

Dragonlance

# LA GUERRA DE LOS ENANOS

LEYENDAS DE LA DRAGONLANCE • VOLUMEN 2



MARGARET TRACY  
WEIS HICKMAN

¿Dónde está el Poder? ¿Dónde su Umbral, su Portal?

Cien años después del cataclismo, Raistlin-Fistandantilus sigue incansable la trayectoria que se ha trazado para intentar convertirse en el ser más poderoso del universo. Sin embargo, el mago descubre que el acceso al Poder, que debía estar en la Torre de Palanthis, se ha esfumado de ese lugar. El sabio historiador Astinus le revela que, para hallarlo, ha de trasladarse a Zhaman, fortaleza situada en Thorbardin, patria de los Enanos de la Montañas y plaza donde murió Fistandantilus... ¿Qué destino espera a Raistlin, si es la reencarnación del perverso archimago?

Los Enanos de las Montañas están enzarzados en una cruenta guerra con los Enanos de la Colinas, que ansían apoderarse del supuesto tesoro de aquéllos.

## AGRADECIMIENTOS

Muchas personas han intervenido en la creación de la colección Dragonlance, lo que ha hecho posible el gran éxito alcanzado.

Les agradecemos profundamente su ayuda y apoyo.

El equipo Dragonlance TM: Harold Johnson, Laura Hickman, Douglas Niles, Jeff Grubb, Michael Dobson, Michael Breault, Bruce Heard y Roger E. Moore.

Michael Williams, por sus poemas.

Larry Elmore, por su ilustración de cubierta.

Valerie A. Valusek, por sus ilustraciones interiores.

Ruth Hoyer, por sus diseños.

Steve Sullivan, por sus mapas.

Jean Blashfield Black, nuestra editora.

Patrick L. Price, Dezra y Terry Phillips, John «Dalaran» Walker, Carolyn Vanderbilt, Bill Larson, Janet y Gary Pack, por sus útiles consejos y críticas.

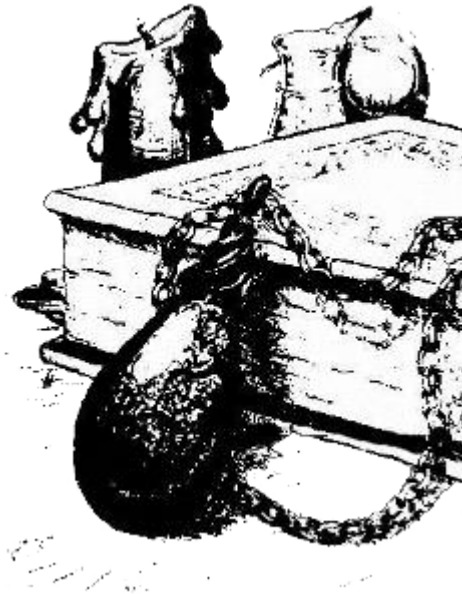
Los artistas del CALENDARIO DRAGONLANCE 1987: Clyde Caldwell, Larry Elmore, Keith Parkinson y Jeff Easley.

Y, finalmente, queremos dar las gracias a todos aquellos que nos han escrito para animarnos con sus comentarios.

Margaret Weis y Tracy Hickman



# LIBRO I



## El río sigue su curso

Las oscuras aguas del tiempo se arremolinaron en torno a la túnica del archimago, arrastrándolo hacia el futuro junto a sus acompañantes.

En medio de una lluvia de fuego, la montaña ígnea cayó sobre Istar para zambullirla en las entrañas de la tierra. Las aguas del océano, apiadadas de tanta desolación, se apresuraron a unirse y, así, llenaron el vacío. El Templo, donde el Príncipe de los Sacerdotes aguardaba aún que los dioses le otorgaran sus demandas, desapareció de la faz de Krynn, y los elfos marinos que se aventuraron a alojarse en el recién creado Mar Sangriento contemplaron atónitos el antiguo enclave del santuario. No había allí sino un insondable pozo de negrura. Las corrientes que lo circundaban eran tan turbidas, tan gélidas, que ni siquiera aquellas criaturas acostumbradas a vivir en las profundidades osaban acercarse.

Fueron muchos, sin embargo, quienes envidiaron a los habitantes de Istar. A ellos, al menos, la muerte les había sobrevenido de manera repentina.

En efecto, los sobrevivientes de la destrucción del continente de Ansalon sucumbieron al destino en su aspecto más aterrador: hambre, enfermedades, asesinatos... la guerra.

## 1

*Los Engendros Vivientes*

Un áspero alarido, cargado de horror y de angustia, agitó a Cysania en su sueño. Tan acuciante era el grito, tan profundo su propio letargo, que al principio la sacerdotisa no comprendió lo ocurrido. Confundida, asustada, abrió los ojos y trató de identificar su entorno, de descubrir qué la había sobresaltado hasta el extremo de dejarla sin aliento.

Se hallaba postrada en un suelo duro, mohoso. Su cuerpo se convulsionaba en escalofríos a causa de la humedad que penetraba sus huesos y le rechinaban los dientes. Contuvo el resuello a fin de prestar atención a cualquier movimiento, de distinguir algún objeto familiar, mas la negrura se reveló insondable y el silencio intenso.

Expelió el aire de sus pulmones y se esforzó en inhalar una nueva bocanada, sin éxito. Las tinieblas parecían robarle el soplo salvador y, azuzada por el pánico, buscó formas en la penumbra, trató de poblarla de indicios de vida. Ningún contorno se perfiló en su mente; se hallaba sumida en un vacío inconmensurable, eterno.

Oyó entonces un nuevo aullido, que reconoció como una continuación del que la había despertado. Casi emitió un suspiro de alivio al asaltar sus tímpanos otra voz humana, si bien el temor que delataba aquel timbre discordante resonó en los recovecos de su alma.

Desesperada, ansiosa por conjurar la asfixia, se obligó a sí misma a pensar, a recordar. Evocó unas piedras que cantaban, una voz —la de Raistlin— y unos brazos alrededor

de su talle, revivió la sensación de zambullirse en unas aguas cuyo curso la había arrastrado en pos de la nada, del olvido.

¡Raistlin! Extendiendo una trémula mano, Crysania tanteó el suelo y no encontró sino la fría, saturada roca. Fue entonces cuando recobró la memoria y visualizó, con espantosa claridad, a Caramon en el acto de abalanzarse sobre su hermano. Portaba el guerrero una refulgente espada, y ella se apresuró a invocar un hechizo clerical a fin de proteger al mago. Repiqueteó en sus sienes el estampido del acero al chocar contra la piedra.

Pero aquel grito sólo podía provenir del hombretón, su acento era inconfundible. ¿Y si había logrado su propósito?

—¡Raistlin! —vociferó la dama, despavorida, al mismo tiempo que luchaba por levantarse.

Su llamada se disolvió en el ambiente, engullida por la oscuridad. Este extraño fenómeno le provocó una sensación tan inquietante que no osó despegar de nuevo los labios y permaneció inmóvil, con los brazos cruzados sobre el pecho, como si pretendiera ahuyentar el intenso frío. Su mano se posó, de manera involuntaria, en el Medallón de Paladine que se ceñía a su cuello. El influjo benefactor de su dios inundó al instante todo su ser.

—Luz —susurró y, aferrando el talismán, rogó al hacedor que iluminase la negrura.

Un suave fulgor brotó de la alhaja para, tras deslizarse entre sus dedos, retirar el manto de terciopelo que la cercaba y, así, permitirle respirar. Más serena al saberse alumbrada, la Hija Venerable intentó recordar de qué dirección procedían los desgarrados lamentos.

Vislumbró fugazmente algunos muebles desvencijados, ennegrecidos, telarañas de ominoso aspecto, libros esparcidos por el suelo y estantes que se desprendían de los muros. Lejos de tranquilizarla, estos objetos contribuyeron a desestabilizarla todavía más. Eran las tinieblas las que los



engendraban, tenían más razón de ser que ella misma en el abismo donde la había precipitado el viaje.

Surcó el espacio un tercer alarido y Crysania se volvió, rauda, hacia el punto donde se había originado. La luz del Medallón rasgó la penumbra, poniendo de relieve dos figuras humanas. Una, ataviada con una túnica azabache, yacía inanimada en el pétreo suelo mientras que la otra, descomunal, estaba volcada sobre el rígido pecho del postrado. Cubría al hombre más corpulento una capa dorada, aunque manchada de sangre, y bajo sus pliegues se adivinaban unas piezas de armadura de idéntica tonalidad. Aprisionado su cuello por una argolla de hierro, la criatura oteaba las tinieblas en un ademán que reflejaba un pánico irrefrenable: tenía las manos extendidas, la boca abierta y el rostro ceniciento.

Crysania acercó la joya al ser que permanecía tumbado como un fardo a los pies del guerrero y, al reconocerle en su halo luminoso, languidecieron sus nervios hasta tal punto que soltó la cadena.

—Raistlin —murmuró.

Sólo cuando sintió que los eslabones de platino escapaban a su garra, sólo cuando la valiosa luz comenzó a oscilar, reaccionó y se apresuró a recoger el colgante antes de que se estrellara.

Sostuvo el Medallón insegura, temerosa de que el mundo se extinguiera con él si renunciaba a su benigna influencia. Dominada por un miedo más sofocante que la penumbra, Crysania se arrodilló junto al mago alejando, sin advertirlo, a unos entes sombríos que se escabulleron entre sus pies.

El nigromante estaba acostado de bruces, con la capucha sobre la cabeza. Crysania le dio vuelta con suavidad, retiró el embozo que le ocultaba el rostro y suspendió sobre él el talismán a fin de examinarlo.

El miedo heló la sangre en sus venas. La tez del hechicero presentaba unos matices blanquecinos que contrasta-

ban con sus labios amoratados y sus ojos se hundían en sendos alvéolos negros, profundos.

—¿Qué le has hecho? —interrogó a Caramon, a la vez que alzaba la vista sin modificar su postura junto al cuerpo, en apariencia exánime, de Raistlin—. ¿Qué le has hecho? —insistió, quebrado su timbre por el dolor y la ira.

—Crysanía, ¿eres tú? —preguntó el hombretón con su peculiar acento cavernoso.

La luz del talismán proyectaba extrañas sombras sobre el contorno del imponente gladiador. Separados aún sus brazos, arañando el aire con los dedos, ladeó la cabeza en busca de los ecos femeninos.

—¿Crysanía? —repitió, quejumbroso.

El guerrero se incorporó y, al dar un paso al frente, tropezó con las piernas de su hermano y cayó cuan largo era. Sólo tardó unos segundos en volver a levantarse para, sin resuello, reanudar la febril búsqueda de la sacerdotisa. Sus ojos desorbitados se perdían en el vacío, su palma abierta iba de un lado a otro, incapaz de asirse a un objeto sólido, tangible.

—Te lo ruego, Crysanía, alumbranos con tu luz. Apresúrate —le urgió, al borde de la desesperación.

—Pero ¡si mi alhaja está encendida! —protestó la sacerdotisa—. Paladine me ha otorgado la gracia de... ¡Ahora lo comprendo! —exclamó, escrutando al humano bajo la aureola del Medallón—. Caramon, ¿te has quedado ciego!

Le tendió una mano de inmediato y dejó que se cerrasen en torno a ella los anhelantes dedos. Al sentir su contacto, el gladiador sollozó aliviado y se agarró con toda su fuerza a aquella tabla salvadora, tanto que la dama se mordió el labio a fin de contener un grito de dolor. Siguió sujetando al desvalido humano, sin descuidar por ello la cadena de la joya, ajena al crujir de sus maltratados huesos.

Se puso de pie, pues no quería desequilibrar al guerrero, y éste la abrazó aterrorizado, víctima del extravío que le imponía su ceguera. Consciente de su desmayo, Crysanía

escudriñó la penumbra. Tenía que encontrar una silla, un sofá, algún lugar donde acomodarlo antes de que se desmoronara.

En ese instante, se percató, como una súbita revelación, de que las ominosas brumas le devolvían la mirada, la observaban. Desvió presta los ojos y, parapetada en el halo protector que le brindaba el colgante, guió a Caramon hasta el único mueble que pudo atisbar.

—Siéntate aquí —le indicó—; apoya la espalda. Había instalado al hombretón en el suelo, haciendo que se reclinara en una adornada escribanía de madera, que se le antojó vagamente familiar. Al verla, afloraron a su recuerdo unas imágenes lacerantes y supo que la había visto en circunstancias poco halagüeñas. Pero, preocupada como estaba, no se detuvo a reflexionar.

—Caramon, ¿por qué yace inconsciente tu hermano? —indagó en un murmullo apenas audible—. ¿Acaso le ma...? —No pudo concluir.

—¿Qué me dices de Raistlin? —inquirió él a su vez. Se contrajeron sus desencajadas facciones, alarmado hasta lo inimaginable—. ¿Dónde estás, Raist? —vociferó, dispuesto a levantarse pese a su absoluta desorientación.

—¡No te muevas! —le espetó la sacerdotisa, en un acceso mezcla de cólera y miedo, al mismo tiempo que presionaba su hombro con mano firme.

El guerrero entornó los ojos, retorcidos los labios en una mueca que, por unos segundos, le otorgó una expresión similar a la de su gemelo.

—No, no lo maté si te referías a eso —contestó, ribeteada sus palabras de amargura—. ¿Cómo iba a hacerlo? Lo último que oí fue tu voz invocando a Paladine, y el mundo se sumió en la oscuridad. Mis músculos se agarrotaron, la espada se desplomó sin que lograra sujetarla. Luego...

Crysanía había dejado de escucharle. Obsesionada por la figura que se arrebujaba en el suelo a escasa distancia, volvió a arrodillarse a su lado. Tras aproximar el Medallón al

macilento semblante, introdujo su palma bajo el embozo a fin de sentir el palpito en la garganta y, reconfortada, alzó a su dios una muda plegaria.

—Está vivo —anunció al inquieto Caramon—. Mas, en ese caso, ¿qué le ocurre?

—Explícamelo tú —la imprecó el gladiador, entre áspero y temeroso—. Yo estoy ciego.

La dama se ruborizó, azotada por un repentino sentimiento de culpabilidad, y procedió a enumerar los síntomas.

—No es nada grave —dictaminó el hombretón encogiéndose de hombros, vacía su voz de emociones—. El encantamiento le ha agotado, más aún si, como tú misma afirmaste, ya estaba débil desde el principio. La proximidad de los dioses, aunque ignoro qué puede significar, le enfermó, y este hecho retrasará su recuperación. No es la primera vez que le sucede. Recuerdo que cuando utilizó el Orbe de los Dragones antes de dominar su manejo también quedó sin energías para sostenerse de pie. Tuve que prestarle mis brazos.

Enmudeció, perdido en las sombras, sereno aunque pesoso.

—No podemos hacer nada por él —declaró tras una breve pausa—. Debe descansar; es la única medicina eficaz contra su mal.

Se produjo un nuevo silencio, en el que ambos se concentraron en sus propias cavilaciones.

—Hija Venerable, ¿puedes curarme? —preguntó al fin el hombretón. Su tono quedó compensó lo abrupto de su demanda.

—Me temo que no —repuso la sacerdotisa, ardientes sus pómulos—. Debió de ser mi hechizo lo que provocó tu ceguera.

Una vez más revivió en su memoria la escena en la que el robusto gladiador, armado con su ensangrentado acero,

arremetió contra Raistlin resuelto a traspasarlo, a segar también su vida si osaba interferirse entre ambos.

—Lo lamento —se disculpó, tan exhausta que incluso sentía náuseas—. El pavor, el más hondo desaliento, se adueñaron de mí y me impulsaron a actuar de manera irreflexiva. Pero no debes preocuparte —añadió—. El efecto no es permanente. Se disipará con el tiempo.

—Comprendo —asintió Caramon—. ¿Hay alguna luz en esta sala? Dijiste que tenías una.

—Sí, la del Medallón —corroboró la dama.

—En ese caso, te ruego que eches una ojeada y me informes de todo cuanto llame tu atención.

—Pero Raistlin...

—Olvídate ahora de él —espetó el hombretón a su oponente, en tono imperioso—. Vuelve junto a mí y otea el panorama. ¡Vamos, obedece! Nuestras vidas, y también la suya, pueden depender de lo que me reveles. Fíjate bien en todos los detalles, hemos de averiguar dónde estamos.

Al posar sus ojos en las tinieblas, renacieron los temores de la sacerdotisa, quien, abandonando al nigromante en contra de su voluntad, fue a sentarse al lado de Caramon.

—Apenas distingo nada fuera del radio de acción de la alhaja —confesó, a la vez que sostenía en alto el refulgente disco—. Al espiar la cámara me asalta la sensación de haberla visto antes, de haberla visitado, mas no atino a localizarla. Hay varios muebles dispersos, quemados y rotos como si se hubiera declarado un incendio, y montones de libros en absoluto desorden. Atisbo asimismo una escribanía de madera, que es donde tú estás apoyado y la única pieza que se conserva en perfectas condiciones. Me resulta familiar, con sus bellas tallas repujadas representando toda suerte de criaturas extrañas.

Se interrumpió desconcertada, indecisa, ansiosa por recordar.

El guerrero tanteó con la mano el suelo y comentó:

—Palpo una alfombra sobre la roca.

—Sí, la hay... o la hubo. Está hecha jirones; parece como si la hubieran devorado.

Calló, de pronto, al percibir una diminuta criatura que huía precipitadamente del halo de claridad.

—¿Qué pasa? —indagó su interlocutor.

—Acabo de descubrir quién ha roído la alfombra —contestó Crysania con una risa nerviosa—: las ratas. Mientras hablaba, una de ellas se ha ocultado en un rincón. En el muro opuesto se perfila una chimenea —continuó—, que no ha sido utilizada durante años a juzgar por las telarañas que la envuelven. Lo cierto es que la sala está repleta de urdimbres similares.

La voz no le respondía. Repentinamente visiones de arañas caídas del techo, de roedores que acometían sus indefensos pies la sumieron en convulsiones y la impulsaron a recogerse en su maltrecha túnica alba. Además, el desnudo hogar tuvo la virtud de acrecentar la sensación de frío que la atenazaba.

Al notar el temblor de su cuerpo, el gladiador esbozó una sonrisa y asió su mano para, con una fuerza que procedía de sus entrañas, inducirla a la cordura.

—Hija Venerable —susurró, tranquilo—, si no hemos de enfrentarnos más que a unos cuantos animalillos podemos considerarnos afortunados.

En los tímpanos de la sacerdotisa volvió a resonar el aullido de terror que profiriera su compañero durante el sueño, un grito hijo, ahora, de su imaginación, pues él se hallaba encerrado en su mutismo. Recapacitó que, estando ciego, su espanto no dejaba de ser singular.

—¿Por qué vociferabas antes? —se atrevió a inquirir—. Debiste de haber oído o sentido algo.

—«Sentido» es el término adecuado —confirmó el guerrero—. Anidan entes hostiles en este lugar, Crysania, espectros que nos contemplan. Rezuman odio. Dondequiera que hayamos venido a parar, nos hemos introducido en su

mundo y acusan nuestra intrusión. ¿No recibes tú sus señales?

La sacerdotisa se concentró en las sombras, en aquella nebulosa que les miraba persistente. A eso se refería Caramon, era innegable que alguien se agazapaba en el manto de negrura y, cuanto más empeño ponía ella en descubrir su identidad, mayor era el realismo que asumía. No se trataba de una sola criatura. Pese a su invisibilidad, advirtió que eran varias y que aguardaban su oportunidad detrás del círculo luminoso del Medallón. Tal como había apuntado Caramon, destilaban sentimientos adversos y, peor aún, la sacerdotisa tomó conciencia de la ola maléfica que la cercaba por todos los flancos. Ya había experimentado algo semejante en otra ocasión, en...

Contuvo el aliento; y el guerrero se dio cuenta.

—¿Qué sucede? —exclamó, sobresaltado.

—Sst —siseó ella—. Ya sé dónde estamos.

Él nada dijo, pero giró la faz hacia aquellos ojos que sustituían los suyos.

—En la Torre de la Alta Hechicería de Palanthas —aseveró la dama en un murmullo.

—¿En la morada de Raistlin? —El gladiador exhaló un suspiro de alivio.

—Sí y no —titubeó Crysania—. Sin duda éste es el aposento que conocí, su estudio, mas su aspecto ha cambiado, como si nadie lo habitase desde hace siglos. ¡Ya lo tengo, Caramon! Raistlin me anunció que me llevaría a un tiempo en el que no existían los clérigos. Y no puede ser otro que la época que medió entre el Cataclismo y las guerras posteriores. Antes...

—Antes de que él regresara a fin de reclamar la exclusiva propiedad de la Torre —terminó el humano por ella—. Eso significa que la maldición todavía pesa sobre la mole, Hija Venerable, que nos hallamos en el único recinto de Krynn donde el Mal reina a su antojo, sin cortapisas. Nuestro viaje nos ha llevado al rincón más temido de cuantos pue-