



EL REY PIRATA

TRANSICIONES II

R. A. SALVATORE

minotauro

© 2008 Wizards of the Coast LLC.
© 2025 Wizards of the Coast LLC. All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.
Originally published as *The Pirate King (Transitions Trilogy, Book 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.

© 2025 Editorial Planeta, S.A., sobre la presente edición.

Reservados todos los derechos.

Traducción: © Emma Fondevila
Rediseño de cubierta: Coverkitchen
Imagen de cubierta: Todd Lockwood
Revisado por: dtm+tagstudy

ISBN: 978-84-450-1085-3
Depósito legal: B. 18.303-2023
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).

Queda expresamente prohibida la utilización o reproducción de este libro o de cualquiera de sus partes con el propósito de entrenar o alimentar sistemas o tecnologías de inteligencia artificial.

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.conflicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



Insíbete en nuestra newsletter en: www.edicionesminotauro.com

Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro

Twitter: @minotaurolibros

¡Un millón de millones de cambios! ¡Innumerables cambios! Todos los días, cada segundo del día. Así es la naturaleza de las cosas, del mundo. Con cada decisión, una encrucijada. Cada gota de lluvia, un instrumento de destrucción y de creación. Cada animal cazado y cada animal comido cambian el presente casi imperceptiblemente.

A un nivel más amplio, es apenas perceptible, pero esa multitud de piezas que comprenden cada imagen no son constantes ni es necesariamente persistente la forma en que las vemos.

Mis amigos y yo no somos moneda corriente para las gentes de Faerun. Hemos recorrido medio mundo; en mi caso, tanto en la superficie como en el mundo inferior. La mayor parte de la gente jamás verá más mundo que la ciudad en que nació, ni siquiera las partes más apartadas de la ciudad donde nació. La suya es una existencia pequeña y familiar, un lugar cómodo y rutinario, parroquial, selectivo en cuanto a sus amigos de toda la vida.

Yo no aguantaría una existencia así. El tedio se acumula formando unas paredes sofocantes, y los diminutos cambios de la existencia cotidiana no son capaces de abrir ventanas lo suficientemente grandes en esas barreras opacas.

De mis compañeros, creo que Regis sería el más inclinado a aceptar semejante vida, siempre y cuando la comida fuera abundante y sustanciosa, y tuviera alguna manera de mantenerse en contacto con los aconteceres del mundo exterior. Muchas veces me he preguntado cuántas horas podría permanecer un halfling en el mismo lugar de la orilla del mismo lago con la misma hebra sin cebo atada al dedo gordo del pie.

¿Habrá optado Wulfgar por una existencia así? ¿Habrá reducido su mundo para retraerse de las verdades más duras de la realidad? Quizá sea posible para él por sus profundas cicatrices emocionales, pero jamás sería posible para Catti-brie acompañarlo en una vida de férrea rutina. De eso estoy muy seguro. La sed de maravillas está tan arraigada en ella como en mí, y nos obliga a coger el camino, separándonos incluso, y confiados en el amor que compartimos y en que volveremos a reunirnos.

Y a Bruenor lo veo a diario batallar contra la pequeñez de su existencia, gruñendo y quejándose. Es el rey de Mithril Hall, con incontables riquezas a su alcance. Todos sus derechos pueden ser satisfechos por una hueste de súbditos que le son leales hasta la muerte. Acepta las responsabilidades de su linaje y se acomoda bien al trono, pero se siente molesto todos los días, como si estuviera atado a su trono real. A menudo ha encontrado y sigue encontrando excusas para salir de su reino con una u otra misión, sin tener en cuenta el peligro.

Él sabe, al igual que Catti-brie y que yo, que estarse quieto significa aburrirse y que el aburrimiento es una muestra minúscula de la propia muerte.

Es que medimos nuestras vidas por los cambios, por los momentos de lo inusual. Eso puede manifestarse en el primer vistazo a una nueva ciudad, o en la primera bocanada de aire en lo alto de una montaña, o en una inmersión en un río frío originado en el deshielo, o en una encarnizada batalla librada en las sombras de la cumbre de Kelvin. Las experiencias inusuales son las que dan lugar a los recuerdos, y una semana de recuerdos es más vida que un año de rutina. Por ejemplo, recuerdo mi primera travesía a bordo del Duende del Mar con tanta intensidad como el primer beso de Catti-brie, y, aunque ese viaje no duró más que diez días en una vida que ya abarca las tres cuartas partes de un siglo, los recuerdos de esas jornadas se me presentan más vívidos que algunos de los años que pasé en la Casa Do'Urden, atrapado en la rutina de las tediosas actividades de un joven drow.

Es cierto que muchas de las gentes más acaudaladas que he conocido, incluso señores de Aguas Profundas, prestas abrirían sus bolsas para un viaje a un lugar lejano donde tomarse un respiro. Y aunque uno en particular no responda a las expectativas que se habían forjado —por lo desagradable del clima o de la compañía, porque las comidas no son de su agrado o por alguna enfermedad menor incluso—, los señores dirán que el viaje valió el

esfuerzo y el oro puestos en él. Lo que más suelen valorar a cambio de las molestias y del dispendio no es el viaje en sí, sino el recuerdo que de él les ha quedado, el recuerdo que se llevarán consigo a la tumba. ¡La vida está tanto en experimentar como en recordar y en contar lo vivido!

En cambio, en Mithril Hall veo a muchos enanos, en especial los mayores, que se regodean en la rutina y cuyos pasos de cada día son reflejo fiel de los de la jornada anterior. Cada comida, cada hora de trabajo, cada desbaste que hacen con el pico o cada golpe del martillo siguen el modelo repetido a lo largo de los años. Sé que en esto funciona un juego de engaño, aunque no me atrevería a decirlo en voz alta. Es una lógica callada e interna que los impulsa a seguir siempre en el mismo lugar. Incluso se ha llegado a cantar en una antigua canción enana:

Como esto hice ayer
y a la morada de Moradin no volé,
hacerlo otra vez me protege
y tampoco hoy moriré.

La lógica es simple y directa, y se cae fácilmente en la trampa, pues si hice estas cosas el día anterior y vuelvo a hacerlas hoy, es razonable suponer que el resultado no cambiará.

Y el resultado es que viviré mañana para volver a hacer las mismas cosas.

De esta manera, lo mundano y lo rutinario se convierten en una garantía —falsa— de una continuidad de la vida, pero tengo que preguntarme, aun cuando la premisa fuera cierta y haciendo lo mismo todos los días tuviera garantizada la inmortalidad, si un año de semejante existencia no es lo mismo que la más turbadora posibilidad de muerte.

¡Desde mi perspectiva, esta lógica malhadada es exactamente lo opuesto de lo que ofrece esa ilusoria promesa! Vivir una década en semejante estado equivale a seguir el camino más rápido hacia la muerte, ya que es como garantizar el paso más veloz de esa década, un recuerdo sin relieve que transcurrirá fugazmente y sin pausa; unos años de existencia pura y llana. Porque en esas horas, y segundos, y días que pasan, no hay ninguna variedad, no hay recuerdo destacado, ni un solo primer beso.

Es cierto que emprender el camino e ir en pos del cambio puede significar una vida más corta en estos tiempos peligrosos por los que atraviesa Faerun, pero en esas horas, días, años, cualquiera que sea la unidad de medida, habré vivido muchísimo más que el herrero que golpea siempre con el mismo martillo el mismo lugar conocido en el metal que le resulta familiar.

Porque la vida es experiencia, y la longevidad, al final, se mide por la memoria, y los que tienen mil historias que contar realmente han vivido más que cualquiera que se aferre a lo mundano.

DRIZZT DO'URDEN

VIENTOS PROPICIOS PARA SURCAR LOS MARES

Con las velas hinchadas, los maderos crujiendo y el agua salpicando a gran altura desde la proa, el *Triplemente Afortunado* sorteaba las olas con la gracia de una danzarina. Los sonidos más diversos se fundían en un coro musical que resultaba estimulante e inspirador, y el joven capitán Maimun pensó que, si hubiera contratado una banda de músicos para alentar a su tripulación, su trabajo poco podría haber añadido a la música natural que los rodeaba.

La persecución continuaba, y todo hombre y mujer a bordo la sentía y la oía.

Maimun estaba de pie en la proa, hacia estribor, bien sujeto a una jarcia, con el pelo castaño ondeando al viento y la negra camisa abotonada a medias y produciendo con su movimiento un efecto refrescante, al mismo tiempo que dejaba ver una cicatriz negra como la pez en el lado izquierdo de su pecho.

—Están cerca.

La voz de mujer sonó a sus espaldas, y Maimun se volvió a medias para mirar a la supermaga Arabeth Raurym, señora de la torre meridional.

—¿Es lo que te dice tu magia?

—¿No puedes sentirlo? —respondió la mujer.

Con un estudiado movimiento de cabeza, Arabeth echó hacia atrás la roja cabellera, que le llegaba hasta la cintura, haciendo que se agitara con el viento sobre su espalda. Llevaba la blusa tan abierta como la camisa de Maimun, y el joven no pudo por menos que mirar admirado a la seductora criatura.

Pensó en la noche anterior, y en la anterior a ésa, y también en otra anterior..., en toda la placentera travesía. Arabeth le había prometido un viaje maravilloso y apasionante, además de una abundante suma, por admitirla como pasajera, y Maimun habría mentido si hubiera dicho que lo había decepcionado. Ella tenía aproximadamente su edad, algo más de treinta años, y era inteligente, atractiva, descarada a veces, cohibida otras, todo en dosis suficientes para hacer que Maimun y los demás hombres que la rodeaban estuvieran constantemente en vilo y siempre empeñados en seguirla. Arabeth conocía bien su poder, y Maimun lo sabía; sin embargo, no podía desprenderse de ella.

Arabeth se acercó a él y, juguetera, le pasó los dedos por el grueso cabello. El capitán echó una mirada en derredor, esperando que ningún miembro de la tripulación hubiera visto aquello, ya que el gesto no hacía más que poner de relieve que era muy joven para capitanear un barco, y que todavía aparentaba menos edad de la que tenía. Era un muchacho esbelto, enjuto pero fuerte, de facciones juveniles y ojos de un delicado azul celeste. Aunque tenía las manos endurecidas como cualquier hombre de mar que se preciara, aún no tenían el aspecto castigado y curtido de alguien que llevara mucho tiempo bajo el sol resplandeciente.

Arabeth se atrevió a introducir la mano por debajo de los faldones de la camisa de Maimun y acarició la piel tersa del muchacho hasta el lugar más áspero, donde la piel y la pez se habían fundido. Maimun había tenido la idea de llevar siempre la camisa lo suficientemente abierta como para dejar entrever la cicatriz, esa especie de insignia de honor que les recordaba a los que tenía alrededor que había pasado casi toda su vida con una espada en la mano.

—Eres una paradoja —señaló Arabeth, y Maimun se limitó a sonreír—. Gentil y fuerte, amable y rudo, bondadoso e implacable, un artista y un guerrero. Acompañándote con el laúd, cantas con la voz de una sirena, y con la espada en la mano combates con la tenacidad de un maestro de armas drow.

—¿Eso te resulta inquietante?

Arabeth se echó a reír.

—Te arrastraría hasta un camarote ahora mismo —respondió—, pero ellos están cerca.

Como obedeciendo a una señal —y Maimun estaba seguro de que Arabeth había usado algo de magia para confirmar su predicción antes de hacerla— un marinero gritó desde la torre del vigía:

—¡Un barco! ¡Barco a la vista!

—¡Dos barcos! —le dijo Arabeth a Maimun.

—¡Dos barcos! —se corrigió el hombre.

—El *Duende del Mar* y el *Desatino de Quelch* —dijo Arabeth—, tal como te anuncié cuando salimos de Luskan.

Maimun se limitó a sonreír, impotente, ante la manipuladora maga. Recordó los placeres del viaje y la pesada bolsa de oro que esperaba a ser completada.

También pensó, con un sentimiento agrisado, en el *Duende del Mar* y en Deudermont, su antiguo barco y su antiguo capitán.

—¡Eh, capitán!, o ése es Argus Miserable o yo soy el hijo de un rey bárbaro y de una reina de los orcos —dijo Waillan Micanty, que al terminar hizo una mueca, recordando al cultivado hombre a quien servía.

Micanty miró a Deudermont de pies a cabeza, desde la barba y el pelo prolijamente recortados hasta las altas botas negras sin una sola mota de polvo. El pelo del capitán empezaba a encanecer, pero no mucho para un hombre de más de cincuenta años, y eso contribuía a darle un aire más distinguido e imponente.

—Entonces, una botella del mejor vino para Dhomus Sheeringvale —dijo Deudermont con un tono desenfadado que devolvió la tranquilidad a Micanty—. Contrariando todas mis dudas, la información que obtuviste de él era correcta y finalmente tenemos a ese sucio pirata ante nuestros ojos. —Dio a Micanty una palmada en la espalda y miró por encima de su hombro al mago del *Duende del Mar*, que estaba sentado bajo la toldilla, balanceando las delgadas piernas por debajo de su pesado manto—. Y pronto estará al alcance de nuestra catapulta —añadió

Deudermont en voz alta, llamando la atención del mago, Robillard—, si es que nuestro mago residente tiene a bien tensar las velas.

—Eso está hecho —replicó Robillard, y con un movimiento ondulante de los dedos consiguió que el anillo con que controlaba el veleidoso viento enviara otra poderosa ráfaga que hizo crujir toda la tablazón del *Duende del Mar*.

—Empiezo a cansarme de esta persecución —replicó Deudermont, lo que equivalía a decir que ya estaba deseando enfrentarse, por fin, al bestial pirata al que perseguía.

—No tanto como yo —replicó el mago.

Deudermont no lo rebatió, y sabía que la ventaja de la magia de Robillard que impulsaba las velas era mitigada por los fuertes vientos que soplaban. Con mar encalmado, el *Duende del Mar* podía correr como una exhalación, impelido por el mago y por su anillo, mientras que su presa avanzaba cansinamente. El capitán palmeó a Micanty en el hombro y lo condujo hacia un lado para ver la nueva catapulta del *Duende del Mar*, sumamente mejorada. El arma enana, muy reforzada con cinchas de metal, podía levantar una carga mayor. El brazo lanzador y la cesta se tensaban bajo el peso de muchos eslabones de cadena dispuestos por artilleros de gran experiencia para que alcanzaran su máxima extensión.

—¿Cuánto tiempo? —preguntó Deudermont al vigía que estaba junto a la catapulta con el catalejo en la mano.

—Podríamos alcanzarlo ahora mismo con una bola de alquitrán tal vez, pero tensar las cadenas lo suficiente como para destrozarle las velas... Para eso es necesario que nos acerquemos otros cincuenta metros.

—A un metro por ráfaga —dijo Deudermont con un suspiro de fingida resignación—. Necesitamos un mago más fuerte.

—Entonces, puedes buscar al propio Elminster —le replicó Robillard—. Y es probable que él te queme las velas en algún floreo demencial. Pero, por favor, contrátalo. Me vendrían bien unas vacaciones y todavía lo pasaría mejor viendo cómo volvíais nadando a Luskan.

Esa vez, el suspiro de Deudermont fue auténtico.

Y también lo fue la mueca burlona de Robillard.

Los maderos del *Duende del Mar* volvieron a crujir y los mástiles inclinados hacia delante impulsaron la proa contra las oscuras aguas.

Poco después, todos los reunidos en cubierta, incluso el aparentemente impasible mago, contenían la respiración esperando a que se gritara la orden:

—¡Virad a estribor!

El *Duende del Mar* se inclinó y el agua se arremolinó a causa del giro; de ese modo, los mástiles quedaron retirados para que la catapulta de popa pudiera soltar su carga. Y eso hizo. El arma de asedio enana se tensó y crujió antes de lanzar decenas de kilos de metal al aire.

Las cadenas se estiraron casi al máximo y, azotando al *Desatino de Quelch* por encima de la cubierta, le destrozaron las velas.

Cuando el barco pirata aminoró la marcha, el *Duende del Mar* se pegó a su borda. Una actividad febril en la cubierta de los piratas reveló la presencia de los arqueros, que se preparaban para la batalla. A su vez, la tripulación de primera del *Duende del Mar* respondió alineándose a lo largo de la barandilla con los arcos compuestos en mano.

Pero fue Robillard quien, a propósito, atacó primero. Además de construir los conjuros necesarios para la defensa contra ataques mágicos, el mago usó un incensario encantado y convocó a un habitante del plano elemental del aire. Surgió como una tromba marina, pero con ciertos atisbos de forma humana, un torbellino de aire con fuerza suficiente como para succionar y contener agua en su interior a fin de definir mejor sus dimensiones. Leal y obediente gracias al anillo que llevaba Robillard la mascota parecida a una nube flotó, totalmente visible, sobre la barandilla del *Duende del Mar* y avanzó hacia el *Desatino de Quelch*.

El capitán Deudermont alzó la mano por encima de la cabeza y miró a Robillard, esperando una señal.

—A su lado, deprisa y recto —indicó al timonel.

—¿Sin inclinación? —preguntó Waillan Micanty, haciéndose eco de los pensamientos del timonel.

Normalmente, el *Duende del Mar* paralizaba a su contrincante y entraba de costado hasta el coronamiento del barco pirata, para dar a sus propios arqueros mayor amplitud y movilidad.

Robillard había convencido a Deudermont de que aplicara un nuevo plan para los rufianes del *Desatino de Quelch*, un plan más directo y devastador para una tripulación que no merecía que le dieran cuartel.

El *Duende del Mar* acortó distancias y los arqueros de ambas cubiertas alzaron sus arcos.

—Esperad a mi orden —indicó Deudermont a sus hombres, manteniendo la mano en alto en el aire.

Más de un arquero en la cubierta del *Duende del Mar* se pasó el brazo por la frente para secarse el sudor; más de uno recorrió con sus dedos ansiosos la cuerda del arco. Deudermont les pedía que cedieran la iniciativa, que dejaran que los piratas atacaran primero.

Esos hombres curtidos, que confiaban en su capitán, obedecieron.

Fue así como la tripulación de Argus lanzó al aire sus flechas..., justo hacia el interior del viento del elemental del aire de Robillard, que repentinamente empezó a aullar. La criatura se elevó por encima de las aguas oscuras y comenzó a girar de forma tan súbita y veloz que, para cuando las flechas de los arqueros de Argus abandonaron sus arcos, se metieron directamente en un tornado de intensidad creciente, una tromba marina. Robillard dirigió a la criatura hacia el costado del *Desatino de Quelch* con vientos tan fuertes que cualquier intento de volver a cargar los arcos fue inútil.

Entonces, cuando sólo quedaban unos cuantos metros entre los dos barcos, el mago hizo una señal afirmativa a Deudermont, que contó hacia atrás a partir de tres, el tiempo exacto que necesitaba Robillard para deshacerse simplemente de su elemental y de los vientos junto con él. La tripulación de Argus, erróneamente convencida de que el viento era tanto una defensa como un elemento de disuasión para sus propios ataques, a duras penas había tenido tiempo de pensar en ponerse a cubierto cuando la andanada cruzó de una cubierta a la otra.

—Son buenos —le dijo Arabeth a Maimun mientras contemplaban un cuenco de visión que ella había habilitado para que ambos pudieran ver de cerca la lejana batalla.

Después de las devastadoras flechas, una segunda catapulta arrojó una lluvia de cientos de pequeñas piedras sobre la cubierta del barco pirata. Con brutal eficiencia, el *Duende del Mar* se deslizó de lado y lanzó las planchas de abordaje.

—Todo habrá terminado cuando lleguemos allí —dijo Maimun.

—Querrás decir, cuando tú llegues allí —dijo Arabeth con un guiño antes de formular un rápido conjuro y desaparecer de la vista—. Iza tu bandera, no sea que el *Duende del Mar* te hunda también.

Maimun rio al oír la voz de la maga invisible y se disponía a responder cuando un fogonazo que brilló en el agua le indicó que Arabeth ya había creado un portal para desaparecer.

—¡Iza la bandera luskana! —ordenó Maimun a su tripulación.

El *Triplemente Afortunado* estaba en una situación inmejorable, pues no tenía ningún delito de que responder. Luciendo una bandera de Luskan declaraba su intención de respaldar a Deudermont, y sería bien recibido.

Y por supuesto que Maimun se pondría del lado de Deudermont contra Argus Miserable. Aunque también Maimun era considerado una especie de pirata, en nada se parecía a aquel truhán que hacía honor a su apellido. Miserable era un asesino que encontraba placer en torturar y matar incluso a civiles indefensos.

Eso era algo que Maimun no podía tolerar, y en parte por ese motivo había aceptado llevar a Arabeth, pues quería ver, por fin, la caída del temido pirata. Se dio cuenta de que estaba asomado por encima de la barandilla. Nada le habría causado mayor placer que cruzar su espada con la del propio Miserable.

Sin embargo, Maimun conocía demasiado a Deudermont como para pensar que la batalla fuera a durar tanto.

—Entonad una canción —ordenó el joven capitán, que era también un renombrado bardo, y así lo hizo su tripulación, cantando las loas del *Triplemente Afortunado* a modo de advertencia a sus enemigos: «Atentos o acabaréis nadando».

Maimun, que aparentaba menos de los veintinueve años que tenía, se apartó los espesos rizos castaños de la cara mientras cerraba los claros ojos azules para medir la distancia, que se acortaba rápidamente.

Los hombres de Deudermont ya estaban sobre la cubierta.

Robillard pronto empezó a aburrirse. Había esperado algo más de Argus Miserable, aunque llevaba tiempo preguntándose si la impresionante reputación del hombre habría sido exagerada por lo inclemente de sus tácticas. Robillard, que antes pertenecía a la Torre de Huéspedes del Arcano, había conocido a muchos hombres así, bastante corrientes en cuanto a inteligencia o valentía, pero que aparentaban mucho más por estar liberados de los límites de la moral.

—¡Barco por babor y a popa! —gritó el vigía.

Con un movimiento de la mano, Robillard lanzó un conjuro para ampliar su visión, fijando la vista en la bandera que ondeaba en lo alto del nuevo barco.

—El *Triplemente Afortunado* —musitó, viendo al joven capitán Maimun parado en el puente—. Vuelve a casa, muchacho.

Con un suspiro de disgusto, Robillard se desentendió de Maimun y de su barco, y se centró de nuevo en la batalla que tenía entre manos.

Volvió a invocar a su elemental del aire y usó su anillo para poner en funcionamiento un conjuro de levitación. A una orden suya, el elemental le hizo recorrer la distancia que lo separaba del *Desatino de Quelch*. Repasó visualmente la cubierta mientras se deslizaba en busca de un mago. Deudermont y su excelente tripulación no iban a ser superados por las espadas, lo sabía bien, de modo que la única posibilidad de hacerles daño era la magia.

Flotó por encima de la barandilla del barco pirata y al pasar se agarró de un cabo para frenar su impulso. Con tranquilidad, lanzó una descarga eléctrica contra un pirata que tenía cerca. El hombre experimentó una o dos extrañas sacudidas mientras su pelo se erizaba, antes de caer retorciéndose.

Robillard no se quedó a mirar. Su vista iba de un combate a otro, y cada vez que veía que uno de los piratas estaba poniendo en apuros a uno de los hombres de Deudermont lo apuntaba con un dedo y le mandaba una andanada de proyectiles mágicos que lo derribaban.

Pero ¿dónde estaba el mago? ¿Y dónde estaba Miserable?

«Seguro que escondidos en la bodega», se dijo Robillard para sus adentros.

Lanzó el conjuro de levitación y empezó a pasearse tranquilamente por la cubierta. Un pirata se arrojó contra él por el flanco y lo atacó con su sable, pero, por supuesto, Robillard tenía sus defensas bien preparadas. El sable golpeó su piel y fue como si hubiera dado contra una roca sólida, ya que una barrera mágica lo bloqueó totalmente.

Entonces, el pirata voló por los aires, llevado por el elemental de Robillard. Salió disparado por encima de la barandilla, manoteando como un poseso, y acabó en las frías aguas del océano.

«¿Un favor para una vieja amiga?». Robillard oyó el susurro mágico en su oído y una voz que reconoció con certeza.

—¿Arabeth Raurym? —Sus labios pronunciaron el nombre con una mezcla de asombro y tristeza. ¿Qué podría estar haciendo una joven tan prometedora en medio del mar y con tipos como Argus Miserable?

Robillard volvió a suspirar, derribó a otro par de piratas con una andanada de proyectiles, lanzó a su elemental de aire sobre otro grupo y se dirigió hacia la escotilla. Al llegar allí miró en derredor y retiró la escotilla con una poderosa ráfaga de viento. Usando su anillo nuevamente para flotar, pues no quería molestarse en bajar la escalera, el mago descendió bajo cubierta.

Los pocos miembros de la tripulación de Argus Miserable que todavía seguían combatiendo depusieron las armas al acercarse el segundo barco, el *Triplemente Afortunado*, que había declarado su alianza con Deudermont. Con una maniobra de gran pericia, la tripulación de Maimun puso a su navío costado contra costado con el *Desatino de Quelch*, en el lado opuesto al *Duende del Mar*, y rápidamente colocó las pasarelas de abordaje.

Maimun avanzó el primero, pero no había dado dos pasos fuera de su barco cuando el propio Deudermont apareció en el otro extremo de la tabla mirándolo fijamente con una mezcla de curiosidad y desdén.

—Sigue tu rumbo —dijo el capitán del *Duende del Mar*.

—Navego bajo pabellón de Luskan —replicó Maimun.

Deudermont ni siquiera parpadeó.

—¿A esto hemos llegado, capitán? —preguntó Maimun.

—Fuiste tú quien eligió.

—¿Elegir? —dijo Maimun—. ¿Acaso sólo podía hacerse con tu aprobación?

Mientras hablaba seguía acercándose y tuvo la osadía de saltar a cubierta al lado de Deudermont. Se dio la vuelta para mirar a su vacilante tripulación y les hizo señas de que avanzaran.

—Vamos, capitán —dijo Maimun—, no hay motivo por el que no podamos compartir un océano tan grande, una costa tan extensa.

—Y sin embargo, siendo el océano tan ancho, tú te las ingenias para llegar hasta donde yo estoy.

—Por los viejos tiempos —dijo Maimun con una risita seductora que hizo que Deudermont sonriera a su pesar.

—¿Has matado a ese Miserable? —preguntó Maimun.

—No tardaremos en hacerlo.

—Tú y yo juntos, tal vez, si somos listos —le ofreció Maimun, y cuando Deudermont lo miró de manera inquisitiva añadió un guiño de complicidad.

Maimun le indicó a Deudermont que lo siguiera y lo condujo hacia el camarote del capitán, aunque la puerta ya había sido arrancada y la antesala parecía vacía.

—Se dice que Miserable siempre tiene una vía de escape —explicó Maimun mientras cruzaban el umbral y entraban en el camarote, exactamente como Arabeth le había dicho que hiciera.

—Todos los piratas la tienen —respondió Deudermont—. ¿Dónde está la tuya?

Maimun se detuvo y miró a Deudermont con el rabillo del ojo unos instantes, pero no respondió a la pulla.

—¿O quieres decir que tienes una idea de dónde podría estar la vía de escape de Miserable? —preguntó Deudermont al ver que su broma no surtía efecto.

Maimun condujo al capitán por una puerta secreta hasta las habitaciones privadas del pirata. El lugar estaba profusamente adornado con piezas cobradas en diversos lugares y de diseños de lo más variado que no combinaban en absoluto. Los cristales se mezclaban con las piezas de orfebrería de la forma más fantástica y recargada, y la abundancia de colores más que impresionar mareaba a quien la miraba. Por supuesto, cualquiera que conociera al capitán Argus Miserable, con su camisa a rayas rojas y blancas y sus pantalones de brillante color azul, habría reconocido que la habitación encajaba perfectamente con la sensibilidad tan amplia y curiosa del pirata.

El momento de tranquila distracción también les reveló algo a los dos, algo que Maimun ya esperaba. Desde abajo llegó una conversación a través de un pequeño enrejado que había en una esquina del camarote, y el sonido de una cultivada voz femenina llamó la atención de Deudermont.

—No me importan nada los tipos como Argus Miserable —dijo la mujer—. Es un perro feo y malhumorado con el que habría que acabar.

—Sin embargo, aquí estás —respondió una voz de hombre..., la voz de Robillard.

—Porque temo más a Arklem Greeth que al *Duende del Mar* o a cualquier otro presunto cazador de piratas de los que navegan por la Costa de la Espada.

—¿Presunto? ¿No es éste un pirata? ¿No ha sido cazado?

—Sabes bien que el *Duende del Mar* es una fachada preparada por los grandes capitanes para que las buenas gentes crean que se las protege.

—¿De modo que los grandes capitanes aprueban la piratería? —preguntó un Robillard evidentemente asombrado.

La mujer rió.

—La Hermandad Arcana dirige el negocio de la piratería con pingües beneficios. Que los grandes capitanes lo aprueben o no carece de importancia, porque no se atreven a oponerse a Arklem Greeth. No finjas que no estás enterado, hermano Robillard. Tú serviste durante años en la Torre de Huéspedes.

—Eran otros tiempos.

—Cierto —concedió la mujer—, pero ahora es como es, y ahora es la hora de Arklem Greeth.

—¿Le temes?

—Le tengo terror y me horroriza lo que es —respondió la mujer sin la menor vacilación—, y ruego que alguien se rebele y libere a la Torre de Huéspedes de él y de sus muchos secuaces. Pero yo no soy esa persona. Me enorgullezco de mi habilidad como supermaga y de mi herencia como hija del marchion de Mirabar.

—Arabeth Raurym —articuló Deudermont al reconocerla.

—Pero no quiero implicar a mi padre en esto, porque ya está liado con los designios de la Hermandad sobre la Marca Argénte. Luskan quedaría bien servida si pudiera sacarse de encima a Arklem Greeth, incluso podría reinstaurarse el Carnaval del Prisionero bajo un control legal y ordenado; pero él sobrevivirá a los hijos de los hijos de mis hijos, o más bien aún existirá cuando ellos hayan desaparecido, ya que hace tiempo que ha dejado de respirar.

—Un lich —dijo Robillard en voz baja—. Entonces, es cierto.

—Me voy —respondió Arabeth—. ¿Tienes intención de detenerme?

—Estaría en mi derecho si te arrestara aquí mismo.

—Pero ¿lo harás?

Robillard suspiró, y arriba, Deudermont y Maimun oyeron un canturreo y el crepitar de la magia liberada cuando Arabeth desapareció.

Las implicaciones de lo que había revelado —rumores confirmados ante los propios oídos de Deudermont— quedaron suspendidas en el aire entre el capitán del *Duende del Mar* y Maimun.

—Yo no sirvo a Arklem Greeth, por si te lo estás preguntando —dijo Maimun—. Pero, claro, no soy pirata.

—Claro —respondió un Deudermont nada convencido.

—Del mismo modo que un soldado no es un asesino —dijo Maimun.

—Los soldados pueden ser asesinos —declaró Deudermont, lapidario.

—También pueden serlo los señores y las señoras, los grandes capitanes y los archimagos, los piratas y los cazadores de piratas.

—Has olvidado a los campesinos —le recordó Deudermont—. Y a los pollos. Los pollos pueden matar, según me han dicho.

Maimun se llevó dos dedos a la frente en señal de saludo y de rendición.

—¿La vía de escape de Miserable? —preguntó Deudermont.

Maimun se acercó al fondo del camarote. Rebuscó en una pequeña estantería, moviendo baratijas, estatuillas y libros, hasta que por fin sonrió y pulsó una palanca oculta.

La pared se abrió, dejando a la vista un hueco.

—La vía de escape era un bote —conjeturó Maimun, y Deudermont corrió hacia la puerta—. Si sabía que era el *Duende del Mar* el que lo perseguía, debe hacer ya tiempo que se largó —dijo Maimun, y Deudermont se detuvo—. Miserable no es tonto, ni tiene la lealtad necesaria para seguir a su barco y a su tripulación al fondo del mar. Sin duda se dio cuenta de que el *Duende del Mar* trataba de darle caza, y abandonó el puesto de mando rápida y calladamente. Estos botes de escape son cosas ingeniosas. Algunos pueden permanecer sumergidos durante horas y cuentan con propulsión mágica para volver a un punto determinado. De todos modos, puedes estar orgulloso, ya que se los suele llamar *deuderbotes*.

Deudermont lo miró entornando los ojos.

—Es algo, al menos —comentó Maimun.

Las hermosas facciones de Deudermont se ensombrecieron mientras salía del camarote.

—No lo cogerás —le dijo Maimun, que lo seguía.

El joven —bardo, pirata, capitán— suspiró y rió, impotente. Sabía perfectamente que Miserable probablemente estaba de vuelta en Luskan, y conociendo los usos de Kensidan, su jefe, se preguntó si el famoso pirata no estaría recibiendo ya una compensación por haber sacrificado su barco.

Arabeth había acudido allí por un motivo: para mantener aquella conversación con Robillard donde el capitán Deudermont pudiera oírla. Maimun era listo y estaba empezando a encajar las piezas. Kensidan no tardaría en ser un gran capitán, y el ambicioso señor de la guerra estaba trabajando denodadamente para cambiar la mismísima definición de ese título.

No obstante su profundo resentimiento, Maimun se encontró contemplando la puerta por la que había salido Deudermont. A pesar de su desencuentro con su antiguo capitán, le producía malestar la perspectiva de que ese hombre de indiscutible nobleza fuera utilizado como un peón.

Y Arabeth Raurym acababa de asegurarse de ello.

—Era un buen barco, el mejor que haya tenido —protestó Argus Miserable.

—Entonces, el mejor de un mal lote —replicó Kensidan.

El Cuervo estaba sentado —al parecer, siempre estaba sentado— ante aquel pirata extravagante y bravucón, y sus ropas oscuras y sombrías contrastaban visiblemente con los disonantes colores de Argus Miserable.

—¡Vete a hacer gárgaras, maldito Cuervo! —maldijo Miserable—. ¡Además también perdí una buena tripulación!

—La mayor parte de tu tripulación ni siquiera salió de Luskan. Empleaste a una banda de ratas de muelle y a unos cuantos de los tuyos de los que querías deshacerte. Capitán Miserable, no me tomes por tonto.

—B... bien..., bien —tartamudeó Miserable—. ¡Bien, está bien entonces! Pero con todo, era una tripulación y seguía trabajando para mí. ¡Y perdí el *Desatino*! No te olvides de eso.

—¿Por qué habría de olvidar lo que yo mismo ordené? ¿Y por qué habría de olvidar aquello por lo que se te compensó?

—¿Compensar? —dijo el pirata, indignado.

Kensidan miró la cadera de Miserable, de donde colgaba la bolsa llena de oro.

—El oro está bien —dijo el pirata—, pero necesito un barco, y no voy a encontrar uno tan fácilmente. ¿Quién iba a venderle una embarcación a Argus Miserable sabiendo que Deudermont le hundió la anterior y anda todavía tras él?

—Todo a su debido tiempo —dijo Kensidan—. Gasta tu oro en delicadezas. Paciencia, paciencia.

—Soy un hombre de mar.

Kensidan se removió en su butaca, reposó un codo sobre el brazo del asiento y apoyó la sien en el dedo índice mientras miraba a Miserable pensativo y visiblemente fastidiado.

—Puedo hacer que vuelvas al mar hoy mismo.

—¡Bien!

—No creo que te parezca bien

El tono inexpressivo hizo que Miserable cayera en el verdadero significado.

Circulaban rumores por Luskan de que varios enemigos de Kensidan habían sido arrojados al agua en las afueras del puerto.

—Bueno, sin duda puedo tener un poco de paciencia.

—Sin duda —repitió Kensidan—, y te aseguro que te valdrá la pena.

—¿Vas a conseguirme un buen barco?

Kensidan rio por lo bajo.

—¿Te bastará con el *Duende del Mar*?

Los ojos inyectados en sangre de Argus se abrieron mucho y dio la impresión de que el hombre se había quedado de piedra. Así estuvo un largo rato, tan largo que Kensidan se limitó a mirar más allá de él a varios de los lugartenientes de Rethnor alineados junto a las paredes del salón.

—Por supuesto que te bastará —dijo Kensidan, y los hombres se rieron. Mirando de nuevo a Miserable, añadió—: Ve y pásatelo bien. —Y con eso lo despidió.

Mientras el pirata salía por una puerta, Suljack entraba por otra.

—¿Te parece prudente eso? —preguntó el gran capitán.

El Cuervo se encogió de hombros e hizo una mueca despectiva.

—¿Vas a darle el *Duende del Mar*?

—Estamos lejos de poseer el *Duende del Mar*.

—De acuerdo —dijo Suljack—, pero acabas de prometérselo.

—No he prometido nada —dijo Kensidan—. Simplemente le pregunté si creía que el *Duende del Mar* sería suficiente, nada más.

—No creo que él piense eso.

Kensidan lanzó una risita mientras estiraba la mano para coger su copa de whisky, junto con una bolsa de hojas y brotes muy potentes.

Vació la copa de un trago, se acercó las hojas a la nariz e inhaló con fruición el fuerte aroma.

—Irá por ahí jactándose —le advirtió Suljack.

—¿Mientras Deudermont lo busca? Se esconderá.

El movimiento de cabeza de Suljack reveló sus dudas, pero Kensidan volvió a aspirar el aroma de las hojas, al parecer indiferente.

Al parecer, pero no era así. Sus planes estaban saliendo exactamente como él había previsto.

—¿Está Nyphithys en el este?

Kensidan se limitó a reírse.