

# DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup>

## AVENTURA & SIN FIN

Tú eres el héroe de la aventura  
enfrentate con dragones y espíritus malignos.  
De tus decisiones depende tu supervivencia.

# La Rebelión de los Enanos

Rose Estes



Eres Galen. Tus padres han sido capturados por enanos guerreros que se rebelaron contra el gobierno de los humanos. ¿Podrás poner fin a la Rebelión de los Enanos?

Las sendas que escojas pueden llevarte a la libertad... o a la muerte. Eres tú el que habrá de elegir. ¡Sólo tú podrás decidir si prefieres advertir a tu reino del peligro que lo acecha o detener personalmente a los enanos!

¿Descenderás por el río de los dragones sabiendo que allí viven monstruos con poderes mágicos?

¿Te internarás en el bosque encantado y tratarás de conseguir la ayuda de los pixies?

¿O atacarás a los enanos en sus oscuras cavernas e intentarás rescatar a tus padres?

Este libro está dedicado a John Blanton,  
una persona muy especial.

## ¡ATENCIÓN!

Este libro pertenece a la colección «AVENTURA SIN FIN», de «DUNGEONS & DRAGONS®». Entre sus páginas encontrarás la emoción de vivir muchas aventuras en tierras y reinos fantásticos, poblados de dragones, orcos, *halflings*, elfos, magos, etc...

Puedes leer el libro muchas veces y llegar a distintos finales, de modo que si tomas una decisión imprudente que te conduce a un fatal desenlace, retrocede al principio y comienza de nuevo.

Este relato contiene muchas elecciones: las hay sencillas, sensatas, temerarias... e incluso muy peligrosas. Estas elecciones las encontrarás siempre al final de las páginas.

Las páginas que no tengan elecciones debes leerlas normalmente, o sea, seguidas. Además, al final de cada libro encontrarás una relación y descripción de todos los seres extraños que aparecen en el relato.

Recuerda, tú eres quien toma las decisiones, tú eres el héroe y en tus manos está tu propia supervivencia.

DIME, papá, esa nube negra que se ve a lo lejos ¿es la tormenta?

Tu padre mira por encima de los lomos de los cuatro caballos que tiran del carronato, escudriña el horizonte y responde:

—No. Se trata de un grupo muy numeroso de jinetes que vienen al galope.

—Paul, ¿son bandidos? —inquieta tu madre temerosa, y se cubre el pecho con el chal.

—No, Martha, no pueden ser bandidos porque hace diez años que la Guardia Enana acabó con ellos. No sé quiénes son, pero, al ritmo que cabalgan, pronto lo sabremos. Galen, coge tu perro y escóndete bajo ese montón de mantas.

—Me gustaría quedarme. Si surgen problemas yo también querría ayudar.

—Haz lo que dice tu padre —interviene tu madre—. Y no salgas hasta que te avisemos que ha pasado el peligro.

—Nadie ha dicho que no deba mirar —le susurras a Woofy que, a modo de respuesta, te lame la cara.

Te cobijas bajo el montón de mantas y calmas al perro, que cree que tienes ganas de jugar. Luego acomodas las mantas para poder ver.

Poco después el débil rumor se convierte en el tamborileo atronador de los cascos de los caballos.

—¡Deteneos! —ordena una voz áspera.

—¡Oh, Paul es la Guardia! ¡Gracias a Dios estamos salvados! —exclama tu madre.

Tu padre tira de las riendas para frenar a los caballos y dice:

—¡Eh, guardias! ¿Qué queréis? Sabed que nos proponemos acampar antes de que estalle la tormenta. ¡Hablad de una vez y dejadnos proseguir nuestro camino!

—¿Cómo te atreves a hablarle así a la Guardia Real? —vocifera una voz amenazadora.

—¡Habrá que enseñar buenos modales a los humanos! —dice un enano uniformado.

Tu madre se aferra al brazo de tu padre.

Empieza a llover. Oyes ruido de cabalgaduras alrededor del carromato; el cuero de las sillas de montar cruje bajo el peso de los guardias enanos provistos de armaduras. Te das cuenta de que estáis rodeados de jinetes.

—¡Conservad la calma! ¿Acaso es éste el modo correcto de dirigirse a aquellos a los que hemos jurado proteger? —pregunta una voz melosa—. No seamos impacientes. Analicemos la situación. Al fin y al cabo, compañeros, no nos gustaría cometer un error ahora, ¿verdad?

A continuación algunas voces murmuran:

—Sneed tiene razón.

—Si es así, estamos en el mejor de los mundos —prosigue Sneed—. Probablemente hay un malentendido. Pero, como algunos compañeros tienen mal genio, hacednos el favor de responder a algunas preguntas.

—Estoy segura de que no hemos hecho nada malo —declara tu madre—. ¿Qué quiere?

—Sólo quiero que respondáis a algunas preguntas —explica Sneed—. Por ejemplo, ¿de donde venís y a dónde vais?

—Vaya, capitán, vamos a la coronación del príncipe, como todo el mundo. En lo que se refiere a nuestra procedencia, hemos estado trazando mapas. Mi marido es el cartógrafo del reino.

**Pasa a la página 7.**

—Conque su marido es el cartógrafo del reino, ¿eh? Se trata de un oficio magnífico, muy útil. ¿Y viajáis solos?

Tu padre se apresura a responder:

—Sí, capitán, absolutamente solos. Sólo viajamos la señora y yo.

—Absolutamente solos. ¡Maravilloso, realmente maravilloso! —Sneed sonríe de oreja a oreja—. ¿Habéis visto, compañeros, los beneficios que reporta hablar? ¡Cogedlos!

Antes de que tu padre pueda protestar, unas pesadas manos apartan del carromato a él y a tu madre.

—Compañeros, ya lo véis. Ya os lo dije. ¿Quién podía sospechar que la Guardia Enana era capaz de una traición? Nadie se lo imagina nunca hasta que ya es demasiado tarde. Pronto será nuestro todo lo que se nos debe por los muchos años que hemos protegido a los humanos. Y ahora, atad a estos dos. Los llevaremos a las cavernas. Un cartógrafo será valioso en nuestro nuevo reino. Pronto lanzaremos el ataque. ¡Y con el príncipe en nuestro poder el reino caerá en nuestras manos! Llevad el carro a las rocas y registradlo en busca de oro y mapas. ¡Luego quemadlo!

1. Si luchas con los enanos e intentas rescatar a tus padres, pasa a la página 143.
2. Si te escondes con la esperanza de que no te encuentren, pasa a la página 31.
3. Si intentas escapar, pasa a la página 59.



—¿Lleváis encima algo de valor? —preguntas al viejo rey de los enanos.

—Sólo esto —responde Hume, y se quita del cuello una cadena de oro. De ésta cuelga un brillante ópalo de fuego negro del tamaño de un huevo.

—Dejádmelo un momento —pides.

El viejo enano titubea. Finalmente te entrega el collar.

Esperas nervioso a que el guardia aparte la mirada de la zona en que estás. Cuando lo hace, te agachas y dejas el collar en el suelo, en el rincón del pasillo. Pones a Woofy en manos de Hume, coges una gran piedra y esperas. Poco después una exclamación de sorpresa te indica que el guardia enano ha visto la piedra preciosa. Oyes pisadas que se acercan. Levantas la piedra tanto como puedes y...

**Pasa a la página 103.**

La situación es tan confusa que te sientes incapaz de tomar una decisión. El olor a almizcle de la serpiente te sube por la nariz. Estás cada vez más adormecido.

Antes de quedarte dormido del todo, piensas que, si tienes suerte, Sandy te rescatará. Y si la suerte no te acompaña, ya has hecho todo lo que podías. Sabes que tus padres estarán orgullosos de ti. Con ese pensamiento, te rindes ante el destino y dejas que la oscuridad te consuma.

**FIN**

**Para vivir otra aventura, retorna al principio.**

—No deberíamos correr este tipo de riesgos —afirmas enojado—. No quiero que me devore una araña. Me voy a dormir fuera.

Whimsy se acomoda en uno de los mullidos lechos, enrosca en un dedo un largo rizo rubio y dice:

—Galen, haz lo que prefieras. Yo pienso pasar la noche en una cama blanda y mullida.

Te gustaría cambiar de idea, pero no sabes cómo hacerlo sin parecer insensato. Subes por el pasadizo pisando fuerte, abres bruscamente la escotilla y sales a una noche oscura y tétrica.

Te acurrucas temeroso bajo un alto pino. Al rato empieza a llover y el agua te cala. Animales al acecho deambulan a tu alrededor. Te acurrucas aún más, temiendo por tu vida. Te gustaría regresar al túnel, pero como temes que Whimsy se burle de ti, no te mueves.

Finalmente amanece. Un arcoiris de colores puros inunda el bosque, pero no puedes apreciar su inmensa belleza porque estás helado, chorreando, cansado y entumecido.

No te alegras cuando Whimsy, hermosa y con los ojos bien abiertos, empuja la escotilla, sale y dice:

—Buenos días, Galen. ¿Has pasado una buena noche? ¡Yo sí! ¿No es una mañana espléndida? ¿Estás listo para partir?

Gruñes por toda respuesta y los tres echáis a andar.

**Pasa a la página 94**

Por último las aguas se serenar y, aprovechando las pocas fuerzas que te quedan, te sientas a horcajadas sobre un leño. Acabas de hacerlo, cuando ves una cabeza que se mueve en las aguas. ¡Es Sandy!

Acercas rápidamente el leño a la figura que va a la deriva y, con gran dificultad, subes a tu amigo.

—¡Sandy, estás vivo! Yo te daba por perdido —dices, mientras tu compañero se incorpora a duras penas, escupiendo agua.

—Me siento medio muerto. Creo que he tragado la mitad del agua del río —balbucea Sandy, mientras se sacude el agua del pelo.

—Sandy, estamos vivos y eso es lo que cuenta. Creo sinceramente que de aquí en adelante no tendremos más problemas. Logramos huir del monstruo. Me parece divisar ya las cúpulas de las torres de la ciudad por encima de los árboles. Ahora sólo falta atravesar esa ciénaga y se habrán acabado nuestras penurias. ¡Ya lo veráaaaas!

Una faja de acero rodea tu tobillo. Te sientes apartado del leño y hundido bajo las turbias aguas. Luchas por liberarte, pero no lo consigues. Cuando piensas que tus pulmones están a punto de estallar, te cogen por los pelos y te sacan del agua de un tirón.

Te frota los ojos para ver con claridad, y en el acto te arrepientes de haberlo hecho.

Un par de ojos pardoverdosos te contemplan. Un largo hocico, cubierto de gruesas escamas verdes semejantes a una armadura y lleno de dientes afilados y puntiagudos, se entreabre a pocos centímetros de tu cara.

Sandy grita aterrizado a tus espaldas. A él también le han atrapado.



—¿Qué hacéis en la ciénaga de Squamata? —masculla el aterrador monstruo.

—No sabía que esta ciénaga perteneciera a alguien —tartamudeas—. A decir verdad, no queremos quedarnos aquí, sólo intentamos llegar a la ciudad.

—¿Y por qué no usáis el camino, como los demás? ¿Por qué habéis venido a mi ciénaga? Seguramente sois enanos. Sois el enemigo que ha venido a matar a Squamata y a los hombres-lagarto, pero habéis fracasado. ¡Vais a morir!

La horrible boca se abre. Llega hasta ti el hedor a pescado podrido.

—¡No! ¡No! —gritas y te debates contra su férreo apretón—. Se ha equivocado. No somos enanos y no podemos ir por el camino. ¡Los enanos están al acecho, dispuestos a matarnos!

Te hundes en el agua con un chapoteo. La boca dientuda se cierra y un ojo ambarino te contempla pensativo.

—¿Y por qué quieren matarte los enanos? Los enanos son enemigos de los hombres-lagarto, pero están al servicio del príncipe y la gente les cae bien.

—No, no es así. Esos enanos fingen que las cosas son así.

Le explicas rápidamente la situación.

Squamata te escucha con interés y luego, gruñendo, si-seando y expresándose en el extraño lenguaje de los lagartos, habla con sus seguidores. Sin ninguna explicación, Sandy y tú sois elevados y situados sobre los lomos de dos hombres-lagarto que miden dos metros de altura. Los monstruos dan la vuelta y nadan en la tenebrosa penumbra de la cienaga. Pronto perdéis la noción del espacio.

Al final los hombres-lagarto se deslizan sobre una orilla fangosa atestada de toscas cabañas. Casi en el acto, os veis rodeados de cientos de seres escamosos que os contemplan con odio y hambre. Sandy, Woofy y tú os abrazáis asustados.