos a una ciudad de piratas y drow? —replicó Bruenor.

—Te garantizo su seguridad, claro. Construiré barracones y todo lo que necesiten justo en la isla Alfánje, a la que no se puede llegar por tierra excepto atravesando la isla Guardada, sobre la que se halla la fortaleza del gran capitán Kurth.

—¿Uno de tus muchachos?

Jarlaxle lo confirmó asintiendo con la cabeza.

Bruenor miró por la sala, y cada enano fue indicando su aquiescencia uno a uno.

—Y quizá veamos que necesitamos más de mil —advirtió Jarlaxle.

El rey enano inspiró con fuerza, pero Catti-brie intervino.

—Si fracasamos en esto, no tendrás ningún complejo que defender. Al menos aquí. Pero si lo logramos... —añadió, mientras los enanos comenzaban a murmurar—. El primordial estará seguro y entenderemos mucho más sobre la magia que construyó Gauntlgrym. Podría ser que la torre sea el secreto que nos permita poner las puertas mágicas en funcionamiento.

Eso hizo que la reunión acabara en un tono animado, tal y como Catti-brie había esperado, pero cuando Bruenor y los otros enanos salieron de la sala de operaciones y pasaron a la del trono para la ceremonia de colocación de la estatua de Pwent, todos volvían a mostrarse serios.

Bruenor fue directo al trono y se subió de un salto; se quedó con la peluda barbilla sobre la mano mientras miraba cómo colocaban el sarcófago de Thibbledorf Pwent en su heroica pose final junto al muro, a unos doce pasos de distancia y a unos tres metros sobre el suelo, en una repisa que los enanos habían tallado. Desde allí, Pwent

tendría una visión completa de la sala; un guardián por encima de la algarabía, contemplando y protegiendo a su señor.

El rey Bruenor sintió cierto consuelo al verlo, y también le reconfortaba la sensación del trono divino. Tenía la clara intuición, tan evidente como un susurro en el oído, de que los espíritus sintientes del interior del Trono de los Dioses Enanos estaban de acuerdo con su decisión de ayudar en la reconstrucción de la torre.

Entre eso y mirar a Pwent, Bruenor se sentía curiosamente tranquilo, teniendo en cuenta la impresión de la noticia del día. Pero sabía que no se hallaba solo en esa tarea, y que sus amigos, incluido Jarlaxle, no eran poca cosa.

Dejó que otros enanos hablaran en la dedicatoria al difunto y casi ni escuchó. No necesitaba oír las historias sobre Thibbledorf Pwent para saber la verdad sobre el más maravilloso enano escudo. Cuando acabaron, Bruenor, en un impulso, se llevó el cuerno de plata a los labios e hizo sonar una nota desafinada, invocando al espectro camorrista de Pwent.

Como siempre cuando no había ningún enemigo visible, el espíritu defensor fue corriendo como loco, revisando todas las sombras y rincones.

Los otros no le prestaron atención y volvieron su mirada a Bruenor, que hizo un brindis en honor a Pwent.

Excepto Jarlaxle, que observaba al fantasma, y se fijó en que esa cosa, supuestamente conectada al espíritu y el alma real de Thibbledorf Pwent, supuestamente una manifestación simple y casi sin pensamiento de un guardaespaldas, se detenía y dejaba su mirada reposar sobre la estatua sarcófago que acababan de colocar en la pared.

Y en esos ojos casi traslúcidos, Jarlaxle vio algo.

¿Discernimiento?