

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 Tributo del Dragón

Laura French



Eres Loendal, aprendiz de mago, que has sido escogido por el rey, Oon, para ir en busca de un tesoro que los habitantes de tu país tenéis que entregar a un dragón como tributo.

En tu peligrosa misión puedes llevar a tres compañeros: Kyrrel, un hechicero, Drawg, un fiero guerrero y Pantel, un hábil ladrón. Tu gran riesgo reside en que el tesoro se halla en las cavernas de los terribles hobgoblins.

¿Aceptarás la ayuda de los tres compañeros o preferirás emprender la aventura tú solo?

¿Podrás vencer al monstruoso simio Juk, y penetrar en la guarida de los hobgoblins?

¿Le darás al dragón el pequeño tesoro de los orcos, sin intentar conseguir las fabulosas riquezas de los hobgoblins?

¿Colaborarán contigo esos minúsculos seres, llamados Pech, o serán tus nuevos enemigos?

Para el gran Oon, con lealtad y afecto

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.

En esta historia eres Loendal, un joven aprendiz de mago que vive en las pacíficas tierras de Oon. Esta paz casi nunca se rompe, salvo una vez al mes, cuando se oyen los insistentes rugidos del dragón dorado de Oon, que protege a tu pueblo de una invasión externa... a cambio de un tributo. Al iniciarse el relato, las voces del dragón dorado surcan el aire con su atronador zumbido. Corres presuroso al palacio...

En lo alto de la torre de vigilancia del muro exterior, el centinela desde su puesto, exclama:

—¡El dragón está hablando!

Te detienes y aguzas el oído. Sí, ahí está: es el distante pero temible rugido del dragón dorado de Oon.

El dragón vive en una cueva, a la entrada de la tierra de Oon. Desde su morada guarda la comarca, y lo hace a conciencia. Todos los habitantes de las regiones limítrofes saben lo bien protegida que está Oon, y nunca intentan atacarla.

Los moradores de Oon no tienen más que un problema. Una vez al mes el dragón rompe a hablar. Sus rugidos, que se intensifican por momentos, son una demanda de oro y gemas preciosas a cambio de su protección. El dragón no es codicioso; no exige más tributo que el que los habitantes de Oon pueden pagarle. Pero tampoco se distingue por su paciencia: sus voces persisten hasta que se deposita junto a su cueva una bolsa llena de oro.

Te entretienes unos instantes para escuchar, y el dragón habla de nuevo, recordando a los habitantes de Oon que ha llegado el momento de satisfacer su exigencia.

Nadie sabe lo que ocurriría si se incumpliera el trato. Quizá el dragón fulminaría Oon con una bocanada de fuego, o abandonaría su morada para buscar riquezas en otro lugar dejando la zona desprotegida. También es posible que, a cambio de un poco de oro, permitiese a cualquiera el acceso hasta Oon, aunque sus intenciones fueran belicosas.

Nadie sabe lo que ocurriría si el dragón no recibiera su tributo, porque eso es algo que *nunca* ha sucedido.

Reanudas la marcha hacia el palacio de Oon, a sabiendas de que has sido convocado para un asunto relacionado con el tributo del dragón.

Para obtener este tributo, el gran Oon envía de vez en cuando buscadores de tesoros, que recogen todo el oro y las piedras preciosas de los que pueden apoderarse honradamente, aunque esto no significa que no tengan que luchar para conseguirlos. No todos los buscadores de tesoros regresan; pero lo hacen los suficientes para mantener bien provistas las arcas.

El dragón dorado habla de nuevo, y apresuras la marcha. Pronto habrá que pagar el tributo de este mes, dejando vacío el tesoro.

Y tú, Loendal, has sido elegido para buscar el próximo.

Polter, el maestro con el que has aprendido todo lo que sabes, te dio la noticia anoche. Aún no acabas de creértelo, especialmente cuando recuerdas tus trece años de existencia, tu cabello rubio, tus redondos ojos azules y las pecas que rodean tu nariz y te hacen parecer aún más joven. Estiras la espalda y caminas erguido, pues sabes que tu estatura es una ventaja... mientras nadie descubra que se debe a tus largas y huesudas piernas.

Por otra parte, tampoco resulta tan extraño que te hayan elegido para buscar el próximo tributo. ¿Acaso no has aprendido ya a dominar el hechizo de autoridad del que disfrutas, y por el que las otras criaturas deben obedecer tus órdenes? Claro que, en honor a la verdad, y ésa es una virtud que cualquier mago debe poseer, tu autoridad funciona

tan sólo con criaturas poco inteligentes. Pero la mayoría de las veces también puedes detectar el mal viendo un resplandor verdoso en tomo a la cabeza del malvado; y además logras liberar del miedo a tus semejantes, infundiendo valor a los luchadores en el combate, volviendo a los ladrones más osados y ahuyentando el temor de los magos.

El gran Oon conoce tus facultades, como las de todos los habitantes de Oon. Y te respeta, porque también él es un mago. Te sobrepasa en destreza y sabiduría, de eso no cabe duda. Asimismo posee una gran experiencia, que tú, con el tiempo, también adquirirás.

Por todas estas razones, has sido elegido como buscador de tesoros para la tierra de Oon. El corazón te salta en el pecho cuando asciendes la empinada escalinata del palacio.

Entras en la sala donde te aguarda el gran Oon, sentado en su trono de madera labrada. Él no dispone de oro ni joyas; todas las riquezas se utilizan para aplacar al dragón. Sin embargo, el gran Oon es un gobernante prudente y querido por sus súbditos, y esa circunstancia se refleja en su rostro. Tiene los ojos azules y de expresión amable, aunque son penetrantes. Su cabello cano se ensortija en torno a su cabeza como un aura; y viste un sencillo manto de paño con tanta dignidad como si estuviera recamado en oro.

—¡Hola, Loendal! —te saluda—. ¿Cómo va tu aprendizaje?

—Muy bien, señor —respondes—. Polter es un excelente maestro.

—Podrías pedirle que te ponga deberes antes de partir. Pero estudiar y buscar tesoros no son tareas que armonicen entre sí. —Su mirada se toma seria y añade—: Joven Loendal, has sido elegido para ir a la morada de los hobgoblins en la tierra de Tesk, donde se rumorea que ocultan un gran tesoro. Polter te dará un mapa para que lo estudies antes de emprender tu misión. Pero no podrás llevarlo contigo. Si te capturan, no deben hallar ninguna prueba de tus intenciones.

Asientes con la cabeza, pero tu pensamiento queda absorto contemplando la imagen que se ha formado en tu mente al oír la palabra *capturar*. Tratas de desechar tan horribles visiones.

El gran Oon sigue hablando, a este tenor:

—Soy un mago. Ese es quizá el motivo que me ha impulsado a elegir a un aprendiz de este arte para buscar el tributo. Creo, además, que la sabiduría natural de un mago, que algunos denominan «sentido común», constituye la mejor arma imaginable contra los peligros inesperados a los que puedes enfrentarte en tu búsqueda. Y, por último, opino que tu amor por el bien y el desprecio del mal te ayudarán a traer un tesoro honorable. Ese factor me parece muy importante.

Asientes con entusiasmo, dispuesto a demostrar al gran Oon que no se ha equivocado en su elección.

—No obstante, quizá necesites algunas armas capaces de protegerte en tu misión. Como algunas de las más valiosas no puedes poseerlas a causa de tu condición, podrías llevar contigo a unos compañeros a los que les esté permitido usarlas.

El gran Oon inclina la cabeza hacia la derecha, y ves por vez primera a tres jóvenes que están de pie junto al trono.

—Dejad que os presente —dice el gran Oon—. En primer lugar, éste es Drawg, el guerrero. A pesar de sus años, es un gran experto con la espada y la daga.

El primer muchacho te mira con expresión taciturna. Aunque sois de la misma edad, parece doblarte en volumen y estatura. El cabello que asoma bajo su yelmo presenta tonalidades azabache. Tiene los ojos de un azul acerado, y la nariz achatada contra el rostro, como si se la hubiera roto muchas veces. Su cabeza se asienta directamente sobre sus poderosos hombros, sin cuello que los separe.

—El segundo es Kyrel, el mago —prosigue el gran Oon.

El segundo joven te hace una nerviosa reverencia, retorciéndose con las manos la larga manga de su túnica. Kyrel

es tan alto como tú, pero mucho más delgado. Tienes la impresión de que un viento fuerte podría partirlo en dos.

—Muéstrale tu magia a Loendal —ordena el gran Oon.

Kyrel se aclara la garganta, cierra los ojos y extiende una mano, con la palma hacia abajo. Al instante una llama devoradora brota de las puntas de sus dedos.





Como Kyrel tiene la mano apuntando en tu dirección, la llama incendia el suelo marmóreo a pocos centímetros de tus pies.

—¡Hey! —exclamas, y el muchacho abre los ojos, rompiendo el hechizo y ocultando sus agresivos dedos bajo la otra mano.

El tercer hombre estalla en carcajadas, y apartas la mirada de Kyrel para contemplarlo.

—Kyrel tiene también la facultad de dominar el lenguaje —concluye el gran Oon con voz serena—. Y, por último, éste es Pantel.

El tercer muchacho es más bajito que tú y tan flaco como Kyrel. Pero su apariencia no es frágil. Se te antoja tan astilloso y tan duro de roer como la carne magra.

—Pantel es un ladrón de mucho talento —te explica el gran Oon—. Es ágil, rápido y osado.

Pantel levanta la cabeza hacia su señor y, tras sonreírle con malicia, se vuelve hacia ti.

—Cada uno de tus compañeros posee una habilidad especial —declara el gran Oon—. Pero también cada uno tiene una peligrosa flaqueza. Drawg es rápido en la lucha, pero torpe de pensamiento. Kyrel domina bien la magia, pero no es muy valiente, aunque lo intenta. Pantel exhibe una gran destreza en los actos que requieren astucia, pero no siempre se preocupa tanto como debiera de saber si estos actos son honestos o condenables.

Los tres jóvenes mantienen la mirada baja mientras habla su señor.

—Puedes hallar, en los tres, valiosos aliados —prosigue el gran Oon—, pero sólo si sabes aprovechar sus facultades, evitando que te perjudiquen sus deficiencias. Y debes darles pruebas de tu capacidad para tomar decisiones prudentes. Si crees que lo que te exijo está por encima de tus posibilidades, te aconsejo que emprendas solo tu misión. Ahora, eres tú quien debe decidir.

El gran Oon cesa de hablar y cruza los brazos bajo las mangas de su túnica. Reina el silencio en la sala. Sabes que tu gobernante no lo romperá hasta que te hayas pronunciado.

Vuelves tu mirada hacia los tres personajes que se convertirán en tus compañeros y compartirán tu gloria y tus peligros, si así lo deseas.

Drawg tiene la mano cerrada sobre la empuñadura de su espada, y sus ojos, aunque clavados en ti, no delatan ninguna expresión. ¿Trata de recordarte lo útil que puede resultarte en combate? ¿O te está advirtiendo con su mirada de acero de que te esperan cruentas luchas si decides no llevarlo contigo?

Kyrel sigue manoseando la manga de su túnica. Su temblorosa barbilla y sus ojos abiertos y asustados no te dejan adivinar si prefiere acompañarte o quedarse en casa.

Una expresión maliciosa invade los ojos de Pantel, como si supiera algo que no te ha dicho ni te revelará, a menos que satisfagas sus aspiraciones.

Si tomas una decisión afirmativa, éstos serán tus compañeros. Pero tienes también la opción contraria, y en ese caso el gran Oon te permitirá ir solo.

1. Si deseas emprender tu aventura en solitario, pasa a la página 21.
2. Si crees que los tres pueden resultarte útiles en tu misión, pasa a la página 41.

Cuando Pantel y el nadador llegan al borde del agua, exclamas:

—¡Esperad! Os acompañaré hasta la isla y os aguardaré allí mientras exploráis el fondo.

—Entonces apresúrate —dice el ladrón. El nadador se zambulle en el lago sin pronunciar una palabra ni hacer ruido. Pantel le sigue.

El agua es cristalina y fresca, y te produce una sensación de alivio después de toda una mañana de camino por una senda tórrida y polvorienta.

Abriendo los ojos bajo el agua ves a Pantel delante de ti y al desconocido en cabeza, un poco distanciado. No, está a tu derecha; o por lo menos hay alguien en esa dirección. A decir verdad, el lago está atestado. Te rodea una multitud de extraños seres.

¡Son tritones! Hace años, Polter te instruyó sobre estas criaturas subacuáticas que viven en moradas de algas protegidas por grandes peces. No son perversos, y ésa es la razón de que no hayas detectado el mal en el nadador. Pero les encanta esclavizar a los humanos para que cumplan sus órdenes. Los mantienen un año bajo los efectos de un hechizo que les permite respirar en las profundidades, y luego les devuelven la libertad.

Mientras recuerdas las enseñanzas de Polter, sientes el agua penetrar en tus pulmones, llenándote de una sensación de frescor. Exhalas el líquido e inspiras, sólo para estar seguro.

Comprendes la verdad, y te invade el terror. Pantel y tú tendréis que esperar un largo año para volver a buscar te-

soros, a menos que Drawg y Kyrel logren rescatarlos.

FIN

Para vivir una nueva aventura, retorna al principio.