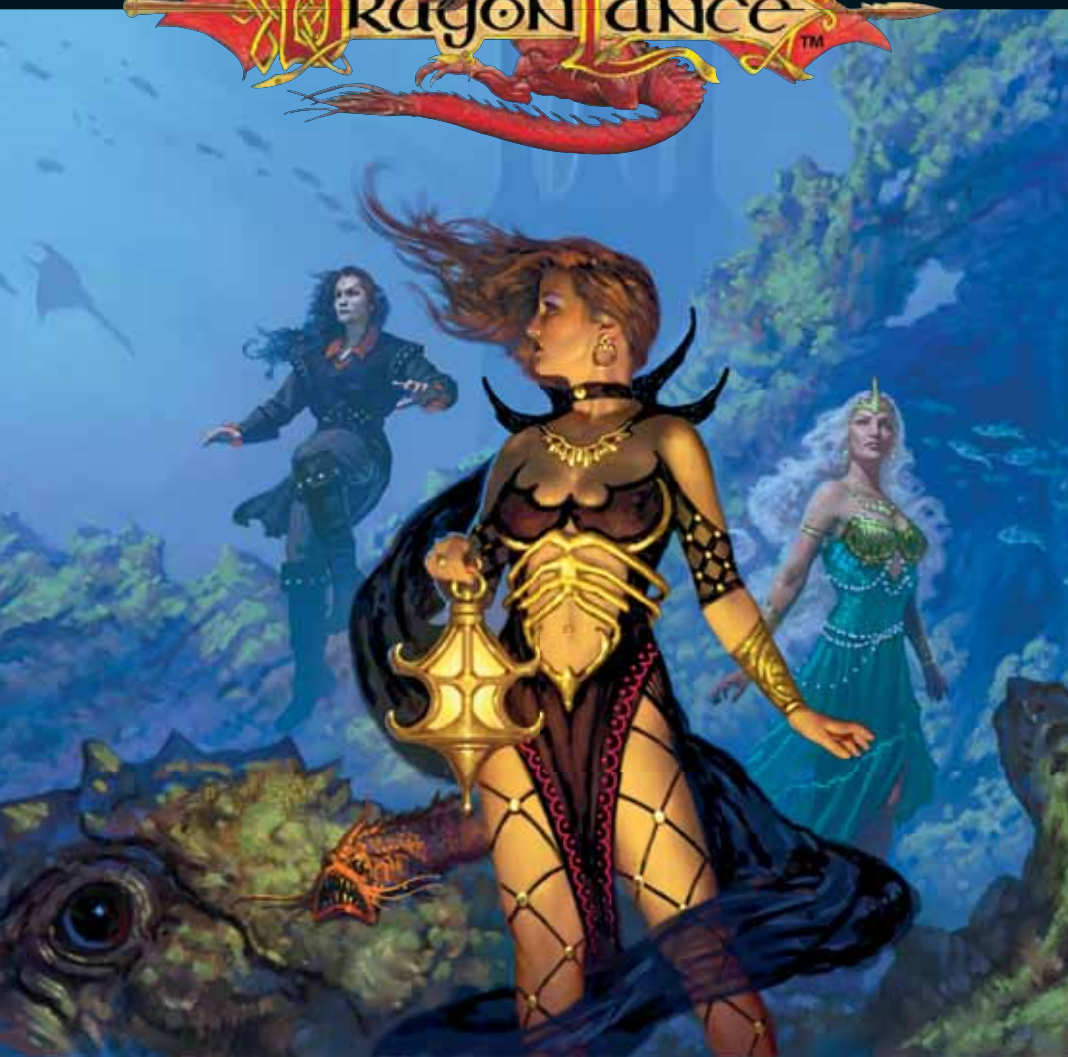


MARGARET WEIS

Ámbar y hierro



LA DISCÍPULA OSCURA · VOLUMEN 2

minotauro



ÁMBAR Y HIERRO

LA DISCÍPULA OSCURA II

MARGARET WEIS

minotauro

© 2006 Wizards of the Coast LLC.

© 2025 Wizards of the Coast LLC. All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.
Originally published as *Amber and Iron. The Dark Disciple. Volume 2.*

Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, D&D, their respective logos, Dragonlance, 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, SA. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.

Copyright © 2025 Editorial Planeta, SA, sobre la presente edición.

Reservados todos los derechos.

Traducción: © Mila López

Rediseño de cubierta: Coverkitchen

Ilustración de cubierta: Matt Stawicki

Revisado por: dtm+tagstudy

ISBN: 978-84-450-1151-5

Depósito legal: B. 1.208-2025

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



Insíscríbete en nuestra newsletter en: www.edicionesminotauro.com

Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro

Twitter: @minotaurolibros

Ausric Krell, Caballero de la Muerte, contempló atónito cómo una pieza blanca del khas, el kender, corría a través del tablero, se abalanzaba a toda velocidad contra el caballero oscuro de sus fichas y luchaba a brazo partido con él. Ambas piezas cayeron del tablero y empezaron a rodar por el suelo.

«¡Eh, un momento! Eso va contra las reglas», fue el primer pensamiento indignado de Krell.

El segundo pensamiento, estupefacto, fue: «Jamás había visto hacer eso a una pieza de khas».

El tercer pensamiento incluía una conclusión reveladora: «Ésa no es una pieza de khas normal y corriente».

El cuarto pensamiento fue profundamente receloso: «Aquí está pasando algo muy raro».

Después de eso, los pensamientos que tuvo fueron tremendamente embarullados, sin duda debido al hecho de que estaba enzarzado en un combate contra una mantis gigantesca para salvar su existencia como muerto viviente.

Krell siempre había detestado a los bichos, y esa mantis en particular resultaba realmente aterradora con sus tres metros de longitud, esos ojos bulbosos, el caparazón verde y seis patas enormes del mismo color, dos de las cuales asían a Krell mientras las mandíbulas se cerraban como un cepo sobre su espíritu acobardado y el bicho empezaba a mascar ruidosamente su cerebro.

Tras un instante aterrador, Krell comprendió que aquél no era un

insecto normal. En alguna parte había un dios involucrado en aquello, un dios al que no le caía muy bien, lo cual no era nada fuera de lo normal. Krell se las había ingeniado para indisponerse con varios dioses a lo largo de su vida, incluidas la fallecida y no llorada Takhisis, Reina de la Oscuridad, y su caótica y vengativa hija, esa diosa del mar, Zeboim, que se había indignado cuando descubrió que Krell era el responsable de la traición y el asesinato de su amado hijo, lord Ariakan.

Zeboim lo había capturado y lo había matado lentamente, sin apresurarse lo más mínimo. Cuando finalmente no quedó una sola chispa de vida en el cuerpo mutilado, le había echado una maldición por la que lo convirtió en un Caballero de la Muerte, y lo encerró en la incomunicada y execrable isla del Alcázar de las Tormentas, donde otrora había servido al hombre al que traicionó, para que permaneciera allí durante toda la eternidad con el recuerdo de su crimen siempre presente.

El castigo de Zeboim no había causado exactamente el impacto que había esperado obtener. Otro famoso Caballero de la Muerte, lord Soth, había sido una figura trágica, consumida por el remordimiento que, a la larga, había hallado la salvación. A Krell, por otro lado, le gustaba su actual condición de muerto viviente. En la muerte había encontrado lo que siempre le había gustado en vida: la habilidad de intimidar y atormentar a los que eran más débiles. En vida, el aguafiestas de Ariakan le había impedido dar rienda suelta a esos placeres sádicos. Krell se había convertido en uno de los seres más poderosos de Krynn, y sacaba de ello un gozoso provecho.

Su mera presencia, embutido en la negra armadura y el yelmo con cuernos de carnero tras el cual ardían los rojos ojos de un muerto viviente, infundía el terror en el corazón de aquellos tan necios o atrevidos que se aventuraban en el Alcázar de las Tormentas para buscar el tesoro que, según se suponía, habían dejado allí los caballeros. Krell gozaba inmensamente de la compañía de esos aventureros. Obligaba a sus víctimas a jugar al khas con él y animaba las partidas torturándolos hasta que al fin sucumbían.

Zeboim había sido un fastidio por tenerlo prisionero en el Alcázar de las Tormentas, hasta que Krell despertó el interés de Chemosh, Señor

de la Muerte. Krell había llegado a un acuerdo con Chemosh y se había ganado la libertad del Alcázar de las Tormentas. Con la protección del dios de los muertos, Krell había podido incluso hacerle burla a Zeboim.

Chemosh tenía en su posesión el alma de lord Ariakan, el amado hijo de la diosa del mar. El alma se hallaba atrapada en una pieza de khas. Chemosh tenía esa alma como rehén para asegurarse el «buen comportamiento» de Zeboim. Tenía planes respecto a cierta torre ubicada en el Mar Sangriento y no quería que la diosa del mar se entrometiera.

Zeboim, sulfurada, había enviado a uno de sus fieles —un miserable monje— al Alcázar de las Tormentas para que rescatara a su hijo. Krell había descubierto al monje merodeando y, feliz como siempre de tener visita, había «invitado» al monje a jugar al khas con él.

Para ser justos con Krell, el caballero muerto ignoraba que al monje lo enviaba la diosa, y la idea de que hubiese ido allí con el propósito de robar la pieza de khas que retenía el alma de Ariakan jamás se le pasó por la cabeza. Para empezar, su cerebro nunca había sido gran cosa y ahora parecía haberse reducido más al estar embutido en un pesado y aterrador yelmo de acero; un cerebro con el que un insecto gigante, enviado por un dios, se daba un banquete en ese momento.

El dios era del condenado monje, un monje que no había jugado limpio. En primer lugar, había llevado consigo una pieza de khas ilícita; en segundo lugar, esa pieza de khas había realizado un movimiento ilegal; y en tercer lugar, el monje —en lugar de retorcerse y gemir de dolor después de que Krell le hubo roto varios dedos— lo había atacado físicamente con un bastón que resultó ser un dios.

Krell luchó con la mantis dominado por un pánico ciego, con puñetazos, patadas y golpes hasta que, de repente, el insecto desapareció.

El bastón del monje volvía a ser un bastón tirado en el suelo. Krell estaba a punto de pisotearlo para hacerlo astillas cuando se le ocurrió un quinto pensamiento.

¿Y si, al tocar el bastón, éste volvía a convertirse en una mantis?

Sin quitarle ojo, Krell sorteó el bastón con un amplio rodeo mientras evaluaba la situación. El monje había huido, cosa que era de esperar. Ya se ocuparía de él luego. Después de todo, no iba a ir a ningún sitio, ya que no

podía abandonar aquella condenada roca. La inmensa fortaleza se erguía en lo alto de unos acantilados cortados a pico y azotados por las olas del turbulento mar. Krell levantó el tablero que el monje había tirado y recogió las piezas sólo para asegurarse de que la preciada pieza de khas que le había entregado Chemosh se hallaba a salvo.

No era así.

Febril, Krell colocó todas las piezas en el tablero de khas. Faltaban dos; una era la que albergaba el alma de Ariakan, la pieza que Chemosh le había ordenado guardar aun a costa de su existencia de muerto viviente.

El Caballero de la Muerte empezó a transpirar un sudor helado, algo nada fácil de hacer cuando no se tenía carne que se estremeciera ni entrañas que se agarrotaran. Krell cayó de hinojos. La pieza del caballero no estaba; tampoco la del kender.

—¡El monje! —gruñó.

Espoleado por la vívida imagen de lo que Chemosh le haría si perdía la pieza del caballero que contenía el alma de Ariakan, Krell se lanzó en persecución del monje.

No esperaba que aquello le llevara mucho tiempo. El monje estaba destrozado, tanto física como anímicamente, y casi no podía caminar, cuanto menos correr.

Salió de la torre, en la que habían estado disputando una partida tan cómoda y amistosa hasta que el monje la había echado a perder, y entró en el patio central del Alcázar. Vio en seguida que el monje tenía una aliada: Zeboim, la diosa del mar. Cuando apareció Krell, las densas nubes tormentosas se cerraron en el cielo y un siseante rayo cayó en la torre que acababa de abandonar.

Krell no era una de las grandes mentes intelectuales del mundo, pero de vez en cuando, a la desesperada, tenía destellos de lucidez.

—No me pongas la mano encima, Zeboim —bramó—. ¡Ese monje tuyo cogió la pieza equivocada! Tu hijo sigue en mi poder. ¡Si haces algo para ayudar a escapar a ese ladrón, Chemosh hará que fundan a tu precioso chico de peltre y que batan su alma hasta que caiga en el olvido!

El farol de Krell funcionó. Los relámpagos saltaron, vacilantes, de nube en nube; el viento encalmó, el cielo se tornó más plomizo y unos

cuantos granizos tintinearón sobre el yelmo de acero de Krell. La diosa le escupió lluvia, pero eso fue todo.

Zeboim no osó hacerle daño. No osó acudir en ayuda del monje.

En cuanto a éste, avanzaba animosamente sobre las rocas en un vano intento de escapar. Hundidos los hombros, el hombre inhalaba de manera entrecortada. Estaba casi acabado; su diosa lo había abandonado, y Krell esperaba que se rindiera, que capitulara, que suplicara por su miserable vida. Eso era exactamente lo que el propio Krell había hecho en una situación semejante, si bien a él no le funcionó. Y tampoco le iba a funcionar a ese monje.

Una vez más, el hombre no jugó limpio y, en lugar de darse por vencido, empleó la fuerza que le quedaba en avanzar directamente hacia el borde del acantilado con pasos inestables.

¡Madre del Abismo! Krell, conmocionado, adivinó su intención. ¡El imbécil iba a saltar al vacío!

Si saltaba se llevaría consigo la pieza de khas, sin posibilidad de que Krell pudiera recuperarla, ya que no tenía la menor intención de ponerse a nadar en las infestadas aguas de Zeboim.

Tenía que agarrar al monje e impedirle que saltara. Por desgracia, hacerlo no era una tarea fácil de conseguir. Su forma corpulenta, embutida en la armadura completa de un Caballero de la Muerte, se movió con pesada lentitud. No podía correr.

Las piezas de la armadura tintinearón y entrechocaron ruidosamente. Las pisadas retumbantes hicieron temblar el suelo. Contempló con creciente terror que el monje le iba sacando más distancia.

Krell halló una aliada inesperada en Zeboim. También ella temía por la pieza de khas que el monje llevaba encima e intentó detener al hombre. Dejó caer sobre él un aguacero y fuertes ráfagas de viento lo zarandearon, pero el miserable monje se levantó y siguió adelante.

Llegó al borde del acantilado. Krell sabía lo que había abajo: peñascos de granito aserrados tras una caída de más de veinte metros.

—¡Deténlo, Zeboim! —bramó Krell—. ¡Si no lo haces lo lamentarás!

El monje sostenía una bolsita de cuero en una mano y se la guardó debajo de la pechera de la ensangrentada túnica.

En medio de resbalones y juramentos, Krell avanzó a trancas y barrancas por las rocas a la par que blandía la espada.

El monje subió a una repisa que sobresalía por encima del mar, y alzó el rostro al cielo encapotado de negros nubarrones pero iluminado intensamente por el miedo de la diosa.

—Zeboim, estamos en tus manos —gritó el monje.

Krell soltó un rugido de rabia.

El monje saltó.

Krell avanzó a bandazos entre las rocas; el impulso que llevaba lo condujo a un paso tan frenético que llegó al borde del acantilado antes de que se diera cuenta y estuvo a punto de precipitarse al mar.

El Caballero de la Muerte se tambaleó adelante y atrás durante lo que fue un instante de pánico —que le habría hecho dar un vuelco al corazón de haberlo tenido— antes de conseguir recuperar el equilibrio. Retrocedió unos pasos inestables, a trompicones, y después se adelantó centímetro a centímetro y se asomó cautelosamente por el borde. Esperaba ver el cuerpo destrozado del monje tendido sobre las rocas y a Zeboim lamiendo a lengüetazos su sangre.

Nada.

—Estoy jodido —masculló Krell, taciturno.

El Caballero de la Muerte alzó la vista al cielo, donde los nubarrones se volvían más oscuros y más densos. El viento empezó a soplar, comenzaron a caerle encima lluvia y granizo, rayos y truenos, cellisca y nieve, grandes fragmentos de una torre cercana.

Krell habría corrido a pedir protección a Chemosh pero, por desgracia, Chemosh era el dios que le había entregado la pieza de khas que acababa de perder. Al Señor de la Muerte no se lo conocía por ser misericordioso o clemente.

—En algún lugar de esta isla tiene que haber un agujero lo bastante profundo y oscuro donde un dios no me pueda encontrar —razonó al tiempo que evitaba por un pelo que una gárgola de piedra lo aplastara al precipitarse sobre él.

Dio media vuelta y desanduvo sus pasos bajo la furiosa tormenta.

Rhys Alarife era el monje que había tomado la desesperada decisión de saltar por el acantilado del Alcázar de las Tormentas. Había apostado la vida y la de su amigo Beleño, el kender, confiando en que Zeboim no los dejaría morir. No podía, ya que Rhys tenía en su posesión el alma de su hijo.

Al menos eso era lo que Rhys esperaba. Su mente tenía presente la alternativa de que, si la diosa lo había abandonado, podía morir lentamente y torturado a capricho por el cruel Caballero de la Muerte, o podía morir rápidamente en las rocas de allá abajo.

Dejando que ocurriera lo que quisiera la suerte, Rhys saltó al mar en una zona del Alcázar de las Tormentas donde no había rocas. Se zambulló en el agua y se hundió a tanta profundidad que la luz diurna se desvaneció muy por encima de él. Manoteó en la heladora oscuridad, sin saber dónde era arriba y dónde abajo. Tampoco es que importara: jamás podría alcanzar la superficie. Se estaba ahogando, tenía los pulmones a punto de reventar. Cuando abriera la boca se tragaría una muerte gorgoteante y asfixiante...

La mano inmortal de una diosa iracunda penetró en las profundidades de su océano, aferró a Rhys Alarife por el cogote, lo sacó de las aguas y lo arrojó a la orilla.

—¿Cómo te atreves a poner en peligro a mi hijo? —gritó la diosa.

Siguió dando rienda suelta a su ira, pero Rhys no la oía. Cerrándose como las aguas del mar, la furia de Zeboim se cernió sobre su cabeza y ya no supo nada.

Rhys yacía boca abajo en la cálida arena. La túnica de monje estaba empapada, al igual que los zapatos. El cabello mojado le caía sobre la cara, y tenía los labios con un cerco blanco de sal; sal que también notaba dentro de la boca y en la garganta.

De pronto unas manos fuertes le dieron la vuelta, lo pusieron boca arriba, le echaron los brazos por encima de la cabeza y empezaron a bajarlos y a subirlos en un movimiento de bombeo para sacarle el agua de los pulmones.

Escupió agua de mar entre toses.

—Ya era hora de que volvieras en ti —dijo Zeboim sin dejar de subirle y bajarle los brazos.

Gimiendo, Rhys consiguió emitir una protesta que más parecía un graznido.

—¡Basta! ¡Por favor! —De nuevo vomitó agua de mar.

La diosa lo soltó y dejó que los brazos del hombre cayeran con flojedad en la arena.

A Rhys le ardían los ojos a causa de la sal y apenas podía abrirlos. Atisbó entre los párpados entrecerrados el repulgo de un vestido verde que ondeaba sobre la arena, cerca de su cabeza. Los dedos de un pie descalzo y bien formado le dieron golpecitos.

—¿Dónde está, monje? —demandó Zeboim.

La diosa se arrodilló a su lado; los ojos verde-azulados relucían. Un viento constante agitaba la espuma marina que era su cabello. Zeboim lo agarró del pelo, le levantó la cabeza de un tirón y le asestó una mirada fulminante.

—¿Dónde está mi hijo?

Rhys intentó hablar, pero tenía la garganta en carne viva, reseca. Se pasó la lengua por los labios cubiertos de sal.

—Agua —pidió con voz áspera.

—¡Agua! ¡Te has bebido la mitad de mi océano! —estalló Zeboim—. Oh, vale —añadió, enojada, mientras Rhys cerraba los ojos y dejaba caer la cabeza en la arena, desmadejado—. Toma. No bebas mucho o volverás a vomitar. Limítate a enjuagarte la boca.

Lo incorporó un poco mientras le acercaba a los labios la copa que

sostenía en la otra mano. La diosa podía ser tierna cuando quería. El monje sorbió el fresco líquido con gratitud, y Zeboim le pasó los dedos humedecidos por los labios y los párpados para quitarles la sal.

—Ya está —dijo en tono tranquilizador—. Ya has tomado agua. —El timbre de su voz se endureció—. Ahora déjate de darme largas. Quiero a mi hijo.

Cuando Rhys alargó las manos hacia la pechera de la túnica, donde había guardado la bolsita de cuero, el dolor lo asaltó y no pudo menos que dar un respingo. Alzó las manos. Tenía los dedos de color púrpura y doblados en ángulos extraños. Era incapaz de moverlos.

Zeboim lo miró y aspiró por la nariz.

—¡Yo no soy la diosa de la curación, si es lo que estás pensando! —le dijo fríamente.

—No os he pedido que me sanéis, majestad —repuso Rhys, prietos los dientes.

Lentamente, metió la mano tullida en la pechera de la túnica y suspiró con alivio al tantear el cuero mojado. Había albergado el temor de que la bolsa se le hubiera perdido en la zambullida desde lo alto del acantilado. Tanteó la bolsa torpemente, pero no podía mover los dedos rotos lo suficiente para abrirla.

La diosa le asió la mano y, de uno en uno, tiró de los dedos y le colocó los huesos en su sitio. El dolor fue espantoso y por un instante Rhys creyó que iba a desmayarse. Sin embargo, una vez que Zeboim hubo terminado, los huesos rotos estaban curados. Las magulladuras amoratadas desaparecieron y la inflamación empezó a disminuir. Por lo visto Zeboim tenía su propio toque curativo.

Rhys permaneció tendido en la arena, bañado en sudor, a la espera de que las náuseas remitieran.

—Te lo advertí —dijo la diosa—. No soy Mishakal.

—No, majestad, pero gracias de todos modos —murmuró el monje.

Las manos sanadas buscaron bajo la túnica y sacaron la bolsa de cuero. Tras aflojar el lazo que la cerraba, la volcó boca abajo. Dos piezas de khas cayeron en la arena, un caballero montado en un dragón azul y un kender.

Zeboim se apoderó rápidamente de la pieza del caballero y la sostuvo en la mano mientras la acariciaba y le hablaba con dulzura.

—Hijo mío. Mi querido hijo. Tu alma será liberada, iremos a ver a Chemosh inmediatamente.

Se produjo una pausa en la que la diosa parecía estar escuchando, y a continuación habló de nuevo, la voz alterada:

—No discutas conmigo, Ariakan. ¡Tu madre sabe lo que es mejor!

Acunando en las manos la figura de khas, Zeboim se puso de pie. Las nubes tormentosas oscurecían el cielo. Se levantó aire y aventó los punzantes granos de arena contra la cara de Rhys.

—¡No os vayáis aún, majestad! —gritó el monje, desesperado—. ¡Quitad el hechizo al kender!

—¿Qué kender? —inquirió despreocupadamente Zeboim. Jirones de nubes se enroscaron a su alrededor, prestos a transportarla lejos.

Rhys se incorporó de un brinco, asió la figura del kender del khas y la sostuvo frente a la diosa.

—El kender arriesgó la vida por vos, al igual que yo —dijo Rhys—. Hacedos esta pregunta, majestad: ¿por qué iba Chemosh a liberar el alma de vuestro hijo?

—¿Que por qué? ¡Porque yo lo ordeno, por eso! —replicó la diosa, aunque sin el brío habitual en ella. Parecía insegura.

—Chemosh hizo esto por una razón, majestad —continuó Rhys—. Lo hizo porque os teme.

—Pues claro que me teme —repuso Zeboim a la par que se encogía de hombros—. Como todo el mundo. —Hubo cierta vacilación antes de que la diosa añadiera—: Pero no me importaría oír lo que tengas que decir al respecto. ¿Por qué crees que Chemosh me teme?

—Porque habéis descubierto muchas cosas sobre los Predilectos, esos terribles muertos vivientes que ha creado. Habéis descubierto demasiadas cosas sobre Mina, la mujer que es su cabecilla.

—Tienes razón. Esa niñata, Mina. Me había olvidado de ella. —Zeboim lanzó a Rhys una mirada de reconocimiento reacio—. También tienes razón en cuanto a que el Señor de la Muerte no liberará el alma de mi hijo. No sin coerción. Necesito algo que lo obligue a hacerlo. Necesito

a Mina. Tienes que encontrarla y traérmela. Tarea que, según recuerdo, te encargué en primer lugar. —Zeboim lo miró, ceñuda—. De modo que ¿por qué no lo has hecho?

—He estado ocupado salvando a vuestro hijo, majestad —respondió Rhys—. Reanudaré la búsqueda, pero para dar con Mina necesito la ayuda del kender...

—¿Qué kender?

—Beleño. Este kender, majestad —dijo el monje al tiempo que alzaba la pieza de khas, que agitaba frenéticamente los diminutos brazos—. El acechador nocturno.

—¡Oh, de acuerdo! —Zeboim esparció arena sobre la pieza de khas, y Beleño se desplegó en todos sus ciento treinta centímetros junto a Rhys.

—¡Devuélveme a mi tamaño normal! —gritaba en ese momento el kender, que miró a su alrededor y parpadeó—. Oh, ya lo has hecho. ¡Vaya! ¡Gracias!

Beleño se tanteó todo el cuerpo y se llevó las manos a la cabeza a fin de asegurarse de que el copete seguía en su sitio. Se miró la camisa para comprobar que seguía llevando puesta una, como así era. También vestía calzas; y eran de su color preferido, púrpura, o al menos ése era el color que habían tenido en su momento. Ahora mostraban una peculiar tonalidad malva. Escurrió el agua que le empapaba la camisa, las calzas y el copete, y entonces se sintió mejor.

—No volveré a quejarme de ser bajo —le confió a Rhys en un cuchicheo.

—Si eso es todo lo que puedo hacer por vosotros dos, tengo otros asuntos urgentes que... —empezó Zeboim en tono cortante.

—Una cosa más, majestad —la interrumpió Rhys—. ¿Dónde estamos?

Zeboim echó una vaga ojeada en derredor.

—Estáis en una playa junto al mar. ¿Cómo quieres que sepa dónde? Para mí todas son iguales, no presto atención a esas cosas.

—Hemos de volver a Solace, majestad, a fin de buscar a Mina. Sé que tenéis prisa, pero si pudieseis trasladarnos allí...

—¿Y no os gustaría que os llenara los bolsillos de esmeraldas? —in-

quirió la diosa con una mueca sarcástica—. ¿Y qué tal daros un castillo con vistas a las costas del mar de Sirrion?

—¡Sí! —gritó Beleño con entusiasmo.

—No, majestad —dijo Rhys—. Trasladádnos simplemente a...

Dejó de hablar porque ya no había una diosa que lo oyera. Sólo estaban Beleño y varias personas que parecían sobresaltadas, así como un inmenso vallenwood que sostenía un edificio de tejado de dos aguas sobre sus ramas robustas.

Un gozoso ladrido resonó en el aire. Una perra negra y blanca salió corriendo del rellano donde había estado dormitando al sol. El animal bajó la escalera precipitadamente, esquivando las piernas de la gente, a punto de tirar a varias personas patas arriba.

Corriendo a través del prado, Atta se abalanzó sobre Rhys y saltó a sus brazos.

El monje aferró el peludo cuerpo que se retorció de contento y estrechó a la perra contra él con la cabeza hundida en el pelaje, húmedos los ojos de un líquido más dulce que el agua del mar.

Los cristales de colores de las ventanas captaron los últimos rayos del sol vespertino. La gente subía y bajaba la larga escalera que conducía desde el suelo hasta la posada de El Último Hogar, asentada en la copa del árbol.

—Solace —exclamó Beleño con satisfacción.