

RELATOS OLVIDADOS

# RELATOS DE FAERUN



Incluye un relato inédito de R. A. Salvatore

Relatos de Faerun Christie Golden & Douglas Niles & Ed Greenwood & Elaine Cunningham & J. Robert King & Jean Rabe & Jeff Grubb & Jess Lebow & Kate Novak & Keith Francis Strohm & Monte Cook & R. A. Salvatore & Troy Denning & William W. Connors

En enero de 2003, una encuesta realizada la página de Wizards of the Coast animaba a los lectores a elegir sus relatos preferidos aparecidos en las ocho antologías previas de Reinos Olvidados (que no se han publicado en castellano), y este volumen es el resultado. En él se incluyen catorce cuentos: trece escogidos por los lectores y un relato inédito de R. A. Salvatore.

De la mano de Ed Greenwood, J. Robert King, Jean Rabe, Elaine Cunningham y otros autores os invitamos a este peculiar recorrido por la mítica historia de Faerun.

## Introducción

En enero de 2003, una encuesta incluida en la página [www.wizards.com](http://www.wizards.com) animaba a los lectores a elegir por votación sus relatos preferidos aparecidos en las ocho antologías previas de Reinos Olvidados<sup>[1]</sup>. Como en casos anteriores, la respuesta de los lectores fue abrumadora y entusiasta. Los resultados fueron tan interesantes como reveladores: los lectores por fin tenían oportunidad de decirnos qué era lo que queráis leer, dándonos ocasión de corresponder a vuestros deseos.

Como es natural, del mismo modo que la encuesta no apareció en la página web así por las buenas, todos estos relatos de hasta diez años de antigüedad no cayeron en mis manos por arte de magia. Hay que quitarse el impo-nente sombrero emplumado de Jarlaxle en homenaje a Kim Lundstrom, Julia Martin, Ramón Arjona, Peter Archer, Marty Dunham y Mark Sehetedt, los brillantes editores que fueron los primeros en seleccionar estas narraciones. La misma consideración merecen James Lowder, J. Robert King, Brian M. Thomsen y Lizz Baldwin, al igual, claro está, que los propios autores de los relatos.

Este volumen incluye catorce cuentos: trece de ellos fueron escogidos por vosotros para figurar en esta antología denominada *Lo mejor de los Reinos*, mientras que el último relato, inédito, sin duda merece ser incluido en la recopilación. La lectura de estas narraciones viene a ser algo así como un recorrido por la mítica historia de la misma

Relatos de Faerun Christie Golden & Douglas Niles & Ed Greenwood & Elaine Cunningham & J. Robert King & Jean Rabe & Jeff Grubb & Jess Lebow & Kate Novak & Keith Francis Strohm & Monte Cook & R. A. Salvatore & Troy Denning & William W. Connors

Faerun. ¿Es posible que hayan transcurrido diez años desde que la primera de estas antologías apareció en las librerías? Me temo que sí. Estos diez años han sido cruciales en el desarrollo de los Reinos, y hemos tenido la fortuna de estar presentes en todas las etapas del proceso. Aquí tenéis una muestra de lo que hoy es —en mi opinión, cuando menos— el principal entorno fantástico del género. Asimismo podéis disfrutar de un nuevo relato de un autor bien conocido, relato que apunta a un futuro muy brillante y —confiemos en ello— muy largo.

PHILIP ATHANS  
Junio, 2003

## El Rito de Sangre

*Elaine Cunningham*

---

Elaine Cunningham ha escrito una quincena de obras, entre las que se cuenta el bestseller *Dark Journey*, libro diez de la serie La Nueva Orden Jedi de *La guerra de las galaxias*. En la actualidad está preparando el primer volumen de una serie de género fantástico ambientada en la actualidad y un nuevo libro, escrito al alimón con Ed Greenwood, perteneciente a la serie Reinos Olvidados y ambientado en Aguas Profundas. Encontraréis más información sobre sus obras en [www.elaine-cunningham.com](http://www.elaine-cunningham.com).

---

Publicado por primera vez en *Realms of the Underdark*.  
Edición de J. Robert King, abril de 1996.

La adolescencia suele presentarse de improviso, si bien hay casos en los que un momento o acontecimiento particular viene a señalar el final irremediable de la niñez. Como tantos otros pueblos, los elfos oscuros acostumbran a rubricar dicho tránsito mediante un ritual de iniciación. En esta narración, a mitad de camino entre relato y la novela corta, una Liriel jovencísima se prepara para el Rito de la Sangre, que celebra lo que supone ser una drow.

ELAINE CUNNINGHAM  
Marzo de 2003

# 1

## *Un viaje a la oscuridad*

En las tierras de Toril vivían unos hombres poderosos cuyos nombres raramente se mencionaban y de cuyas hazañas sólo se hablaba entre murmullos furtivos. Entre ellos se encontraban los Comerciantes del Crepúsculo, una asociación de capitanes mercantes que comerciaban con las misteriosas gentes de la Antípoda Oscura.

Tan exclusiva hermandad contaba con una media docena de miembros, todos tan astutos como audaces, menos atentos a la moralidad de sus actos que a su ambición. La integración en este grupo clandestino tenía lugar en secreto, tras un proceso largo y complicado supervisado no sólo por los miembros de la asociación, sino también por fuerzas misteriosas de los reinos inferiores. Quienes superaban dicha iniciación conseguían un acceso privilegiado a los reinos ocultos: el derecho a entrar en la ciudad comercial subterránea conocida como Mantol-Derith.

Construida en el interior de una gigantesca caverna enclavada a unos cinco mil metros de profundidad, Mantol-Derith estaba envuelta en una atmósfera de magia más tupida que la de la ciudadela de un hechicero. El secreto que la rodeaba era la principal de sus defensas: pocos eran los que en la misma Antípoda Oscura conocían la existencia de aquel gran mercado. Muy pocos sabían cuál era su emplazamiento exacto. De hecho, bastantes de los mercaderes que acudían a ella con regularidad habían tenido dificulta-

des para situar la caverna en un mapa. Tan complicadas eran las rutas de acceso a Mantol-Derith que los mismos duergars y gnomos de las profundidades tenían problemas para orientarse por ellas. Entre la ciudad-mercado y las poblaciones más próximas se extendían unos laberintos de túneles infestados de monstruos y cuajados de puertas secretas, portales de teletransporte y trampas mágicas.

Nadie llegaba a Mantol-Derith por casualidad: el comerciante que a ella se dirigía conocía el camino a la perfección o moría en el empeño.

El gran mercado subterráneo tampoco podía ser localizado mediante la magia. Las extrañas radiaciones de la Antípoda Oscura resultaban particularmente poderosas en los gruesos muros de piedra que envolvían la caverna. Ninguna llave mágica servía para atravesarlos. Todo conjuro se veía disipado o devuelto, en algunas ocasiones después de haber sufrido una peligrosa mutación.

Los mismos drows, los indiscutidos reyes de la Antípoda Oscura, no tenían fácil acceso al mercado. En la población de los elfos oscuros más cercanos, la gran ciudad de Menzoberranzan, apenas llegaban a ocho las asociaciones mercantiles que conocían aquellas rutas secretas. La posesión de dicho secreto era la clave para disfrutar de una riqueza y un poder inmensos, la máxima distinción a que podía aspirar un mercader de la ciudad. No es de extrañar, por consiguiente, que se diera una lucha feroz por hacerse con él, una lucha que con frecuencia implicaba complejas intrigas y desembocaba en sangrientas luchas en las que ambas partes recurrían por igual a las armas y a la magia. Tales enfrentamientos y disputas eran del agrado de las matronas que gobernaban la ciudad, las sacerdotisas de Lloth, quienes, por otra parte, no prestaban demasiada atención a las actividades de sus súbditos de a pie.

Eran pocas las gobernantas de Menzoberranzan —excepción hecha de aquéllas que mantenían alianzas con una u otra asociación de mercaderes— que mostraban dema-

siado interés por el mundo que se extendía más allá de la caverna de su ciudad. Los drows eran un pueblo insular, convencidos de su superioridad racial, fanáticamente devotos del culto a Lloth, por entero inmersos en las intrigas y la división inspiradas por su Señora del Caos.

La posición social lo era todo, y la lucha por el poder agotaba todas las energías. La visión del mundo que tenían los elfos subterráneos era estrecha por tradición, y muy pocas cosas conseguían distraerlos de sus querellas intestinas. Con todo, la existencia de Xandra Shobalar, la tercera hija de cierta casa noble de la ciudad, se regía por las dos principales fuerzas motrices de los drows: el odio y la sed de venganza.

Los miembros de la casa Shobalar eran de naturaleza muy reservada, incluso en aquella ciudad tendente a la paranoia, hasta el punto de que raramente se aventuraban fuera del complejo residencial familiar. En aquel momento Xandra se encontraba más lejos de su hogar de lo que nunca había querido estar. El viaje a Mantol-Derith era muy largo: la medianoche de Narbondel seguramente se presentaría un centenar de veces hasta que volviera a encontrarse entre los muros de la casa Shobalar.

Eran pocas las aristócratas que se atrevían a viajar tan lejos, por miedo a que su posición fuera usurpada durante su ausencia. Xandra no albergaba dicho temor. Ella tenía diez hermanas, cinco de las cuales, como la propia Xandra, se contaban entre las escasas magas de Menzoberranzan. Sin embargo, ninguna de las cinco ambicionaba su posición.

Xandra era una Señora de la magia, encargada de formar en el arte de los encantamientos a los jóvenes de Shobalar y, por supuesto, a todos los retoños de la Casa que mostraran predisposición a la magia. Aunque su responsabilidad era muy importante, la gloria de su misión estribaba en la acumulación de poderes mágicos y en el estudio y creación de misteriosos experimentos, que le permitieran

crear nuevos y prodigiosos objetos mágicos. Si alguna de las hechiceras de Shobalar tratara de arrebatarle su cargo de instructora, Xandra la mataría en el acto, aunque sólo fuese por mera formalidad. Ninguna hembra drow permitía jamás que una rival le quitase algo que era suyo, incluso cuando ese algo no le merecía especial estima.

Es posible que no sintiera gran pasión por su cometido, pero Xandra Shobalar era muy efectiva en lo que hacía. En Menzoberranzan se tenía los brujos de Shobalar por grandes innovadores, y todos sus alumnos eran educados a conciencia.

Entre dichos alumnos se contaban los hijos, y las hijas, de la casa Shobalar, algunos niños de otras casas nobles que Xandra había aceptado como aprendices y unos cuantos muchachos de origen humilde y disposición prometedora que había comprado, secuestrado o adoptado. Estas últimas adopciones generalmente tenían lugar tras la conveniente desaparición de una familia, cuando un niño con dotes mágicas se quedaba huérfano.

Una vez convertidos en miembros de la casa Shobalar, lo habitual era que los alumnos de Xandra obtuvieran los máximos galardones en las competiciones anuales destinadas a estimular las dotes de los jóvenes drows. Tales triunfos garantizaban el acceso a la Sorcere, la escuela de magia dependiente de la reputada Academia Tier Breche. Hasta la fecha, todos los alumnos educados en la casa Shobalar habían ingresado en esa Academia, y la mayoría de ellos sobresalían en el dominio del Arte. Estos éxitos eran fuente de orgullo, un orgullo que Xandra Shobalar poseía en grado superlativo.

Pero esta misma reputación había sido la causante de que Xandra hubiera ido a la lejana Mantol-Derith.

Hacía unos diez años, Xandra había reclutado a una muchacha con grandes dotes para la magia. Al principio, la Dama Shobalar se había mostrado entusiasmada con aquella niña que prometía engrandecer todavía más su reputa-

ción. Xandra tenía por misión iniciar en la magia a Liriel Baenre, la hija única y casi segura heredera de Gomph Baenre, el poderoso archimago de Menzoberranzan. Si la muchacha respondía a las esperanzas en ella depositadas (lo que era más que probable, pues de lo contrario el influyente Gomph no perdería el tiempo con la hija que había tenido con la bella y estúpida Sodsrielle Vandree), podía ser que la joven Liriel acabara por heredar el título nobiliario de su padre.

Xandra se relamía ante la perspectiva de convertirse en la mentora de la próxima archimaga de Menzoberranzan, la primera hembra en acceder a tan alto cargo.

Pero su alegría inicial se vio atemperada por la insistencia de Gomph en que el acuerdo al que habían llegado se mantuviera oculto. Mantener ese secreto no era un imposible, pues el clan Shobalar era de natural discreto, aunque a Xandra le contrariaba no poder alardear de su nueva alumna ante todos ni ufanarse en público de la alta consideración en que los Baenre tenían a su Casa.

Por lo demás, la Señora de la Magia ansiaba que llegara el día en que la pequeña pudiera competir ¡y vencer!, en los concursos de aprendices de mago. Xandra se relamía de gozo ante tan espléndida perspectiva.

Desde el primer día, la joven Liriel superó todas las expectativas que Xandra había puesto en ella. La tradición requería que el estudio de la magia se iniciara cuando los niños entraban en la denominada Década Ascharlaxten, el complicado tránsito de la primera niñez a la pubertad. Durante ese período, que solía iniciarse en torno a los quince años de edad y que finalizaba al llegar a la pubertad o al cumplir veinticinco años —lo que antes sucediese—, los niños drows tenían la suficiente energía física para canalizar las fuerzas de la magia y la suficiente instrucción para leer y escribir el complicado lenguaje de sus mayores.

Sin embargo, Liriel se situó bajo el manto de Xandra a los cinco años de edad, cuando era poco más que una cria-

tura.

Aunque los elfos oscuros solían despertar a sus innatos poderes durante la primera infancia, a aquellas alturas Liriel disfrutaba de un dominio formidable de su mágica herencia. No sólo eso, sino que también estaba capacitada para leer las viejas runas escritas en Alto Drow. Y, lo más importante, poseía en grado sumo el talento natural que diferenciaba a una verdadera hechicera de un simple drow con talento para la magia. En muy breve plazo, la niña aprendió a descifrar los viejos pergaminos, a reproducir los signos arcanos y a memorizar encantamientos sumamente complicados. Xandra estaba entusiasmada. Liriel se convirtió en su orgullo, en una mimada y casi querida hija adoptiva.

Así siguieron las cosas durante cinco años. Hasta que la niña empezó a descollar entre los alumnos de la casa Shobalar. Xandra comenzó a inquietarse. Cuando Liriel superó en conocimiento a la propia hija de Xandra, Bythnara, que tenía bastantes años más. Xandra se contrarió. Y cuando la hija de los Baenre empezó a desgranar unos conjuros que estaban fuera del alcance de los magos segundones pertenecientes al clan Shobalar, la contrariedad de Xandra dio paso a un odio frío y competitivo que las drows acostumbraban a sentir por sus semejantes. Cuando Liriel creció en estatura y se fue convirtiendo en una joven de belleza extraordinaria, Xandra fue presa de una envidia tan honda como personal. Y cuando el creciente interés que aquella mocosa mostraba por los soldados y sirvientes masculinos de la casa Shobalar evidenció que había entrado en la Década Ascharlexten, Xandra creyó llegada su oportunidad y urdió un dramático punto final a la educación de Liriel.

Para lo que eran las relaciones entre los drows, ésta era una progresión bastante típica, sólo peculiar por lo intenso de la animosidad de Xandra, en lo lejos que estaba dispuesta a llegar para calmar el ardiente odio que sentía por la demasiado talentosa hija de Gomph Baenre.

Tal era, en definitiva, la sucesión de acontecimientos que había llevado a Xandra a las calles de Mantol-Derith.

A pesar de lo imperioso de su misión, la maga drow no dejaba de maravillarse ante las espléndidas vistas que ofrecía Mantol-Derith. Era la primera vez que Xandra salía de la enorme caverna de Menzoberranzan, y aquel gran mercado, tan exótico como pintoresco, era por completo distinto a su ciudad natal.

Mantol-Derith estaba enclavada en una gigantesca gruta natural, una caverna excavada eones atrás por unas aguas torrenciales que hasta la fecha seguían su curso. Xandra estaba acostumbrada a las inmóviles y negruzcas profundidades del lago Donigarten, vecino a Menzoberranzan, y a los pozos tan mudos como profundos donde las familias aristocráticas de la ciudad guardaban sus tesoros más preciados.

En Mantol-Derith, el agua era una fuerza viva y vital. El sonido dominante en aquella inmensa caverna era el de las aguas en movimiento. Por las paredes de la gruta se precipitaban cascadas provenientes del techo de aquella gran caverna en forma de cúpula, mientras que las abundantes fuentes susurraban su canción junto a los pequeños embalses que estaban por todas partes y los arroyos espumeantes que discurrían por toda aquella gruta colosal.

Aparte de la omnipresente música del agua, en la ciudad-mercado reinaba un silencio más bien extraño. Mantol-Derith tenía menos de baza bullicioso que de escenario de acuerdos clandestinos y taimadas negociaciones.

La luz era más abundante que el sonido. Unas cuantas farolas resultaban suficientes para que toda la caverna reluciese, pues sus muros estaban incrustados de gemas y cristales multicolores. Por todas partes se veían obras de reluciente mampostería. Las paredes de los embalses exhibían unos mosaicos maravillosos elaborados con gemas semi-preciosas y los puentecillos que cruzaban los arroyos eran de cristal natural esculpido, mientras que los senderos esta-

ban pavimentados con gemas talladas y alisadas. En ese momento los pies de Xandra estaban avanzando por un sendero hecho de reluciente malaquita verde. Era un tanto incómodo caminar entre semejante despliegue de riquezas, incluso para una drow proveniente de Menzoberranzan.

Por lo menos, la atmósfera le resultaba familiar. Húmedo y cargado, el aire olía a hongos. El mercado central estaba situado en el centro de un bosque de setas gigantes, bajo cuyos sombreretes se encontraban los puestos de los mercaderes. Los perfumes, las maderas aromáticas, las especias y los frutos exóticos y dulzones —tan del gusto de los adinerados habitantes de la Antípoda Oscura— aportaban sus intensas fragancias a la húmeda atmósfera.

Para Xandra, lo más extraño de aquel mercado era la tregua aparente que existía entre las distintas razas enfrentadas que comerciaban en él. En los tenderetes y en las calles, los gnomos del color de la piedra, conocidos como los svirfneblin, se mezclaban pacíficamente con los duergars, habitantes de las profundidades, de pigmentación más oscura, los desastrados mercaderes de la superficie y, por supuesto, los drows. En los cuatro extremos de la vasta caverna había unos edificios gigantescos que servían como almacenes y ofrecían alojamiento por separado a los cuatro grupos: svirfneblin, drows, duergars y habitantes de la superficie. Xandra, en ese momento, se estaba dirigiendo al que albergaba a los habitantes de la superficie.

El sonido de las aguas en movimiento era cada vez más intenso a medida que Xandra se acercaba a su destino, pues la esquina del mercado en la que se vendían productos de la superficie se hallaba situada junto a la cascada principal. La atmósfera era particularmente húmeda en este lugar, de forma que los tenderetes y mostradores estaban envueltos en lonas que los protegían.

La humedad impregnaba el rocoso suelo de la gruta, empapando las lanas y las pieles de los seres de la superfi-

cie que se arremolinaban en el lugar, un heterogéneo grupo de orcos, ogros, humanos y demás.

Xandra esbozó un gesto de aprensión y se embozó el rostro con su capa para resguardarse de aquella atmósfera hedionda. Sus ojos recorrieron la abigarrada y pestilente multitud en busca del hombre que le habían descrito.

Al parecer, entre semejante gentío era más fácil reconocer a una elfa drow que a uno de tantos humanos. Desde el interior de una tienda de lona, una voz grave y melodiosa llamó a la hechicera por su nombre y título. Xandra se volvió hacia aquella voz, sorprendida de encontrar a un drow en tan sórdido entorno.

Sin embargo, la figura pequeña y encorvada que se le acercó renqueando era la de un varón humano.

El hombre era viejo para ser un humano, con el pelo blanco, el rostro curtido y oscuro, y el paso lento y vacilante. Estaba claro que los años habían hecho mella en su persona, como lo atestiguaban el bastón con que se ayudaba a caminar y el parche que le cubría el ojo izquierdo. Con todo, a pesar de sus taras físicas, saltaba a la vista que el desconocido gozaba de una buena posición social.

Elaborado en una madera lustrosa, su bastón estaba ornado con gemas y revestido con una chapa dorada. Sobre su túnica de fina seda plateada lucía una capa bordada con hilos de oro y cuyo cierre exhibía un gran diamante. Gemas de buen tamaño relucían en sus dedos y en torno a su garganta. Su sonrisa de bienvenida denotaba una gran seguridad en sí mismo, la seguridad de quien lo tiene todo y está satisfecho con su posición social.

—¿Hadrogh Prohl? —preguntó Xandra.

El mercader hizo una reverencia.

—A vuestro servicio, Dama Shobalar —respondió hablando un drow fluido pero con marcado acento.

—Ya sabes quién soy. Así que también sabrás que ando buscando...

—Por supuesto, Dama Shobalar, y estaré encantado de ayudaros en lo que pueda. La visita de una dama tan noble constituye un verdadero honor para mí. Por favor, pasad al interior —invitó, haciéndose a un lado para que Xandra entrase en la tienda de lona.

Las palabras de Hadrogh eran deferentes, y sus modales correctos hasta lo obsequioso, los adecuados al tratar con una dama perteneciente a la aristocracia drow. Y sin embargo, Xandra se sentía un tanto escamada. La actitud del mercader daba la impresión de ser amistosa, relajada, no demasiado despierta incluso. En otras palabras, su actitud era la de un zoquete más bien ingenuo. Que un hombre así hubiera podido sobrevivir durante tanto tiempo en los túneles de la Antípoda Oscura era un misterio para la maga de Shobalar. Con todo, Xandra no dejó de observar que, a diferencia de la mayoría de los humanos, Hadrogh no precisaba de las cegadoras luces de antorchas y faroles.

El interior de su tienda estaba en una penumbra que a Xandra le resultaba cómoda, y el mercader no parecía tener problema para orientarse entre el laberinto de cajas, jaulas y baúles.

Curiosa, Xandra musitó un conjuro sencillo destinado a aportar algunas respuestas sobre la naturaleza de aquel hombre y los poderes mágicos de que acaso disponía. No le sorprendió demasiado que ese conjuro de búsqueda fuera por completo inútil. O bien el astuto Hadrogh era portador de algún recurso mágico destinado a rechazar los conjuros ajenos, o bien contaba con una inmunidad mágica innata similar a la que ella misma poseía.

Xandra empezaba a albergar ciertas sospechas sobre el verdadero origen del mercader, unas sospechas que resultaban demasiado terribles para expresarlas en voz alta. En todo caso, lo que estaba claro era que aquel humano se encontraba muy a gusto en la Antípoda Oscura y que sabía cuidar de sí mismo a la perfección, a pesar de su apariencia frágil y envejecida.