

DUNGEONS & DRAGONS[®]

AVENTURA & SIN FIN

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

La Guarida del Cadáver Errante

Bruce Algozin



En esta historia eres Eric, un aprendiz de mago que, últimamente, has tenido perturbadoras pesadillas presagiando un inquietante futuro.

Tu padre es el mago más poderoso de vuestro país, y su libro de hechizos secretos ha sido robado por un perverso cadáver errante que lo ha ocultado en su castillo.

Has de arriesgar tu vida con tal de recuperarlo. Junto a tu diminuto compañero Pnimm, descubres la guarida de la maléfica criatura. Buscas el libro mágico aprovechando los últimos rayos del sol, pues sabes que la oscuridad devolverá a la vida al espantoso ser, que yace en su ataúd a poca distancia tuya.

¿Podrás ayudar a Pnimm que ha quedado atrapado, mientras erais perseguidos por la esquelética figura del cadáver?

¿O abandonarás a tu amigo en una situación tan apurada, cuando ya tienes en tu poder el anhelado libro mágico?

Para Cherry que espera
aunque con impaciencia, y resiste.

¡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.

ientras subes a toda prisa la sinuosa escalera que conduce a la torre, —exclamas ansioso:

—¡Padre! ¡Padre!

«Sólo ha sido un sueño», te dices a ti mismo. Sí, tan sólo un sueño; pero lo que has visto en él parecía demasiado real. El laboratorio de tu padre estaba sumido en la confusión; habían roto su delicado equipo y, lo que es peor, tu padre yacía herido en el suelo de la estancia.

Doblas la esquina perdiendo casi el equilibrio, traspasas la puerta y ante ti se despliega la escena que has soñado y esperabas que no fuera real. Han volcado las mesas y las sillas, han arrojado al suelo los estantes de la librería y su contenido yace diseminado. Los frascos y tubos de ensayo se amontonan en el suelo, hechos añicos.

Tu corazón empieza a latir con fuerza. Si todo este caos es real, ¿qué le habrá ocurrido a...?

De debajo de una de las grandes mesas surge un quedo gemido. Corres hasta el lugar y, haciendo acopio de fuerzas, retiras el mueble.

Tu padre yace debajo de la mesa. Su larga y canosa barba está manchada de sangre. Conteniendo las lágrimas te sacas un pañuelo del bolsillo y empiezas a limpiar sus empañados ojos y su boca.

—Padre —murmuras, intentando disimular un sollozo que de pronto ha brotado en tu garganta.

—¡Eric! —te llama débilmente.

Le ayudas a sentarse y preguntas:

—Padre, ¿qué ha sucedido?

—¡Un cadáver errante! Apareció de pronto en la estancia y me ordenó que le diera mi libro de hechizos mágicos. Traté de detenerle.

—¿Se llevó el libro? —inquieres.

Tu padre asiente con tristeza.

—No he podido hacer nada para detenerle. ¡Eric, tenemos que recuperarlo! No quiero ni pensar en lo que una criatura como ésa podría hacer con semejante libro.

—No hables y tranquilízate, padre. Lo encontraremos. Yo mismo iré en su busca. Pero antes debo explicarte algo. Anoche soñé que ocurría todo esto, tal como ha sucedido. Soñé que destruían el laboratorio y que te herían a ti.

En los labios de tu padre se esboza una débil sonrisa.

—¡Tus poderes siónicos! ¡Están empezando a manifestarse! Lo sabía. Cuando tienes visiones de acontecimientos que aún no han ocurrido, significa que tu mente está a punto. Tus habilidades comenzarán a desarrollarse como una mariposa a partir de su crisálida. Lo que ya sabes de magia, unido a tus poderes recién descubiertos puede convertirte en uno de los grandes hechiceros del mundo. Vive muchos años y prospera, hijo mío.

—Pero todo esto me asusta, padre.

—Así debe ser, hijo. Todo poder nuevo crea un cierto desasosiego. Es natural. Recuerda que tu nueva fuerza entraña una nueva responsabilidad. Nunca te dan nada, todo tiene un precio. Hay criaturas que persiguen a los que usan poderes especiales: ya hemos hablado de ellos. ¡Cuidado! Mantén tus defensas alerta en cualquier ocasión. Pero no hablemos más del tema; debemos centrar nuestros pensamientos en asuntos más apremiantes. ¡Hay que recuperar ese libro!

—¡Yo iré en su busca, padre! Corren rumores de que un cadáver errante se ha instalado en la Necrópolis. Debe ser el que viste anoche. La magia de estos seres es intensa, pero tiene un alcance limitado.

—Sí, el castillo de Necrópolis es un lugar siniestro y adecuado para un cadáver errante. ¡Repugnantes muertos vivos! Los cadáveres errantes son criaturas espantosas. Me horroriza pensar que en vida fueron magos como nosotros. ¡Vender tu alma para vivir eternamente! ¡Eso es algo monstruoso! ¡Caiga sobre ellos la peor de las maldiciones! Ve a por él, hijo mío, y llévate a Pnimm contigo. Es decir, si puedes soportar sus continuas quejas. Será mejor que no le expliques tu misión hasta llegar al castillo. Ya sabes lo mucho que le asustan las criaturas espectrales. ¡Date prisa, Eric, por lo que más quieras! Ese cadáver errante entrará de nuevo en actividad al ponerse el sol. Si empezara a utilizar mi libro de hechizos, no quiero pensar en lo que ocurrirá.

Te entretienes el tiempo justo para asegurarte de que los criados atenderán debidamente a tu padre. Luego bajas corriendo a la cocina.





Pnimm duerme en una caja de madera junto a la estufa. Es muy pequeño, incluso comparado con los de su especie. Mide menos de un metro de cabeza a pies, y la caja, que antes se usaba para almacenar leña, le va a la medida.

—¡Pnimm! —exclamas al entrar en la estancia—. ¡Despierta! Nos vamos.

—¿Que nos vamos? —farfulla el hombrecillo, apoyándose sobre el codo. Te mira entre sueños, con el rostro aún abotargado—. ¿A estas horas? ¿Dónde?

—Debemos cumplir una misión. Han robado el libro de hechizos de mi padre y tenemos que recuperarlo en seguida.

—¿Lo han robado? ¿Quién ha sido?

—Te lo explicaré por el camino. Mientras te colocas la capa y te ciñes la espada, haré que ensillen un caballo.

En el exterior empieza a amanecer. Huracán, uno de los mejores corceles de tu padre, espera inquieto en el patio. Saltas a su grupa y coges las riendas en el momento en que Pnimm sale presuroso por la puerta.

—Más te vale que no se trate de una de tus bromas —dice malhumorado, forcejeando para ajustarse el peto a su fina cintura.

—No es ninguna broma —le aseguras con una sonrisa indulgente.

Aunque Pnimm fue creado por la magia y, por consiguiente, no ha conocido la infancia, a veces se comporta como un niño. Te inclinas hacia adelante y le ayudas a montar sobre la silla, detrás de ti.

—Todavía no me has dicho dónde vamos —insiste.

—Ya lo verás. Y ahora sujétate con fuerza. —Clavas las espuelas en el enorme caballo, y el animal sale como un rayo del umbrío patio para tomar el camino.

Durante el resto de la mañana pones a prueba la fortaleza de Huracán hasta el límite, guiándole a gran velocidad por el paso de Lochnor y la montaña Razorback, en dirección al mar. Por fin, poco después de mediodía, el gran cor-

cel hace una cabriola y, bañado en sudor, se detiene junto al saliente de una roca. Debajo vuestro se extiende la costa, donde las olas lanzan, al romper, géiseres de espuma entre las dentadas rocas. En medio de estas últimas, en una lengua de tierra que penetra en el mar, se yerguen los destartados muros de un castillo en ruinas, monumento a hazañas pasadas.

—¿El castillo de Necrópolis? —pregunta Pnimm poco satisfecho—. ¿Me has sacado de la cama para venir aquí?

Asientes solemnemente. No tiene sentido seguir ocultándoselo, así que le desvelas el misterio.

—Un cadáver errante se ha instalado en las ruinas —dices—. Fue él quien robó el libro de mi padre.

—¡Fantástico! —farfulla Pnimm con tono sarcástico, mientras el caballo se interna en un sendero jalonado de rocas—. Un castillo encantado con espíritus que se alimentan de los muertos, fantasmas y cadáveres errantes. ¡Justo lo que necesitaba hoy!

El sendero es muy antiguo y está cubierto de rocas, pero Huracán tiene las patas firmes y avanza con facilidad hasta llegar a una encrucijada.

—El camino de la derecha parece ser la vía principal, mientras que el segundo conduce al mar, quizá a una entrada trasera —dices—. ¿Qué opinas?

—¿Por qué me lo preguntas? —responde Pnimm con enojo—. No estamos aquí por deseo mío, ¿recuerdas?

—Tenemos que elegir. O traspasamos directamente la puerta principal, o rodeamos las ruinas y nos introducimos por detrás. ¿Qué hacer?

1. Si prefieres seguir el camino de la derecha hasta la puerta principal del castillo en ruinas, pasa a la página 21.

-
2. Si crees que la puerta trasera te ofrece mejores posibilidades, pasa a la página 15.

En el camino de la derecha, a poca distancia, arde una luz. Al acercarte, ves que el pasillo forma una Y y sus secciones conducen en ángulo a dos estancias, ambas iluminadas. En una, la luz es viva y está acompañada por ruidos de voces. En la otra, la luz parece parpadear, como si alguien caminase con una antorcha. ¿Por dónde ir?

1. Si crees que es más seguro dirigirte hacia la luz viva y las voces, pasa a la página 111.
2. Si prefieres investigar donde está la luz oscilante, pasa a la página 74.

Siguiendo la hilera de monedas, Pnimm te lleva hasta una arcada.

—¿Crees que conduce a algún tesoro? —preguntas.

—Lo dudo. Mira, las monedas no se detienen en este punto. Se pierden a lo lejos. Pero de todos modos, veamos qué hay aquí dentro —sugiere Pnimm—. Quizá sea la salida del laberinto, y en ese caso valdría la pena.

—Estas monedas son muy extrañas —comentas agachándote y recogiendo algunas del suelo—. No todas son de plata. Algunas son diamantinas. Entraña una gran dificultad extraer ese metal y, debido a su dureza, cuesta aún más acuñarlo.

—Fantástico —dice Pnimm, sin prestarte la menor atención—. ¿Por qué no las guardas para tu colección?

Tienes una colección, y lo cierto es que estas monedas contribuirían a aumentarla.

—¡Creo que eso es lo que haré! —exclamas, y las ocultas entre los pliegues de tu túnica.

[Pasa a la página 19.](#)

El sendero estrecho que creías que te llevaría a la entrada trasera del castillo termina en un acantilado, a unos quince metros sobre el mar. A tus pies las olas rompen embravecidas contra las rocas, mientras a tu izquierda, protegiendo el antiguo edificio de la furia de las aguas, se yergue un muro de piedra.

La entrada posterior, que distingues al otro lado del muro, supone una excursión de unos ciento cincuenta metros desde el lugar donde te encuentras. Las rocas están húmedas y resbaladizas y, al hacer una prueba, descubres que tu pie se desliza sobre su superficie.

—Dejaremos aquí a Huracán. Sube a mi espalda, viejo amigo —gritas por encima del estruendo de las olas—, y te llevaré.

—¿Por qué será que eso no me hace sentir más seguro? —pregunta Pnimm. Trepa sobre tus hombros y se agarra a ellos como a un clavo ardiendo cuando empiezas a bordear el precipicio en dirección al castillo. De vez en cuando, una ola eleva, al romper, una nube de espuma; cuando llegáis a la entrada, similar a una cueva, ambos estáis calados hasta los huesos.

—¡Brrr! —protesta Pnimm—. No me importa, aunque este lugar esté embrujado. ¡Entremos! Me muero de frío.

La entrada es una gran abertura cuadrada. El suelo de gravilla ha sufrido la erosión del agua salada. Enfrente se yergue un rastrillo, una reja de pesados tablones recubiertos de hierro: cuando lo ves, te da un vuelco el corazón. Pero Pnimm acude presto a ayudarte. Saltando de su atalaya,