

DUNGEONS & DRAGONS®

AVENTURA & SIN FIN

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

Las Alas del Dragón

John Kendall



Eres Treón, el joven príncipe del orgulloso reino de Grendopolán. Como tu país está sitiado por los ejércitos del malvado Mago Rojo, tus padres te han enviado, junto con tu elfa tutora Rynath, a la apartada población de Trigedium, en beneficio de tu seguridad.

A causa de tu irreflexivo experimento con un recurso mágico extremadamente peligroso, te has transformado en un impresionante Dragón Dorado de gigantescas proporciones.

Los caminos que elijas te pueden llevar al éxito... o a la muerte.

¿Tratarás de recuperar ahora tu forma humana, para no correr el riesgo de pasar el resto de tu vida como un dragón?

¿Permanecerás como dragón durante toda tu vida?

¿O sólo el tiempo suficiente para luchar contra el Mago Rojo?

Sean cuales fueren tus elecciones, tendrás aventura y acción en los libros de «Aventura sin fin». Volverás repetidas veces al punto de partida para recorrer nuevas y emocionantes aventuras.

Para Liz
un ser 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.

Recorres a paso largo y cansino las calles semidesiertas que conducen al mercado de Trigedium.

—¡Pero yo soy el príncipe de Grendopolán! —te quejas, levantando la voz—. Y, además, aprendiz de brujo. ¿Cómo pudieron mis padres enviarme a este lugar perdido, a cientos de kilómetros de mi hogar, sólo porque cometí un error con un insignificante hechizo?

—Treón, se supone que debes mantener oculta tu identidad —te recuerda con aspereza Rynath, tu elfa tutora—. ¡El hecho de que estemos aquí no tiene nada que ver con la chapuza del hechizo de la telaraña! Tus padres consideraron que aquí estarías más seguro que en Balshad durante la invasión —agrega.

La contemplas incrédulo, pero ella prosigue:

—Tus padres necesitan de todos los soldados, por lo que decidieron no enviar ninguno a custodiarte. Tienes que aceptar que es imprescindible conservar tu incógnito. Con la cara sucia de barro y esas ropas ordinarias estarás a salvo, siempre que no te delates. ¡Baja la voz!

Miras a la severa elfa y tu ira se disipa. En el castillo, Rynath es responsable de tu educación. Recuerdas con cariño los muchos momentos que le robaste para que te diera clases de ajedrez intercaladas entre otras lecciones. Pero durante este viaje, la elfa, de doscientos años de edad, hace las veces de guardaespaldas. Sabe usar su larga espada Centella con absoluta destreza y conserva la sangre fría cuando se cierne algún peligro.

—Creo que debería limitarme a leer textos sobre dragones y estudiar mis lecciones —dices en tono bajo y sumiso

—. Así la próxima vez que haya dificultades podré quedarme a ayudar en Balshad.

Recorres abatido una calle con muchas tiendas. Te llama la atención una pequeña librería y te acercas, lees el rótulo que hay sobre la puerta: *Madame Ursula*. Joyas, libros y hechizos antiguos.

Sientes una profunda emoción: la magia y los objetos antiguos siempre te han fascinado.

—Es sorprendente encontrar semejante librería en esta aldea tan aburrida —comentas a Rynath.

—Tanto más en un sitio tan recóndito —responde Rynath.

—¿Entramos?

—No creo que nadie te reconozca en este pueblecito, sobre todo con el aspecto que tienes —dice la elfa—. ¡No vayas a delatarte tú mismo! Tal vez puedas comprar un nuevo hechizo de telaraña —añade, riendo entre dientes—. Con el anterior lograste anegar el segundo piso del castillo con el pegote que fabricaste —te sonrojas de rabia por la broma de Rynath—. Y quizá puedas comprar un hechizo para recuperar la bolsa de dinero que perdiste en el camino. Andaremos escasos hasta que nos envíen más.

Pones fin a la desagradable conversación entrando en la librería.

—Buenos días, joven caballero —te saluda una anciana alta desde detrás de una estantería llena de pergaminos; viste un traje largo de color verde esmeralda y una faja ancha de color marrón—. ¿Está interesado en algún hechizo para resolver sus problemas? —dice con tono cautivador.

Una vez más, te ruborizas.

—¡Ahora, hasta los que no me conocen me toman el pelo! —exclamas y te vuelves con la intención de marchar.

—Nadie se burla de usted —se apresura a decir *Madame Ursula*—. Mucha gente resuelve sus problemas en mi librería.

La mujer despierta tu curiosidad y te detienes a observarla más atentamente bajo la tenue luz de las velas.

—¿Qué información de valor puedo encontrar en este remoto lugar? —preguntas, escéptico.

—No insultes al conocimiento si quieres que sea tu compañero —dice Rynath a tus espaldas.

—La sabiduría puede vestir extraños ropajes —añade *Madame Ursula* aprovechando la oportunidad. Lejos de estar enfadada, te mira con amabilidad.

Esta polvorienta librería es, sin duda alguna, el último sitio que habrías buscado para resolver tus problemas. Pero por alguna razón sientes, siempre y cuando no te delates a ti mismo, que es correcto confiar en *Madame Ursula*. Te preguntas qué opinará Rynath, pero ella guarda silencio mientras tú hablas.

—No sé si usted conoce todos los detalles de las dificultades por las que atraviesa nuestro país, pero son graves y quiero colaborar. En este mismo momento Rampillion, también conocido como el Mago Rojo, está creando un ejército de guerreros de lava para atacar la real capital de Balshad. Entretanto, su ejército de orcos y humanos de Zor invade la frontera sur de Grendopolán.

Madame Ursula asiente lentamente y pregunta:

—¿Y cómo piensa resolver los problemas de Grendopolán?

—Hace tres siglos Rampillion hizo desaparecer a todos los dragones y luego se esfumó. Ahora que el Mago Rojo ha regresado y amenaza una vez más a Grendopolán, quisiera convocar a un dragón. Algunos de ellos fueron nuestros aliados.

Una débil sonrisa se extiende por el rostro de *Madame Ursula* mientras escucha tu explicación.

—¿Y si el dragón convocado decidiera ayudar a Rampillion? —inquire con mordacidad.

—No todos los dragones son malignos —insistes—. Si lograra conjurar a un dragón amistoso, estoy seguro de que

resultaría de gran utilidad contra el malvado Rampillion.

—Un plan audaz, Su Alt... mi joven amigo —se corrige la mujer.

La mano de Rynath vuela a la empuñadura de su espada, alarmada. Se supone que nadie sabe quién eres. ¿Habrás cometido algún desliz?





—Tal vez el rey Airón y la reina Niade estén demasiado preocupados por la inmediata amenaza de guerra para considerar una solución como la suya —dice en tono zalamero *Madame Ursula*, mirando de reojo a Rynath. Luego gira sobre sus talones y se acerca a un viejo cofre con las cerraduras oxidadas—. No enseñe esto a muchos clientes —dice mientras saca algo del cofre—, pero puede ayudarle a encontrar la solución que busca.

Madame Ursula se vuelve hacia ti y deja una cajita en el mostrador. En su interior, sobre una almohadilla de terciopelo, se destaca un hermoso anillo bellamente tallado. Notas, sorprendido, que tiene la forma de un minúsculo dragón.

—Pruébeselo —te indica *Madame Ursula*.

Sacas el pequeño anillo de plata de la caja y lo deslizas en tu dedo. Las alas del diminuto dragón se ciñen perfectamente. Mientras admiras el anillo te sorprendes al percibir un cosquilleo en la mano. Sientes una oleada de poder que nunca has experimentado y estás extrañamente exaltado.

¿Podrá ese antiguo anillo fortalecer tus poderes mágicos? Apenas logras contenerte de dar brincos, colmado de esperanzas.

—Este libro también puede resultarle interesante, joven —añade *Madame Ursula* al tiempo que te extiende un pesado volumen encuadernado en piel y con cantoneras metálicas.

Sin que te abandone la extraña oleada de poder que emana del anillo, abres el libro y lees la portada en silencio: Manual de brujería de Grendopolán para convocar y repeler dragones poderosos.

Por un instante olvidas todo lo referente al anillo. Al fin y al cabo, no sabes si realmente posee poderes mágicos. Quizás este extraño libro pueda proporcionarte ayuda más rápidamente. Tal vez te permita convocar un dragón a Grendopolán para luchar contra el maligno Rampillion.

Pero te preguntas si un aprendiz de mago tendrá suficiente dominio para formular semejante hechizo. Tal vez lo

mejor sea el anillo. Quizá pueda proporcionarte la fuerza que necesitarás.

En ese momento recuerdas que no cuentas con mucho dinero.

—¿Cuánto... cuánto cuestan? —preguntas.

—Doscientas coronas cada uno —responde *Madame Ursula*—. Una verdadera ganga.

Calculas rápidamente cuánto necesitarás para alojamiento y comida en la posada hasta que llegue más dinero y llegas a la conclusión de que puedes comprar el anillo, o el libro, pero no ambos.

1. Si decides comprar el anillo para incrementar tus poderes mágicos, pasa a la página 18.
2. Si resuelves adquirir el libro para convocar a un dragón que luche contra Rampillion, pasa a la página 133.

—En ningún momento volveremos a estar tan cerca de los prisioneros —afirmas—. ¡Tienes razón, Rynath! ¡Debemos rescatar a Erik ahora mismo! De ninguna manera lograremos superar a ese monstruo —prosigues mientras sacas el manual del bolsillo de la hombrera y pasas las páginas—. Dime todo lo que sepas sobre los poderes de la tarántula.

Rynath empuña a Centella, atenta a la llegada de otros guardias.

—La frenética danza provocada por su picadura hipnotiza a todos los que la presencian. Luego también éstos bailan hasta que mueren completamente extenuados o se debilitan demasiado para defenderse del ataque de la araña.

—Aquí dice algo sobre la forma de contrarrestar el veneno de los dragones —afirmas—. Tal vez pueda alterar el hechizo y usarlo contra la tarántula.

Una flecha silba en el aire y choca en la pared, a tu lado. Bajas la cabeza y sigues leyendo.

—¡Me parece que he encontrado algo que podemos usar! —gritas al tiempo que otra andanada de flechas choca contra la pared de piedra—. Se trata de un hechizo destinado a proteger a su usuario de la mirada hipnótica de un dragón.

Rynath te empuja al otro lado del recodo del pozo de la escalera y chocas con la puerta que conduce a las celdas.

—¡Tenemos que salir de aquí rápidamente! ¡De prisa! ¡Atravesemos esta puerta y bajemos los peldaños! —ordena la elfa mientras hace saltar la cerradura de la puerta con su espada.

—¡Y nos encontraremos frente a frente con la araña! — exclamas.

—En cuyo caso será mejor que tu hechizo funcione debidamente —replica Rynath.

Os arrastráis por la estancia y logras meterte debajo de una mesa antes de que la tarántula detecte vuestra presencia. Vuelcas la mesa para usarla como escudo, no sólo de las flechas, sino también de la araña que ahora avanza hacia ti.

Buscas frenéticamente las palabras adecuadas para utilizar el hechizo mientras Rynath entretiene a la tarántula con Centella. Una flecha destinada a ti se clava en la araña y ésta, en un frenesí de rabia, golpea la mesa hasta hacerla astillas.

Ahora indefenso, estás a pocos pasos de las mandíbulas de la enfurecida bestia y te apresuras a conjurar:

Que la tarántula nos contemple en vano, que la magia nos proteja de su mortal picadura.

Que nuestros enemigos dancen
en frenético trance,
que la araña gigante dirija el combate.

De pronto la tarántula parece perder todo interés por vosotros. Mientras un pelotón de orcos se precipita escaleras abajo, el monstruo peludo cae sobre ellos.

La araña hunde su aguijón en los orcos más próximos, que inician una delirante danza alrededor de las celdas. Los guardias presentes dejan caer sus armas y se unen a la extraña danza.

—¡Tapaos los ojos! —gritas a los prisioneros.

