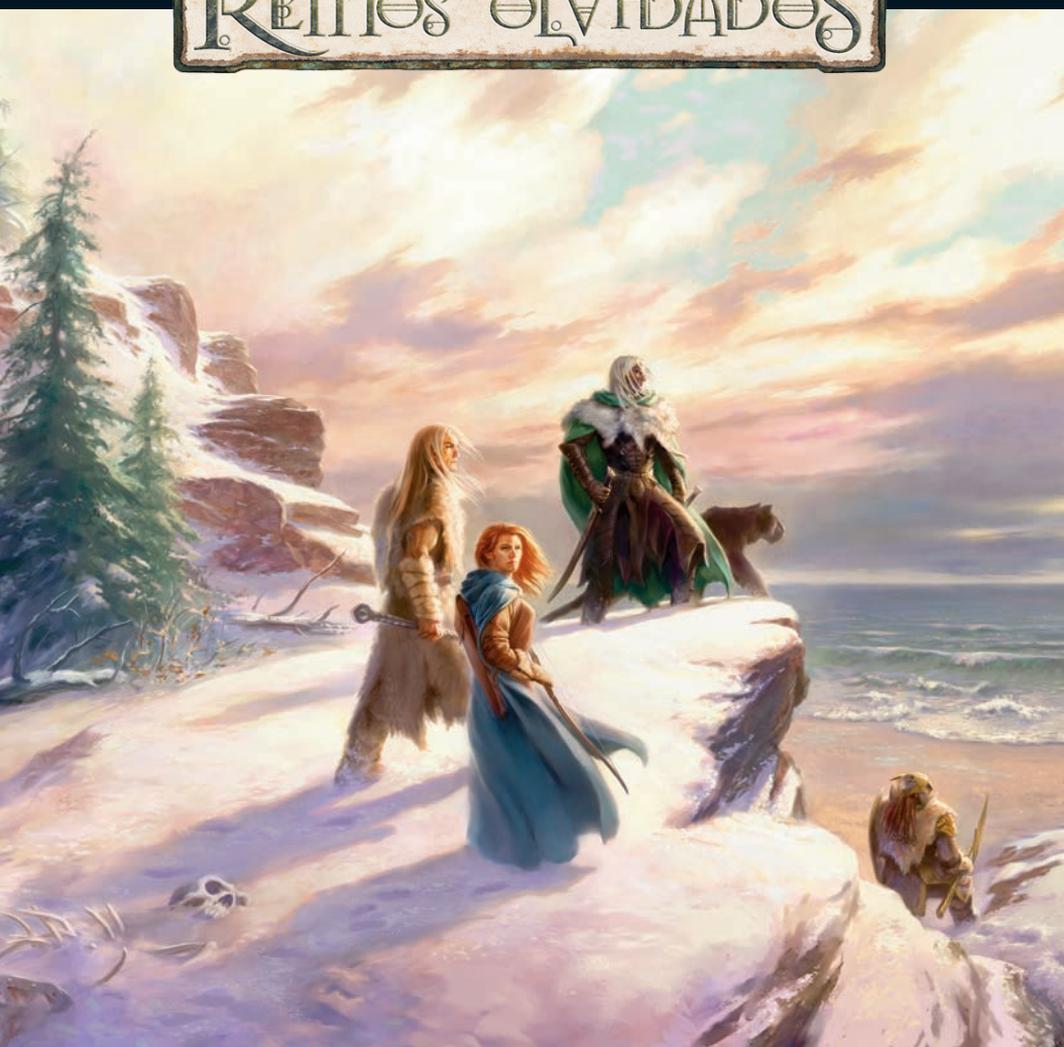


R. A. SALVATORE

# El Mar de las Espadas

LA LEYENDA DE DRIZZT

REINOS OLVIDADOS®



SENDAS DE TINIEBLAS · VOLUMEN 3

minotauro



EL MAR DE  
LAS ESPADAS

SENDAS DE TINIEBLAS III

R. A. SALVATORE

minotauro

Título: *Sendas de tinieblas nº03/03 El Mar de las Espadas*

DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, their respective logos, and The Legend of Drizzt are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries.

© 2023 Wizards of the Coast. Used with permission. Licensed by Hasbro.

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

Título original: *Sea of Swords*

Ilustración de la cubierta: Todd Lockwood

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

© 2023 Editorial Planeta, S.A., sobre la presente edición.

Reservados todos los derechos.

Traducción: © Miquel Alonso Huguet

ISBN: 978-84-450-1082-2

Depósito legal: B. 4249-2023

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](http://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).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Inscríbete en nuestra newsletter en: [www.edicionesminotauro.com](http://www.edicionesminotauro.com)

Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro

Twitter: @minotaurolibros

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible.

## ESPALDA CONTRA ESPALDA

Su largo pelo blanco caía sobre el hombro de Cattibrie, haciéndole cosquillas en el brazo desnudo, mientras que la cabellera cobriza de ella lo hacía sobre el brazo y el pecho de Drizzt.

Estaban sentados espalda con espalda en la orilla de Maer Dualdon, el lago más grande del valle del Viento Helado, contemplando el cielo calinoso de verano. Unas nubes blancas y perezosas derivaban lentamente sobre sus cabezas y sus contornos claros y esponjosos se veían a veces contrastados duramente por alguno de los muchos buitres schinlook que planeaban por debajo de ellas. Eran las nubes, y no las abundantes aves, lo que captaba la atención de la pareja.

—Una trucha de cabeza de jarrete en el anzuelo —dijo Catti-brie de una inusual formación nubosa, un arco oblongo seguido de una estela blanca.

—¿Cómo ves eso? —protestó el elfo oscuro con una carcajada.

Catti-brie se volvió para mirar a su compañero de tez negra y ojos violeta.

—¿Cómo no la ves? —preguntó—. Es tan evidente como la línea blanca de tus cejas.

Drizzt volvió a soltar una carcajada, no tanto por el comentario, sino más bien por cómo lo había hecho. Vivía otra vez con el clan de Bruenor, en las minas enanas a las afueras de Diez Ciudades, y los modismos y el acento de los rudos enanos se le habían vuelto a pegar.

Drizzt volvió la cabeza un poco hacia la mujer, el ojo derecho apenas a tres dedos de Catti-brie. Vio el brillo inconfundible de una mirada de satisfacción y alegría, algo que no había visto desde que, hacía meses, Wulfgar los había dejado; una mirada que parecía incluso más intensa que nunca.

Drizzt rió y volvió a levantar la mirada hacia el cielo.

—Tu pez se fue —anunció, ya que el viento había separado la delgada línea de la forma más grande.

—Es un pez —insistió Catti-brie con petulancia; o al menos, la mujer lo hizo sonar como si fuera petulante.

Sonriendo, Drizzt no continuó con la discusión.

—¡Condenado botarate! —gruñó y refunfuñó Bruenor Battlehammer, los salivazos volaron mientras su indignación iba en aumento. El enano se calló y estampó la dura bota en el suelo, se caló el casco al que le faltaba un cuerno y su espeso pelo rojizo se agitó por debajo del baqueteado casco—. Me creo que tengo un amigo en el consejo, y ¿qué haces? ¡Dejas que Kemp de Targos vaya y diga cuál será el precio sin plantar cara!

—Kemp de Targos sólo habla del precio del mineral para los pescadores —dijo Regis, el halfling, tras encogerse de hombros. Estaba más delgado que nunca y con un brazo inmovilizado por

una horrible herida que había recibido en la última aventura con sus amigos.

—¡Y los pescadores compran una considerable cantidad del mineral! —rugió Bruenor—. ¿Para qué te puse de nuevo en el consejo, Panza Redonda, si no para hacerme la vida más fácil?

Regis mostró una débil sonrisa ante la invectiva. Estuvo tentado de recordarle a Bruenor que no lo había puesto de nuevo en el consejo, que el pueblo de Bosque Solitario, al necesitar a un nuevo representante, porque el anterior había terminado en la barriga de un yeti, le había implorado que fuera él, pero se guardó para sí la opinión.

—Pescadores —dijo el enano en tono despectivo, y escupió al suelo frente a los pies peludos y descalzos de Regis.

De nuevo, el halfling sonrió débilmente y se apartó del salivazo. Sabía que Bruenor rugía más que mordía, y también que el enano se olvidaría del asunto bastante pronto, tan pronto asomara la próxima crisis en el horizonte. Bruenor Battlehammer se exaltaba con facilidad.

El enano seguía refunfuñando cuando al doblar una curva del camino aparecieron ante sus ojos Drizzt y Cattibrie, aún sentados en la musgosa orilla, perdidos en sus nubosos sueños y disfrutando de la mutua compañía. Regis contuvo la respiración, pensando que Bruenor iba a estallar ante la visión de su querida hija adoptiva en una actitud tan familiar con Drizzt (o con cualquier otro, de hecho) pero Bruenor sólo sacudió su peluda cabeza y se precipitó en la dirección contraria.

—Condenado botarate elfo —estaba diciendo cuando Regis lo alcanzó—. ¿Por qué no besa a la chica y acaba de una vez?

Regis sonrió de oreja a oreja.

—¿Cómo sabes que no lo ha hecho ya? —comentó, sin otra razón que ver las mejillas del enano volverse de un rojo tan intenso como su pelo y barba.

Y Regis fue lo bastante ágil como para evitar el mortal abrazo de Bruenor.

El enano bajó la cabeza, barboteando maldiciones y pisando con fuerza. Regis apenas podía creer que unas botas pudieran producir semejante estruendo en un camino de tierra lleno de musgo esponjoso.

El clamor en el Salón del Consejo de Brynn Shander no era una sorpresa para Regis. Intentaba seguir con atención, de verdad que lo intentaba, las deliberaciones, mientras el Noble Cassius, el dignatario más importante de Diez Ciudades, dirigía el debate a través de cuestiones de procedimiento principalmente. Antes las Diez Ciudades funcionaban de forma independiente, o a través de un consejo que constaba de un representante de cada ciudad, pero había sido tan grande el servicio de Cassius a la región que ya no era considerado únicamente como el representante de una sola comunidad, ni siquiera de Brynn Shander, la ciudad más grande con diferencia y hogar de Cassius. Por supuesto, eso no había sentado nada bien a Kemp de Targos, líder de la segunda comunidad más grande de Diez Ciudades. Él y Cassius habían andado a la greña, y con el ascenso de Cassius y la designación de un nuevo representante de Brynn Shander, Kemp se sentía en inferioridad de condiciones.

Pero Cassius se había sobrepuesto a todos los inconvenientes, y durante los últimos meses incluso el terco Kemp había llegado a reconocer a regañadientes que en general actuaba de una manera imparcial y justa.

Sin embargo, para el concejal de Bosque Solitario, la paz y el alto grado de acuerdo que reinaba dentro de la sala del consejo en Brynn Shander sólo aumentaban el aburrimiento. El halfling amaba un buen debate y una buena discusión, en especial cuando no era el protagonista y podía atacar desde los flancos azuzando las emociones y las pasiones.

¡Ay de los viejos tiempos!

Regis trató de mantenerse despierto cuando la discusión derivó hacia el asunto de distribuir las zonas de pesca de las aguas profundas del Maer Dualdon a unos barcos determinados para evitar los líos en las redes y mantener las tensiones apartadas del lago.

Esa cuestión se había discutido en Diez Ciudades durante décadas, y Regis sabía que nunca ninguna ley mantendría alejados los barcos en las frías aguas del gran lago. Allí donde se encontrara la trucha, allí irían los barcos, cualesquiera que fueran las leyes. Las truchas de cabeza de jarrete, perfectas para hacer tallas además de buenas para comer, eran el elemento básico de la economía de las comunidades, el cebo que atraía a tantos rufianes a Diez Ciudades en busca de riqueza.

Las normas establecidas en esta sala, tan lejos de las orillas de los tres grandes lagos del valle del Viento Helado, no eran más que herramientas que los consejeros podían utilizar para ulteriores diatribas, cuando las normas hubieran sido totalmente ignoradas.

En el momento que el consejero halfling de Bosque Solitario se despertó, la discusión había cambiado, por suerte, hacia materias más concretas, y que concernían directamente a Regis. De hecho, el halfling sólo se dio cuenta de ello al cabo

de un instante, porque lo que le despertó fue que Cassius pronunció su nombre.

—Perdóname por perturbar tu sueño —dijo con voz tranquila el Gran Concejal de Diez Ciudades.

—He... he estado, mmm, trabajando durante muchos días y sus noches preparándome para, uh, venir aquí —tartamudeó el halfling, avergonzado—. Y Brynn Shander está a un buen trecho.

Cassius, sonriente, levantó la mano para hacer callar a Regis antes de que el halfling se abochornara aún más. En cualquier caso, Regis no necesitaba dar excusas. Comprendían sus defectos y su valía, que dependía, en gran medida, de los poderosos amigos que tenía.

—Entonces ¿puedes ocuparte de este asunto? —preguntó bruscamente Kemp de Targos, que era de todos los consejeros el que menos apreciaba a Regis.

—¿Asunto? —preguntó Regis.

Kemp bajó la cabeza y maldijo en voz baja.

—El tema de los salteadores —explicó Cassius—. Esa nueva banda está actuando al otro lado del Shaengarne, al sur de Bremen. Sabemos que será un largo recorrido para tus compañeros, pero apreciaríamos el esfuerzo si una vez más tú y tus amigos podéis asegurar los caminos de la región.

Regis se retrepó en la silla, cruzó las manos sobre su todavía abundante, aunque no tanto como antes, barriga, y asumió una noble expresión. Así que era eso, meditó. Otra oportunidad para él y sus amigos de servir como héroes al pueblo de Diez Ciudades. Ahora Regis se encontraba de lleno en su elemento, aun cuando tenía que admitir que normalmente representaba

un papel secundario en las proezas de sus poderosos amigos. Pero en las sesiones del consejo, éstos eran los momentos en los que Regis podía brillar, cuando estaba al mismo nivel que el poderoso Kemp. Sopesó la tarea que Cassius le había impuesto. Bremen era la más occidental de las ciudades, al otro lado del río Shaengarne, el cual debería de llevar las aguas bajas ahora que el verano estaba avanzado.

—Creo que podremos estar ahí en diez días para asegurar el camino —dijo Regis después de la pausa apropiada.

Al fin y al cabo, sabía que sus amigos estarían de acuerdo. ¿Cuántas veces en el último par de meses habían ido tras monstruos y bandidos? Era una actividad que Drizzt y Catti-brie, en particular, valoraban, y que a Bruenor, a pesar de sus constantes quejas, tampoco le desagradaba.

Al pensar en ello, Regis se dio cuenta de que a él tampoco le molestaba saber que volvería a afrontar los peligros del camino junto a sus amigos. Algo había cambiado en la sensibilidad del halfling en el transcurso del último viaje, cuando sintió el lacerante dolor de una lanza goblin en el hombro que estuvo a punto de matarlo. Regis no se dio cuenta del cambio entonces. En aquel momento, todo lo que el herido halfling quería era regresar a su querida casita de Bosque Solitario, convirtiendo huesos de trucha de cabeza de jarrete en bellas tallas y pescando abstraído en las orillas de Maer Dualdon. Sin embargo, al llegar al cómodo hogar de Bosque Solitario, Regis había descubierto una emoción mayor de lo que esperaba al mostrar su herida.

Sí, cuando Drizzt y los otros salieran a vencer esta nueva amenaza, Regis los acompañaría ilusionado para representar el papel que le tocara.

El décimo día en la carretera al sur de Bremen parecía que iba a ser otra terrible jornada. Moscas y mosquitos zumbaban en el aire en hambrientos enjambres. El barro, libre del cerrojo de nueve meses de la estación fría del valle del Viento Helado, se agarraba con fuerza a las ruedas del pequeño carro y a las botas gastadas de Drizzt mientras el drow vigilaba los movimientos de sus compañeros.

Catti-brie conducía el carro tirado por un caballo. Llevaba un vestido de lana, largo y sucio, de los hombros a la punta de los pies y el pelo recogido en un apretado moño. Regis, disfrazado de niño, se sentaba a su lado, con la cara enrojecida por horas y horas bajo el sol del verano.

El que viajaba más incómodo era Bruenor, y por iniciativa propia. Se había construido una caja para mantenerse bien escondido, clavándola bajo la parte central del carro. Y allí iba, día tras día.

Drizzt se abría paso con cuidado por el paisaje embarrado, pasaba los días andando, siempre alerta. Allí, en la tundra del valle del Viento Helado, había peligros mucho mayores que la banda de salteadores que habían ido a capturar. Aunque la mayoría de los yetis de la tundra debían de estar al sur, siguiendo las manadas de alces hacia las estribaciones de la Columna del Mundo, algunos todavía podían permanecer por los alrededores. Gigantes y goblins a menudo bajaban de las lejanas montañas en esta estación, buscando presas y riquezas fáciles. Y en muchas ocasiones, cuando cruzaba zonas de rocas y cenagales, Drizzt debía acelerar el paso para dejar atrás a las serpientes de piel gris; algunas medían más de seis metros y su mordedura era tan venenosa que podía matar a un gigante.

Pendiente de todo esto, el drow tenía además que mantener el carro a la vista y vigilar en todas direcciones. Tenía que ver a los bandidos antes de que lo vieran a él, si quería que aquello fuera un asunto fácil.

De todas formas no iba a ser difícil, se dijo el drow. Tenían una descripción bastante buena de la banda, y no parecían impresionantes ni en número ni en destreza. Aunque Drizzt no dejaba de recordarse que debía evitar que las ideas preconcebidas le llevaran a un exceso de confianza. Una única flecha con suerte podía reducir su grupo a tres.

Los insectos seguían molestando a pesar del viento, el sol le quemaba los ojos, cada charco de barro podía esconder una serpiente de piel gris dispuesta a utilizarlo como almuerzo o un yeti de la tundra agazapado, esperando, y además, una banda de peligrosos bandidos estaba supuestamente en el área, amenazándolos a él y a sus amigos.

¡Drizzt Do'Urden estaba de un humor espléndido!

Aceleró el paso para cruzar un pequeño arroyo, y luego se detuvo, al descubrir una línea de curiosos charcos del tamaño de un pie y a la distancia que dejaría un hombre andando deprisa. El drow se acercó a la más próxima y se arrodilló para inspeccionarla. Sabía que los rastros no duraban mucho allí, por lo tanto éste era reciente. El dedo de Drizzt se hundió en el agua hasta el segundo nudillo antes de que la punta del dedo tocara el fondo; la profundidad corroboraba que eran las huellas de un hombre adulto.

El drow se levantó, y sus manos se movieron hacia las empuñaduras de sus cimitarras bajo los pliegues de su capa de camuflaje. Centella descansaba en su cadera derecha, Muerte de

Hielo en la izquierda, preparadas para salir disparadas y enfrentarse a cualquier amenaza.

Drizzt entrecerró los ojos violeta, haciéndose visera con una mano para protegerlos aún más de la luz del sol. Las huellas se dirigían hacia el camino, hacia una dirección que el carro cruzaría pronto.

Allí estaba el hombre, embarrado y tendido en el suelo, esperando.

Drizzt no se dirigió hacia él, sino que se mantuvo agachado y lo rodeó por detrás, para cruzar por la carretera por detrás del carro y localizar otros puntos para emboscadas en el otro lado. Se ajustó más la capucha de la capa gris, asegurándose de que le cubría el pelo blanco, se incorporó y se puso a correr a toda velocidad, frotando los dedos negros contra las palmas de las manos a cada paso.

Regis soltó un bostezo y se estiró, se apoyó en Cattibrie, acurrucándose contra su costado y cerró los grandes ojos castaños.

—Un momento excelente para echar una siesta —susurró la mujer.

—Un momento excelente para hacer creer a cualquier observador que estoy echando una siesta —corrigió Regis—. ¿Los ves allí, a un lado?

—Sí —dijo Catti-brie—. Un par, cubiertos de barro. Mientras hablaba, la mujer separó una mano de las riendas y la deslizó por debajo del reborde frontal del asiento del carro. Regis observó cómo los dedos se cerraban sobre el objeto, y supo que ella se sentía más tranquila al saber que Taulmaril el Buscacorazones, su devastador arco, estaba en su sitio y dispuesto.

En verdad, el halfling también se sintió más que reconfortado por ese hecho.

Regis extendió una mano por encima de la parte de atrás del banco del conductor y como quien no quiere la cosa dio unas fuertes palmadas contra el entarimado de madera del fondo del carro, la señal para que Bruenor estuviera alerta y dispuesto.

—Aquí vienen —le susurró Catti-brie al cabo de un momento.

Regis mantuvo los ojos cerrados, y la mano dando ligeros golpes, ahora a un ritmo más elevado. Atisbó por el ojo izquierdo lo justo para ver a un trío de forajidos de aspecto desastrado que andaban por el camino.

Catti-brie detuvo el carro.

—Oh, buenos señores —gritó—. ¿Pueden ayudarnos a mí y a mi hijo, por favor? Mi marido se mató en el paso de las montañas, y creo que nos hemos perdido. Llevamos días yendo de acá para allá, y no sabemos qué camino es el mejor hacia Diez Ciudades.

—Muy lista —susurró Regis, y cubrió sus palabras con un chasquido de los labios, al tiempo que cambiaba de postura en el asiento, simulando estar muy dormido.

De hecho, el halfling estaba impresionado por la manera en que Catti-brie había cubierto sus movimientos, de acá para allá a lo largo de la carretera, durante los últimos días. Si la banda había estado observando, ahora tendrían menos sospechas.

—¡No sé qué hacer! —suplicó Catti-brie; su voz había adquirido un tono temeroso y estridente—. ¡Yo y mi hijo aquí, solos y perdidos!

—Te ayudaremos —dijo el hombre delgado del centro, pelirrojo y con una barba que casi le llegaba hasta el cinturón.

—Pero por un precio —explicó el rufián de su izquierda, el más corpulento de los tres, que llevaba un hacha de batalla sobre los hombros.

—¿Un precio? —preguntó Catti-brie.

—Tu carro —dijo el tercero, que parecía el más refinado del grupo, en acento y apariencia. Llevaba una túnica y un chaleco de colores vivos, amarillo sobre rojo, y un estoque de excelente factura colocado en el cinturón, sobre la cadera izquierda.

Regis y Catti-brie se miraron de reojo.

A su espalda oyeron un batacazo, y Regis se mordió el labio, esperando que Bruenor no saliera y lo arruinara todo. Los planes se habían hecho con cuidado, sus movimientos iniciales habían sido coreografiados hasta el último detalle.

Se volvió al oír otro golpe detrás, pero el halfling ya había puesto la mano sobre la banqueta y golpeado con el puño en la tabla trasera del asiento para camuflar el sonido.

Miró a Catti-brie, aquellos brillantes ojos azules, y supo que pronto, muy pronto, le tocaría moverse.

«Es el mejor de los tres», se dijo Catti-brie, mirando al salteador de la derecha, el más refinado del trío. También se fijó, en el otro extremo de la fila, en el hombretón. No dudó ni por un momento que podría cortarla en dos con su monstruosa hacha.

—Y un poco de carne de mujer —comentó el de la izquierda, mostrando una sonrisa ansiosa a la que faltaba un buen número de dientes. El hombre del medio esbozó una sonrisa repugnante, a pesar de la mirada de desdén que les dirigió el bandido de la derecha.

—Bah, pero si ha perdido a su marido, ¡es lo que ha dicho! —argumentó el corpulento—. Le iría bien un buen meneo.

La imagen de Khazid'hea, su afilada espada, clavada en la ingle del mamarracho, cruzó la mente de Catti-brie, pero hizo bien en esconder su sonrisa.

—Tu carro quizás bastará —explicó el refinado salteador, y Catti-brie notó que no había descartado completamente la posibilidad de jugar con ella.

Sí, le entendía bastante bien. Trataría de conseguir con sus encantos lo que el otro intentaría con sus abultados músculos. Después de todo, sería más divertido si ella accedía de buen grado.

—Y todo lo que hay en él, por supuesto —prosiguió el refinado bandido—. Es una pena que debamos aceptar esta donación de tus pertenencias, pero me temo que nosotros también debemos sobrevivir, patrullando las carreteras.

—Entonces ¿eso es lo que hacéis? —preguntó Cattibrie—. Ya me he dado cuenta de que sois un hatajo de ladrones despreciables. ¡Eso les hizo abrir los ojos!

—Dos a la derecha y tres a la izquierda —le susurró Catti-brie a Regis—. Los perros de enfrente son míos.

—Por supuesto —respondió Regis, y Catti-brie le lanzó una mirada de sorpresa.

Aunque ésta duró sólo un momento, el que le costó a Cattibrie recordar que Regis la entendía muy bien, y probablemente había sentido sus emociones durante toda la discusión con los salteadores con tanta claridad como ella.

Se volvió hacia el halfling con una sonrisa irónica, e hizo un leve gesto; luego se giró hacia los bandidos.

—No tenéis derecho a coger nada —les dijo a los ladrones, poniendo la vibración justa en la voz para hacerles creer que su actitud atrevida era eso, una apariencia que ocultaba puro terror.

Regis bostezó y se estiró; luego abrió los ojos de par en par, fingiendo sorpresa y terror. Soltó un gañido, saltó por el lado derecho del carro y salió corriendo en dirección al barro.

Catti-brie captó la señal, se levantó, y de un sólo tirón se despojó de su vestido de lana, tirándolo a un lado y revelándose como la guerrera que era. Desenvainó a Khazid'hea, la Cercenadora, y extendió el brazo bajo el reborde del asiento del carro, tirando del arco. Saltó hacia delante, y de una zancada se situó cerca de las riendas, junto al caballo; luego empujó a la bestia hacia delante de un súbito tirón usando su volumen para separar al hombretón de sus dos socios.

Los tres secuaces situados a la izquierda del carro vieron el movimiento y se levantaron del barro de un salto, sacando las espadas y aullando mientras cargaban hacia delante.

Una forma ágil y de movimientos rápidos se dejó ver detrás de una pequeña elevación junto a ellos; silenciosa como un fantasma, parecía que flotaba, ya que sus pies se movían muy rápido sobre el suelo cenagoso.

Unas brillantes cimitarras salieron de debajo de los pliegues de la capa gris; una sonrisa blanca y unos ojos lavanda saludaron al trío que cargaba.

—¡Aquí, a por él! —gritó uno de los salteadores y los tres se fueron hacia el drow. Sus movimientos, dos estocadas y un tajo salvaje, fueron descoordinados y torpes.

El brazo derecho de Drizzt salió directo hacia el costado, presentando Muerte de Hielo en un ángulo perfecto para desviar el corte lateral y elevado, mientras la mano izquierda dirigía la parte cóncava de la hoja de Centella hacia abajo a través de las espadas que se dirigían a él en sendas estocadas. Descendió

Muerte de Hielo y Centella se replegó, para chocar con fuerza contra las espadas extendidas, y Centella bajó de un lado a otro, para golpearlas de nuevo. Un sutil descenso y una esquivada hacia atrás libró la cabeza del drow del golpe de revés del salteador burlado, y Drizzt levantó Muerte de Hielo lo bastante rápido para alcanzar al hombre en la mano mientras su espada pasaba silbando más allá.

El bandido lanzó un grito y soltó la espada, que salió volando.

Pero no muy lejos, ya que el drow había puesto en movimiento su mano izquierda. Moviéndose a Centella de un lado a otro para enganchar la espada mientras giraba en el aire. Lo que siguió fue una danza que hipnotizó a los tres salteadores. Un sutil movimiento de las dos cimitarras mantuvo la espada girando en el aire, por encima, por debajo, y alrededor; parecía que el drow tocaba una canción sobre los lados de la espada.

Drizzt acabó con un giro elevado que presentó a la perfección la empuñadura de la espada a su propietario.

—Seguro que lo sabes hacer mejor —propuso, sonriente, el drow cuando la empuñadura de la espada aterrizó en la mano del sorprendido bandido.

El hombre soltó un chillido, dejó caer el arma al suelo, se dio media vuelta y salió huyendo.

—¡Es el Drizzit! —gritó otro de ellos, y también huyó.

Sin embargo, el tercero, por miedo, rabia o estupidez, avanzó. Su espada se movió furiosa, un tajo hacia delante y atrás; luego se elevó y bajó con un tajo circular.

O al menos, empezó a bajar.

Subieron las cimitarras del drow, golpeándolo una tras otra, dos veces cada una. Luego superpuso a Centella, forzándolo a

bajar la espada y el drow se lanzó a un furioso ataque; sus hojas golpearon con fuerza, de un lado a otro, contra la espada del abrumado bandido, golpeándola tan rápido y con tanta furia que la canción sonó como una larga nota.

El hombre seguramente sintió que su brazo se entumecía, pero trató de ganar ventaja de los movimientos furiosos de su oponente abalanzándose de pronto, un intento obvio de acercarse e inmovilizar las manos rápidas como rayos del drow.

Se encontró sin su arma, aunque no supo cómo. El rufián embistió hacia delante, con los brazos extendidos para capturar a su enemigo en un abrazo de oso, que sólo abrazó aire.

Debió de sentir un doloroso pinchazo entre las piernas cuando el drow, que se había situado a su espalda, le dio un golpe en la entepierna con la parte sin filo de la cimitarra, que lo hizo ponerse de puntillas.

Drizzt retiró la cimitarra rápidamente, y el hombre tuvo que dar un salto, y al abalanzarse hacia delante casi se cayó.

Drizzt puso un pie en la espalda del secuaz, entre los omóplatos, y lo hizo caer boca abajo sobre el fango.

—Harías bien en quedarte quieto hasta que te diga que te levantes —dijo Drizzt. Después de echar una mirada al carro para asegurarse de que sus amigos estaban bien, el drow se encaminó, con paso tranquilo, a seguir el rastro del dúo fugitivo.

Regis hizo una buena interpretación de un niño asustado mientras se abría paso por el barro, agitando los brazos desesperadamente.

—¡Ayuda! ¡Ayuda! —gritaba todo el rato.

Los dos hombres que Catti-brie le había indicado le bloquearon el paso. Dio un grito y se fue hacia un lado, tropezó y cayó de rodillas.

—¡Oh, no me matéis, por favor, señores! —gimió Regis lastimeramente mientras los dos se le acercaban, espada en mano, esbozando malignas sonrisas.

—¡Oh, por favor! —dijo Regis—. ¡Tened, os daré el collar de mi padre, lo haré!

Regis buscó bajo la camisa, sacó un colgante con un rubí, y lo mostró, sujeto por un trozo de la cadena, lo suficiente para que se cimbreara y girara.

Los forajidos se acercaron y sus sonrisas se transformaron en expresiones de curiosidad al ver la piedra preciosa, los miles, miles de destellos y la hipnótica manera en que parecía captar la luz.

Catti-brie dejó que el caballo se alejara al trote, lanzó el arco y el carcaj a un lado de la carretera, y saltó para evitar el carro y enfrentarse al hombretón y su enorme hacha.

Se dirigió hacia ella con agresividad y torpeza, barriendo con el hacha primero en sentido horizontal a un lado y otro y después en un tremendo golpe descendente. La ágil Catti-brie tuvo pocos problemas para evitar los tres golpes. El fallo del tercero, que hundió el hacha en el terreno blando, le dejó una oportunidad perfecta para matar con rapidez y continuar. Oyó la voz del bandido más refinado incitando al caballo a continuar y vio cómo el carro traqueteaba, con los otros dos salteadores sentados en el pescante.

Bruenor se ocuparía de ellos.

Decidió tomarse su tiempo. No le habían gustado los comentarios lascivos del hombretón.

—¡Condenado pasador! —masculló Bruenor, ya que la trampilla de su improvisado escondite, atascada por el barro de las ruedas, no se movía.

El carro había ganado velocidad, saltaba con fuerza en cada bache y hacía que el enano rebotara sin control.

Al final, Bruenor se las arregló para meter un pie debajo y luego el otro, colocándose, muy apretujado, en cuclillas. Soltó un rugido que hubiera hecho que un dragón rojo se sintiera orgulloso, e hizo palanca con sus piernas con todas sus fuerzas, atravesando las planchas del suelo del carro con la cabeza.

—¿No os importaría ir un poco más despacio? —preguntó al saltador vestido con elegancia, que conducía, y al secuaz pelirrojo que se sentaba junto a él. Los dos se volvieron, con expresiones que a Bruenor le parecieron de lo más divertido.

Es decir, hasta que el bandolero pelirrojo sacó una daga y se dio media vuelta, saltando por encima del pescante hacia Bruenor, que sólo entonces se dio cuenta de que no estaba en muy buena posición defensiva, con los brazos sujetos a los lados por las tablas astilladas.

Uno de los granujas parecía bastante satisfecho, mirando embozado la gema. Pero el otro sólo miró durante unos instantes, luego se enderezó y sacudió la cabeza bruscamente, moviendo los labios.

—¡Para ya, pequeño embaucador! —bramó.

Regis se puso en pie de un salto y ocultó el colgante con el rubí en su gordezuela mano.

—¡No dejes que me haga daño! —le gritó al hombre en trance cuando el otro se adelantó y quiso coger a Regis por el cuello con ambas manos.

Regis era más rápido de lo que parecía y saltó hacia atrás; el hombre, al ser más alto, tenía toda la ventaja y lo atraparía con facilidad.

Pero el otro bellaco, que estaba convencido de que el chaval era su amigo, un querido amigo, se lanzó contra el costado de su compañero y lo tiró al suelo. En un momento, los dos rodaron y se vapulearon, intercambiando golpes y juramentos.

—¡Eres un botarate, y él es un embaucador! —gritó el saltador enemigo sacudiéndole un puñetazo en el ojo al otro.

—¡Eres un bestia, y él es un buen halfling! —argumentó el otro, remachando su argumento, también, con un puñetazo en la nariz.

Regis soltó un suspiro y se dio media vuelta para observar la escena del combate. Había ejecutado su papel a la perfección, como en todas las recientes hazañas de los Compañeros del Hall. Pero, aun así, pensó en cómo Drizzt se hubiera enfrentado a esos dos, usando sus cimitarras, y deseó poder hacer algo parecido.

Pensó en cómo Catti-brie los habría manejado, una combinación, sin duda, de un tajo rápido y mortal de la Cercenadora, seguido de una certera y letal flecha de su maravilloso arco. Y de nuevo, el halfling deseó poder hacer algo semejante.

Pensó en cómo Bruenor habría manejado a los dos rufianes, soportando un golpe en la cara y dando, sufriendo un golpe en el costado que habría derribado a un gigante, pero arrollándolos hasta aplastarlos en el fango, y deseó poderlo hacer igual.

—Bah —dijo Regis. Se frotó el hombro en solidaridad con Bruenor. Cada uno tenía su estilo, decidió, y centró su atención en los combatientes que rodaban por el barro ante él.

Su nueva mascota estaba perdiendo.

Regis sacó su arma, una maza pequeña que Bruenor había hecho para él, y, mientras la pareja daba vueltas a su alrededor, dio un par de porrazos bien colocados para poner las cosas en su sitio.

Pronto su mascota tuvo ventaja, y Regis vio su triunfo más cercano.

A cada uno lo suyo.

Cattie lanzó una estocada, y el bandido liberó el hacha y la puso en posición defensiva frente a él, girándola en una y otra dirección para interceptar, o como mínimo desviar, la punzante espada.

Catti-brie dio una vigorosa zancada hacia delante, con lo que pareció exponerse demasiado, al menos a ojos del forajido.

Sabía que aquel tipo no se la tomaría en serio. Sus comentarios, cuando se encontraron, dejaban ver bien a las claras lo que pensaba de las mujeres.

El salteador mordió el anzuelo, empujó con el hacha, dirigiendo la hoja hacia la mujer y trató de aplastarla con ella.

Un pie firme en el suelo y un giro la apartaron de la torpe arma, y aunque podía haber atravesado el pecho del hombre con Khazid'hea, no lo hizo, sino que le propinó una fuerte patada en la entrepierna.

Retrocedió de un salto y el hombre, con un gruñido, se incorporó de nuevo.

Catti-brie esperó, dejándole otra vez la iniciativa. Previsiblemente, avanzó para lanzar uno de aquellos poderosos (e inútiles) tajos horizontales. Esta vez Catti-brie retrocedió justo lo suficien-

te para que la hoja apenas la rozara. Se volvió mientras se situaba fuera del alcance del hombre, pivotó sobre su pie izquierdo y dio una patada hacia atrás con el derecho alcanzándole otra vez en la entepierna.

No sabía muy bien por qué, pero le gustaba hacer eso.

De nuevo, la mujer quedó fuera del alcance del arma antes de que el salteador pudiera reaccionar, antes de que se recuperara del dolor que subía de sus ijares.

A duras penas consiguió erguirse, levantó el hacha y rugió, abalanzándose hacia ella; el ataque de un oponente desesperado. La hambrienta punta de Khazid'hea amenazó el vientre del hombre y le paró en seco. Con un giro de muñeca, Catti-brie lanzó un tajo de arriba abajo, y con un paso rápido se encontró cara a cara con su adversario.

—Apuesto a que duele —susurró, y le pegó un fuerte rodillazo.

Catti-brie saltó hacia atrás y luego adelante en una voltereta; la espada cortó a través del ángulo interior del arma que descendía, y su hoja cortó el mango del hacha con tanta facilidad como si fuera una vela de cera. Se apartó de nuevo, pero no sin antes dar una última patada bien colocada.

El bandido, con los ojos que parecían mirarse la nariz, y la cara retorcida en una mueca de absoluto dolor, trató de perseguirla, pero el tajo descendente de Khazid'hea le había cortado el cinturón y todo lo que le aguantaba los pantalones, y éstos cayeron hasta sus tobillos.

Un paso corto, luego otro, y el hombre tropezó y cayó de bruces sobre el fango. Cubierto de barro, con oleadas de dolor atravesando su cuerpo, se arrastró hasta ponerse de rodillas y lanzó un hachazo contra la mujer que se aproximaba. Sólo entonces pareció darse

cuenta de que sostenía la mitad del mango del hacha. El golpe se quedó corto y la inercia desplazó al hombre hacia un lado. Catti-brie aprovechó la oportunidad, puso el pie sobre el hombro derecho del hombretón y volvió a aplastarlo contra el fango.

Se puso de rodillas otra vez, cegado por el barro y agitando los brazos como un loco.

Ella estaba a su espalda.

Le empujó de nuevo con el pie.

—¡Quédate quieto! —advirtió la mujer.

Escupiendo maldiciones, barro y agua sucia, el testarudo y sorprendido rufián volvió a incorporarse.

—¡Estáte quieto! —dijo Catti-brie, sabiendo que se guiaría por su voz.

El hombretón extendió una pierna para ganar equilibrio, se dio media vuelta y lanzó un golpe desesperado con el mango del hacha.

Catti-brie saltó por encima de la pierna y el palo, aterrizó ante el hombre e invirtió su impulso en una patada aún más fuerte en la entepierna.

Esta vez, el tipo quedó acurrucado en posición fetal sobre el barro, gimiendo y agarrándose la ingle, y Cattie supo que no volvería levantarse.

Miró a Regis con una sonrisa y fue a buscar su arco.

La desesperación hizo que el brazo y la pierna de Bruenor se elevaran; la mano empujaba y la rodilla subía para ayudarla. Una plancha se rompió, subiendo como un escudo contra la daga, y Bruenor se las arregló para liberar su mano lo suficiente para inclinar la tabla y arrancar la daga de la mano del pelirrojo.

O quizás el bandido había decidido soltarla, se dio cuenta el enano.

El puño del hombre evitó la plancha y le dio un buen porrazo en la cara. Luego recibió otro por la izquierda, y uno más por la derecha. Bruenor no tenía manera de defenderse, así que no lo hizo. Dejó que el hombre siguiera golpeándolo mientras retorció ambas manos para soltarlas, hasta que al final lo consiguió y pudo defenderse. Cogió la muñeca izquierda del hombre con su mano derecha y lanzó un zurdazo que parecía que iba a arrancarle la cabeza al salteador.

Pero el rufián se las arregló para coger ese brazo, como había hecho Bruenor con el suyo, y así quedaron en un punto muerto, forcejeando en la parte de atrás del carro, que traqueteaba por el camino.

—¡Ven aquí, Kenda! —gritó el pelirrojo—. ¡Ya lo tenemos! —Clavó la mirada en Bruenor, con la fea cara apenas a unos dedos de la del enano—. ¿Qué vas a hacer ahora, enanito?

—¿Te ha dicho alguien que escupes cuando hablas? —preguntó Bruenor, asqueado.

Como respuesta, el hombre esbozó una sonrisa estúpida sorbió saliva y se llenó la boca para lanzar un escupitajo.

Bruenor tensó su cuerpo, y como si fuera un único músculo gigante, quizás como el cuerpo de una gran serpiente, el enano golpeó. Aplastó su frente contra la fea cara del forajido, lanzando la cabeza del hombre hacia atrás de tal manera que se quedó mirando al cielo, de modo que, cuando escupió (de alguna manera, todavía pudo hacerlo) el salivazo subió recto y cayó sobre su propio rostro.

Bruenor liberó su mano izquierda, soltó la muñeca de su contrincante y agarró al bandido por la garganta, mientras que con la otra mano lo cogía por el cinturón. Lo levantó por encima de la cabeza y lo arrojó del carro.

Bruenor vio que el forajido que quedaba dejaba las riendas, se volvía y desenvainaba su excelente estoque con una expresión de aplomo. Con calma también se lo tomó Bruenor; salió del todo del escondite y cogió el hacha llena de muescas.

El enano se colocó el hacha sobre el hombro derecho y adoptó una postura tranquila, con los pies separados para afianzarse contra las sacudidas.

—Si eres listo, soltarás eso y pararás este estúpido carro —le dijo a su oponente, que agitaba el estoque ante él.

—Eres tú el que debería rendirse —comentó el salteador—, ¡estúpido enano! —En cuanto dijo esto, embistió hacia delante, y Bruenor, que tenía suficiente experiencia para comprender su alcance y equilibrio, ni siquiera parpadeó.

Sin embargo, lo subestimó un poco, y el estoque chocó contra su coraza pectoral de mithril y encontró un resquicio lo bastante grande como para que la punta golpeará al enano.

—¡Uy! —exclamó Bruenor, al parecer poco impresionado.

El bandido se replegó, dispuesto a atacar otra vez.

—¡Tu torpe arma no es rival para mi velocidad y agilidad! —proclamó, y se lanzó al ataque—. ¡Ja!

Un latigazo de la fuerte muñeca de Bruenor lanzó el hacha hacia delante; dio un giro y se incrustó en el pecho del rufián que se abalanzaba hacia él, haciéndolo caer contra la parte trasera del pescante.

—¿Ah sí? —preguntó el enano. Pisó con fuerza el pecho del bandolero y arrancó el arma.

Catti-brie bajó el arco al ver que Bruenor tenía el carro bajo control. Tenía a tiro al bandido del estoque y lo habría matado de un flechazo si hubiera sido necesario.

Aunque ni por un momento se le pasó por la cabeza que Bruenor Battlehammer necesitara su ayuda contra aquellos dos tipos.

Se volvió para observar a Regis, que se acercaba por la derecha. Detrás venía su obediente mascota, que cargaba con el otro forajido.

—¿Tienes algunos vendajes para el que tiró Bruenor? —preguntó Catti-brie, aunque no estaba muy segura de que el hombre siguiera con vida.

—¡A la izquierda! —gritó Regis alarmado en lugar de responder.

Catti-brie se volvió, Taulmaril subió y apuntó al blanco. El hombre que Drizzt había dejado tirado al fango empezaba a levantarse.

Lanzó una flecha que se clavó en el suelo soltando chispas como un rayo, junto a la cabeza del hombre que comenzaba a alzarse. Éste se quedó inmóvil y lanzó un gemido.

—Harías bien en quedarte tendido —dijo Catti-brie desde el camino.

El hombre obedeció.

Más de dos horas después, los dos forajidos que habían escapado salieron de entre los arbustos por la única abertura del círculo de rocas que escondía su campamento. A trompicones y nerviosos, pasaron junto a los caballos y rodearon el carro robado, para encontrarse a Jule Pimienta, su jefa, la estratega del negocio y también la cocinera, que removía un enorme caldero.

—¿Nada hoy? —preguntó la mujer alta de pelo negro, inspeccionándolos con sus ojos marrones. Su tono y su postura revelaban la verdad, aunque ninguno de los bandidos fue capaz de darse cuenta. Jule sabía que había pasado algo, y seguramente nada bueno.

—El Drizzit —soltó uno de los forajidos, jadeando para coger aire con cada palabra—. El Drizzit y sus amigos nos cogieron.

—¿Drizzit? —preguntó Jule.

—Drizzit Dudden, el maldito elfo drow —dijo el otro—. Íbamos a asaltar un carro que conducía una mujer con su hijo y allí estaba, detrás de nosotros. Al pobre Walken lo cazó en el combate, con la cabeza bien alta.

—Pobre Walken —dijo el otro.

Jule cerró los ojos y sacudió la cabeza, al darse cuenta de algo que los otros aparentemente no habían advertido.

—Y esa mujer —preguntó—, ¿simplemente entregó el carro?

—Estaba luchando cuando salimos corriendo —dijo el primero del par de rufianes—. No llegamos a ver mucho.

—¿Ella? —preguntó Jule—. ¿Queréis decir Catti-brie?

¿La hija de Bruenor Battlehammer? Habéis caído en la trampa, ¡botarates!

Los dos se miraron, confundidos.

—Y lo estamos pagando con la pérdida de unos cuantos, no lo dudes —dijo uno al final, reuniendo el coraje para devolver la mirada a la imponente mujer—. Podría haber sido peor.

—¿Podría? —preguntó Jule, dudosa—. Decidme, entonces, ¿hizo acto de aparición la pantera cómplice de ese elfo oscuro?

Los dos se miraron otra vez.

Como respuesta, un rugido grave reverberó por todo el campamento, resonando como si viniera del mismísimo suelo, ascendiendo por los cuerpos de los tres bandidos. Los caballos atados en un extremo del campamento relincharon, patearon y levantaron las cabezas nerviosos.

—Supongo que lo hizo —Jule respondió a su propia pregunta, y soltó un gran suspiro.

Un movimiento a un lado, un destello de oscuridad, captó

su atención. Los tres volvieron la cabeza para observar lo que acababa de llegar. Era una pantera negra enorme, de al menos tres metros de largo, y con unos hombros musculosos que llegaban a la altura del pecho de un hombre.

—¿El felino del elfo drow? —preguntó uno de los sucios tunantes.

—Dicen que se llama Guenhwyvar —confirmó Jule.

El otro granuja ya estaba retirándose, sin dejar de mirar a la pantera. Tropezó con un carro y lo bordeó, hasta acabar delante de los caballos que sudaban nerviosos.

—Así que huisteis directos hacia mí —le dijo Jule al otro con evidente desdén—. ¿No entiendes que el drow os permitió escapar?

—¡No, estaba ocupado! —protestó el ladrón que quedaba.

Jule sólo sacudió la cabeza. No le sorprendía del todo acabar así. Se lo merecía por unirse a una banda de idiotas.

Guenhwyvar rugió y saltó en mitad del campamento, aterrizando justo entre los dos. Jule, lista, ni siquiera pensó en luchar contra la poderosa criatura, sólo levantó las manos. Estaba a punto de ordenar a sus compañeros que hicieran lo mismo cuando oyó que uno de ellos caía al suelo. Había perdido el sentido.

El bandido que quedaba no vio ni el salto de Guenhwyvar. Se dio media vuelta y se precipitó por la salida del círculo de rocas, a través de los arbustos, pensando en dejar a sus amigos luchando mientras él escapaba, como había hecho antes en el camino. Entrecerró los ojos porque las ramas le golpeaban, y advirtió la forma oscura que estaba a un lado y el par de ojos color lavanda que lo observaban..., justo un instante antes de que la empuñadura de una cimitarra se alzara a toda velocidad y lo golpeará en la cara, dejándolo inconsciente.