

R.A. SALVATORE

El siervo de la Piedra

LA LEYENDA DE DRIZZT

REINOS OLVIDADOS®



LOS MERCENARIOS · VOLUMEN 1

minotauro



EL SIERVO
DE LA PIEDRA
LOS MERCENARIOS I

R. A. SALVATORE

minotauro

Los mercenarios nº 01/03 El siervo de la Piedra

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.

© 2024 Wizards of the Coast LLC. 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: *Servant of the Shard*

Ilustración de la cubierta: Todd Lockwood

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

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

Reservados todos los derechos.

Traducción: © Joana Claverol

ISBN: 978-84-450-1123-2

Depósito legal: B. 6135-2023

Printed in EU / Impreso en UE.

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



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

Visit our web site at www.wizards.com

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

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

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



Inscríbete en nuestra newsletter en: www.edicionesminotauro.com

Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro

Twitter: @minotaurolibros

UNA MIRADA INTROSPECTIVA

Dwahvel Tiggerwillies entró de puntillas en la pequeña y oscura sala situada en la parte posterior de la planta baja de su establecimiento: La Ficha de Cobre. Dwahvel era una hembra halfling de lo más competente; astuta, buena con las dagas y, sobre todo, muy lista. No tenía por costumbre andar tan cautelosamente en ese local, que era tan seguro como podía serlo una casa en Calimport. Después de todo, ése era Artemis Entreri y ningún sitio del mundo era realmente seguro cuando el asesino estaba en él.

Cuando Dwahvel entró, Entreri se paseaba impaciente y no pareció reparar en la llegada de la halfling. Dwahvel lo miró con curiosidad. Sabía que últimamente Entreri tenía los nervios a flor de piel y ella era una de las pocas personas ajenas a la casa Basadoni que estaban al tanto de lo que ocurría en esa cofradía. Los elfos oscuros estaban actuando en las calles de Calimport y Entreri era su hombre de paja. Si Dwahvel tenía alguna idea preconcebida de lo terribles que podían llegar a ser los drows, una sola mirada a Entreri hubiera bastado para con-

firmar esas sospechas. El asesino nunca había sido del tipo nervioso —Dwahvel dudaba que ahora lo fuera— ni tampoco de los que tenían conflictos interiores.

Lo más curioso del caso era que Entreri la había hecho su confidente. No era nada propio de él. No obstante, Dwahvel no creía que se tratara de una trampa. Por sorprendente que resultara, era exactamente lo que parecía ser. Entreri hablaba tanto consigo mismo como con ella para aclararse las ideas y por alguna razón, que a Dwahvel se le escapaba, permitía que ella lo oyera pensar en voz alta.

La halfling se sentía muy halagada, aunque era consciente del potencial peligro que entrañaba la situación. Con ese inquietante pensamiento en mente, la jefa de cofradía tomó silenciosamente asiento en una silla y escuchó con atención, buscando pistas o indicios. La primera, realmente sorprendente, la descubrió al echar un vistazo a una silla colocada contra la pared posterior de la sala y ver en ella una botella medio vacía de whisky de las Moonshaes.

—Me los encuentro en cada esquina de cada calle de esta maldita ciudad —decía Entreri—. Fanfarrones que exhiben sus cicatrices y sus armas como prendas de honor, hombres y mujeres tan obsesionados por la reputación, que han olvidado cuál es su verdadera meta. No son más que arribistas con ambición de fama.

Aunque no hablaba arrastrando las palabras como un borracho, Dwahvel se dio cuenta de que Entreri había bebido.

—¿Desde cuándo a Artemis Entreri le preocupan los rateros de las calles? —inquirió la halfling.

El asesino dejó de pasearse por la habitación y la miró con cara inexpresiva.

—Los veo y me fijo en ellos porque soy perfectamente consciente de que mi reputación me precede. Debido a ella, muchos de los que rondan por las calles estarían encantados de clavarme una daga en el corazón —replicó Entreri, paseándose de nuevo—. ¡Imagina qué prestigio para quien me mata! Saben que me he hecho mayor y creen que soy más lento que antes, lo cual es cierto; ya no me muevo con la misma rapidez que hace diez años.

Dwahvel entrecerró los ojos al oír tan sorprendente confesión.

—No obstante, aunque mi cuerpo haya envejecido y sea más torpe que antes, soy más astuto —prosiguió Entreri—. A mí también me preocupa la reputación, pero no tanto como antes. En el pasado, mi meta era ser el mejor de mi profesión, derrotar a mis enemigos con las armas y con la astucia; deseaba convertirme en el perfecto guerrero. Fue necesario que un elfo oscuro, al cual desprecio, me mostrara cuán equivocado estaba. Mi estancia en Menzoberranzan como invitado a la fuerza de Jarlaxle fue una prueba de humildad, me mostró lo absurdo de mi fanatismo en querer ser el mejor, así como la futilidad de un mundo lleno de aquello que yo tanto ansiaba ser. En Menzoberranzan me vi reflejado en los drows: guerreros tan insensibles a todo lo que los rodeaba, tan obsesionados por su objetivo, que eran incapaces de gozar siquiera un poco del camino que debía llevarlos hasta su meta.

—Son drows. Nosotros no podemos entender sus verdaderas motivaciones —apuntó Dwahvel.

—Su ciudad es un lugar muy hermoso, mi menuda amiga, con tal poder que no puedes ni imaginarlo —replicó Entreri—. No obstante, es una ciudad vacía y hueca, desprovista de toda

pasión excepto el odio. Mi estancia en esa ciudad de veinte mil asesinos me cambió, hizo temblar los cimientos de mi existencia. Después de todo, ¿qué sentido tiene?

Dwahvel entrelazó los dedos de sus manos menudas y regordetas y se las llevó a los labios mientras estudiaba con atención al hombre. ¿Entreri le estaba anunciando su retirada? ¿Estaba renegando de la vida que había llevado, de la gloria que había alcanzado? La halfling lanzó un quedo suspiro, sacudió la cabeza y dijo:

—Todos nos preguntamos lo mismo, ¿no crees? Vivimos para alcanzar oro, respeto, bienes materiales, poder o...

—Sí, claro —la interrumpió Entreri fríamente—. Ahora me conozco mejor a mí mismo y sé cuáles de los desafíos que se me plantean son verdaderamente importantes. Aún no sé dónde espero ir, qué retos me quedan, pero ahora comprendo que lo importante es disfrutar del camino que me llevará hasta allí.

»¿Realmente me importa mantener mi reputación? —prosiguió Entreri, justo cuando Dwahvel estaba a punto de preguntarle si tenía alguna idea de adónde le conducía su camino, lo que, dado el poder de la cofradía Basadoni, sería una información importante—. ¿Deseo seguir siendo considerado el mejor asesino de Calimport?

»Sí, deseo ambas cosas, pero no por las mismas razones por las que esos estúpidos se pavonean por las esquinas ni por las mismas razones por las que muchos de ellos intentarían matarme sólo para acabar muertos en el arroyo. Si yo me preocupo de mi reputación es porque me permite ser mucho más eficaz en mi oficio. Me gusta que me conozcan, pero únicamente porque de ese modo mis enemigos me temen más, me temen

más allá de lo racional y más allá de los límites de lo que dicta la prudencia. Incluso aunque vayan a por mí, me tienen miedo. En lugar de sentir un sano respeto, el miedo los paraliza, lo que hace que continuamente se cuestionen sus propios movimientos. Yo soy capaz de utilizar ese miedo contra ellos. Me basta con un simple bluf o una finta para que la duda los conduzca a una posición completamente errónea. Puesto que soy capaz de fingir vulnerabilidad y usar mis ventajas contra los incautos, en las ocasiones en las que soy realmente vulnerable, los cautos no me atacan de manera agresiva.

Entreri hizo una pausa y asintió mientras ponía en orden sus pensamientos.

—Es una posición ciertamente envidiable —comentó la halfling.

—Que los estúpidos vengan a por mí, uno tras otro, en una línea interminable de ansiosos asesinos —prosiguió Entreri—. Por cada uno que mato, gano en sabiduría y la sabiduría me hace más fuerte.

El asesino se golpeó el muslo con el sombrero —una curiosa chistera negra de ala estrecha— y lo hizo girar por el brazo hacia arriba con un giro de muñeca, de modo que rodó sobre su hombro hasta quedar posado sobre su cabeza, complementando el distinguido corte de pelo que acababa de hacerse. Fue entonces cuando Dwahvel reparó en que Entreri también se había recordado la espesa barba de chivo que solía llevar, dejando sólo un fino bigote y una línea de pelo bajo el labio inferior que al llegar al mentón se bifurcaba formando una T invertida.

Entreri miró a la halfling, le guiñó un ojo con aire malicioso y abandonó el local.

Dwahvel se preguntó qué significaba todo eso. Desde luego se alegraba de que el asesino se hubiera aseado, pues sabía por experiencia que las pocas ocasiones en las que se le veía desaliñado era signo de que estaba perdiendo el control y, peor todavía, el corazón.

Dwahvel se quedó sentada largo rato, pensativa, golpeándose levemente el labio inferior con sus manos entrelazadas, mientras se preguntaba por qué Artemis Entreri la había hecho partícipe de ese espectáculo, por qué habría sentido la necesidad de abrirse a ella, a otra persona, o incluso a él mismo. La halfling se dio cuenta de que Entreri había tenido una revelación y, de pronto, cayó en la cuenta de que ése también era su caso: Artemis Entreri era un amigo.

LA VIDA EN LA SENDA OSCURA

—¡Más rápido! ¡Más rápido, te digo! —chilló Jarlaxle. El drow movió un brazo a gran velocidad, arrojando una andanada al parecer inagotable de dagas contra el asesino, que las eludía y rodaba sobre sí mismo.

Entreri blandía furiosamente daga y espada —un arma de factura drow que no le volvía loco precisamente— hacia adentro y hacia afuera a fin de parar los proyectiles y desviarlos, sin dejar ni un momento de mover los pies, corriendo de un lado al otro. El asesino buscaba una abertura en la soberbia postura defensiva de Jarlaxle, reforzada por el constante flujo de dagas que éste arrojaba.

—¡Una abertura! —gritó el mercenario drow, lanzando una, dos y tres dagas más.

Entreri movió la espada hacia el otro lado, aunque sabía que la valoración de su rival era correcta. No obstante, se zambulló y rodó sobre sí mismo, haciéndose un ovillo para tratar de proteger las zonas vitales.

—¡Excelente, excelente! —le felicitó Jarlaxle cuando Entreri se levantó de nuevo tras recibir un solo impacto.

Tenía una daga clavada en un pliegue de la capa, en vez de en la carne.

Entreri notó la punta de la daga contra la parte posterior de la pierna al levantarse. Temiendo que lo hiciera tropezar, lanzó al aire su propia daga, se desprendió rápidamente de la capa y, en el mismo movimiento, hizo ademán de arrojarla a un lado.

Pero entonces tuvo una idea y, en lugar de desembarazarse de la capa, empuñó su mortífera daga y se la colocó entre los dientes. Entonces empezó a girar lentamente alrededor del drow agitando la capa, un piwafwi drow, como si fuera un escudo contra los proyectiles.

—Improvisación —dijo Jarlaxle con una sonrisa y en un tono de evidente admiración—. El sello del verdadero guerrero. —Pero aún no había acabado de hablar cuando ya movía de nuevo el brazo. Cuatro dagas volaron por el aire hacia el asesino.

Entreri reaccionó y dio una vuelta completa, al principio de la cual arrojó la capa y la recogió al completarla. Una daga resbaló sobre el suelo, otra le rozó la cabeza, mientras que las otras dos se enredaban en la tela, reuniéndose con la que ya estaba clavada.

El asesino continuó agitando la prenda, pero, debido al peso de las tres dagas, ya no ondeaba con ligereza.

—No creo que sea un escudo muy adecuado —comentó Jarlaxle.

—Hablas mejor de lo que luchas. Mala combinación —replicó Entreri.

—Hablo porque me gusta luchar, mi rápido amigo.

Nuevamente, el mercenario drow movió un brazo, pero Entreri estaba en marcha. Con un brazo totalmente extendido mantenía la capa lejos de su cuerpo, para evitar tropezar con

ella. El humano dio una voltereta hacia adelante y salvó la distancia que los separaba en un abrir y cerrar de ojos.

Jarlaxle lanzó una daga, que rozó la espalda de Entreri, cogió otra, que llevaba sujeta a un brazaletes mágico y torció la muñeca al mismo tiempo que pronunciaba una orden. La daga obedeció al punto, convirtiéndose en una espada. Cuando Entreri lo atacó con la intención de hundirle la espada en el vientre, el drow ya tenía una parada lista.

En vista de eso, el asesino no se levantó y avanzó por el suelo a rastras, agitando la capa en círculo para enredarla en las pantorrillas de su rival. Jarlaxle se apartó rápidamente y casi consiguió eludir el ataque, pero una de las dagas clavadas en la capa se le enganchó en una bota, haciéndolo caer de espaldas. Como todos los de su raza, Jarlaxle era muy ágil, pero también lo era Entreri. El humano se levantó y se abalanzó sobre el drow, al que lanzó una estocada.

Jarlaxle la paró velozmente y las espadas de ambos entrec chocaron. Para asombro del drow, la espada del asesino salió volando. Jarlaxle entendió lo sucedido cuando la mano que Entreri tenía ahora libre le agarró el antebrazo y lo inmovilizó, impidiéndole usar su arma.

Con la otra mano empuñaba la mortífera daga con gemas incrustadas. Entreri tenía una abertura y la posibilidad de asestar el golpe; Jarlaxle no podría pararlo ni eludirlo. De pronto, el asesino se sintió invadido por una oleada de desaliento, una abrumadora sensación de desesperanza total y completa. Era como si alguien hubiera penetrado en su mente y se dedicara a esparcir todos sus pensamientos, deteniendo todos sus reflejos. Aprovechando la inevitable pausa, Jarlaxle adelantó el otro bra-

zo, impulsó una daga contra el vientre de su rival y se apartó de un brinco.

El aluvión de emociones discordantes y paralizantes seguía causando estragos en la mente de Entreri. Sin ser apenas consciente de sus actos, retrocedió tambaleándose y, cuando empezó a ver con más claridad, se sorprendió al encontrarse en el otro extremo de la pequeña habitación, sentado contra la pared, frente a un sonriente Jarlaxle.

Entreri cerró los ojos y, con gran esfuerzo, puso orden en su mente. El asesino supuso que Rai'gy había intervenido. El mago drow había lanzado tanto sobre Entreri como sobre Jarlaxle hechizos de protección para que pudieran luchar el uno contra el otro como si les fuera la vida en ello, pero sin peligro de hacerse daño. Pero el mago no se veía por ninguna parte, por lo que Entreri se dijo que, seguramente, Jarlaxle había usado uno de los inagotables trucos que escondía en la manga. Tal vez había utilizado su última adquisición mágica —la poderosa Crenshinibon— para hacerle perder la concentración.

—Quizás sí que estás perdiendo facultades —comentó el mercenario drow—. ¡Qué lástima! Menos mal que ya conseguiste derrotar a tu más acérrimo enemigo, porque Drizzt Do'Urden seguiría siendo joven por muchos siglos.

Entreri fingió mofarse de estas palabras, aunque, en realidad, la idea lo carcomía por dentro. Él había vivido toda su vida rozando la perfección, estando en todo momento preparado. Incluso ahora, con casi cuarenta años, estaba seguro de poder vencer a casi cualquier enemigo, ya fuese con su habilidad con las armas o con la astucia, preparando de antemano el campo de

batalla. El asesino se resistía a ir perdiendo facultades, especialmente ese toque de genialidad que había marcado su vida.

Entreri quería negar las palabras de Jarlaxle, pero no podía, pues en el fondo de su corazón sabía que, de no haber sido por los poderes psíquicos de Kimmuriel Oblondra, Drizzt habría sido proclamado vencedor.

—No me has vencido limpiamente —le espetó el asesino, negando con la cabeza.

Jarlaxle se acercó a él, entrecerrando peligrosamente sus relucientes ojos en una expresión de amenaza e ira. Era una expresión ciertamente insólita en el hermoso rostro del siempre ponderado jefe del grupo de mercenarios drows.

—¡Yo tengo esto! —exclamó Jarlaxle, al mismo tiempo que se abría la capa y mostraba a Crenshinibon, la Piedra de Cristal, que asomaba por un bolsillo—. No lo olvides nunca. Sin esto, es muy posible que pudiera vencerte; aunque eres bueno, amigo mío, mejor que cualquier humano que haya conocido. Pero con Crenshinibon en mi poder... no eres más que un simple mortal. En comunión con Crenshinibon puedo destruirte con un simple pensamiento. Nunca lo olvides.

Entreri bajó los ojos, tratando de asimilar las palabras y el tono, así como la insólita expresión que se reflejaba en el rostro del drow, por lo general risueño. ¿En comunión con Crenshinibon?... ¿Un simple mortal? ¿Qué significaba eso, por los nueve infiernos? Nunca lo olvides, había dicho Jarlaxle y, ciertamente, era una lección que Entreri pensaba tener muy presente.

Cuando alzó de nuevo la mirada, Jarlaxle mostraba su rostro habitual: una expresión de astucia, ligeramente divertida, que

decía a quienes lo miraban que ese ladino drow sabía más de lo que admitía, más de lo que debería saber.

El aspecto nuevamente relajado de Jarlaxle recordó a Entreri que esos lances que disputaban eran toda una novedad. El jefe mercenario se negaba a batirse con nadie excepto con él. Rai'gy se había quedado con la boca abierta cuando Jarlaxle le comunicó sus intenciones de enfrentarse regularmente a Entreri.

Entreri comprendía la idea que se ocultaba tras esa decisión. Si Jarlaxle sobrevivía era, en parte, porque seguía siendo un misterio incluso para quienes lo rodeaban. Nadie era capaz de penetrar esa coraza de reserva. El drow conseguía desconcertar tanto a amigos como a enemigos y, sin embargo, a él, Artemis Entreri, le estaba revelando muchas cosas.

—Esas dagas no eran más que una ilusión —dijo el asesino, sintiéndose nuevamente a gusto y adoptando su habitual expresión de astucia.

—En tu mente, tal vez —replicó el elfo oscuro con su típico hermetismo.

—Eran una ilusión —insistió Entreri—. Es imposible que llevaras tantas y ninguna magia podría crearlas tan rápidamente.

—Sea —concedió Jarlaxle—, aunque te recuerdo que oíste cómo sonaban al chocar contra tus propias armas y notaste el peso cuando te atravesaron la capa.

—Me pareció que lo oía —lo corrigió Entreri, preguntándose si, al fin, había encontrado una rendija en el inacabable juego de adivinanzas del drow.

—¿Y no es lo mismo? —Jarlaxle se echó a reír y el sonido sonó ominoso en los oídos de Entreri.

El asesino alzó la capa y vio varias dagas —dagas metálicas muy sólidas—, todavía clavadas en los pliegues, así como varios agujeros en la tela.

—Algunas sólo eran una ilusión —insistió aunque sin convicción.

Jarlaxle se limitó a encogerse de hombros. El drow nunca revelaba sus secretos.

Lanzando un suspiro de exasperación, Entreri se dispuso a marcharse.

—Amigo mío, ten siempre presente que una ilusión puede matarte si crees en ella —le dijo Jarlaxle a su espalda.

Entreri se detuvo y lanzó al drow una sombría mirada. No estaba acostumbrado a que lo avisaran o amenazaran de manera tan directa, aunque también sabía que las amenazas del mercenario drow nunca eran vanas.

—Y la realidad puede matarte tanto si crees en ella como si no —replicó el asesino, y se encaminó hacia la puerta.

Entreri se marchó sacudiendo la cabeza, frustrado y, al mismo tiempo, intrigado. Con Jarlaxle, siempre sucedía lo mismo, y lo más sorprendente era que justamente ese aspecto del inteligente drow era el que más le atraía.

Ésa es, transmitió por gestos Kimmuriel Oblondra a Rai'gy y Berg'inyon Baenre, que acababa de incorporarse al ejército de Bregan D'aerthe que actuaba en la superficie.

Como hijo favorito de la casa más poderosa de Menzoberranzan, Berg'inyon había tenido todo el mundo drow a sus pies, al menos tanto como podía tenerlo un varón en la sociedad

de Menzoberranzan. Pero su madre, la poderosa matrona Baenre, había muerto dirigiendo un ataque contra un reino enano que acabó en desastre y sumió a la gran ciudad drow en el más absoluto caos. En esa época de total confusión y miedo, Berg'inyon se había unido a Jarlaxle y a su escurridiza banda de mercenarios llamada Bregan D'aerthe. Berg'inyon era uno de los mejores guerreros de la ciudad y pertenecía a la aún poderosa casa Baenre, por lo que fue acogido en la banda con los brazos abiertos y fue subiendo escalones dentro de la misma muy rápidamente, hasta alcanzar el grado de lugarteniente. Así pues, no estaba bajo las órdenes de Rai'gy y de Kimmuriel, sino que era su igual. Ahora estaba en una especie de misión de entrenamiento.

El drow observó a la humana que Kimmuriel señalaba; una curvilínea hembra vestida como una puta callejera.

¿Has leído sus pensamientos?, inquirió Rai'gy, realizando complicados gestos con los dedos, que se complementaban a la perfección con las variadas expresiones y muecas de sus hermosas y angulosas facciones drow.

Es una espía Raker, aseguró silenciosamente Kimmuriel a sus compañeros. *La coordinadora del grupo. Todos pasan junto a ella para comunicarle qué han averiguado.*

Berg'inyon rebulló nervioso, sintiéndose incómodo por las revelaciones del extraño Kimmuriel, poseedor de extraños poderes. El joven esperó que Kimmuriel no le estuviera leyendo los pensamientos, pues se estaba preguntando cómo podía Jarlaxle sentirse seguro con él cerca. Kimmuriel era capaz de penetrar en la mente de otros al parecer con la misma facilidad con la que él, Berg'inyon, entraba por una puerta abierta. El guerrero soltó una risita, que enmascaró como un ataque de tos,

al pensar que el inteligente Jarlaxle habría colocado una trampa en la puerta de su mente. También él tendría que aprender la técnica, si es que existía, para mantener a raya a Kimmuriel.

¿Sabéis dónde pueden estar los otros?, preguntó Berg'inyon en lenguaje gestual.

¿Estaría el espectáculo completo si no lo supiéramos?, fue la respuesta de Rai'gy. El mago sonrió de oreja a oreja y los tres elfos oscuros mostraron expresiones arteras y hambrientas.

Kimmuriel cerró los ojos y respiró profundamente, tratando de calmarse. Rai'gy siguió su ejemplo y sacó de una de las múltiples bolsas que llevaba al cinto una pestaña incrustada en un trozo de goma arábica. Entonces, volviéndose hacia Berg'inyon empezó a agitar los dedos. Instintivamente, el guerrero drow se encogió, como haría la mayoría de la gente si un mago drow empezara a lanzar un hechizo en su dirección.

Conjurado el primer encantamiento, Berg'inyon se tornó invisible y desapareció. Rai'gy empezó a conjurar un nuevo hechizo, esta vez destinado a hacerse con el control de la mente de la espía y capturarla.

La mujer se estremeció y, por un momento, pareció que el hechizo surtía efecto. No obstante, se liberó de él y miró nerviosamente a su alrededor, alertada.

Rai'gy gruñó y se dispuso a tejer de nuevo el hechizo. El invisible Berg'inyon lo miraba fijamente con una sonrisa casi burlona (ventajas de ser invisible). El mago siempre rebajaba a los humanos y los calificaba con todos los sinónimos posibles de basura y carroña en idioma drow. Rai'gy se mostraba sorprendido de que esa humana hubiera resistido su encantamiento —toda una hazaña mental—, aunque, tal como vio Berg'inyon, el retorcido

mago había preparado más de un hechizo. Si no hubiera habido ninguna resistencia, con uno habría bastado.

Esta vez, la mujer dio un paso adelante y quedó paralizada a media zancada.

¡Ve!, ordenó Kimmuriel con los dedos. Mientras gesticulaba, con el poder de la mente abría la puerta entre los tres drows y la mujer. De pronto, allí estaba ella, aunque, en realidad, seguía en la calle a unos pocos pasos de distancia. Berg'inyon dio un brinco hacia ella, la agarró y la arrastró hacia el espacio extradimensional. Kimmuriel cerró la puerta.

Todo había ocurrido tan rápidamente que, si alguien lo hubiese visto, habría creído que la mujer simplemente se había esfumado.

El psionicista alzó una delicada mano negra hacia la frente de su víctima y ambas mentes se fundieron. Kimmuriel sentía el horror de la mujer pues, aunque su cuerpo físico se hallaba en estasis, su mente continuaba funcionando y se daba cuenta de que se hallaba frente a elfos oscuros.

Kimmuriel se recreó en ese terror sólo un instante, disfrutando por completo del espectáculo. Acto seguido, empezó a derramar sobre su víctima energía psiónica, envolviéndola en una armadura de energía cinética absorbente con la técnica que había perfeccionado en el curso del enfrentamiento entre Entreri y Drizzt Do'Urden.

Al acabar, asintió con la cabeza.

Berg'inyon se hizo de nuevo visible y su excelente espada drow ya atravesaba la garganta de la mujer, pues el ataque disipó casi de inmediato la magia defensiva que le proporcionaba el hechizo de invisibilidad de Rai'gy. El guerrero drow empezó

a ejecutar una danza, clavando y cortando con sus dos espadas, hundiéndolas con saña y llegando incluso a descargar un potente mandoble contra la cabeza de la mujer.

Pero no saltó ni un chorro de sangre ni hubo gruñidos de dolor, pues la armadura conjurada por Kimmuriel absorbía todos los golpes, captando y reteniendo la tremenda energía que le ofrecía la brutal danza del guerrero drow.

Éste siguió atacando varios minutos más, hasta que Rai'gy le advirtió que el hechizo de control sobre la mujer estaba a punto de disiparse. Berg'inyon retrocedió y Kimmuriel volvió a cerrar los ojos mientras el mago se disponía a lanzar otro encantamiento.

Tanto Berg'inyon como Kimmuriel esbozaron unas siniestras sonrisas cuando Rai'gy sacó una diminuta bola de guano de murciélago que desprendía un aroma sulfuroso. Acto seguido, la introdujo con un dedo en la boca de la mujer y pronunció las palabras mágicas. Un fuerte resplandor se encendió en la parte posterior de la boca de la víctima, tras lo cual desapareció por su garganta.

Kimmuriel abrió una segunda puerta dimensional en el mismo lugar de la acera y Rai'gy empujó violentamente a la mujer hacia allí.

Kimmuriel canceló la puerta y los tres observaron, divertidos.

El hechizo de control desapareció y la mujer trastabilló. Trató de gritar, pero sólo pudo toser violentamente, pues la garganta le ardía. Una extraña expresión, de absoluto terror, invadió su rostro.

Siente la energía que contiene la barrera cinética, explicó Kimmuriel. Ya no la retiene, es su propia voluntad la que le impide liberarse.

¿Por cuánto tiempo?, preguntó inquieto Rai'gy, pero Kimmuriel se limitó a sonreír y a indicarles por gestos que miraran y se divirtieran.

La mujer echó a correr. Los tres elfos drows se fijaron en la gente que se movía a su alrededor; algunas personas se aproximaban a ella con cautela —probablemente otros espías—, otras simplemente parecían curiosas y, las más, procuraban apartarse, asustadas.

Durante todo el tiempo, la mujer intentaba gritar, pero la ardiente sensación en la garganta sólo le permitía toser. Tenía los ojos muy abiertos en una deliciosa mirada de absoluto terror. Era evidente que sentía la tremenda energía almacenada en su interior, de la que pugnaba por liberarse, pero sin saber cómo hacerlo.

La mujer no pudo contener la barrera cinética y, al percatarse del problema, su miedo se tornó en confusión. Súbitamente, el terrible asalto de Berg'inyon se desató contra la mujer en toda su brutalidad: todos los tajos y las estocadas, el mandoble contra la cabeza y la espada clavada en el corazón. Los que miraban vieron que se desmoronaba entre borbotones de sangre que manaban de cara, cabeza y pecho.

La mujer se desplomó casi al instante, pero antes de que nadie pudiera reaccionar, salir corriendo o acudir en su ayuda, el hechizo final de Rai'gy —una bola de fuego de efecto retardado— estalló, inmolando a la mujer, ya muerta, y a muchos de los que la rodeaban.

Los observadores más alejados contemplaron incrédulos los cuerpos carbonizados tanto de amigos como de inocentes transeúntes, con una expresión del más puro terror que llenó de gozo a los implacables elfos oscuros.

Un magnífico espectáculo, sí señor.

A Berg'inyon el espectáculo le sirvió como recordatorio de que debía cuidarse muy mucho de los otros lugartenientes de Bregan D'aerthe. Incluso para él, un elfo oscuro acostumbrado como todos los de su raza al asesinato y la tortura, la brutalidad de Rai'gy y Kimmuriel, y su maestría en ambos temas eran insólitas.