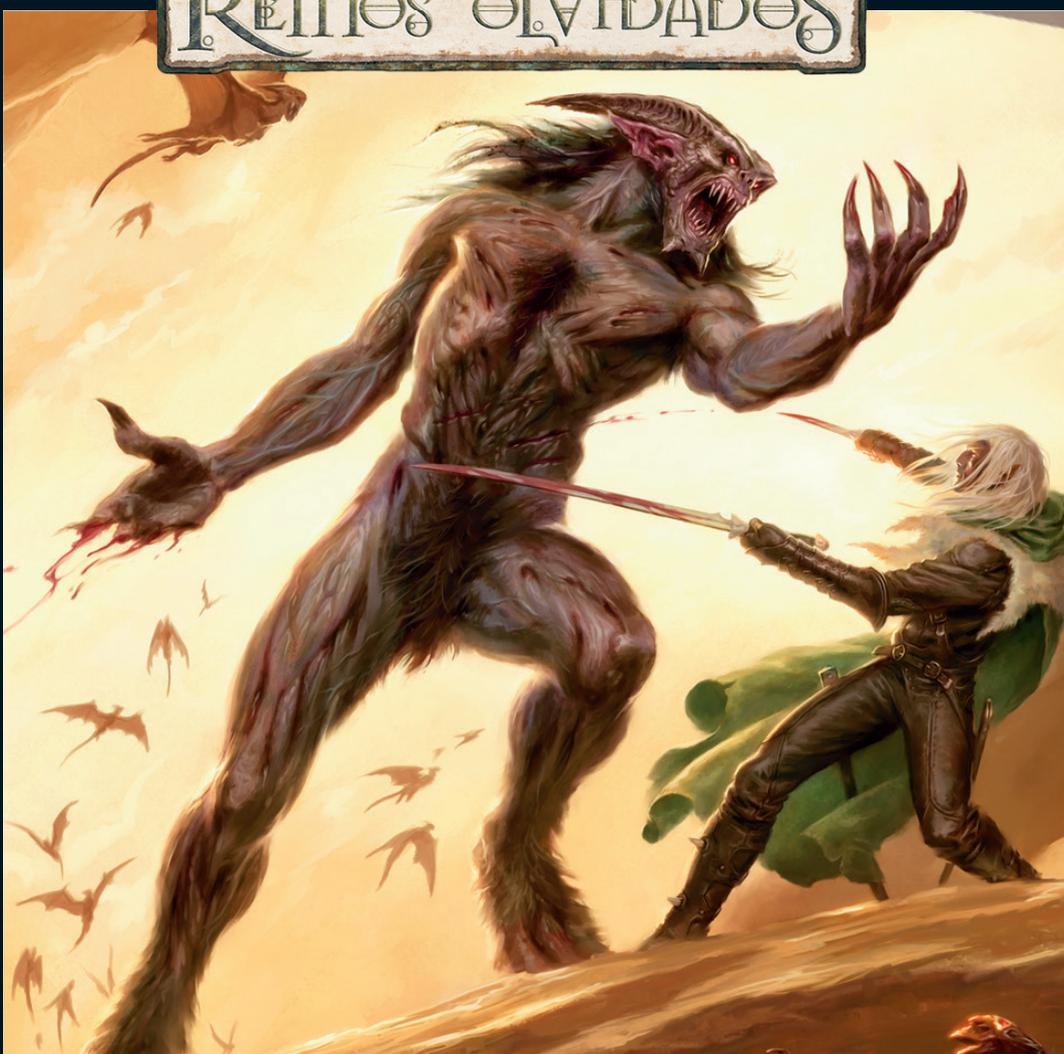


R. A. SALVATORE

La gema del halfling

LA LEYENDA DE DRIZZT

REINOS OLVIDADOS®



EL VALLE DEL VIENTO HELADO · VOLUMEN 3

minotauro



LA GEMA
DEL HALFLING

EL VALLE DEL VIENTO HELADO - VOLUMEN 3

R. A. SALVATORE

minotauro

Título: *La gema de Halfling*

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. © 2022 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 are property of Wizards of the Coast LLC.

Título original: *The Halfling's Gem*

Ilustración de la cubierta: Todd Lockwood

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

© 2022 Editorial Planeta, S.A., sobre la presente edición.

Reservados todos los derechos.

© Traducción: Elena Moreno Gutiérrez

ISBN: 978-84-450-1118-8

Depósito legal: B. 11.994-2022

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).

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

Inscríbete en nuestro boletín de novedades en: www.edicionesminotaur.com

Web: www.edicionesminotaur.com

Blog: <https://www.planetadelibros.com/blog/planeta-fantasy/16>

Facebook/Instagram/Youtube: @EdicionesMinotaur

Twitter: @minotaurolibros

LIBRO I
DE CAMINO A TODAS PARTES

Me muero.

Día tras día, con cada bocanada de aire que respiro, estoy más cerca del final de mi vida. Porque hemos nacido con un tiempo limitado, y cada vez que acerco lentamente la luz que es mi vida a la inevitable oscuridad...

Es algo difícil de recordar, sobre todo cuando sentimos la salud y la fuerza de nuestra juventud, y, aun así, he aprendido que es algo importante que hay que tener presente; no para quejarme o para sentirme melancólico, sino sencillamente porque sólo con la conciencia de que un día moriré puedo empezar a vivir de verdad. Desde luego, no me regodeo en la realidad de mi mortalidad, pero creo que una persona no puede evitar darle vueltas, al menos a nivel subconsciente, a ese imponente espectro hasta que llegue a entender, entender de verdad y admitir, que un día morirá. Que un día abandonará este lugar, esta vida, esta conciencia y esta existencia para ir a lo que sea que nos espera más allá. Porque sólo cuando una persona acepta de forma completa y sincera lo inevitable de la muerte, dejará de temerla.

Hay tanta gente que se queda enganchada a la misma rutina, que repite el ritual diario casi con precisión religiosa. Se convierten en criaturas de simple hábito. En parte se debe a la comodidad que proporciona lo conocido, pero hay otro aspecto, una creencia muy arraigada de que mientras hagan todo igual, todo seguirá igual. Esos rituales son una manera de controlar el mundo que los rodea, pero la verdad es que no es así. Porque aunque repitan exactamente la misma rutina día tras día, la muerte acabará por encontrarlos.

He visto a otras personas que paralizan toda su existencia en torno al mayor de los misterios, que conforman cada momento, cada palabra, en un intento desesperado de buscar respuestas para lo inexplicable. Se engañan a sí mismos, ya sea mediante la interpretación de antiguos textos o por alguna señal oscura que aparece en un acontecimiento natural, y creen que han descubierto la verdad definitiva y que si se comportan de acuerdo con esa verdad, serán recompensados en la otra vida. Ésa debe de ser la mayor manifestación del miedo a la muerte: la creencia equivocada de que podemos dar forma a la eternidad, de que podemos ponerle cortinas a sus ventanas y amueblarla de acuerdo con nuestros deseos más desesperados. Por el camino que me llevó al valle del Viento Helado, me crucé con un grupo de adoradores de Ilmater, el dios del sufrimiento, que eran tan fanáticos en sus creencias que se propinaban golpes unos a otros hasta caer sin sentido, y que recibían de buen grado el tormento, incluso la muerte, en la estúpida creencia de que al hacerlo rendían el máximo tributo a su dios. Creo que se equivocan, aunque, para ser honrados, no puedo saber nada con certeza del misterio que nos aguarda más allá de este envoltorio mortal. Y así, yo también soy una criatura hecha de fe y esperanza. Tengo la esperanza de que Zaknafein ha encontrado la paz y la alegría eter-

nas, y rezo con todo mi corazón para que, cuando yo cruce a mi vez el umbral a la siguiente existencia, vuelva a verlo.

Quizás el mayor mal que veo en esta existencia es el de hombres, supuestamente santos, que se ceban en el miedo a la muerte de la gente corriente para arrebatárles cosas. «¡Dad a la iglesia! —gritan—. ¡Sólo así conseguiréis la salvación!». Aún más sutiles son las muchas religiones que no piden directamente el dinero de una persona, pero que insisten que cualquiera que tenga un buen corazón creyente y que esté destinado a su particular descripción del cielo, daría de buena gana su dinero.

Y desde luego, Toril está repleto de apocalípticos, gente que dice que el fin del mundo está a la vuelta de la esquina y que claman por el arrepentimiento y la postración casi servil.

Contemplo todo esto y suspiro, porque igual que la muerte es el mayor misterio, también es la revelación más personal. Nada sabremos, ninguno de nosotros, hasta que nos llegue el momento y, si somos sinceros y honrados, no podemos convencer a otro con nuestras creencias.

Es un camino que recorreremos solos, pero es un camino al que ya no temo, porque al aceptar lo inevitable, me he liberado de ello. Al reconocer mi mortalidad, he encontrado el secreto para disfrutar de esos siglos, años, meses, días o incluso horas, que todavía me quedan. Ésa es la existencia que puedo controlar, y desperdiciar esas horas preciosas con el miedo a lo inevitable es una estupidez. Y pensar de manera subconsciente que somos inmortales, y por ello no apreciar esas pocas horas preciosas que todos tenemos, es igualmente una estupidez.

No puedo controlar la verdad de la muerte, por mucho que lo intente. Sólo puedo asegurarme de que los momentos que quedan de mi vida sean todo lo ricos que pueden ser.

DRIZZT DO'URDEN

LA TORRE DEL CREPÚSCULO

—Hemos perdido más de un día —gruñó el bárbaro, mientras detenía su caballo y observaba por encima del hombro. El círculo del sol se hundía ya por el horizonte—. ¡El asesino se va alejando de nosotros, incluso ahora!

—Deberíamos confiar en el consejo de Harkle —contestó Drizzt Do'Urden, el elfo oscuro—. Sería incapaz de llevarnos por un camino erróneo. —Como la luz iba desapareciendo, Drizzt se echó sobre los hombros la capucha que le cubría el rostro y sacudió sus cabellos completamente blancos.

Wulfgar señaló hacia un grupo de altos pinos.

—Ése debe de ser el bosque del que nos habló Harkle Harpell, pero no veo torre alguna, ni el menor signo de que en esta desolada tierra jamás se haya erigido ninguna construcción.

Con sus ojos color de espliego, más acostumbrados a observar en la oscuridad, Drizzt examinó intensamente el panorama que se extendía ante él, en busca de alguna pista que pudiera contradecir las palabras de su joven amigo. Estaba convencido de que aquél era el lugar que les había indicado Harkle, ya que

a cierta distancia delante de ellos había un estanque y, detrás de él, se distinguían las espesas copas del bosque de Neverwinter.

—No te desanimes —recordó a Wulfgar—. El mago dijo que la paciencia era el mejor aliado para encontrar el hogar de Malchor. No hace ni una hora que estamos aquí esperando.

—La carretera parece cada vez más larga —murmuró el bárbaro, sin pensar en que los aguzados oídos del drow no se perdían detalle. Drizzt era consciente de que a Wulfgar no le faltaba razón para quejarse, pues un granjero de Longsaddle les había contado que había visto pasar a un hombre, envuelto en una capa oscura, y a un halfling montados en un solo caballo, lo cual les indicaba que el asesino les llevaba más de diez días de ventaja, y avanzaba con rapidez.

Pero Drizzt se había enfrentado a Entreri con anterioridad, y comprendía el reto que tenía por delante. Deseaba toda la ayuda que pudiera encontrar para rescatar a su amigo de las garras de aquel asesino. Por las palabras del granjero, Regis estaba todavía vivo, y Drizzt tenía la completa seguridad de que Entreri no pensaba hacerle daño hasta que llegaran a Calimport.

Harkle Harpell no los habría enviado a aquel lugar sin una buena razón.

—¿Preparamos el campamento para pasar la noche? —preguntó Wulfgar—. En mi opinión, deberíamos volver a la carretera y dirigirnos hacia el sur. El caballo de Entreri lleva doble carga y ahora debe de estar muy fatigado. Si cabalgamos durante toda la noche, podremos reducir la distancia.

Drizzt sonrió a su amigo.

—A estas alturas ya habrán pasado por la ciudad de Aguas Profundas —explicó—, y Entreri habrá adquirido por lo menos

dos nuevos caballos. —Drizzt no añadió nada más sobre el tema, aunque se guardó para sí su temor más profundo: que Entreri se hubiera encaminado hacia el mar.

—¡Entonces, esperar es todavía más absurdo! —protestó con rapidez Wulfgar.

Pero, mientras el bárbaro hablaba, su caballo, un caballo criado por los Harpell, relinchó y, tras acercarse al estanque, levantó una pata en el aire como si estuviera buscando un punto donde apoyarla. En aquel momento, el sol se ocultó definitivamente tras el horizonte, y la luz desapareció. Entonces, en el pálido reflejo del crepúsculo, una torre encantada apareció ante sus ojos sobre la diminuta isla que se alzaba en el centro del estanque, una torre cuya estructura centelleaba como la luz de las estrellas y cuyas retorcidas espirales se elevaban hacia el cielo del atardecer. Era de un color verde esmeralda y parecía misteriosamente acogedora, como si los duendes y las hadas hubieran participado en su creación.

A través del agua, justo por debajo del casco que el caballo de Wulfgar mantenía levantado, apareció un reluciente puente de luz verdosa.

Drizzt descendió de su montura.

—La Torre del Crepúsculo —dijo a Wulfgar, como si desde el principio lo hubiera comprendido. Trazó un camino en el aire con el brazo, para invitar a su amigo a atravesar el puente.

Pero Wulfgar se había quedado atónito ante la aparición de la torre. Sostuvo aún con más fuerza las riendas de su caballo, lo cual hizo retroceder, asustado, al animal.

—Pensé que habías superado el recelo que te inspiraba la magia —se burló Drizzt.

En realidad, Wulfgar, al igual que todos los bárbaros del valle del Viento Helado, había sido educado en la creencia de que los magos eran unos débiles estafadores en los que no se podía confiar. Su gente, orgullosos guerreros de la tundra, medían a los hombres verdaderos por la fuerza de sus brazos, y no por su habilidad en las artes oscuras de la magia. Aun así, durante las muchas semanas que ya llevaban de viaje, Drizzt había ido viendo cómo Wulfgar superaba sus prejuicios y desarrollaba una cierta tolerancia, e incluso curiosidad, por la práctica de la magia.

Con una contracción de sus poderosos músculos, Wulfgar apaciguó a su caballo.

—Sí, claro que lo he superado —masculló, mientras descendía de su montura—. ¡Son los Harpell quienes me preocupan!

Una sonrisa de satisfacción se dibujó en el rostro de Drizzt al comprender de improviso la alarma de su amigo. Él mismo, que había sido criado entre los magos más poderosos y temibles de todos los Reinos, había sacudido incrédulo la cabeza en numerosas ocasiones, mientras permanecían como invitados de aquella excéntrica familia en Longsaddle. Los Harpell poseían una concepción del mundo única y, a menudo, desastrosa; aunque su ánimo no albergaba maldad alguna. Utilizaban su magia de acuerdo con sus puntos de vista..., muy a menudo en contra de la supuesta lógica de los hombres racionales.

—Malchor no es como los demás miembros de la familia, no lo es —aseguró Drizzt a Wulfgar—. No reside en la Mansión de Hiedra y ha actuado en numerosas ocasiones como consejero para varios reyes de las tierras septentrionales.

—Es un Harpell —afirmó Wulfgar de un modo tan terminante que Drizzt no pudo hacer ninguna objeción. Tras sacudir

de nuevo la cabeza y respirar profundamente para calmarse, Wulfgar cogió las riendas de su caballo y empezó a atravesar el puente. Drizzt, con la sonrisa todavía en los labios, se apresuró a seguirlo.

—Harpell —volvió a decir Wulfgar entre dientes en cuanto llegaron a la isla y empezaron a rodear la construcción.

La torre no tenía puerta.

—Paciencia —le recordó Drizzt.

Sin embargo, no tuvieron que esperar demasiado, ya que al cabo de unos segundos oyeron el chirrido de un cerrojo y el crujido de una puerta al abrirse. Al instante, un muchacho de apenas diez años atravesó la roca verde del muro, como si de un espectro transparente se tratara, y echó a andar directamente hacia ellos.

Wulfgar soltó un gruñido y cogió con ambas manos a Aegisfang, su poderoso martillo de guerra, que llevaba apoyado en el hombro. Drizzt se apresuró a posar la mano en el brazo del bárbaro para tranquilizarlo, por miedo a que su fatigado amigo, en plena frustración, se lanzara a un ataque antes de que pudieran averiguar las intenciones del joven.

Cuando el muchacho llegó hasta ellos, pudieron ver con toda claridad que estaba hecho de carne y hueso, que no se trataba de un espectro de otro mundo, y Wulfgar relajó un poco las manos que sostenían el arma. El joven hizo una profunda reverencia ante ellos y les indicó con un ademán que lo siguieran.

—¿Malchor? —inquirió Drizzt.

El chico no respondió, pero volvió a repetir el gesto para que fueran tras él y echó a andar de regreso a la torre.

—Había pensado encontrar a alguien de más edad, si en realidad eres Malchor —prosiguió Drizzt, mientras seguía los pasos del muchacho.

—Dime, ¿qué hacemos con los caballos? —preguntó Wulfgar.

Pero el joven continuó caminando en silencio hacia la torre. Drizzt observó a Wulfgar y se encogió de hombros.

—¡Entrémoslos y dejemos que nuestro mudo amigo se encargue de ellos! —propuso el elfo oscuro.

Pronto descubrieron que al menos una parte del muro de la torre era pura ilusión, y que ocultaba una puerta que los condujo a una estancia amplia y circular, situada en el nivel inferior de la torre. En una de las paredes divisaron varios pesebres, lo que les confirmó que habían hecho bien al entrar los caballos. No se demoraron en atar a los animales y se apresuraron a alcanzar al muchacho, que no había aflojado un instante el paso y ya se introducía por otra puerta.

—Espéranos —gritó Drizzt, mientras atravesaba la abertura; pero al instante descubrió que el guía había desaparecido. Se hallaban ahora en un corredor apenas iluminado que ascendía suavemente y giraba, al parecer, trazando la circunferencia de la torre—. Sólo hay un camino —indicó a Wulfgar, que había entrado tras él, y ambos echaron a andar.

Drizzt supuso que habían recorrido ya un círculo completo y se encontraban en el segundo piso —a tres metros de altura, al menos—, cuando descubrieron al muchacho, que los estaba esperando junto a un oscuro pasadizo lateral que descendía hacia el centro de la construcción. Pero, el muchacho no tomó ese pasadizo y prosiguió su ascensión por el corredor principal.

Wulfgar había perdido ya la paciencia con aquellos juegos secretos, pues su única preocupación era que, con cada minuto que pasaba, Entreri y Regis se alejaban cada vez más. Se separó unos pasos de Drizzt y agarró al chico por el hombro, para obligarlo a dar media vuelta.

—¿Eres Malchor? —preguntó con brusquedad.

El muchacho palideció ante el crudo tono de voz de aquel hombre gigantesco, pero no respondió.

—Déjalo —intervino Drizzt—. Estoy seguro de que no es Malchor, pero pronto encontraremos al dueño de esta torre.

—Desvió la vista hacia el atemorizado joven—. ¿Verdad?

Éste hizo un ligero asentimiento con la cabeza y echó a andar de nuevo.

—Pronto —repitió Drizzt, al escuchar el gruñido de Wulfgar. Con gran precaución, se situó delante del bárbaro para interponerse entre él y el guía.

—Harpell —resopló Wulfgar a sus espaldas.

La inclinación de la pendiente era cada vez más pronunciada y los círculos más estrechos, lo que indicó a ambos amigos que se aproximaban a la cima. Al final, el muchacho se detuvo ante una puerta, la abrió con cuidado y les hizo un gesto para que pasaran.

Drizzt se apresuró para entrar en primer lugar, por miedo a que el enojado bárbaro produjera una pésima primera impresión a su anfitrión, el mago.

En el otro extremo de la estancia, sentado encima de un escritorio y aparentemente esperándolos, vislumbraron a un hombre vigoroso, con el cabello entrecano y muy bien cuidado. Tenía los brazos cruzados sobre el pecho. Drizzt empezó a pro-

nunciar un cordial saludo, pero Wulfgar estuvo a punto de lanzarlo al suelo al precipitarse en la estancia y abalanzarse directamente hacia el escritorio.

Con una mano en la cadera y la otra enarbolando a Aegisfang frente a él, el bárbaro observó al hombre unos instantes.

—¿Eres el mago llamado Malchor Harpell? —inquirió, en un tono de voz que traducía una rabia mal disimulada—. Si no eres tú, ¿dónde diablos podemos encontrarlo?

La carcajada que soltó el hombre pareció surgir directamente de su estómago.

—Por supuesto —respondió, mientras bajaba del escritorio y palmeaba con firmeza a Wulfgar en el hombro—. ¡Prefiero los invitados que no ocultan sus sentimientos con palabras bonitas! —exclamó, a la vez que pasaba ante el atónito bárbaro y se dirigía hacia la puerta..., hacia el muchacho.

—¿Les hablaste?

El chico palideció todavía más y sacudió con énfasis la cabeza.

—¿Ni una sola palabra? —gritó Malchor.

El muchacho empezó a temblar visiblemente, mientras negaba de nuevo con la cabeza.

—No dijo ni una... —empezó Drizzt, pero Malchor lo interrumpió con un gesto.

—Si descubro que pronuncias la más mínima sílaba... —lo amenazó. Luego, dio media vuelta y se alejó un paso, pero cuando supuso que el muchacho se habría relajado ya un poco, volvió a abalanzarse sobre él y a punto estuvo de hacerlo caer al suelo del espanto.

—¿Por qué estás todavía aquí? —preguntó—. ¡Fuera!

La puerta se cerró de golpe antes de que el mago hubiera acabado de hablar. Malchor volvió a soltar una carcajada y la tensión desapareció de sus músculos, mientras regresaba al escritorio. Drizzt se situó junto a Wulfgar, y ambos intercambiaron una mirada de estupefacción.

—Salgamos pronto de este lugar —murmuró Wulfgar a Drizzt, y el drow percibió que su amigo luchaba contra el deseo de saltar sobre el escritorio y estrangular, sin más, a aquel mago arrogante.

Drizzt compartía aquel mismo sentimiento, aunque con menos intensidad, pero sabía que a su debido tiempo conocerían el significado de aquella torre y de sus ocupantes.

—Saludos, Malchor Harpell —dijo, con sus ojos color de espliego clavados en el hombre—. Lamento ver, sin embargo, que tus actos no concuerdan con la descripción que tu primo Harkle nos hizo de ti.

—Os aseguro que soy como Harkle me ha descrito —replicó Malchor con calma—. Bienvenidos seáis, Drizzt Do'Urden y Wulfgar, hijo de Beornegar. Rara vez he tenido invitados tan ilustres en mi humilde torre. —Hizo una profunda reverencia para completar su cortés y diplomático, por no decir correcto, saludo.

—¿Hizo algo equivocado el muchacho? —le espetó Wulfgar.

—No, ha actuado de forma admirable —asintió Malchor—. ¡Ah!, ¿teméis por él? —El mago examinó de arriba abajo al corpulento bárbaro, cuyos músculos seguían tensos por la cólera—. Os aseguro que trato bien al chico.

—No es ésa la impresión que me has dado —replicó Wulfgar.

—Anhela convertirse en mago —explicó Malchor, sin inmuntarse por el tono de voz del bárbaro—. Su padre es un terrateniente poderoso y me ha contratado para que eduque a su hijo. El muchacho demuestra cierto potencial: una mente rápida y un gran amor por este tipo de artes; pero has de comprender, Wulfgar, que la magia no difiere tanto de vuestra propia educación.

La sonrisa que esbozó el bárbaro traducía una opinión muy diferente.

—Disciplina —prosiguió Malchor, impertérrito—. Sea lo que sea lo que hagamos en la vida, la disciplina y el control sobre nuestros actos son la medida definitiva de nuestros progresos. El muchacho tiene grandes aspiraciones y empieza a poseer un cierto poder que no llega a comprender. Pero si no es capaz de mantener sus pensamientos en silencio durante un mes, no voy a malgastar mi precioso tiempo en él. Me parece que tu compañero me comprende.

Wulfgar desvió la vista hacia Drizzt, que permanecía relajado a su lado.

—Sí, lo comprendo —le respondió el elfo oscuro—. Malchor ha puesto a prueba al muchacho, ha puesto a prueba su habilidad para obedecer órdenes y pretende conocer de ese modo la profundidad de sus anhelos.

—¿Me considero pues perdonado? —les preguntó el mago.

—Eso no es importante —gruñó Wulfgar—. No hemos venido para luchar en las batallas de un muchacho.

—Por supuesto —respondió Malchor—. Harkle me ha dicho que vuestro asunto os urge. Volved a los establos y aseas. El chico está preparando la cena. Irá a buscaros cuando sea la hora de comer.

—¿Tiene algún nombre ese muchacho? —preguntó Wulfgar con evidente sarcasmo.

—Todavía no se ha ganado ninguno —fue la breve respuesta de Malchor.

Aunque estaba ansioso por emprender de nuevo el camino, Wulfgar no podía negar que Malchor Harpell les había preparado una mesa espléndida. Tanto él como Drizzt dieron buena cuenta de la comida, conscientes de que aquél iba a ser, con toda probabilidad, el único ágape digno que iban a hacer en muchos días.

—Pasaréis aquí la noche —les dijo Malchor en cuanto acabaron de comer—. Una cama mullida os sentará bien —añadió, ante la mirada malhumorada que le lanzó Wulfgar—. Y os prometo que saldréis mañana a primera hora.

—Nos quedaremos, y te estamos muy agradecidos —respondió Drizzt—. Seguro que esta torre será mucho más acogedora que el frío y duro suelo del exterior.

—Excelente —prosiguió Malchor—. Así pues, venid conmigo. Tengo algunos objetos que pueden ayudaros en vuestra búsqueda. —Los condujo fuera de la estancia y descendieron por el empinado corredor hasta los niveles inferiores de la construcción. Mientras caminaban, Malchor fue contando a sus invitados el origen de la torre y sus características. Al final, giraron por uno de los oscuros pasadizos laterales y atravesaron una pesada puerta.

Drizzt y Wulfgar se vieron obligados a detenerse en el umbral durante largo rato para asimilar la maravillosa visión que

hallaron delante de ellos, pues habían llegado al tesoro de Malchor, una colección de objetos mágicos o de otro tipo, de la mejor calidad que el mago había encontrado a lo largo de sus numerosos años de viajes. Allí había espadas y pulidas armaduras de cuerpo entero, un resplandeciente escudo de mithril y la corona de un rey fallecido. De las paredes colgaban tapices antiguos y una vasija de cristal repleta de piedras preciosas y joyas de incalculable valor, que brillaba a la vacilante luz de las antorchas. Malchor se había acercado a un armario situado al otro extremo de la estancia y, cuando Wulfgar y Drizzt desviaron la vista hacia él, lo vieron sentado encima de él haciendo juegos malabares con tres herraduras. Mientras lo observaban, añadió una más, y prosiguió como si tal cosa con su juego, haciéndolas danzar arriba y abajo.

—He invocado un hechizo en estas cuatro herraduras que hará que vuestros corceles cabalguen con más rapidez que cualquier otro animal en el mundo —les explicó—. Su efecto es limitado, pero os permitirá llegar a Aguas Profundas, lo cual compensará el retraso que podáis llevar por haberos desviado hasta aquí.

—¿Dos herraduras por caballo? —preguntó Wulfgar, siempre receloso.

—No funcionaría —respondió Malchor, mostrando una gran tolerancia hacia el fatigado y joven bárbaro—, ¡a menos que desees que tu caballo se levante y corra como un humano! —Soltó una carcajada, pero el gesto malhumorado no desapareció del rostro de Wulfgar—. No temas. —Malchor se aclaró la garganta al ver que su broma no había tenido éxito—. Tengo otro juego completo. —Volvió la vista hacia Drizzt—. He oído decir

que pocos seres son tan ágiles como los elfos oscuros. Y, aquellos que han visto a Drizzt Do'Urden en plena batalla y en plena acción, dicen que supera incluso a la mayoría de sus semejantes.

Sin interrumpir en ningún momento el ritmo de su juego malabar, lanzó una de las herraduras a Drizzt. El drow la cogió con facilidad y, con el mismo movimiento, se la devolvió.

Al instante, el mago lanzó la segunda, y luego la tercera, y Drizzt, sin apartar un momento la vista de Malchor, las fue devolviendo una tras otra.

La cuarta herradura fue lanzada por lo bajo y obligó a Drizzt a agacharse hasta el suelo para poder atraparla, pero el drow estaba concentrado en la tarea y no perdía ni un movimiento, siguiendo en todo momento el compás del juego.

Wulfgar observaba la escena con curiosidad, y se preguntaba qué motivos tendría el mago para poner a prueba al drow.

Malchor rebuscó en el armario y extrajo el segundo juego de herraduras.

—La quinta —advirtió, mientras se la lanzaba a Drizzt. El drow permaneció impassible, atrapó la herradura con agilidad y volvió a lanzarla en línea recta.

—¡Disciplina! —exclamó Malchor con vigor, dirigiéndose a Wulfgar—. ¡Demuéstrame, drow! —ordenó, a la vez que le lanzaba, en rápida sucesión, la sexta, la séptima y la octava. Drizzt esbozó una mueca al ver aproximarse los objetos, dispuesto a aceptar el desafío. Sus manos empezaron a moverse como en un torbellino y, al instante, tuvo las ocho herraduras subiendo y bajando en plena armonía. Mientras otorgaba al juego malabar un ritmo fácil, Drizzt empezó a comprender la estrategia del mago.