

DUNGEONS
& DRAGONS
REINOS OLVIDADOS®

R.A. SALVATORE



LA NOCHE DEL CAZADOR

EL CÓDICE DE LOS COMPAÑEROS, LIBRO 1

timunmas



LA NOCHE
DEL CAZADOR
EL CÓDICE
DE LOS COMPAÑEROS

LIBRO
I

R. A. SALVATORE

timunmas

Este libro no podrá ser reproducido, ni total ni parcialmente,
sin el previo permiso escrito del editor. Todos los derechos reservados

Título original: *Night of the Hunter*
© Traducción: José Elías Álamo Gómez

Primera edición: enero de 2017

Esta es una obra de ficción. Todos los nombres, personajes, lugares y situaciones descritos en esta novela son ficticios,
y cualquier parecido con personas, lugares o hechos reales es pura coincidencia.

Dungeons & Dragons, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, el símbolo del dragón y el resto
de nombres de productos de Wizards of the Coast, junto con sus respectivos logos, son marcas
registradas de Wizards of the Coast LLC. en EEUU y otros países. Todos los personajes así como su
imagen distintiva son propiedad de Wizards of the Coast LLC. Está prohibida cualquier reproducción o
uso no autorizado del material o las ilustraciones incluidas en esta obra sin el permiso previo y por escrito
de Wizards of the Coast LLC. Todos los derechos reservados.

Mapa: Robert Lazzaretti

© Wizards of the Coast LLC., 2014
Todos los derechos reservados
Bajo licencia de Hasbro

© de esta edición: Editorial Planeta, S. A., 2017
Avda. Diagonal, 662-664. 08034 Barcelona
Timun Mas, sello editorial de Editorial Planeta, S.A.
www.timunmas.com
www.planetadelibros.com

ISBN: 978-84-450-0430-2
Depósito legal: B. 24.699-2016
Preimpresión: Pleka
Impreso en España por Huertas

Wizards of the Coast, Inc.
P. O. Box 707
Renton, WA 98057-0707, EE. UU.



EE. UU. y Canadá: (800) 324-6496
o (425) 204-8069
Europa: +32(0) 70 233 277

Para más información se puede consultar la página web www.dungeonsanddragons.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

CAPÍTULO I



LA VETERANA MATRONA BAENRE

Nada indicaba que el día no fuera a ser uno más para la Madre Matrona Quenthel Baenre, mientras acudía a sus oraciones vespertinas. Su magnífica túnica negra, tejida como si fueran livianas telas de araña, se agitaba a su alrededor mientras caminaba por el pasillo central, dejando atrás a las sacerdotisas de rango inferior que oraban ante los altares laterales de la Capilla de la Casa Baenre. La más ligera brisa agitaba la vestimenta vaporosa de la madre matrona, lo que revelaba su figura y le otorgaba una cualidad etérea y sobrenatural.

Sos'Umptu, la única hermana viva de Quenthel, primera sacerdotisa de la Casa y guardiana de la capilla, ya oraba de rodillas y con el rostro sobre el suelo de piedra. Quenthel contempló a su hermana, advirtiendo que Sos'Umptu apoyaba las manos y los antebrazos sobre el suelo por delante de su cabeza en dirección al altar. Era una postura de absoluta sumisión y penitencia, lejos de la postura habitual que solía adoptar la primera sacerdotisa en sus oraciones diarias. Una sacerdotisa del rango de Sos'Umptu rara vez adoptaba esa postura tan humilde.

Quenthel se acercó a su hermana para escuchar su cántico de súplica y era en verdad una petición de perdón enunciada en un tono desesperado. La madre matrona prestó atención al cántico en un intento de averiguar el motivo de la penitencia de Sos'Umptu, pero no lo consiguió.

—Hermana querida —llamó, cuando Sos'Umptu acabó su oración en fervorecida.

La primera sacerdotisa levantó la cabeza y miró hacia atrás.

—Súplica —susurró en tono urgente—. ¡Ya!

El primer impulso de Quenthel fue el de fustigar a su hermana por la falta de respeto y la osadía al darle una orden. Incluso llevó la mano al látigo de cabezas de serpiente, donde los ofidios vivos se retorcían en su danza eterna. Sin embargo, se llevó una sorpresa cuando *K'Sothra*, la más sanguinaria

de las serpientes, le advirtió que cesara en su propósito. ¡Rara era la ocasión en la que *K'Sothra* exigía otra cosa que no fuera sangre!

Escucha lo que tiene que decir, siseó *Hsiv*, la serpiente consejera.

Sos'Umptu es leal, confirmó *Yngoth*.

El consejo de las serpientes hizo ver a la madre matrona que sólo un asunto de suma importancia habría provocado que su hermana se comportara de forma tan irreverente. Al fin y al cabo, *Sos'Umptu* era muy parecida a *Triel*, su difunta hermana mayor: reservada y calculadora.

La madre matrona se atusó la túnica antes de arrodillarse al lado de la primera sacerdotisa. Imitó la postura de su hermana: el rostro en el suelo y los brazos tendidos en muestra de sumisión absoluta.

Enseguida escuchó el griterío, alaridos, en realidad, la cacofonía informe de los demonios y a la propia *Lady Lloth*, llena de rabia y veneno.

Era evidente que algo iba mal, muy mal.

Quenthel reflexionó sobre cuál sería el motivo de tanta ira. *Menzoberranzan* seguía estando en una posición precaria, como casi toda *Toril*, mientras el mundo se recuperaba de la Plaga de los Conjuros de hacía cinco años. Pero *Quenthel* pensaba que la ciudad drow había prosperado en ese tiempo. La *Casa Xorlarrin*, la Tercera *Casa de Menzoberranzan*, confabulada con la *Casa Baenre*, se había hecho fuerte en *Gauntlgrym*, antigua posesión de los enanos, que pronto habría de llamarse *Q'Xorlarrin*. La antigua y gran *Forja*, alimentada nada menos que por el fuego primordial, había vuelto a la vida y a *Menzoberranzan* comenzaban a llegar armas de hechuras magníficas y encantamientos muy poderosos. Tan segura parecía la nueva ciudad hermana, que la *Matrona Zeerith Xorlarrin* estaba preparando su partida y solicitó la aprobación del Consejo Rector de *Menzoberranzan* para bautizar el nuevo asentamiento con el nombre de *Q'Xorlarrin*, además de su permiso para que se convirtiera en la morada permanente de su poderosa *Casa*.

Sustituir esa *Casa* en el Consejo de los Ocho podía acarrear algunos problemas, como ocurría siempre que las *Casas* inmediatamente inferiores a las ocho primeras vislumbraban la oportunidad de ascender. Pero *Quenthel* estaba convencida de que lo tenía todo bajo control.

A *Bregan D'aerthe* también le iban bien sus asuntos y el comercio no cesaba de entrar y salir de *Menzoberranzan*. Bajo el liderazgo de *Kimmuriel* y *Jarlaxe*, los mercenarios habían conseguido dominar la ciudad de la superficie *Luskan* y también, aunque de forma sigilosa para no despertar el interés o la ira de los señores de los reinos vecinos, la poderosa ciudad de *Aguas Profundas*.

La madre matrona negó brevemente con la cabeza. Todo iba bien en *Menzoberranzan* bajo su liderazgo. El origen de esos alaridos debía de ser

otro. Abrió su mente para considerar otras posibilidades más allá de Menzoberranzan. Pero el súbito alarido que estalló en su cabeza le reveló que la cólera de Lloth tenía su origen en la Casa Baenre, o como poco, en Menzoberranzan. Tras soportar durante un buen rato la cacofonía telepática, Quenthel se puso de pie y le indicó a Sos'Umptu que también lo hiciera.

Su hermana se incorporó sacudiendo la cabeza, tan confundida como la propia Quenthel.

¿Cuál es el origen de la cólera de la Reina Lloth?, preguntó Quenthel con las manos, empleando el intrincado lenguaje de signos drow.

Sos'Umptu meneó la cabeza, confesando su ignorancia.

La Madre Matrona Quenthel miró hacia el gran altar, sobre el fondo del mismo se erguía una figura con la forma de una draña. Sus ocho patas arácnidas estaban recogidas y la cabeza y el torso eran las de una hembra drow. Era la efigie de la hermosa Lady Lloth. Quenthel cerró los ojos y escuchó una vez más antes de volver a suplicar postrada en el suelo.

Pero los alaridos no indicaban cuál era el motivo de su malestar.

Quenthel se incorporó hasta quedar de rodillas, embargada por la preocupación y el desconcierto. Cruzó los brazos sobre el pecho y comenzó a balancearse con lentitud, en busca de orientación. Colocó la mano sobre su arma viviente, pero las serpientes guardaron un desacostumbrado silencio.

Al cabo de un tiempo, alzó las manos y ordenó a su hermana con el lenguaje de signos: *¡Acude a Arach-Tinilith y trae a Myrineyl!*

—¿Hermana? —se atrevió a pronunciar en alto Sos'Umptu. Arach-Tinilith, la escuela donde estudiaban las sacerdotisas drow, era la más grande de las escuelas, situada en Tier Breche por encima de Melee-Magthere, la escuela de guerreros, y Sorcere, donde estudiaban los prometedores jóvenes magos.

Quenthel dirigió una mirada amenazante a Sos'Umptu.

Debería retirarme al Atrio de Quarvelsharess, respondió Sos'Umptu con señas, en referencia a la gran catedral pública de Menzoberranzan, en cuya fundación Sos'Umptu había participado activamente y en la que prestaba servicio como suma sacerdotisa. *Sólo he acudido a Capilla Baenre para no retirarme en mis oraciones vespertinas.*

Su réplica reveló a la madre matrona que Sos'Umptu consideraba que el problema no sólo atañía a la Casa Baenre, sino que afectaba a toda Menzoberranzan. Era posible que estuviese en lo cierto, pero Quenthel no estaba dispuesta a que su Casa corriera riesgo alguno.

¡No!, negó Quenthel con los dedos. Advirtió el gesto contrariado en el rostro de su hermana y adivinó que el motivo no era tanto la negativa a que retornase a su amado Atrio de Quarvelsharess, como tener que acudir a Arach-Tinilith. Sos'Umptu mantenía una agria relación con Myrineyl, la

hija mayor de Quenthel. Myrineyl se graduaría muy pronto en Arach-Tinilith y ya se hablaba en susurros sobre el enfrentamiento que habría entre ella y Sos'Umptu por el puesto de Sacerdotisa Suprema de la Casa Baenre, uno de los títulos más codiciados de la ciudad drow.

Colaborarás con Myrineyl, explicó con gestos Quenthel. Y añadió en voz alta:

—Convoca a una yochlol a este templo. Atenderemos la llamada de Lady Lloth y responderemos a sus peticiones.

Las palabras de la madre matrona atrajeron la atención de las sacerdotisas en la capilla y varias se pusieron de pie. El anuncio de la convocatoria de una yochlol no era un tema menor, la mayoría de las sacerdotisas nunca había estado en presencia de una de las Criadas de Lloth.

La madre matrona contempló el intercambio de miradas llenas de anticipación y temor entre las sacerdotisas menores.

—Haz una selección de la mitad de las sacerdotisas de la Casa Baenre para que presencien la convocatoria —ordenó la madre matrona a la vez que se ponía en pie—. Que sean mercedoras de su labor como testigos. —Echó hacia atrás el vuelo de su túnica y se marchó con paso firme, mostrándose confiada y segura de sí misma.

Sin embargo, en la mente de la madre matrona retumbaban los ecos de los alaridos de Lloth. Alguien había cometido una falta grave y los castigos de Lloth nunca eran fáciles de aplicar.

Reflexionó sobre la posibilidad de participar en la convocatoria, aunque no tardó en descartar la idea. Ella era la madre matrona de la Casa Baenre, la regente indiscutible de la ciudad de Lloth, Menzoberranzan. No sería ella quien convocara la presencia de una yochlol, y sólo aceptaría presentarse ante una de las criadas de Lloth si era invitada a hacerlo. Además, las sumas sacerdotisas sólo solicitaban la comparecencia de una criada de Lloth en casos de extrema gravedad, y Quenthel no tenía la certeza de que éste lo fuera. Aún más, si la convocatoria de la yochlol disgustaba a Lloth, lo mejor era no estar presente.

Por el momento, decidió que visitaría a Gromph, Archimago de Menzoberranzan, y a quien creía su único hermano vivo aparte de Sos'Umptu, para averiguar qué sabía él sobre el asunto.



Gromph Baenre, el más anciano de la Casa Baenre, primer hijo de la gran Yvonne, era el drow más anciano de Menzoberranzan y se había hecho mercedor hace tiempo de la distinción de archimago con más años de servicio a

la ciudad. Ya ocupaba su puesto durante la Plaga de los Conjuros y no sólo entonces, ¡también en la Era de los Trastornos! Se decía que mantenía el puesto merced a su tacto y diplomacia y, también, por no perder de vista cuál era su sitio en el orden de las cosas. Era cierto que su posición le confería una gran potestad dentro de Menzoberranzan, ya que era el varón más poderoso de la ciudad; sin embargo, no dejaba de ser un simple varón drow.

Por lo tanto, en teoría cualquier madre matrona o suma sacerdotisa ostentaba una posición superior a la del archimago. La proximidad a Lloth de las sacerdotisas así lo dictaminaba, y la Reina Araña regía sobre todos.

Muchas sacerdotisas menores intentaron ejercer esa superioridad sobre Gromph a lo largo de los siglos.

Todas estaban muertas.

La misma Quenthel, la Madre Matrona Quenthel en persona, llamó cortésmente a la puerta de los aposentos privados del archimago en la Casa Baenre. Si Gromph estuviera en su residencia de la escuela Sorcere, Quenthel habría mostrado un talante más arrogante, pero aquí en la Casa Baenre la necesidad de demostraciones de fuerza era pueril. Quenthel y Gromph eran hermanos, se comprendían el uno al otro y, aunque no se tuvieran mucho afecto, se necesitaban mutuamente.

El anciano mago se apresuró a levantarse e inclinarse ante la presencia de Quenthel.

—Qué inesperado —comentó. No solían verse y cuando lo hacían era porque Quenthel citaba a Gromph por motivos oficiales.

Quenthel cerró la puerta e indicó a su hermano que se sentara. Él advirtió la tensión en el cuerpo de su hermana y la escudriñó con cautela.

—¿Ha ocurrido algo?

Quenthel se sentó frente al archimago, al otro lado del gran escritorio cubierto de pergaminos, tanto enrollados como desplegados, con cientos de tinteros dispuestos a su alrededor.

—Háblame de la Plaga de los Conjuros —solicitó Quenthel.

—Es cosa del pasado, por fortuna —respondió con un encogimiento de hombros—. La magia ha vuelto a ser la de siempre; la Urdimbre ha renacido en toda su gloria.

Quenthel le dirigió una mirada perpleja

—¿Gloria? —preguntó, considerando lo inapropiado del término, más aún en labios de su hermano.

Gromph se encogió de hombros como si no tuviera mayor importancia y para evitar la suspicacia de su hermana. Por una vez, las acciones de Lady Lloth no eran de la incumbencia de Quenthel. Por una vez, la Reina Araña se había dirigido a los magos varones de Menzoberranzan antes que a las discí-

pulas de Arach-Tinilith. Gromph sabía muy bien que el trato deferente de Lloth sería breve, pero quería que esa brevedad durara lo más posible.

Quenthel entrecerró los ojos, y Gromph reprimió una sonrisa, sabedor de que a ella le irritaba su aparente indiferencia ante los asuntos divinos.

—La Reina Araña está enojada —dijo Quenthel.

—Siempre está enfadada —repuso Gromph—. ¡Es lo propio de una reina demonio!

—Tomo nota de tus burlas y puede que las notifique —avisó Quenthel.

Gromph se encogió de hombros una vez más. Apenas pudo contener una carcajada. Muy pronto, uno de los dos hermanos iba a hacer una revelación sobre la Reina Araña, pero Quenthel se iba a llevar un buen chasco cuando viera que no era ella la portadora de esa nueva.

—¿Crees que su cólera tiene que ver con la Urdimbre? ¿El fin de la Plaga de los Conjuros? —preguntó Gromph. Imaginó la expresión de Quenthel cuando le fuera revelada la verdad y tuvo que hacer acopio de fuerzas para no irrumpir en carcajadas—. Han transcurrido cinco años, apenas un suspiro a los ojos de una diosa, pero aun así...

—No te burles de ella —advirtió Quenthel.

—No lo hago. Sólo quiero averiguar...

—Está encolerizada —le interrumpió Quenthel—. Es un alarido confuso, ininteligible; un grito de frustración.

—Perdió —sentenció Gromph sin más, y se rio de la mirada amenazante que le dirigió Quenthel.

—No tiene nada que ver —aseguró la madre matrona.

—Querida hermana...

—Madre Matrona —le enmendó Quenthel, tajante.

—¿Temes que la Reina Araña esté enojada contigo? —continuó Gromph.

Quenthel se recostó en su silla y se quedó mirando al vacío mientras pensaba en la pregunta. Lo hizo durante más tiempo del que esperaba Gromph. Tanto, de hecho, que el archimago decidió volver a sus obligaciones y comenzó a escribir en un pergamino.

—Con nosotros —respondió al fin Quenthel. Gromph la miró con curiosidad.

—¿Nosotros? ¿La Casa Baenre?

—Es posible que con toda Menzoberranzan. —Quenthel hizo un gesto impaciente con la mano—. He ordenado a Sos'Umptu y a mi hija que se encarguen de convocar a una yochlol con el propósito de obtener respuestas.

—En ese caso, querida hermana, haz el favor de explicarme... —Gromph entrelazó las manos encima de la mesa y miró a los ojos a su hermana—. ¿Por qué has interrumpido mi quehacer?

—La Plaga de los Conjuros, la Urdimbre —respondió la madre matrona, de nuevo con un gesto impaciente.

—No, ése no es el motivo —dijo el anciano archimago—. ¡Quenthel! ¡Diría que estás asustada!

—¿Cómo te atreves a hablarme así?

—¿Y por qué no habría de hacerlo, querida hermana?

Quenthel saltó de su silla, que salió despedida hacia atrás. Sus ojos encorizados subrayaron las palabras que masticó a continuación:

—Madre Matrona.

—Sí —convino Gromph—. Madre Matrona de Menzoberranzan. —Él también se puso de pie y la contempló sin pestañear—. Nunca olvides ese detalle.

—Diría que eres tú quien...

Gromph no le dio tiempo a terminar.

—Y compórtate cómo corresponde —dijo con sobriedad.

Los ojos de Quenthel centellearon una vez más. Abrió y cerró las manos, como si se dispusiera a lanzar un hechizo, pero recobró la compostura con rapidez.

Gromph asintió y soltó una risotada.

—Si la Reina Araña está enfadada contigo y tú das muestras de flaqueza, tu destino estará sellado —le advirtió—. El Mundo Superior y el Inferior están viviendo una época de cambios. Los planes de Lady Lloth apenas han comenzado a hacerse realidad y no va a tolerar debilidad alguna.

—¡Menzoberranzan florece bajo mi liderazgo!

—¿De veras?

—¡La Casa Xorlarrin se ha asentado en Gauntlgrym. La antigua Forja ha revivido y todo son beneficios para Menzoberranzan!

—¿Y la Casa de Barrison Del'Armgo? —inquirió Gromph con ironía—. ¿Contemplan ellos la marcha de Xorlarrin como un acto que cimienta la posición de la Madre Matrona Quenthel, o como una oportunidad para sus propias ambiciones aquí en la Ciudad de las Arañas? ¿Eres consciente de que tu decisión ha alejado a uno de sus rivales?

—Los Xorlarrin no están lejos, la Matrona Zeerith sigue en la ciudad —arguyó Quenthel.

—Pero ¿qué ocurrirá cuando ella también se marche y su morada quede abandonada, algo que no tardará en suceder?

—No estarán lejos.

—¿Y si la Matrona Mez'Barris Armgo le ofrece a Zeerith un acuerdo más satisfactorio que el tuyo?

Quenthel volvió a tomar asiento, meditando sobre la amenaza que eso

supondría. Estuvo un buen rato sumida en sus pensamientos tras lo que se volvió hacia Gromph, que se erguía sobre ella.

—Valor, querida hermana —repuso Gromph con ligereza—. Ni siquiera conocemos el motivo del... alarido de Lady Lloth. Quizás no sea más que la frustración provocada por algún contratiempo que ha sufrido en el reino divino, sin consecuencia alguna para nosotros. Quizás no tenga nada que ver contigo o con la Casa Baenre o con Menzoberranzan. ¿Quién sabe en qué piensan los dioses?

Quenthel asintió, la idea era seductora.

—Ya habrán convocado a la yochlol —comentó, incorporándose una vez más y yendo hacia la puerta—. Vayamos a obtener respuestas.

—Ve tú —dijo Gromph. Él ya conocía las respuestas—. Tengo trabajo que hacer. Me quedaré en la Casa Baenre lo que queda de día y también mañana, en caso de que precises de mí.

La respuesta pareció satisfacer a la madre matrona y se marchó. Gromph permaneció de pie hasta que ella cerró la puerta. Entonces, se sentó con un gran suspiro.

No necesitaba una criada de Lloth para obtener respuestas. Otra fuente, una más antigua que él, ya le había informado sobre la inquietud y la ira de Lloth hacia Menzoberranzan.

Quenthel no tardaría en volver a visitarle, y no iba a complacerle el viaje que tenía preparado para ella.



La voz turbia, resuelta y chirriante a la vez de la sierva de Lloth encajaba con su aspecto físico de pesadilla: una especie de sucia masa amorfa de cera a medio derretir de la que surgían una serie de tentáculos trémulos.

—Te puedes hacer más grande, pero no eres más fuerte —pronunció la yochlol, visiblemente irritada.

Sos'Umptu y Myrineyl intercambiaron miradas inquietas.

—Nuestro único deseo es complacer a la Reina Araña —replicó Sos'Umptu con la voz teñida de respeto y súplica.

—A ella le complace la fortaleza —dijo la yochlol.

La respuesta sorprendió a las sacerdotisas por carecer de cualquier referencia al «caos», sobre el que se cimentaba el poder y el dominio de Lady Lloth.

La masa viscosa se desplazó, estirándose y mutando conforme lo hacía. Los tentáculos se encogieron hasta convertirse en brazos y piernas; brazos y piernas drow al igual que el resto de la criatura, que acabó transformada en

una hembra drow, desnuda y magnífica. Con una sonrisa burlona, la criada se acercó a Myrineyl y acarició la mejilla y el mentón de la drow con delicadeza.

—¿Temes a la Madre Matrona Quenthel? —preguntó la yochlol transformada en drow.

Myrineyl comenzó a temblar y tragó con dificultad.

—Hemos percibido que la diosa está sufriendo, o angustiada —intervino Sos'Umptu, pero la yochlol la silenció con un gesto de la mano sin apartar su penetrante mirada de Myrineyl. La mano de la criada descendió con suavidad por el delicado mentón de Myrineyl hasta alcanzar el cuello.

Sos'Umptu tuvo la impresión de que la joven Baenre estaba a punto de ceder al pánico. A pesar de sus diferencias con Myrineyl, Sos'Umptu levantó la mano a la altura de los ojos de la joven y movió los dedos con rapidez: *¡fortaleza!*

De inmediato, Myrineyl se irguió y sacudió la cabeza.

—Somos la Casa Baenre —pronunció con firmeza—. Si Lady Lloth nos necesita, estamos aquí para servirla. Eso es todo.

—Sin embargo, tiemblas ante el contacto de una criada —dijo la yochlol—. ¿Tienes miedo? ¿O me encuentras repulsiva?

Sos'Umptu contuvo el aliento. Si Myrineyl daba una respuesta errónea, lo más probable era que la yochlol la arrastrara a la Sima del Laberinto de los Demonios donde sería atormentada para toda la eternidad.

Pero Myrineyl sonrió y, sin más dilación, se fundió en un beso apasionado con la criada.

Sos'Umptu asintió con admiración, felicitando en silencio a la joven sacerdotisa por su audacia.

Bastante más tarde, Sos'Umptu y Myrineyl caminaban juntas por los salones de la casa principal de Baenre para presentar el informe de su encuentro a la madre matrona. No habían obtenido respuestas claras de la criada, algo habitual, por otra parte.

—¿Por qué? —preguntó Myrineyl con voz suave.

No tuvo que decir más. Sos'Umptu podría haberla dejado a su suerte en la prueba con la criada y se habría desecho de ella para siempre. Todo el mundo en Menzoberranzan sabía que nada complacería más a Sos'Umptu que librarse de la hija problemática y ambiciosa de Quenthel.

—¿Creíste que era una prueba? —preguntó a su vez Sos'Umptu.

Myrineyl se detuvo y observó a la otra sacerdotisa.

—¿Pensabas que la petición de fortaleza de la criada iba dirigida a ti? —preguntó Sos'Umptu con desprecio—. ¿Es tu falta de experiencia, o sólo la necedad lo que te impulsa? Quizás sea arrogancia sin más. Sí, eso sería propio de una hija de Quenthel.

Durante largos segundos, Myrineyl no dijo nada, ni siquiera parpadeó, y Sos'Umptu supo que la joven intentaba encontrar una respuesta adecuada al insulto que acababa de encajar.

—¿Cómo te atreves a hablar así de la madre matrona? —Fue la previsible respuesta.

—La prueba era para mí —sentenció Sos'Umptu y echó a andar a paso ligero, lo que obligó a Myrineyl a correr para alcanzarla—. Y por extensión, para toda la Casa Baenre.

Myrineyl, quien a fin de cuentas, acababa de hacer el amor con una sucia masa amorfa de cera a medio derretir, contrajo el rostro en una mueca de perplejidad.

—¿Cuando una criada adopta la forma de una drow, limita su visión a los ojos de esa drow? —preguntó Sos'Umptu.

—¿Qué quieres decir?

—La yochlol me observaba a mí mientras estaba delante de ti, joven necia —explicó Sos'Umptu—. Vio cómo te hacía la señal de fortaleza igual que la viste tú, y ése era el propósito de la prueba. Algo va mal. La Reina Araña está muy disgustada y exige fortaleza.

—Unidad —dijo Myrinel con cautela.

—Unidad entre las dos nobles de la Casa Baenre menos inclinadas a tenerla.

Myrineyl la miró sorprendida.

—¿No creerías que la rivalidad entre la suma sacerdotisa de la Casa Baenre y la hija de la Madre Matrona Quenthel pasaría inadvertida? —añadió Sos'Umptu.

—Mi lugar está en Arach-Tinilith, al servicio de Minolin Fey —adujo Myrineyl con candidez.

—Pero nunca ocuparás el puesto de Minolin —comentó Sos'Umptu con malicia—, o a Ardu Rae de la Casa de Melarn como Matrona de Escrituras. La madre matrona, tu madre, se guarda esos nombramientos para complacer a dos Casas que son enemigas potenciales de la Casa Baenre y con las que prefiere no bregar en estos tiempos peligrosos de la marcha de la Casa Xorlarrin. Pero estoy convencida de que estás al tanto de todo esto.

La mirada de Myrineyl había perdido su candidez. Sos'Umptu percibió cierta arrogancia en el gesto de la joven sacerdotisa.

—Unidad de inmediato —dijo Sos'Umptu, desafiando la altanería de la otra—. La Reina Araña así lo exige.

La afirmación sonó extraña a oídos de la propia Sos'Umptu y también a los de su compañera, quien se limitó a preguntar:

—¿Por qué?

Era la pregunta clave, pero Sos'Umptu sólo pudo suspirar y encogerse de hombros a modo de respuesta. La criada no había dicho mucho, lo más relevante una frase de difícil interpretación: «La Eterna comprendería».

Habían llegado a la puerta de Quenthel. Myrineyl levantó la mano para llamar, pero la mirada de Sos'Umptu la detuvo.

—La unidad exige que cada uno conozca su sitio en el orden de las cosas, joven sacerdotisa —explicó Sos'Umptu, y fue ella quien llamó, ella quien respondió al requerimiento de la madre matrona y ella quien pasó primero a los aposentos privados de Quenthel.



Gromph sonreía cuando su puerta se abrió dando paso a la Madre Matrona Quenthel.

—¡Se burla de mí! —se quejó Quenthel. Fue hacia la silla que había utilizado en su anterior visita e hizo ademán de sentarse aunque acabó por apartarla de una patada—. La criada le ha dicho a Sos'Umptu y Myrineyl que «La Eterna comprendería». ¡La Eterna! ¡Nuestra madre lo habría comprendido, sí, pero Quenthel no entiende nada!

Gromph supo que reírse en un momento así iba a ser mal recibido, pero no fue capaz de aguantarse. La referencia a la Eterna era evidente: Yvonnell, la madre de ambos, fue conocida como Yvonnell la Eterna, la más grande de las madres matronas que haya habido en Menzoberranzan, y una que gobernó la ciudad durante más de un milenio.

—¿Te burlas de mí? —preguntó Quenthel enfurecida—. ¿Habrías hecho lo mismo ante Yvonnell?

—Jamás —respondió el anciano archimago—. Yvonnell me habría ejecutado.

—¿Y crees que Quenthel no será capaz? —El rostro de la madre matrona se contrajo en un gesto amenazante.

Gromph se puso de pie lentamente.

—No lo harás, seas capaz o no de hacerlo.

—¿Tan seguro estás?

—Lo estoy porque considero que mi hermana es una mujer prudente y sabia —respondió, mientras se acercaba a la pared izquierda de la estancia. Allí abrió un armario amplio con estanterías repletas de pergaminos, una cantidad ingente de ellos, algunos cofres, sacos y una gran caja de hierro. Agitó la mano y entonó un breve cántico con lo que formuló un conjuro menor. Un disco reluciente y flotante apareció a su lado. Se agachó para coger la caja de hierro y la colocó encima del disco.

—Si me atrevo a hacerte rabiar, es porque tengo la respuesta a tu acertijo —comentó.

—¿Ahí dentro? —preguntó, señalando a la caja.

La sonrisa de Gromph se hizo más amplia.

—He estado esperando a que llegara este día durante mucho tiempo, querida hermana —explicó el archimago.

—Madre Matrona —señaló ella.

—Que así sea. Reconozco que hace tiempo que mereces recibir el tratamiento que te corresponde.

Quenthel retrocedió un paso y se dejó caer en la silla mientras observaba al archimago.

—¿Qué sabes? ¿Por qué está enfadada la Reina Araña?

—No conozco el motivo —replicó él—. No con exactitud. Sin embargo, la mención de nuestra querida madre por parte de la criada me hace pensar que podemos averiguarlo *juntos*. —Soltó una breve carcajada—. O al menos, conozco los medios para que tú puedas averiguarlo; el camino por el que puedes alcanzar el conocimiento. La buena fortuna merodea por los pasillos de la Infraoscuridad justo a las afueras de Menzoberranzan. La buena fortuna y una inteligencia más antigua que Yvonne.

Quenthel lo contempló durante un buen rato.

—¿No va siendo hora de que dejes de hablar con acertijos?

Gromph cruzó la estancia hasta otro armario que se encontraba al lado de un expositor. Abrió la puerta tras la que se encontraba un espejo que iba del techo al suelo. El archimago cerró los ojos y formuló otro conjuro, más largo e intrincado que el anterior. El reflejo de Gromph en el espejo, junto con el de la estancia, se oscureció hasta desaparecer.

—Ven —pidió Gromph. Miró hacia atrás y le tendió la mano a su hermana. El disco con la caja de hierro encima flotó hasta colocarse al lado de Gromph.

—¿Contigo?

—Eso es.

—¿Adónde vamos? —preguntó Quenthel, aunque acabó por coger la mano que le tendía.

—Te lo acabo de decir —dijo él, y dio un paso hacia el interior del espejo junto a Quenthel. El disco flotante les siguió. Bastó una orden de Gromph para que el conjunto de disco y caja comenzara a brillar iluminando lo que se reveló como un túnel de la Infraoscuridad.

—¿Ya no estamos en la ciudad? —quiso saber la sacerdotisa con inquietud. En su calidad de portavoz principal de Lady Lloth en Menzoberranzan, a Quenthel no le estaba permitido emprender ese tipo de incursiones sin contar con una numerosa escolta de soldados y guardias.

—Estás a salvo, Madre Matrona —repuso Gromph. El empleo del título obtuvo el efecto deseado y Quenthel se sintió más tranquila.

—La casualidad me condujo a descubrir la presencia de un viejo amigo aquí dentro, o quizás sea mejor considerarlo un conocido —explicó Gromph—. Aunque ahora soy consciente de que no fue tanto la casualidad como la inspiración divina.

—Sigues hablando con acertijos.

—Para mí también es un enigma —mintió. Fue Lloth quien le reveló los secretos de aquel lugar y su propósito al hacerlo—. Yo no soy la madre matrona y nuestro amigo no me cuenta demasiado.

Quenthel hizo intención de responder, pero se detuvo cuando Gromph señaló con una varita hacia la oscuridad de un pasillo lateral; su magia conjuró una pequeña luz a lo lejos que iluminó la entrada a una cueva cubierta por una cortina de abalorios.

El archimago echó a andar hacia la cueva, con la madre matrona y el disco flotante detrás.

Quenthel se detuvo en seco cuando una mano con tres dedos abrió la cortina dando paso a un bípedo de aspecto repulsivo. En su cabeza bulbosa se agitaba un mar de tentáculos.

—¡Un ilícido! —boqueó Quenthel.

—Un viejo amigo —repuso Gromph.

Quenthel se armó de valor y observó a la criatura que avanzaba hacia ellos. Gromph disfrutaba con la reacción asqueada de su hermana. Los azotamientos eran criaturas horribles, pero ésta era aún más repugnante a causa de las heridas que había sufrido; entre ellas, una en la cabeza bulbosa semejante a un cerebro desnudo, de la que pendía un jirón que le aleteaba sobre el hombro izquierdo.

—Methil —susurró Quenthel, y luego en voz más alta—: ¡Methil El-Viddenvelp!

—¡Te acuerdas! —dijo Gromph con alegría.

Claro que se acordaba. ¿Acaso podía alguno de los que habían servido en la Casa Baenre bajo el mandato de la Madre Matrona Yvonnell olvidar a esa criatura? Methil había sido el consejero secreto de la Madre Matrona Yvonnell, su *duvall*, nombre que dio la drow al puesto ocupado por el ilícido. Sus habilidades para leer la mente sólo eran compartidas por los psionicistas drow, cuyo número se había reducido drásticamente desde que la Madre Matrona Yvonnell había destruido la Casa Oblodra al arrojarla a la Grieta de la Garra durante la Era de los Trastornos. Methil El-Viddenvelp había sido de gran ayuda para la Madre Matrona Yvonnell al proporcionarle información sobre los deseos, mentiras y angustias tanto de aliados, como de enemigos.

—Pero fue dado por muerto durante el ataque a Mithril Hall —susurró Quenthel.

—También lo creyeron de ti —le recordó Gromph—, y en ambos casos se equivocaban. Nuestro amigo aquí presente no murió gracias a nuestro herma... gracias a los esfuerzos de Bregan D'aerthe.

—Kimmuriel —concluyó Quenthel. Gromph se congratuló por haber enmendado su desliz a tiempo y de que su hermana creyera que había sido Kimmuriel Oblodra, uno de los escasos supervivientes de la Casa caída, quien salvó a Methil. Kimmuriel era un psionicista de reconocido talento, al que se vinculaba con los ilícidos, y también uno de los jefes de la banda mercenaria por lo que la conclusión de Quenthel era lógica.

En realidad, Kimmuriel ni siquiera colaboró en los esfuerzos que había hecho Jarlaxle, hermano de ambos, para salvar la vida del ilícido herido. Pero eso era algo que Quenthel no tenía por qué saber, ni el hecho de que Jarlaxle estaba emparentado con ellos.

—¿Cuánto tiempo hace que sabes de la existencia del azotamentes? —preguntó Quenthel en tono suspicaz.

Gromph la miró como si no comprendiera la pregunta.

—El mismo tiempo que tú...

—Me refiero aquí. ¿Cuánto tiempo hace que sabes que se encuentra en este lugar? —aclaró la madre matrona.

—Muchos meses —respondió Gromph. Aunque ahora que lo pensaba, fue consciente de que eran años, más que meses.

—¿Y no se te pasó por la cabeza informarme de ello?

Gromph volvió a mirarla como si no comprendiera la pregunta.

—¿Es que estás pensando en servirte de Methil como lo hizo Yvonne! —Antes de que Quenthel pudiera replicar, se apresuró a añadir—: ¡No puedes! La criatura está muy dañada, te lo aseguro. Sólo te ocasionará pesar si la tomas a tu servicio.

Quenthel levantó una mano hacia el ilícido, que se había acercado demasiado a ella. Murmuró un conjuro imperativo.

—¡Alto!

En otras circunstancias, un hechizo así no habría tenido efecto alguno en una criatura con las capacidades del ilícido, pero cuando era la Madre Matrona Quenthel quien lo pronunciaba, su fuerza era mucho más contundente. Y también había que tener en cuenta la capacidad mental disminuida de Methil El-Viddenvelp. Todo sumado, hizo que el ilícido se detuviera en seco.

—¿Cuál es el propósito de nuestra presencia aquí, entonces? —preguntó Quenthel.

—Porque «Yvonnell comprendería» —replicó él, y se volvió hacia la caja de hierro sobre el disco flotante. Hizo un gesto con la mano y la tapa se abrió—. Observa.

Quenthel boqueó asombrada cuando se asomó a la caja, en el interior descubrió una cabeza mustia y hendida por la mitad, que alguien había vuelto a coser. Reconoció a quién había pertenecido la cabeza; ¡A su madre muerta hacía mucho!

—¿Qué es esto? —Retrocedió, horrorizada—. ¿Cómo te atreves a cometer tal blasfemia?

—Me he limitado a conservarla.

—¿Cómo conseguiste hacerte con eso... ella? ¿Cómo?

—Bregan D'aerthe, claro está. Los mismos que salvaron a Methil.

—¡Esto es inadmisibile!

—¿Te refieres a resucitar a Yvonnell? —No dejó de advertir el temblor en la voz de ella. Tenía motivos para estar asustada, resucitar a la antigua madre matrona supondría un enorme contratiempo para la actual.

Gromph negó con la cabeza.

—El tiempo de nuestra querida madre ya pasó. La magia que la mantuvo con vida durante tantos siglos, se ha desvanecido. Si intentáramos hacerla volver, se consumiría para morir una vez más.

—Entonces, ¿para qué tienes... eso? —Quenthel señaló con el dedo la caja. Incluso reunió valor para acercarse a contemplar de nuevo el horror de su interior.

—Al principio, fue por simple curiosidad —explicó Gromph—. Sé que no te agrada mi colección de rarezas.

—Esto supera hasta tu peculiar inclinación por lo morboso.

El archimago se encogió de hombros y sonrió.

—Es posible que tengas razón, pero... —Hizo una pausa y señaló con el mentón a espaldas de su hermana. Quenthel se volvió para comprobar que el ilícido se había sumido en un estado de gran agitación, temblaba y daba saltitos de un lado para otro; la baba le cubría la pechera de su túnica blanca.

—¡Expílicate! —exigió Quenthel a su hermano—. ¿Qué clase de aberración...?

—Todo parece indicar que no es únicamente la cabeza de nuestra madre lo que he preservado —comentó Gromph—. Tuve ocasión de aprender de Kimmuriel Oblodra de Bregan D'aerthe algo que él aprendió a su vez de los ilícidos, y es que la mente está repleta de patrones, diminutas conexiones que conservan los recuerdos. —Mientras hablaba, agitó una mano y el disco flotó hacia Methil, cuyos tentáculos oscilaban frenéticos.

—¡No te atreverás! —exclamó la madre matrona.

—Ya lo he hecho en varias ocasiones —adujo Gromph—. En tu beneficio, si no me equivoco.

Quenthel le dirigió una mirada enfurecida.

—La Reina Araña está al corriente. Así me lo comunicó la Señora de Arach-Tinilith, con quien he hablado sobre el tema.

Los ojos de Quenthel llamearon coléricos y su mano estaba a punto de esgrimir el temido látigo, pero las cinco serpientes chillaron en su mente para que se detuviera. Temblando de ira al conocer la identidad de quien conspiraba con su hermano, la madre matrona intentó recuperar la compostura.

—¿Has confiado en Minolin Fey por encima de mí? —musitó entre dientes.

—Por orden de Lloth —fue la lapidaria respuesta.

Quenthel exclamó contrariada. Y a continuación, emitió un gemido al contemplar al ilícido inclinándose sobre la caja de hierro. Los tentáculos de la criatura se introdujeron en el interior hasta alcanzar el interior del cráneo de la Madre Matrona Yvonne Baenre.

—No desvelé detalle alguno a la querida Minolin, como es lógico —prosiguió Gromph—. Sólo le ofrecí un esbozo de la situación.

—¿Has sido capaz de anteponer a la Casa Fey-Branche a la Casa Baenre?

—Me limité a confiar en una poderosa Señora de Arach-Tinilith en un tema de la máxima prioridad para la Reina Araña. Minolin Fey comprende que cualquier traición por su parte, supone traicionar a la misma Lloth y no a la Casa Baenre. Tienes que entender, Madre Matrona, que la Reina Araña no está enojada conmigo. De hecho, la respuesta que ofreció la criada a Sos'Umptu y Myrineyl me indica que Lady Lloth está al tanto de todo este asunto y que lo aprueba; es más, diría que fue ella quien lo planeó. Al fin y al cabo, querida hermana, todo esto es culpa tuya.

La ira llameó en los ojos de Quenthel.

—Minolin Fey es débil —dijo la sacerdotisa—. Una necia superlativa, demasiado estúpida para abarcar su propia ignorancia.

—Acepta la verdad que hay en mi acusación —replicó Gromph sin alterarse—. ¿Cómo valoras tu actuación en calidad de Madre Matrona de Menzoberranzan?

—¿Quién te crees que eres para preguntarme algo así?

—Soy el archimago. Soy tu hermano. Soy tu aliado.

—¡La ciudad florece! —arguyó ella—. ¡Nos hemos expandido hasta Gauntlgrym gracias a mi buen hacer!

—¿Intentas convencerme a mí o a ti misma? —preguntó Gromph con malicia, pues ambos conocían la verdad. Desde el final de la Plaga de los Conjuros, se habían sucedido hechos de una enorme relevancia a su alrede-

dor, hechos en los que participaba la mismísima Lady Lloth desde su reino de magia arcana. Y en esa vorágine de acontecimientos, los habitantes de Menzoberranzan habían sido meros espectadores.

Por otra parte, aunque a simple vista parecía que el dominio de la Casa Baenre sobre la ciudad era firme, los nobles baenre sabían que no era así. La partida de la Casa Xorlarrin, la Tercera Casa de la ciudad y poseedora de uno de los poderes arcanos más grandes, conllevaba el peligro de que se produjeran revueltas en Menzoberranzan. La Matrona Mez'Barris Armgo de la Casa Barrison, rival de Baenre, lo veía como una oportunidad para ascender de rango, y todos sabían que envidiaban el puesto ejercido en el pasado por Yvonnell y ahora por Quenthel.

Gromph conocía el peligro y, en el fondo, Quenthel también. Menzoberranzan estaba al borde de una guerra civil.

—Nuestro amigo está preparado para ti —anunció Gromph.

Quenthel lo miró con perplejidad hasta que comprendió a qué se refería. Se dio la vuelta con temor, para encarar al ilícido que se encontraba justo detrás de ella. Quenthel se apresuró a dar un paso atrás, al menos hizo el amago, pero Gromph se anticipó y la inmovilizó con un conjuro de contención. Una magia inofensiva para una Madre Matrona de Menzoberranzan, salvo que Lady Lloth permitiera lo contrario. ¡Quenthel advirtió, horrorizada, que no podía moverse!

Inmóvil, luchó contra la magia con todas sus fuerzas, asqueada cuando los tentáculos de Methil El-Viddenvelp tantearon su delicada piel, su cuello, su rostro hasta introducirse en sus fosas nasales.

Su rostro se contrajo en una mueca de indignación, rabia y una profunda ira que Gromph jamás había presenciado en su hermana. Si era capaz de romper el conjuro, se abalanzaría sobre él física y mágicamente para aniquilarlo. Lo golpearía con su látigo de cinco cabezas de serpiente, inoculando su veneno letal, abriéndose paso con los colmillos hasta darse un festín con sus entrañas.

¡Si pudiera romper el conjuro!

Pero no pudo. Lady Lloth había permitido que Quenthel fuera aleccionada de la manera más dolorosa y extrema posible. Gromph confiaba que cuando todo hubiera terminado, Quenthel se mostraría más agradecida que agraviada.

Por el momento, sin embargo, estaba asistiendo a una violación al nivel más íntimo acompañada de un dolor indescriptible y una rabia sin igual.

¡Cómo chillaba! Aterrorizada y padeciendo el dolor más puro y exquisito conforme el ilícido se abría camino. Los alaridos agonizantes de Quenthel resonaron con fuerza a través de los pasillos de la Infraoscuridad.