

DUNGEONS & DRAGONS[®]

AVENTURA SIN FIN

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

Prisionero de Elderwood

Bruce Algozin



Eres Redmond Longbow, oriundo del pueblo de Trillium que ha sido arrasado por el tiránico rey Cradack. Ahora estás encarcelado porque te convertiste en ladrón al robar las provisiones del ejército de Cradack y dispersar sus caballos.

Un esbirro te hace salir de la mazmorra y te conduce ante el rey. Éste te suplica que le ayudes a rescatar a su hija Magdalena, prisionera del malvado mago Valerian, que la ha «encerrado» en el interior de una piedra preciosa...

Naturalmente, el pacto consiste en obtener la libertad de Magdalena a cambio de la tuya propia y la de tu país, pero... ¿puedes fiarte de la palabra de un tirano?

¿Será superior tu habilidad como ladrón a las malas artes del maligno mago Valerian?

¿Podrás superar las trampas que te tenderán los monstruosos «anhkehg» o los inmundos «kobolds»?

A Ralph y Marilyn,
estupendos parientes y amigos.

¡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.

En este relato eres Redmond Longbow, un joven natural de Trillium, que se ha visto obligado a convertirse en ladrón al arrasar tu país el ejército del perverso rey Cradack y esclavizar a tu pueblo. Antes de que logran capturararte, tu habilidad te permitió sustraer las provisiones de las fuerzas invasoras, dispersar sus caballos y, en definitiva, entorpecer su marcha de múltiples formas.

No obstante, cuando se inicia la historia estás encerrado en una estrecha y oscura celda de las mazmorras del rey Cradack...

La puerta de tu celda se abre despacio, y un rayo de luz traspasa la oscuridad. En el centro se dibuja la figura de uno de los guardianes del rey Cradack.

Oyes el tintineo de sus llaves de hierro cuando el siniestro celador avanza hacia ti exclamando:

—¡Levántate, Redmond Longbow! ¡El rey quiere hablar contigo!

—¡Déjame tranquilo! —gruñes.

Esbozando una extraña sonrisa, el individuo tantea tu estómago con la punta de su lanza.

Te gustaría arrebátarsela y clavarla en su abultado vientre, pero no tienes la fuerza necesaria; has permanecido de-

masiado tiempo inmóvil entre los fríos muros del calabozo.

El guardián coloca las piernas a horcajadas sobre tu cuerpo y te alza en el aire con sus poderosos brazos. Pero, en cuanto te sientes en posición vertical, desfalleces y te desmoronas de nuevo.

—Te encuentro un poco débil, pequeño ladronzuelo. Más te hubiera valido perder así las fuerzas cuando arrastraste a las tropas reales a aquella desenfrenada persecución antes de capturarte. —Y, diciendo esto, te incorpora de nuevo y te empuja hacia la puerta sin dejar de sonreír.

Una vez en el pasillo, piensas que el aire de las mazmorras está viciado, pero prefieres esta mínima ventilación a la hediondez de tu celda. Con un fuerte codazo, el carcelero te obliga a avanzar por el angosto y lóbrego pasadizo.

«¿Qué puede querer de mí el malvado rey Cradack?», te preguntas. Sin duda sabe cuánto lo odias después de lo que ha hecho con tus parientes, forzándoles a huir de sus casas rurales.

El pasillo desemboca en una vasta sala subterránea, iluminada por antorchas. En el estrado que se alza en el centro distingues un trono; sentado en él, el rey Cradack domina la escena con su tupida barba flotando majestuosa sobre la rica y oscura túnica que le cubre.

«¡Qué extraño!», exclamas para tus adentros. Esperabas ver su repugnante boca retorcida por una sonrisa de triunfo y, sin embargo, su expresión es la de un hombre pesaroso y cansado.

El centinela te azuza con su *lanza*, al tiempo que te ordena con voz sibilante:

—¡Inclínate ante el rey Cradack!

—Prefiero seguir de pie —replicas, y te encoges esperando un certero golpe. Pero el rey se interpone.

—Déjale que adopte la postura que mejor le parezca —declara—. No le he hecho venir para discutir sus modales. Muchacho, ¿eres tú Redmond Longbow, conocido por mis soldados como Redmond el ladrón?

—En efecto, me llamo Redmond Longbow —respondes despacio.

—¿No fuiste tú quien causó estragos entre mis generales al ahuyentar sus caballos y arrasar su despensa?

—Así es, y volvería a hacerlo si con ello pudiera ayudar a mi pueblo oprimido...

—Eso mismo pensaba yo —te interrumpes el monarca lanzando un suspiro y mirándote con aire ausente, como perdido en sus reflexiones.

—¿Dónde están mis compañeros? —preguntas a tu vez.

—¿Te refieres a la muchacha, el pájaro engorroso y ese necio mago que tienes por padre?

—¡Exacto! ¿Dónde los escondes y qué les has hecho?

—Puedo asegurarte que están a salvo. No debes preocuparte por ellos.

—¿Qué no debo preocuparme? Resulta fácil decirlo cuando no es el país de uno el que ha sido asolado y saqueado.

—Son los avalares de la guerra, Redmond Longbow —susurra el rey con tono paciente—. Te he mandado llamar porque quiero hacerte una proposición. ¿Qué te parecería liberar a tu tierra, y devolverle su independencia?

—¿Liberar a mi tierra? —repites, dudando de haber oído bien.

—Eso es, liberar a tu país y a sus gentes. Nada más sencillo. Realiza la misión que voy a encomendarte y te restituiré tus dominios.

—¿De qué modo?

—Mis tropas y yo abandonaremos Trillium en una semana. Pero antes tienes que ayudarme.

—¿Qué he de hacer? —preguntas receloso.

—Cuando vine a tu país, traje conmigo un mago. Se llamaba Valerian.

—¿El famoso y maligno nigromante? ¿Ese siniestro ser aficionado a las artes diabólicas?

—¿Lo conoces?

—¡Conocerlo! Mi pueblo está lleno aún de pocilgas donde los cerdos cacarean como las gallinas, y de establos en los que abundan los huevos puestos por vacas... ¡y todo a causa de sus malhadados experimentos! Semejante mago merece arder en las llamas del infierno y perecer en brazos de su endemoniado maestro.

—¡Controla tu lengua! —te espeta el centinela, pinchándote una vez más con la punta de su lanza.

—¡No! —Se apresura a detenerlo el monarca—. Déjalo en paz. ¿No comprendes que se siente traicionado, y con razón? Te ruego que me escuches, Redmond Longbow. Lo que dices de Valerian es cierto. Debo reconocer qué es un bribón y un perfecto monstruo. Si lo traje conmigo fue porque me convenció de que, sin su ayuda, nunca sometería a tu pueblo. Pero más tarde tuvimos desavenencias por cuestiones económicas, y se fue. Lo más grave del caso es que se ha llevado consigo algo más valioso que todo el oro que esperábamos encontrar en Trillium.

—¿De qué se trata? —inquieres, sintiendo el aguijón de la curiosidad.

—De mi hija.

—Ignoraba que tuvieras descendencia. ¿Cómo se llama? ¿Quizá princesa Rana? —aventuras con tono socarrón.

Ves con sorpresa que el rey hace caso omiso de tu comentario y prosigue:

—Se llama Magdalena. Valerian afirma que le debo el pago convenido por sus servicios, de modo que la ha secuestrado para obligarme a satisfacer sus exigencias.

—En ese caso, págale. Tus problemas financieros no me conciernen en absoluto.

—No puedo. Trillium es un país pobre; me costó una fortuna invadirlo, y ahora me encuentro con que sus arcas están vacías.

—Eso te lo podría haber aclarado antes cualquiera de nosotros. ¿Crees que es fácil trabajar el campo en una re-

gión tan árida? Pero éramos felices en nuestra pobreza... hasta que llegasteis vosotros.

—Volvamos al tema principal de nuestra discusión —te ataja el monarca—. Esta misma semana he recibido un mensaje de Valerian, en el que amenaza con matar a mi hija si no le pago lo que, según él, le debo. ¡Estoy en una situación desesperada, Longbow! Lo he intentado todo, desde la súplica hasta la intimidación. Sin embargo, Valerian no ha prestado oídos ni a una cosa ni a otra.

—¿Qué relación guarda este asunto conmigo?

—Valerian ha encerrado a mi hija en una joya mágica, y el único modo de rescatarla consiste en robar la piedra y devolvérmela. Tú eres un experto ladrón, ¿no es cierto? Mis generales me han informado de que eludiste sus complicadas trampas. Según ellos, nunca antes habían topado con nadie tan astuto.

—Si soy un ladrón, es porque no me habéis dejado otra salida —respondes—. ¿Así que quieres que me apodere de esa joya?

—En efecto. Te ruego que te apiades de la desgracia de este viejo. Mi hija es todo lo que tengo.

—Y, si lo hago, tus tropas y tú abandonaréis Trillium para no volver.

—Por supuesto. Haré cuanto desees.

—Debo pensarlo —dices, preguntándote si es prudente confiar en el taimado soberano.

—Antes de que tomes una decisión —se apresura a susurrarte el rey— deseo mostrarte algo.

Hace una señal a un miembro de su guardia y al instante se abre una puerta en el extremo opuesto de la sala. De la oscuridad surgen tres figuras: un ave, una muchacha y un anciano que se cubre la cabeza con un sombrero cónico.

—¡Tindle, Mora, Thorn! —exclamas.

Tus amigos corren hacia ti. Durante un momento te sientes transportado de júbilo. ¡Estás de nuevo junto a los mejo-

res compañeros que tuviste nunca! En algunos momentos pensaste que no volverías a verlos con vida.

Mora lanza un grito de alegría y te estrecha en uno de sus cálidos abrazos de montañera, mientras Tindle se acaricia la larga barba cana y te da cariñosas palmadas en la espalda. Thorn, el cuervo, salta juguetón sobre tu cabeza.

Miras a Mora fingiendo enfado, y declaras:

—¡Creía que habías burlado a aquel soldado!

—Y lo hice, pero enviaron a otro —se defiende—. ¡No tenía escapatoria!

—En cuanto a ti —añades volviéndote hacia Tindle— eres un charlatán de feria. Cuando te dije que de nada sirve la magia en una emboscada, hablaba en serio. ¡Otro de tus torpes hechizos nos llevó al fracaso! No me extraña que nos descubrieran.

—Pero, Redmond, ¿qué otra cosa podía hacer?

Thorn emite un sonoro graznido, surcando la estancia para manifestar su regocijo.

—Yo sólo los he acompañado por diversión —afirma el ave.

Inclinas la cabeza hacia atrás y ríes de buen grado, sintiéndote feliz por primera vez en varios días. Extiendes los brazos para abarcar a todos tus amigos, pensando que nada importa mientras estéis juntos.

—Debo recordaros —interrumpe el rey con voz grave— que aún sois mis prisioneros. Bastará una palabra mía para que la guardia os arroje de nuevo a vuestras celdas. Necesito conocer tu decisión, Redmond Longbow. ¿Estás dispuesto a ayudarme?

—¿Dónde está guardada la joya?

—Supongo que la tiene Valerian.

—Circulan rumores de que se ha refugiado en Elderwood.

—¡Elderwood! —Exclama Mora—. Desde luego, no es un lugar apropiado para una señorita.

—Elderwood es muy peligroso, Redmond —te advierte Tindle—. Hay muchas probabilidades de que no regresemos nunca.

—¡Eso ya lo sabíamos! —Le ataja impaciente el monarca—. Pero lo que está en juego es de la máxima importancia para todos nosotros. ¿Qué decides, Redmond Longbow?

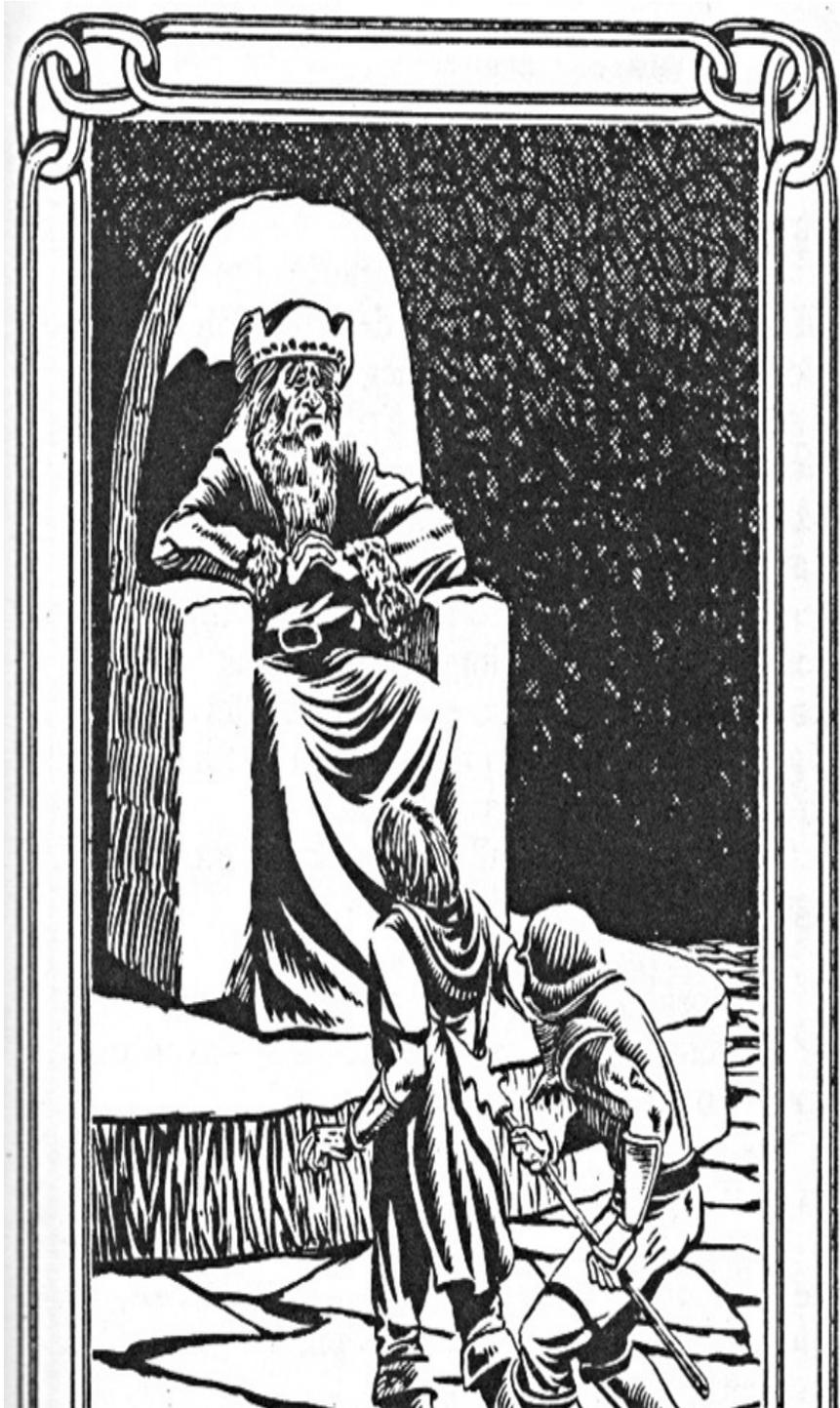
—¿Podrán acompañarme mis amigos?

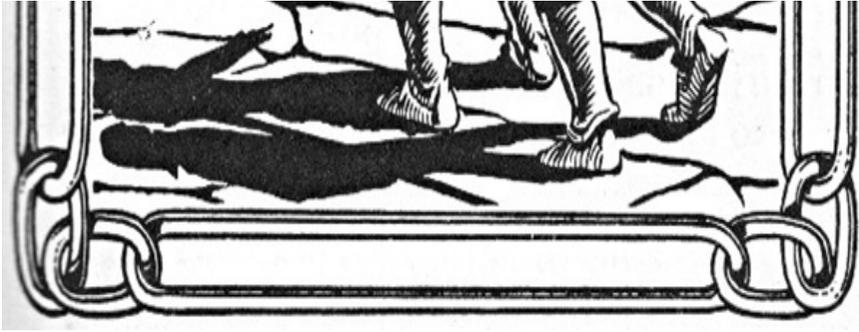
—Sí. Sea como tú quieras, pero responde de una vez.

Miras de hito en hito a tus tres compañeros, y preguntas:

—¿Sois conscientes de lo que se nos pide?

Mora esboza una sonrisa. Es una joven fuerte y valerosa, y comprendes que está dispuesta a enfrentarse a cualquier peligro.





—Hazlo —te aconseja— si te lo dicta el corazón. Pero, si no es así, no te preocupes por nosotros. Somos gente del campo, todavía nos guardamos un par de trucos en la manga.

—¡Corazón, maldición! —Vocifera Thorn desde el aire—. ¡El rey es un malvado! ¡Es nuestro enemigo!

—¡Silencio, buitre! —Le impreca Tindle—. El muchacho debe escuchar su corazón, y no podrá hacerlo hasta que dejes de graznar.

Es evidente que debes tomar una grave decisión.

1. Si quieres aceptar la misión de Elderwood y tratas de liberar a tu pueblo, pasa a la página 23.
2. Si piensas que no debes confiar en el rey y buscas otro medio para derrotarlo, pasa a la página 38.

Piensas que no puedes permitir que la varita mágica escape a tu posesión; es demasiado arriesgado. Alzas el hechizado objeto en el aire y lo contemplas dubitativo. En realidad no es más que un delgado cilindro de cristal rematado por un fragmento de ámbar. ¿Tanto poder encierra?

—¿Cómo lo hago? —preguntas a Tindle, que te observa inquieto—. ¿Debo apuntar hacia el cerrojo?

—Así es. Estira el extremo de ámbar en dirección a la puerta y concéntrate en tu propósito —te instruye—. Lo haría yo mismo, pero me temo que mi corazón ha perdido su pureza primitiva.

Con suma precaución, inclinas la vara hacia la cerradura y tratas de concentrarte. Sientes que la magia brota de tus dedos.

—Quiero que sepas que no recomiendo esta acción —se apresura a añadir Tindle.

Mora contempla la escena con ansiedad, mientras Thorn, posado en una raíz que sobresale junto a la puerta, permanece tan hierático como una figura de ónice.

De pronto, surge una deslumbrante llama de la punta ambarina de la vara, luego se eleva sobre el cerrojo una nube de humo, y la puerta se abre. Se asoman por la rendija una serie de pequeños rostros: duendes, ninfas y gnomos. Al fondo distingues incluso un unicornio.

Pero, por alguna extraña razón, no parecen verte. Volviendo la mirada, descubres tu inmóvil forma extendida sobre el suelo del biddao. ¡Ya no estás en su interior!

Mora corre entre sollozos hacia tu cuerpo sin vida y levanta tu cabeza en un denodado esfuerzo para reanimarte.