

DUNGEONS & DRAGONS[®]

AVENTURA SIN FIN

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

Catacumbas Infernales

Margaret Baldwin Weis



Eres Gregor, un joven huérfano que desconoces tu identidad y que has vivido desde niño en un campamento de gitanos. Como ya eres un adolescente, te piden que te ganes la vida robando, pero tú no quieres convertirte en un ladrón. Sin embargo, sólo se te ofrece otra alternativa para enfocar tu vida: unirse a un grupo de aventureros y descubrir el maleficio que pesa sobre la ciudad cercana al campamento en el que vives.

¿Llegarás a conocer por qué a las gentes de aquella ciudad sólo les espera la vejez y la muerte sin esperanza?

¿Descubrirás qué clase de trampas y seres monstruosos instaló el diabólico brujo Warlock en las catacumbas de la mansión Bloodstone, y si la dulce Dama Azul es más poderosa que el mago?

Y, sobre todo, ¿serás capaz de afrontar la realidad de tu origen, la cruel muerte de tu madre y la cobardía de tu hermano mayor?

A Janet y Gary Pack, compañeros de mazmorra;
y a Johan Lehman, el amo del calabozo.

¡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 Gregor, un muchacho huérfano que ha vivido entre gitanos desde los tres años. Aunque siempre han sido amables contigo, ahora que te acercas a la madurez te exigen que te ganes el sustento... ejerciendo de ladrón. La historia arranca en el momento en que te hallas ante las puertas de una ciudad abrumada por una misteriosa maldición, y te enfrentas a un dilema.

Obedeces a regañadientes, forzado por Hugo, que no cesa de zarandearte para que no te detengas.

—Sigue andando, muchacho —te ordena Hugo dándote un brusco empujón con la mano—. Abrirán las puertas dentro de unos minutos. Cuando los campesinos empiecen a avanzar, confúndete con el gentío y ábrete paso hasta el interior.

—No creo que merezca la pena el esfuerzo —susurras, tratando de ganar tiempo.

—En eso tienes razón —responde el gitano acariciándose la barba—. Este pueblo es un lugar maldito. Me temo que nuestras ganancias serán escasas.

Mientras habla, Hugo extrae de su cinto un refulgente objeto de cristal y lo frota tres veces con ambas manos. Acto seguido lo guarda en su bolsillo y añade:

—Menos mal que tengo mi cristal de la suerte, de lo contrario no me atrevería a poner los pies en este lugar diabólico. —Se encoge de hombros y concluye—: De todos modos, vivimos tiempos difíciles. Quizá se esté propagando la maldición, como afirma la vieja; pero tenemos que comer.

Nos separaremos aquí, búscame una vez hayas atravesado las puertas.

Observas con disgusto a Hugo mientras se introduce, a empellones, entre la multitud de campesinos que esperan ante las puertas el momento de visitar el mercado. Como estás familiarizado con las artimañas de su oficio, te percatas de sus intenciones cuando finge tropezar con un buhonero, se disculpa y se aleja a toda prisa. En efecto, ves que embute en el interior de su camisa la bolsa del incauto.

Sintiendo náuseas, te acercas a la muchedumbre y te apoyas en el muro con la mirada fija en tus botas.

Al pasar junto a ti, los lugareños se muestran recelosos. No puedes reprochárselo. Vistes una multicolor camisa de seda con las mangas muy largas y holgadas, ciñe tu talle un ancho fajín y tus alegres pantalones de rayas desaparecen bajo tus raídas botas de piel: un atuendo adecuado para el campamento gitano donde vives, pero fuera de lugar entre los andrajosos campesinos de esta apartada población.

Sabes que Hugo espera de ti un buen botín, fruto del trabajo de la mañana, cuando os encontréis en el interior de la ciudad. Montará en cólera si te presentas con las manos vacías. Te acaricias pesaroso la mandíbula, sintiendo ya la descarga de su puño rematado por gruesos anillos de oro. Te hará morder el polvo si no le llevas algo.

Aunque los gitanos que te han criado te han tratado siempre bien, no tendrán la menor paciencia contigo si, a tu edad, no contribuyes a la manutención de su cuadrilla nómada.

—Tiene dotes de ladrón —oíste susurrar a Hugo hace pocos días, cuando conferenciaba con la vieja—. Es rápido y ágil de movimientos, y posee unas manos finas y diestras.

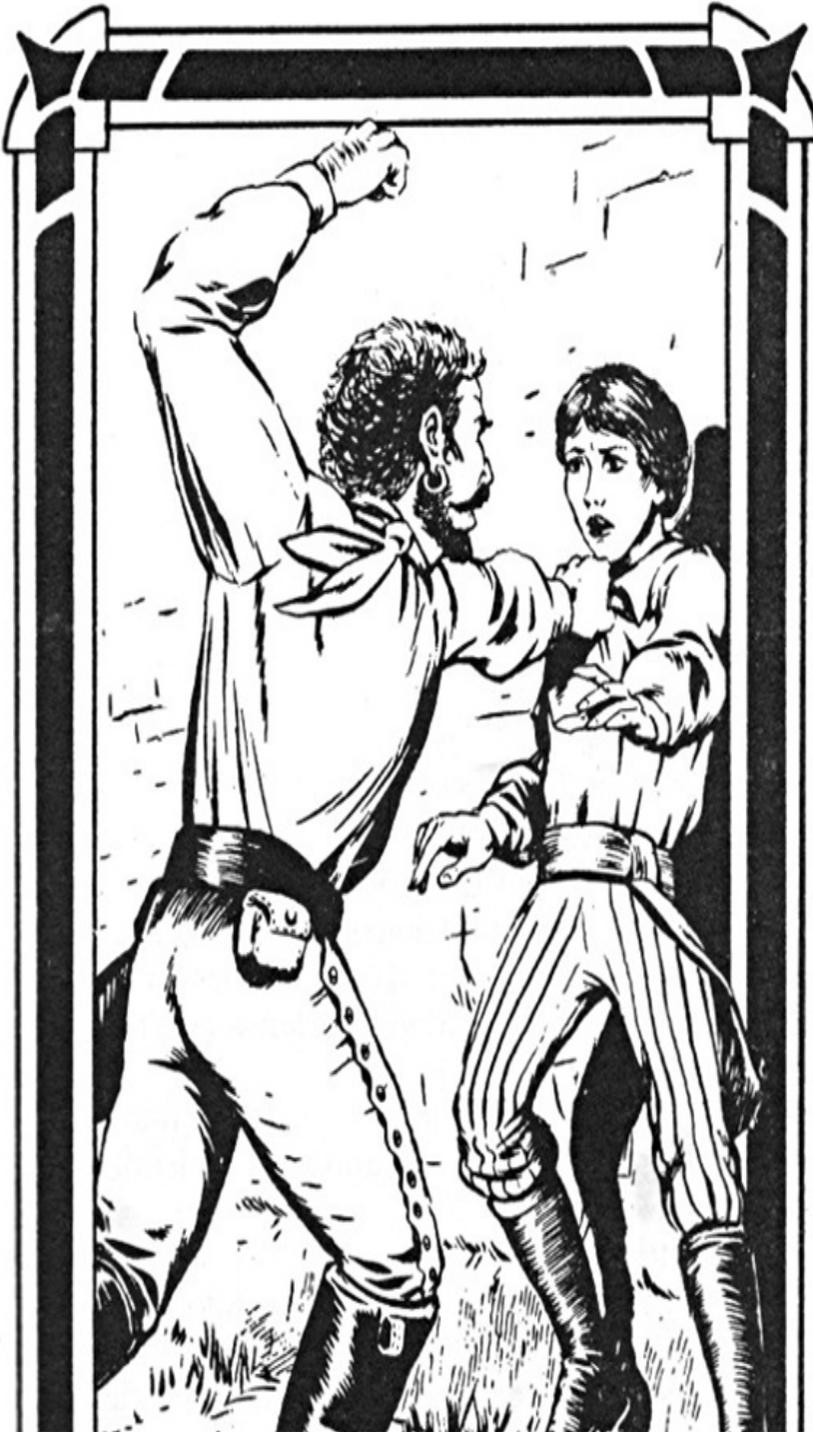
Pero la mera idea de robar te produce escalofríos. La anciana comprende que no son ésas tus inclinaciones.

—Recuerda —respondió a Hugo— que no es un auténtico gitano. Su madre, en paz descanse, pertenecía a una familia de alto abolengo.

—¡No me vengas con simplezas! ¡Puede ganarse el pan como todos nosotros! —protestó él.

—Deja que lea las cartas del tarot. Tiene un talento especial para la magia —suplicó la vieja.

—¡Un talento femenino! —gruñó Hugo—. ¡Debe ganarse el sustento como un hombre!





De pronto suena un cuerno. Las puertas se abren y la muchedumbre se lanza hacia el interior del burgo.

Al fin, la muchedumbre te lleva hasta la plaza del mercado. Miras a tu alrededor preguntándote qué vas a hacer. Mientras lo piensas, una mano te agarra, por la camisa y tira de ti hasta un oscuro y mugriento callejón.

—¿Qué has conseguido? —inquire Hugo contemplándote con sus ojos amenazadores.

Vacilas. La mano de tu oponente se cierra. Es realmente un poderoso puño.

—Esta vez la vieja no está cerca para impedir que te dé la paliza que mereces.

Tragas saliva. Quizá puedas improvisar una historia para librarte del brutal castigo; claro que también te queda la alternativa de sincerarte con Hugo y decirle qué opinas de los ladrones.

1. Si decides tratar de inventar una historia para evitar que Hugo te pegue, pasa a la página 54.
2. Si prefieres enfrentarte al gitano y decirle la verdad, pasa a la página 76.

—¡Por aquí! —El mago da media vuelta y encamina sus pasos hacia la puerta septentrional, avanzando más deprisa de lo que le has visto hacerlo nunca. La túnica le golpea los tobillos, y su vara da sonoros estampidos en el suelo.

Titubeas, al mismo tiempo que consultas con la mirada a tus compañeros. Ninguno abre la boca, pero sus pensamientos parecen agolparse en tu mente. Acto seguido te vuelves hacia Luben Warlock y el miedo te hace un nudo en la garganta. ¡Un enjambre de meteoros es demasiado terrible para enfrentarse a él! Imaginas la abrasadora llama y el estruendo, en el instante en que los cuatro meteoros brotan de los dedos del brujo.

—¡Lo siento! —exclamas, y echas a correr en pos del mago. Tu hermano te sigue con una expresión de alivio reflejada en el rostro.

Atraviesas la puerta a toda velocidad, con tu hermano pegado a tus talones, y te internas en la tumba. De pronto la luz azulada se desvanece y te sumes en una oscuridad tan densa que tienes la sensación de asfixiarte.

—¡Hermano! —balbuceas extendiendo el brazo. Él se agarra a la mano que le tiendes y pregunta:

—¿Dónde está el mago?

—Lo ignoro —confiesas muy asustado.

En ese instante ilumina el corredor un brillante resplandor anaranjado, procedente de la estancia que acabas de dejar. Oyes el eco de una violenta explosión y luego reinan de nuevo la calma y la penumbra.

Tu hermano y tú escudriñáis la negrura, sin dejar de temblar.

—¿Eric? ¿Padre Justino? —llamas a tus amigos con un hilo de voz. No obtienes respuesta.

—Creo que han muerto —aventura tu hermano.

—En ese caso, nosotros seremos las siguientes víctimas de Luben —declaras en un susurro.

—Estamos solos en la oscuridad. ¿Qué posibilidades tenemos? —murmura el único compañero que te queda.

Permanecéis uno junto a otro. No portáis armas, ni siquiera antorchas. Aunque demasiado tarde, comprendes tu error.

—No te preocupes, hallaremos la salida —intenta tranquilizarte lord Bloodstone.

—Sí —respondes pesaroso, alegrándote de que no pueda verte el rostro.

Para ti y tu recién descubierto hermano, la aventura ha llegado a su...

FIN

[Si quieres vivir una nueva aventura, retorna al principio.](#)

—El aire huele mejor por ese lado —declaras señalando con el dedo la puerta sur—. Y no oigo siniestros ruidos de hombres rata.

—En efecto —asiente Eric—. Vayamos en esa dirección.

Sigues a Eric por un serpenteante pasillo, con la vara de Grimpen alumbrando el camino. Los muros están secos y limpios, y no hay indicios de la presencia de falsos roedores. La fragancia del aire aumenta a medida que os alejáis de los monstruos.

—Me pregunto por qué las ratas no frecuentan esta zona —dice el padre Justino.

—Quizá no les gusten los lugares que huelen mejor que ellas —comentas con una sonrisa maliciosa.

El pasillo se ensancha. Aunque no parece haber peligro, Eric camina junto al mago con la espada desenvainada.

De pronto, a la luz de la vara encantada, veis que habéis entrado en una pequeña cámara.

—Hemos llegado a un punto muerto —anuncia Eric frunciendo el ceño, al tiempo que avanza hacia la entrada situada al sur para guardarla.

—Estamos en la bodega —declara Grimpen con satisfacción, alumbrando las hileras de viejas botellas cubiertas de polvo—. Durante el cónclave de hechiceros trajeron caldos de las más recónditas cosechas del mundo para nuestro goce y disfrute.

Los ojos de lord Bloodstone, iluminados por la vara del mago, brillan ante la halagüeña perspectiva. Empieza a andar hacia las añejas botellas, pero el padre Justino lo detiene con esta advertencia:

—¡Yo no bebería! Señor, no necesitáis vino para infundiros valor.

—Debemos mantenernos sobrios —añade Eric con cierta sequedad.

—Sólo un trago. —Bloodstone agarra una botella, sin poder evitar un ligero temblor en las manos—. Mirad, una cosecha muy especial de los viñedos elfos. He oído decir que da al viajero la fuerza necesaria para recorrer muchas millas sin descansar. ¿Qué opinas? —te invita, volviéndose hacia ti—. ¿Quieres catar este caldo conmigo, Gregor?

—¿Es de verdad vino elfo? —pregunta el padre Justino dando un paso al frente para examinar la botella.

—¡No lo toquéis! —os advierte Eric—. Recordad las palabras de Seventhson. ¡Podría tratarse de una trampa!

—Quizá, pero, si es auténtico, la capacidad de resistencia que nos transferiría podría ayudarnos mucho en la misión —responde el clérigo.

—Pronúnciate, mago —ordena lord Bloodstone.

—De acuerdo. ¡Pienso que sois un hatajo de necios! —contesta con desprecio Grimpen—. Si os apetece, bebed todo el vino elfo que os quepa en el gazonate.

—¿Y bien, Gregor? ¿Brindamos? —te propone de nuevo lord Bloodstone descorchando la botella.

1. Recordando que las ratas ni siquiera entran en la bodega, haces causa común con Eric y rehúsas. Si ésa es tu elección, pasa a la página 60.
2. El padre Justino no ha puesto objeciones, de modo que un sorbo no puede perjudicarte. Si quieres catar el vino, pasa a la página 64.

—El padre Justino tiene razón, Eric —razonas—. Puedes contar conmigo... y con mi hermano —añades titubeante, lanzando una mirada a lord Bloodstone.

—Hace años que no deposito mi confianza más que en la botella —dice despacio Bloodstone—. Pero quizás ahí dentro encuentre otro objeto en el que volcar mi fe... Haré cuanto pueda, Eric. Es lo único que puedo prometerte.

—Espero que no cargues sobre mis hombros el éxito de esta aventura —declara el mago con una sonrisa maliciosa—. Sólo os acompaño para buscar un antiguo libro de hechizos que dejó olvidado mi maestro. Vuestra causa no me importa.

—¿No podríamos desprendernos de él? —oyes que Eric le susurra al padre Justino—. Quizá si invocaras un hechizo paralizador...

—No funcionaría con un mago tan poderoso —responde el clérigo meneando la cabeza—. Reflexiona, Eric. Todos hemos venido hasta aquí con un propósito determinado. En una ocasión Seventhson logró sobrevivir y los otros sucumbieron. Algo bueno debe haber en su alma.

Lord Bloodstone arranca una antorcha de su pedestal y encabeza el descenso. Sigues a tu hermano, tragando saliva cuando te agachas para traspasar el umbral. Grimpen Seventhson avanza siguiéndote, con su vara encantada fuertemente sujeta. Eric cierra la comitiva con otra antorcha.

La angosta escalera serpentea trazando una pronunciada espiral. Lord Bloodstone resbala y tú te apresuras a asir la antorcha que sostenía.