

# DUNGEONS & DRAGONS®

## AVENTURA SIN FIN

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

# El Tesoro del Rey

Tom Mac Gowen



Eres Sparrow, un joven malabarista. Con tu hermano Jay, viajas de ciudad en ciudad actuando en posadas y ferias para ganarte un mísero sustento.

El mapa que te ha dado el extraño moribundo te llevará hasta un tesoro, pero no sin que antes te enfrentes con terribles criaturas. De todos modos has prometido cumplir tu misión.

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

¿Tratarás de asustar a las ranas gigantes para que se alejen y no te devoren?

¿O preferirás permanecer inmóvil y dejarte arrastrar por la corriente entre las ranas, con la esperanza de que no reparen en tu presencia?

Para Carey

## ¡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.



tus pies yace un hombre muerto. Tienes en la mano un pergamino, en el que aparece dibujado un tosco mapa. Apenas puedes creer que has aceptado emprender una aventura en la que, si alcanzas el éxito, liberarás el espíritu atormentado de un rey ¡y serás recompensado con un inmenso tesoro!

Hace sólo unos minutos tú y tu hermano Jay avanzabais por un angosto camino que serpentea a través de una vasta y umbría espesura conocida como el Bosque de los Elfos. Jay tiene diecisiete años, cinco más que tú. Sois huérfanos y os ganáis la vida haciendo juegos malabares en ferias, posadas, castillos y allí donde podéis. Vuestra existencia es dura.

—Deberíamos salir de estos bosques antes del crepúsculo, Sparrow —ha dicho Jay—. Hay una posada cerca del linde de la espesura. Quizá nos dejen actuar a cambio de la cena.

De pronto has visto algo varios metros más adelante, y has exclamado:

—¡Hay un hombre tendido en el suelo delante de nosotros!

Jay y tú habéis acudido prestos al lugar donde yacía el extraño al borde del camino, bajo un serbal. A poca distancia, un caballo comía hierba en el linde del bosque. El hombre era de mediana edad y vestía el chaleco de cuero típico de los guerreros. Jadeaba, y de su costado sobresalía una flecha.

—Agua —ha suplicado con un débil gemido—. ¡Agua, por favor!

Has sacado rápidamente tu cantimplora. El moribundo ha bebido con avidez y ha vuelto a recostarse.

—Me estoy muriendo —ha susurrado—. Scarface y su pérfida banda me persiguen, pero nunca conseguirán lo que buscan. Mi única esperanza es confiároslo a vosotros. Escuchad. Os contaré una historia que os pondrá los pelos de punta.

«Hace tiempo, cuando murió el gran rey Farad Silverhair, fue enterrado con su tesoro en una tumba secreta, siguiendo la tradición. Un día entraron ladrones y se llevaron el tesoro y también los huesos del soberano, pues los esqueletos de los reyes tienen un gran poder mágico. Ocultaron en una cueva los huesos y el tesoro, con la intención de volver a buscarlos; pero nunca lo hicieron. Les mató una banda de tragos saqueadores. Así que los restos del rey y sus riquezas siguen en su escondite.»

Haciendo una pausa para tomar aliento, el extraño ha proseguido:

—Farad Silverhair es un antepasado mío. Su espíritu no podrá descansar hasta que entierren de nuevo sus restos. He descubierto el paradero de la cueva y me dirigía hacia ella para sepultar sus huesos, pero ahora sé que no podré llegar nunca. Si juráis solemnemente concederle el reposo, os revelaré el camino. El tesoro os hará ricos, pero antes debéis enterrar los restos del rey Silverhair. ¿Lo juráis?

Jay te ha mirado y luego ha asentido despacio.

—Lo ju... juramos —has susurrado.

El extraño ha hurgado en su bolsa, y ha sacado un pergamino, depositándolo en tu mano.

—Este mapa os mostrará el camino. Pero guardaos de Scarface y sus decapitadores. Harán todo lo posible para arrebatáros el mapa. Y cuando lleguéis a la cueva, cuidado con... —Sus palabras han terminado en un estertor, y se ha quedado inmóvil.

—¡Ha muerto! —ha exclamado Jay.

Y ahora estás mirando al muerto.

—¿Dónde indica el mapa que está la cueva, Sparrow?  
—pregunta Jay.

—Este debe ser el camino donde nos encontramos ahora —dice Jay, señalándolo con el dedo—. Lleva a una lejana ciudad llamada Riverbend. Pasada esta población, hay una cadena de montañas. Una flecha apunta a una de ellas. ¡Aquí debe de estar el tesoro! Nunca más pasaremos hambre.

—Primero hemos de enterrar los huesos del rey —le recuerdas con firmeza—. Además, ha intentado advertimos de un peligra que, al parecer, nos acecha en la cueva. Me pregunto qué puede ser...

No tenéis herramientas para enterrar al muerto, pero estáis seguros de que los elfos que habitan el bosque lo encontrarán y lo enterrarán.

—Vamos —te apremia Jay—. ¡Si éste es el camino que lleva a Riverbend, no hay más que seguirlo!

—No necesariamente —replicas, dubitativo—. El extraño ha dicho que le perseguían. Debe tratarse de la banda que le ha disparado la flecha mortal. Si vamos por el camino, quizá tropecemos con los asesinos. Estaríamos más seguros si viajásemos entre los árboles.

—No lo creo, Sparrow. Este bosque pertenece a los elfos, y no les gusta que los humanos deambulen por su territorio. Nos permiten atravesarlo siempre que vayamos por el camino, pero si lo abandonamos pueden causarnos complicaciones.

1. Si decides seguir por el camino, pasa a la página 32.
2. Si prefieres viajar por el bosque, pasa a la página 35.

Al despertar ves a Rogaldo preparando un succulento desayuno. Después de devorarlo, os disponéis a emprender la marcha, imaginando que seguiréis el río hasta encontrar un puente. Pero Rogaldo desciende en línea recta por la margen. Compruebas con sorpresa que se dirige a la orilla.

—Seguidme —dice.

—¿Cómo cruzaremos el río? —pregunta Jay.

—Por debajo —explica el mago con una sonrisa—. He invocado un hechizo y nos protegerá una bóveda de aire.

—Pero ¿y las criaturas? —inquieres.

—Están muy lejos, corriente arriba —os asegura.

Cruzar el río es como avanzar por un túnel de cristal. Cuando salís a la otra orilla, ni siquiera se ha humedecido vuestra ropa.

Una hora más tarde, encontráis un camino y lo seguís hasta que se ramifica en dos direcciones.

—Debemos elegir —declara Rogaldo—. Los dos caminos confluyen en el principal que conduce a Riverbend. Si vamos por el de la derecha tardaremos tres días, y atravesaremos un gran llano en el que viven algunas criaturas peligrosas. El otro camino nos llevará hasta un desierto, por el que viajaremos un día entre seres mortíferos. Así pues, la ruta del llano es más larga pero menos arriesgada, mientras que la del desierto ofrece más peligros, aunque durante un período más corto. ¿Qué preferís?

1. Si decides emprender el viaje más largo por el llano, pasa a la página 106.
2. Si crees que es mejor atravesar el desierto, pasa a la página 118.



Decides que lo más seguro es dormir en un árbol. Encuentras uno con gruesas ramas y trepas por su tronco.

Pero no duermes bien. La oscuridad es tan intensa que no puedes ver tu mano a escasos centímetros, y el bosque se llena de ruidos amenazadores.

Cuando amanece, bajas medio dormido y preguntas:

—¿Por dónde está el camino, Jay?

—Creo que por ese lado —responde señalando en una dirección. Pero tras avanzar un rato, comprendéis que ya deberíais haberlo hallado.

—Me temo que nos hemos perdido —dices, desanimado.

—Tenemos que hallar la salida —replica tu hermano con decisión—. Si no lo logramos, podríamos morir de hambre. ¡Debemos seguir buscando, Sparrow!

—Vaya, vaya. Perdidos y hambrientos, ¿verdad? Es terrible —dice una voz aguda.

Dais media vuelta y veis, sentado en la rama de un árbol cercano, a un hombrecillo de unos sesenta centímetros de estatura y con unas transparentes alas verdes. ¡Es un duende!

—Seguidme, y os prometo que pronto habréis olvidado todas vuestras preocupaciones —dice con tono sincero.

Tanto Jay como tú sabéis que los duendes no son de fiar. Pero quizá éste quiera realmente ayudaros. ¿Debéis confiar en el duende, o preferís seguir buscando por vuestra cuenta el camino de salida del bosque?

1. Si decides confiar en el duende, pasa a la página 42.
2. Si decides que no podéis fiaros del duende, pasa a la página 85.





Titubeando sólo un instante, sales a toda velocidad por la puerta desprotegida. Corres hasta que te duele el costado y te falta el aliento. Aminoras la marcha, esperando que el hombre de la barba cobriza consiga derrotar a sus tres oponentes.

A lo lejos resuena atronador el eco de los cascos al galope. Te vuelves y ves que cabalgan hacia ti tres figuras vestidas de negro. ¡Barbarroja no debe haber sobrevivido!

Buscas desesperadamente un lugar donde ocultarte, pero se extiende ante ti un prado abierto. Sabes que no puedes correr más que los caballos, así que esperas a que tus perseguidores te den alcance, tratando de disimular tu espanto.

Los jinetes tiran de las riendas de sus corceles, y el hombre de la cicatriz en el rostro extiende la mano, diciendo con frialdad:

—Creo que tienes cierto mapa. Dámelo y vivirás. Pero si vuelves a mentirme, te mataré y lo encontraré de todos modos.

Sin pronunciar palabra, sacas el mapa de tu bolsa y se lo entregas a Scarface, que lo despliega, le lanza una rápida ojeada y se lo guarda en el cinto. Acto seguido murmura una orden, y los jinetes espolean a sus caballos para alejarse al galope.

Ahora sabes que quizá el espíritu del rey Silverhair no halle nunca reposo, y que tus sueños de riqueza se han esfumado para siempre. Pero al menos sigues vivo. Con un suspiro, vuelves a la posada. Quizá Barbarroja haya logrado sobrevivir y podáis planear juntos la huida. Y quizá Jay aparezca dentro de un par de días...

**FIN**

Para vivir otra aventura, retorna al principio.

Avanzáis por la orilla del río, atentos a cualquier indicio de criaturas peligrosas. Pronto comprobáis que os encontráis en una enorme ciénaga, con un bosque de eneas y juncos extendiéndose a ambos lados del cauce. En el lodazal resuenan ruidos extraños.

Por un instante crees ver a lo lejos el escamoso cuerpo de un enorme dinosaurio. En otro momento una criatura velluda y pesada, parecida a un montón de plantas putrefactas con patas, te mira desde la otra orilla. Pero cuando amanece desaparecen los ruidos nocturnos, como si todos los temibles monstruos del pantano hubieran ido a ocultarse de la luz. A media mañana, habéis dejado atrás la ciénaga.

Seguís avanzando todo el día sin ver señales de vida. Pero cuando el crepúsculo da paso una vez más a la noche, ves ante ti un resplandor de luces y comprendes que estáis cerca de Riverbend. Llegáis por fin a la ciudad y encontráis un establo donde dormir, con un mullido lecho de heno.

A la mañana siguiente, compras con tus últimas monedas una lanza para cada uno y emprendéis el último trecho de vuestra aventura, internándoos en la desolada región montañosa que se yergue al otro lado de la ciudad.

A media tarde encontráis la montaña que os interesa, e iniciáis el largo ascenso a su cumbre. De pronto, Jay se detiene y pregunta:

—¿Has oído eso?

Aguzas el oído, y detectas un ruido sordo que sube y baja. Parece proceder de la cresta de la colina.

—Será mejor que no hagamos ruido hasta averiguar de qué se trata —dice Jay con voz queda.

Continuáis el penoso ascenso de la ladera, y el ruido no cesa de aumentar. Por fin, rodeáis un gran peñasco y descubrís la causa del extraño sonido.

En la cuesta rocosa, a un centenar de pasos, se abre una cueva. Y sentado en la entrada, con su gigantesco cuerpo mitad dentro y mitad fuera, hay un dragón dormido. ¡El ruido que oíais era su respiración!

Lo contempláis desalentados. Las fauces de la criatura son tan largas como todo vuestro cuerpo, y su lomo está cubierto por brillantes escamas pardas que parecen tan duras como escudos metálicos. De su hocico brotan finas nubes de humo azulado que enturbian el aire.

Jay te tira del brazo y agita la cabeza en dirección a la ladera. Quiere retroceder para hablar. Asientes y, con el mayor sigilo posible, bajáis por la pendiente hasta un lugar donde el monstruo no puede oíros.

—Sparrow —susurra Jay—, no tenemos ninguna posibilidad de vencer al dragón. Lo único que podemos hacer es abandonar.

—Tenemos otras dos alternativas, Jay —replicas, meneando la cabeza con firmeza—. Una es esperar hasta que se vaya, y la otra tratar de hablar con él.

1. Si decides esperar a que el dragón abandone el lugar, pasa a la página 21.
2. Si optas por hablar con el dragón, pasa a la página 16.