



MARGARET  
WEIS

TRACY  
HICKMAN

CRÓNICAS DE LA  
**DRAGONLANCE**

minotauro



CRÓNICAS DE LA  
DRAGONLANCE

MARGARET WEIS  
TRACY HICKMAN

*El retorno de los dragones*

*La tumba de Huma*

*La Reina de la Oscuridad*

*Crónicas de la Dragonlance*

Published by Wizards of the Coast LLC  
© 2024 Wizards of the Coast LLC. Used with permission. Licensed by Hasbro.  
Originally published as *Dragonlance, Chronicles*  
*Dragons of autumn twilight, vol. 1*  
*Dragons of winter night, vol. 2*  
*Dragons of spring dawning, vol. 3*

Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, D & D, their respective logos, Dragonlance and the dragon ampersand are registered trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. © 2024 Wizards of the Coast LLC.  
All rights reserved. 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.

Publicación de Editorial Planeta, SA. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.  
Copyright © 2024 Editorial Planeta, SA, sobre la presente edición.  
Reservados todos los derechos.

Traducción:

© Tere Casanovas (*El retorno de los dragones, La tumba de Huma*)  
© Marta Pérez (*La Reina de la Oscuridad*)  
© Traducción de las notas y revisión del texto: Mila López

Diseño de cubierta: Jeff Easley, Clyde Caldwell, Denis Beauvais, Michael Madder  
Diseño de interior e ilustraciones en color: Keith Parkinson  
Mapa: Kirk Caldwell  
Poemas: Michael Williams  
Ilustraciones interiores: Denis Beauvais, Valerie Valusek y Jeffrey Butler

ISBN: 978-84-450-1717-3  
Depósito legal: B. 3.496-2024  
Printed in EU / Impreso en UE.

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



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

Visit our web site at [www.wizards.com](http://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](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



Inscríbete en nuestra newsletter en: [www.edicionesminotauro.com](http://www.edicionesminotauro.com)  
Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro  
Twitter: @minotaurolibros



# LIBRO I

## 1

REUNIÓN DE VIEJOS AMIGOS  
UNA BRUSCA INTERRUPCIÓN

*A partir de este capítulo, las anotaciones que no lleven iniciales corresponden a Jean Blashfield Black.*

*El primer habitante de Krynn que conocemos es un goblin. Los goblins no solo se encuentran en Krynn, aunque algunos dicen que son el resultado de uniones krynnicas entre elfos y ogros.*



*De las reglas en AD&D surgió un típico grupo de personajes «equilibrado». Dicho equilibrio se consiguió teniendo la suficiente diversidad de habilidades inherentes a cada tipo de personaje para, así, contar al menos con un miembro del grupo que poseyera la destreza requerida en un momento específico. Posteriormente, esto devino en los arquetipos de AD&D. Flint, un enano guerrero, fue uno de dichos arquetipos. —T.H.*

Flint Fireforge se derrumbó sobre una roca cubierta de musgo. Sus viejos huesos de enano le habían sostenido ya demasiado tiempo y se negaban a continuar sin protestar.

—Nunca debería haberme ido —refunfuñó Flint mirando abajo, hacia el valle. Hablaba en voz alta aunque no hubiese ninguna señal de vida en los alrededores. En los largos años de vagabundeo solitario había adquirido la costumbre de hablar consigo mismo. Golpeándose las rodillas con las palmas de las manos, anunció con vehemencia—: ¡Y maldita sea si decido irme de nuevo!

Flint había estado caminando durante todo aquel frío día de otoño, por lo que encontró comfortable aquella roca cubierta de musgo, caldeada por el sol de la tarde. Relajándose, dejó que el calor penetrase en sus huesos: la calidez del sol y la de sus pensamientos, pues regresaba de nuevo al hogar.

Miró a su alrededor, entreteniéndolo la mirada en aquel paisaje familiar que tanto le enorgullecía. Allá abajo, la ladera de la montaña formaba uno de los extremos de la alta cuenca de

montaña alfombrada de esplendor otoñal. Los vallenwoods del valle resplandecían con los colores de la estación, los intensos rojos y dorados se mezclaban con el púrpura que, allá lejos, teñía los picos de las Kharolis. El celeste sin tacha del cielo se reproducía en las aguas del lago Crystalmir. La única señal de la existencia de Solace eran las pequeñas columnas de humo que serpenteaban sobre los árboles. Una bruma suave y extensa inundaba el valle con el dulce aroma de las chimeneas de los hogares.

Flint, una vez se hubo sentado y puesto cómodo, sacó de su bolsa un pedazo de madera y una reluciente daga. Sus manos se movían de forma inconsciente. Desde tiempos inmemoriales, su gente siempre había sentido la necesidad de moldear lo amorfo a su antojo. Él mismo, años atrás, antes de retirarse había sido un famoso artesano del metal. Comenzó a trabajar la madera, pero sus manos se detuvieron mientras observaba, abajo en el valle, el humo que ascendía de las ocultas chimeneas.

—El fuego de mi casa está apagado —dijo Flint en voz baja. Se estremeció y, enojándose consigo mismo por ponerse sentimental, comenzó a tallar la madera con furia. Refunfuñó en voz alta—: Mi casa está ahí, vacía, con el techo probablemente lleno de goteras y los muebles destrozados. ¡Estúpida búsqueda! Es la cosa más tonta que he hecho en mi vida. ¡Después de ciento cuarenta y ocho años debería haber aprendido!

—Nunca aprenderás, enano —le contestó una voz distante—. ¡Ni que llegues a vivir doscientos cuarenta y ocho años!

Arrojando el pedazo de madera al suelo, el enano dejó la daga y posó las manos sobre su hacha mientras oteaba camino abajo. La voz le resultaba familiar y, a pesar de ser la primera conocida que oía en mucho tiempo, no pudo identificarla.

Flint miró con los ojos entrecerrados hacia el sol poniente. Le pareció ver la figura de un hombre que caminaba a zancadas por el camino. Poniéndose en pie, Flint retrocedió hasta la sombra de un inmenso pino para poder ver mejor. El hombre tenía un andar airoso —el garbo propio de un elfo, pensó Flint—, pero su cuerpo tenía la fortaleza y los firmes músculos de un humano, y el vello facial era indiscutiblemente humano. Todo lo que el enano podía ver del rostro del hombre bajo aquella capucha verde era la piel morena y una barba de color castaño rojizo. De uno de sus hombros pendía un arco y en el lado izquierdo llevaba sujeta una espada. Iba vestido de cuero blando, trabajado cuidadosamente con los elaborados diseños

*Ser hábil en trabajos manuales es un estereotipo de la raza enana. —T.H.*

*Los enanos de Krynn pueden llegar a la edad de cuatrocientos cincuenta años.*

que los elfos adoraban. Pero a ningún elfo en Krynn le crecía barba. A ningún elfo, a menos...

*Nuestro personaje principal aparece en escena. Al principio, Margaret tuvo algunos problemas con él, pero no tardamos en establecer sus características, como veréis más adelante. —T.H.*

—¿Tanis? —preguntó dudoso Flint cuando el hombre se acercó.  
—El mismo.

El rostro barbudo del recién llegado exhibió una amplia sonrisa. Extendió sus brazos y, antes de que el enano pudiese detenerlo, rodeó a Flint en un abrazo tal que lo levantó del suelo. El enano estrechó fuertemente a su viejo amigo durante un instante; luego, pensando en su dignidad, se sintió violento y se liberó del abrazo del semielfo.

—¡Cinco años y todavía no has aprendido modales! —refunfuñó el enano—. ¡Sigues sin mostrar respeto a mi edad ni a mi posición! ¡Mira que zarandearme como un saco de patatas! —Echó una ojeada al camino—. Espero que ningún conocido nos haya visto.

—Dudo que haya muchos que puedan recordarnos —dijo Tanis mientras examinaba orgullosamente a su amigo—. Ni para ti ni para mí el tiempo transcurre como para los humanos, viejo enano. Cinco años es mucho tiempo para ellos y sólo unos instantes para nosotros —dijo sonriendo—. No has cambiado.

—No puedo decir lo mismo de otros. —Flint volvió a sentarse sobre la roca y continuó tallando. Frunció el entrecejo y le preguntó a Tanis—: ¿Por qué esa barba? Ya eras suficientemente feo sin ella.

Tanis se rascó la barbilla.

*Ni que decir tiene, Tanis es otro arquetipo AD&D: un semielfo guerrero. —T.H.*

—He viajado por tierras que no eran hospitalarias con los que tienen sangre de elfo. Esta barba, regalo de mi padre humano —dijo con amarga ironía—, contribuyó a ocultar mi procedencia.

Flint gruñó. Sabía que ésa no era toda la verdad. A pesar de que el semielfo aborreciese matar, Tanis no era de los que eludían una pelea ocultándose tras una barba. Las virtudes de madera volaban.

*El trasfondo histórico de los conflictos entre razas, apuntado en esta frase, confiere realismo a los personajes y a sus actitudes ante la vida. —T.H.*

—He estado en tierras hostiles a todas las razas. —Flint le dio la vuelta al pedazo de madera, examinándolo—. Pero ahora estamos en casa. Todo eso ya quedó atrás.

—No, no por lo que he oído —dijo Tanis volviendo a ponerse la capucha sobre la cabeza para que los últimos rayos de sol no le dieran en los ojos—. Los Supremos Buscadores de Haven designaron a un hombre llamado Hederick para que gobernase Solace como Sumo Teócrata, y con su nueva religión ha convertido la ciudad en un semillero de fanáticos.

Tanis y el enano se volvieron hacia el tranquilo valle. Comenzaban a encenderse luces, por lo que en el bosque de vallenwoods ya se veían las casas de los arboles. El aire del crepúsculo era suave y sereno, impregnado del olor a madera del humo proveniente de las chimeneas. De tanto en tanto se podía oír el débil sonido de la voz de una madre llamando a sus hijos para la cena.

—No he oído nada malo sobre Solace—dijo Flint pausadamente.

—Persecución religiosa... inquisición...

La voz de Tanis surgía de las profundidades de su capucha y sonaba inquietante. Era más profunda y sombría de lo que Flint recordaba. El enano frunció el entrecejo. En cinco años su amigo había cambiado. ¡Y los elfos nunca cambiaban! Pero Tanis era sólo un semielfo, un hijo de la violencia; su madre había sido violada por un guerrero humano en una de las muchas guerras que habían dividido a las diferentes razas de Krynn durante los caóticos años que siguieron al Cataclismo.

—¡Inquisición! Por lo que dicen, sólo para aquellos que se rebelan contra el Sumo Teócrata. —Flint resopló—. No creo en los dioses de los Buscadores, nunca lo he hecho, pero no alardeo de mis creencias en plena calle. Manténte callado y te dejarán en paz; ése es mi lema. Los Supremos Buscadores de Haven aún son hombres sabios y virtuosos. Lo que pasa es que en Solace una sola manzana podrida está estropeando todo el canasto. A propósito, ¿encontraste lo que buscabas?

—¿Te refieres a algún signo de la existencia de los antiguos dioses verdaderos o a la paz interior?

—Bueno, pensaba que lo uno iba con lo otro —musitó Flint dándole la vuelta al trozo de madera que tenía entre las manos, descontento aún con sus proporciones—. ¿Vamos a quedarnos aquí toda la noche olfateando el aroma de las cocinas o vamos a ir a la ciudad a conseguir algo para cenar?

—Vamos —indicó Tanis.

Comenzaron a caminar juntos por el sendero; las largas zancadas de Tanis forzaban al enano a dar dos pasos por cada uno de su amigo. Aunque habían transcurrido muchos años desde la última vez que viajaran juntos, inconscientemente, Tanis aminoró el paso mientras que Flint lo aceleró.

—O sea ¿que no encontraste nada? —insistió Flint.

—Nada. Como descubrimos hace años, en este mundo los clérigos adoran a falsos dioses. Escuché historias que hablaban sobre curaciones milagrosas, pero no eran más que magia y

*Las novelas, a diferencia de los juegos, requieren una base sólida para sus personajes. No basta con decir simplemente que Tanis es un semielfo; hay que saber por qué. Al establecer su posición social, Margaret y yo abundamos en la personalidad de Tanis y llegamos a comprenderlo mejor, de manera que hicimos de él un personaje mucho más complejo y rico en matices de lo que imaginamos al principio. —T.H.*



trucos. Afortunadamente, nuestro amigo Raistlin me enseñó a fijarme en lo esencial.

*Otro arquetipo AD&D  
que se suma al grupo:  
un mago. —T.H.*

—¡Raistlin! Ese mago huesudo y de rostro descolorido, ¡es un auténtico charlatán! Siempre gimoteando y quejándose, metiendo la nariz donde no debe. Si no fuese porque su hermano gemelo lo protege, hace ya tiempo que alguien habría acabado con su magia.

Tanis se alegró de que la barba ocultara su sonrisa.

—Creo que ese joven es mejor mago de lo que tú piensas. Y debes admitir que, como yo, trabajó incansablemente para ayudar a los que habían sido engañados por los falsos clérigos.

—Sin duda fueron pocos los que te lo agradecieron.

—Muy pocos. La gente necesita creer en algo, aunque en el fondo sepan que es falso. Pero ¿qué me cuentas de ti? ¿Cómo te fue el viaje a las tierras de tus antepasados?

Flint siguió caminando con expresión ceñuda, sin contestar. Finalmente murmuró:

—No debería haber ido —y miró a Tanis.

Sus ojos, casi ocultos por las blancas, gruesas y sobresalientes cejas, informaron al semielfo de que ese giro en la conversación no era de su agrado. Tanis notó su mirada, pero a pesar de ello siguió preguntando.

—¿Encontraste clérigos enanos? ¿Averiguaste algo acerca de las historias que nos habían contado?

—No eran verdad. Los clérigos desaparecieron hace trescientos años, durante el Cataclismo. Eso es lo que dicen los ancianos.

—Los elfos dicen lo mismo.

—Vi...

—¡Chist! —dijo Tanis y levantó la mano en un gesto de advertencia.

Flint se detuvo en seco.

—¿Qué pasa? —susurró.

Tanis señaló.

—Allí, en la arboleda.

Flint miró hacia los árboles al tiempo que cogía su hacha de guerra.

Durante un instante, los rojos rayos del sol poniente centellearon sobre un pedazo de metal que apareció en la arboleda. Tanis lo vio un segundo, dejó de verlo y luego lo vio de nuevo. En ese momento el sol desapareció y en el cielo brilló un luminoso violeta que hizo que las sombras de la noche se deslizaran sigilosamente entre los árboles del bosque.

Flint miró atentamente hacia la penumbra.

—No veo nada.

—Yo sí lo he visto —dijo Tanis. Seguía mirando hacia el lugar donde había brillado el metal y, poco a poco, su vista de elfo comenzó a detectar la cálida aureola rojiza que todos los seres vivientes proyectaban y que los elfos podían percibir—. ¿Quién está ahí? —gritó Tanis.

Durante un largo rato, la única respuesta fue un horripilante sonido que hizo que al semielfo se le erizase el cabello. Era un sonido zumbante y hueco, grave al comienzo, y que poco a poco fue subiendo y subiendo hasta alcanzar un tono agudo, como un alarido quejumbroso. A medida que iba elevándose se escuchó una voz.

—Elfo errante, desvíate de tu camino y olvídate del enano. Somos los espíritus de las pobres almas que Flint Fireforge abandonó sobre el suelo de la cantina. ¿Creíste que fallecimos en el combate? —La voz del espíritu se elevó a alturas vertiginosas acompañadas por el quejoso alarido.

»¡No! Morimos de vergüenza, maldecidos por el espíritu de la vid, por no ser capaces de tumbar borracho a ese Enano de las Colinas.

La barba de Flint temblaba de furia y Tanis, estallando en carcajadas, se vio obligado a agarrar al enano del hombro para evitar que se lanzara impetuosamente contra la maleza.

—¡Malditos sean los ojos de los elfos! —La voz del espíritu se tornó alegre—. ¡Y malditas sean las barbas de los enanos!

—¡No te digo! —gruñó Flint—. Es Tasslehoff Burrfoot.

Se escuchó un leve crujido en la maleza y entonces una pequeña figura se plantó en medio del camino. Era un kender, miembro de una raza que muchos de los habitantes de Krynn consideraban aún más molesta que los mosquitos. De huesos pequeños, un kender casi nunca sobrepasaba el metro veinte de altura. Éste era más o menos de la estatura de Flint, pero su cara, delgada y siempre infantil, hacía que pareciese más pequeño. Vestía unas polainas de color azul brillante que contrastaban con el chaleco de vellón y con su túnica de hilo. Sus ojos castaños centelleaban traviosos y divertidos; su sonrisa parecía extenderse hasta sus puntiagudas orejas. Bajó la cabeza, saludando burlonamente y dejando que el largo copete de su cabello castaño —del cual se sentía satisfecho y orgulloso— cayera sobre su nariz. Después se incorporó riendo. El reflejo metálico que los penetrantes ojos de Tanis habían detectado

*Todos los grupos de los juegos AD&D necesitan un personaje de la clase «ladrón» que realice las distintas tareas para las que se requieren las habilidades propias de su clase durante el desarrollo del juego. Con todo, me incomodaba la idea de inventar una raza de ladrones. Mi única contribución a la creación de Tas y sus congéneres, los kendens, fue ese rasgo de inveterada curiosidad y su inocente tendencia a «tomar prestadas» cosas durante un período de tiempo indeterminado. A este concepto en verdad amplio se debe en parte que Roger Moore diera vida al personaje en el cuento A tiro de piedra, que se publicó por primera vez en Dragon Magazine, introduciendo así en Krynn a uno de nuestros personajes favoritos. —T.H.*

*Originalmente, «kender» se escribió «kinder» para reflejar de algún modo la naturaleza infantil de esta raza, pero alguien apuntó que en un texto en inglés ese término podía interpretarse por su significado en dicho idioma («más amable»), en vez de hacer alusión a una raza en particular. —T.H.*

*A mi modo de ver, Tracy no odiaba tanto a los halflings como a la imagen que de ellos teníamos por entonces. Eran seres regordetes, caseros, tenaces pero astudizos, que encajaban más en una bucólica campiña inglesa que en el postapocalíptico Ansalon. Los miembros de la nueva raza kender eran más alocados que los halflings, más intrépidos, en ocasiones tan crueles como sólo pueden serlo los niños (de ahí sus hirientes pullas y burlas). Eran como chiquillos salvajes y guerreros, siempre curiosos, siempre alertas. Pero incluso los planes más cuidadosamente elaborados salen mal, y en el caso de Dragonlance el factor que torció lo planeado cobró forma en la persona de Janet Pack, quien, durante una lectura interpretativa de los personajes, definió la naturaleza de los kenders y agregó algo que no estaba previsto inicialmente. Ella —y por ende todos los kenders que la siguieron— era encantadora. Extremadamente encantadora. Entrañable, frustrantemente encantadora. Y como resultado, Tas y el resto de sus congéneres son valientes, temerarios, zahirientes y... encantadores. Y resulta difícil, después de ver a Janet interpretar a Tas,*

provenía de la hebilla de uno de los numerosos fardos que llevaba sujetos con correas a la espalda y a la cintura.

Tas les sonrió burlón, apoyado en su jupak, que era la que había producido aquel horripilante sonido que Tanis debería haber reconocido al momento, pues había presenciado en anteriores ocasiones cómo el kender ahuyentaba a posibles atacantes blandiéndola en el aire y produciendo así ese alarido quejumbroso. Esa vara era un invento de los kenders: la parte inferior estaba rematada por una pieza de cobre que acababa en una punta afilada y el extremo superior se bifurcaba en dos y sostenía una honda de cuero. Había sido tallada de una sola pieza en flexible madera de sauce. Aunque el resto de las razas de Krynn odiaban ese tipo de vara, para un kender era algo más que un arma o herramienta: era su símbolo. «Las nuevas sendas requieren una jupak», era un dicho popular entre ellos. A continuación siempre agregaban: «Todas las sendas son nuevas».

De pronto Tasslehoff corrió hacia delante con los brazos abiertos.

—¡Flint!

El kender tomó al enano en sus brazos. Flint, avergonzado, le devolvió el abrazo sin entusiasmo alguno y, rápidamente, retrocedió unos pasos. Tas sonrió socarronamente y miró al semielfo.

—¿Quién es ése? —exclamó con fingida sorpresa—. ¡Tanis! ¡No te había reconocido con esa barba! —Extendió hacia él sus cortos brazos.

—No, gracias —le dijo Tanis sarcásticamente mientras se apartaba de él—. Quiero conservar mi dinero.

Flint, alarmado, rebuscó en su túnica.

—¡Eres un bribón! —gruñó y se lanzó contra el kender que se partía de risa. Ambos rodaron por el suelo.

Riendo, Tanis intentó separar a Flint del kender. De pronto se detuvo y se giró sobresaltado. Demasiado tarde, escuchó el metálico tintineo de bridas y arreos y el relincho de un caballo. El semielfo se llevó la mano a la empuñadura de la espada, pero ya era tarde, había perdido toda ventaja posible.

Maldiciendo interiormente, Tanis contempló aquella figura que emergía de las sombras, montando un poni de peludas patas que caminaba con la cabeza baja, como si se sintiese avergonzado de su jinete. La piel gris y manchada del rostro del jinete caía en numerosos pliegues. Dos ojos porcinos de color rosado los miraban bajo un casco de aspecto militar. Entre

las brillantes y llamativas piezas de la armadura rebosaban las mantecas de un cuerpo gordo y flácido.

Tanis sintió un extraño olor y arrugó la nariz asqueado al reconocer el hedor propio de los hobgoblins. Soltó la espada y le pegó una patada a Flint, pero en ese momento el enano estornudó estruendosamente y se quedó sentado sobre el kender.

—¡Un caballo! —exclamó Flint estornudando de nuevo.

—Detrás de ti —le susurro Tanis.

Flint percibió un tono de alarma en las palabras de su amigo y se puso en pie. Tasslehoff hizo rápidamente lo mismo.

El hobgoblin, sentado a horcajadas sobre el poni, los miraba de forma arrogante y despreciativa. En sus ojos rosados se reflejaban los últimos y rezagados rayos de sol.

—Mirad, soldados, con qué locos hemos de tratar aquí, en Solace —declaró el hobgoblin hablando el Común con fuerte acento.

Se oyó una risa animada que venía de los árboles de detrás del hobgoblin. De ahí salieron caminando cinco guardias goblins vestidos con toscos uniformes que tomaron posiciones a ambos lados del caballo que montaba su jefe.

—Ahora... —El hobgoblin se inclinó sobre la silla de montar. Tanis observó fascinado cómo la inmensa barriga de aquel ser sepultaba por completo la perilla de la silla—. Soy Fewmaster Toede, jefe de los ejércitos que protegen Solace de elementos indeseables. No tenéis derecho a salir de los límites de la ciudad después de que oscurezca. Estáis arrestados. —Fewmaster Toede se agachó para hablarle a un 3 que estaba a su lado—. Mira si tienen la Vara de Cristal Azul y me la traes —le dijo en el lenguaje graznante de los goblins.

Tanis, Flint y Tasslehoff se miraron interrogativamente. Los tres conocían un poco el idioma de los goblins, Tas mejor que los otros dos. ¿Habían oído bien? ¿Una vara de cristal azul?

—Si se resisten matadlos —añadió Fewmaster Toede volviendo a hablar en Común para darle más fuerza a sus palabras.

Tras decir esto, tiró de las riendas, golpeó su cabalgadura con la fusta y salió galopando hacia la ciudad.

—¡Goblins! ¡En Solace! ¡Este nuevo Teócrata tendrá que rendirnos cuentas! —profirió Flint. Sacó el hacha de guerra de la funda y, con los pies bien firmes sobre la tierra, se balanceó hacia delante y hacia atrás hasta que consiguió mantener el equilibrio—. Muy bien, ya podéis venir.

*imaginar a los kenders de otra forma. —Jeff Grubb*

*Los goblins y hobgoblins no son exclusivos de este mundo, aunque algunos opinan que son el resultado de una combinación de elfos y ogros originada en él.*

*Sólo a un hobgoblin le gustaría ostentar un título como «Fewmaster» (que puede traducirse como «señor de pocos» o «señor mínimo o inferior», la antítesis del «señor supremo»). Pero le va como anillo al dedo a su nombre «Toede», que por fonética se asemeja a los términos ingleses «toad» (sapo) y «toady» (adulador, pelota). —T.H.*

—Os aconsejo que retrocedáis —les dijo Tanis apartándose la capa de los hombros y desenvainando la espada—. Llegamos de un largo viaje y el día de hoy ha sido agotador. Estamos hambrientos, cansados y llegamos tarde a una cita con amigos a los que hace mucho tiempo que no vemos. No estamos dispuestos a ser arrestados.

—Ni a que nos maten —añadió Tasslehoff.

Él no había desenvainado arma alguna, pero observaba a los goblins con gran interés.

Un tanto amedrentados, éstos se miraban nerviosos unos a otros. Uno de ellos lanzó una siniestra mirada hacia el camino por el que había desaparecido su jefe. Los goblins estaban acostumbrados a intimidar a comerciantes y granjeros que viajaban a la pequeña ciudad, no a diestros luchadores fenomenalmente armados. Pero como hacía ya mucho tiempo que odiaban a todas las razas de Krynn, desenvainaron sus largas y curvas espadas.

Flint, agarrando con firmeza la empuñadura de su hacha, dio un salto hacia delante.

—Sólo existe una criatura en este mundo a la que odie más que a un enano gully —refunfuñó—, ¡un goblin!

El goblin saltó sobre Flint confiando en derribarlo. Flint balanceó su hacha con absoluta precisión y exactitud. La cabeza del goblin rodó por el camino mientras el cuerpo se desplomaba sobre el suelo.

—¿Qué hace una chusma como vosotros en Solace? —preguntó Tanis a la vez que detenía habilidosamente el torpe ataque de otro goblin. Sus espadas se cruzaron, trabándose en el aire unos segundos. Tanis empujó al goblin hacia atrás—. ¿Trabajáis para el Sumo Teócrata?

—¿Teócrata? —El goblin gorjeó de risa. Blandiendo salvajemente su espada le respondió—: ¿Para ese loco? Nuestro jefe, Fewmaster, trabaja para... ¡ug!

El pequeño ser se precipitó él mismo hacia la espada de Tanis. Rugiendo, cayó al suelo.

—¡Maldición! —exclamó Tanis mirando con frustración al goblin muerto—. ¡El muy idiota! No quería matarlo, tan sólo averiguar quién le pagaba.

—¡Eso lo descubrirás antes de lo que quisieras! —gritó otro goblin precipitándose hacia el distraído semielfo. Tanis se giró rápidamente y lo desarmó. Le propinó una patada en el estómago y la criatura se dobló hacia delante.

Otro de los goblins se abalanzó sobre Flint antes de que éste tuviese tiempo de recuperarse del anterior ataque. El enano retrocedió intentando mantener el equilibrio.

Entonces se oyó la estridente voz de Tasslehoff.

—Tanis, esta escoria se vendería a cualquiera. Échales de tanto en tanto un poco de carne de perro y serán tuyos para siempre...

—¡Carne de perro! —rugió el goblin dejando a Flint y volviéndose rabioso—. ¿Y qué tal un poco de carne de kender, pequeño asqueroso?

El goblin se lanzó contra el kender, intentando agarrarlo por el cuello con sus garras de color morado. Tas, aparentemente desarmado y sin perder en ningún momento su expresión inocente e infantil, rebuscó en su chaleco de vellón, sacó una daga y se la lanzó, todo ello en décimas de segundo. El goblin se llevó las manos al pecho y lanzando un rugido se desplomó. Se oyó un ruido de pasos precipitados; era la huida del último goblin que quedaba. La pelea había terminado.

Tanis enfundó su espada, haciendo una mueca de asco ante la peste que despedían aquellos cuerpos; el olor le recordaba al del pescado podrido. Flint limpió las huellas de sangre negra de los goblins de la cuchilla de su hacha. Tas observó tristemente el cuerpo del goblin que había matado. Había caído cara al suelo, por lo que la daga quedaba oculta por el cuerpo.

—Ahora se la saco —se ofreció Tanis disponiéndose a darle la vuelta al cadáver.

—No. —Tas hizo una mueca—. No la quiero. Ese olor no desaparece nunca, ¿sabes?

Tanis asintió. Flint enfundó de nuevo su hacha y los tres se pusieron en camino hacia la ciudad.

Las luces de Solace se hacían más brillantes a medida que la noche avanzaba. El olor a madera quemada que flotaba en el aire fresco de la noche hacía pensar en comida, calor y seguridad. Los compañeros apresuraron el paso. Durante un rato ninguno habló, pues los tres escuchaban en su mente el eco de las palabras de Flint: «¡Goblins! ¡En Solace!».

No obstante, al final, el incorregible kender rió entre dientes.

—Además, ¿esa daga era de Flint!

*Me encanta el modo en que la naturaleza de su relación se establece desde el principio. —T.H.*