

DUNGEONS & DRAGONS[®]

AVENTURA & SIN FIN

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

En las Entrañas del Volcan

Morris Simon



Eres David Farold, joven aventurero que regresas a tu tierra natal después de una larga campaña en los campos de batalla de la lejana Forlund.

Mientras navegas hacia tu patria, Pona, dios de las tempestades, hace naufragar tu barco y te conduce a la isla de las Tormentas para que cumplas una peligrosísima misión: enfrentarte al espíritu del malvado hechicero Hektor, y desbaratar sus planes de venganza contra tu país.

El espíritu de Hektor se hallaba encerrado en una gema preciosa, llamada «semilla del fuego», que reposaba en el interior de la calavera del mago... pero al haber sido robada por un dragón, el maligno espectro vaga por el mundo causando el mal.

¿Serás capaz de penetrar en el mortífero volcán Ponai para intentar recuperar la «semilla del fuego», restituirla al cráneo del hechicero y evitar así la destrucción del mundo?

¿Podrás resistir los ataques de Yolmat y de su secta de caníbales mudos a los que su jefe condenó a comerse la lengua?

A Sean, un buen cazador,
albañil y mandolinista

¡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 Davin Farold, un joven aventurero que regresa a su puerto natal de Baysend, tras una ardua y prolongada campaña en los campos de batalla de la lejana Forlund. Deberías estar ansioso por llegar finalmente al hogar, pero sabes que tu regreso provocará inevitablemente una nueva trifulca con tu padre por haber elegido la carrera de mercenario.

De todos modos, lo que más te preocupa en este momento son las nubes tormentosas que se ciernen sobre la popa de la nave...

El cielo presenta hoy un aspecto más amenazador que en las jornadas anteriores de tu larga singladura desde los campos de batalla de Forlund rumbo a tu puerto natal de Baysend. Después de dos meses has aprendido a reconocer los indicios de una tempestad: las ráfagas huracanadas y la huida atemorizada de los bancos de peces azulados.

Por encima de todo, te inquieta el silencio que reina entre la tripulación de avezados marineros. Has dejado de inquirir acerca del extraño tono purpúreo que ha tomado el cielo, porque los endurecidos hombres de mar te responden con gruñidos y torvas miradas.

Sí, soplará con fuerza esta noche. Será mejor que protejas tu equipo ocultándolo en la cubierta inferior. Y que te protejas tú también.

Cuando te reúnes con la multitud de pasajeros y tripulantes que se apiñan en la zona posterior del buque, adviertes que el capitán ha desviado el rumbo inicial hacia Baysend. Sin duda, quiere mantener a popa todo el tiempo posible los rosados nubarrones, para virar de forma brusca en el momento en que se desate la tormenta y adentrar a «Castillo Salado» en la línea del viento, atravesando la zona borrascosa a la mayor velocidad posible.

—No salvaremos la tempestad, Davin Farold —te susurra una voz al oído—. Pona, el dios de las tormentas, ha montado en cólera.

Te vuelves de inmediato. Tus ojos se cruzan con los del necio supersticioso que identifica los cambios de tiempo con unas iracundas divinidades que deben ser aplacadas.

Te sorprende descubrir que quien ha hablado es el sereno y curtido Orson, un valiente clérigo de Baysend que ha oficiado los servicios religiosos para la tropa de mercenarios en el campo de batalla.

—¡No creo en esas simplezas! —declaras con desdén—. Soy un guerrero profesional y me baso en realidades, no en mitos.

El rubio cabello de Orson se agita con el rugiente viento. Tiene un cabello largo y suelto. Destacan sólo las dos trenzas que penden de sus sienes y que le identifican como sacerdote del ejército. El joven eclesiástico te escudriña con sus impávidos ojos grises.

—Davin, ¿tan encolerizado estás con tu padre que tienes que renegar de sus dioses, además de rechazarle a él? —te pregunta.

No te extrañe que el clérigo conozca tu relación con tu progenitor, el armador más acaudalado de Baysend. La denuncia pública que hizo Taran Farold contra tu decisión de convertirte en mercenario ha sido tema de habladurías du-

rante tres años. Aunque eras su único vástago, te desheredó ante una gran muchedumbre en la escalinata de la catedral, cuando tenías dieciséis años.

—Los dioses y el oro de mi padre son exclusivamente suyos, Orson. ¡No me interesan ni los unos ni lo otro! Con el fruto de nuestro pillaje no necesito su riqueza. Tampoco sus supersticiones han de aportarme nada positivo.

—¿Qué me dices de su amor? —sugiere Orson.

Sientes que tu rostro se ruboriza en un conflicto de emociones, al mismo tiempo que aprietas los puños. El clérigo te ha herido en tu punto débil.

Lo cierto es que tu regreso a Baysend, condecorado con honores militares y cargado de tesoros, responde a un último intento de zanjar tus diferencias con tu padre. Quieres demostrarle que tu elección profesional ha sido acertada para que deje de insistir en la conveniencia de que te instales en la ciudad y te ocupes de sus negocios.

—No soy una de tus ovejas, sacerdote —replicas— y no pienso discutir contigo mis tribulaciones personales. Busca a alguien más propicio para imbuirle ideas extrañas sobre tus dioses y tus mitos.

—Escúchame, Davin Farold. He podido columbrar una pequeña parte de tu futuro, y he visto en él muchos peligros.

—¿Así que también eres adivino? —le espetas, lleno de incredulidad.

—Nunca podría predecir el futuro, porque existe más de uno —replica con calma Orson—. Sólo nuestras decisiones trazan nuestro destino, aunque es posible determinar de antemano el número de alternativas a las que hemos de enfrentarnos.

—¿Y cuál de mis destinos has visto? —preguntas con aparente indiferencia.

—Se me ha presentado una imagen en la que aparecáis tú y otro hombre atrapados en una gran nube de vapores ardientes. En su seno estabais obligados a elegir entre la

inmortalidad y la muerte —explica el clérigo, poniendo énfasis en sus palabras.

Esperas que desarrolle el tema con más detalle, pero compruebas que ha desviado la mirada. Parece concentrado en la observación de los nubarrones que se acercan.

—¿Eso es todo? —protestas—. ¿Dónde estaba yo exactamente? ¿Qué edad tenía en tu visión?

Orson farfulla su respuesta sin volver el rostro hacia ti.

—No eras más adulto que ahora, y te encontrabas en un lugar rugoso y desolado que nunca había visto. Había también otras imágenes, pero estaban envueltas en una nebulosa; en todas ellas se perfilaba una siniestra criatura que tenía un maligno influjo, con un corazón sanguinolento que palpitaba en el fondo de sus oscuras entrañas.

Al pronunciar estas últimas palabras, inclina la cabeza y clava en ti una penetrante mirada.

—¡Ignoro qué va a ocurrir, pero guárdate de la niebla! —te advierte—. Oculta una fuerza más diabólica y poderosa que la que acertarías a abatir con tu espada, una fuerza capaz de destruirte a ti y todo cuanto te rodea.

Le formulas más preguntas acerca de la perturbadora profecía, pero el clérigo declara que no puede revelarte ningún otro detalle. Durante el resto de la tarde permaneces tan mudo como los supersticiosos marineros que aguardan el momento en que se desencadene la ira del dios de las tormentas. Pero en realidad estás absorto en otros pensamientos. Al fin logras sumirte en un inquieto sueño, dominado por pesadillas en las que visualizas una llameante niebla.

El desaforado balanceo de tu hamaca te despierta poco después de medianoche. Tus compañeros de travesía empiezan a comprender que la embarcación navega en medio de una tormenta impetuosa. Algunos elevan plegarias en voz alta, mientras otros cuentan chistes inapropiados sobre la resistencia del casco y las dificultades de la tripulación.

Aunque no eres marino, sabes manejar el aparejo de un barco, de modo que reflexionas sobre la posibilidad de ofrecer ayuda a la tripulación de cubierta.

Por otra parte, te preguntas si no serías más útil quedándote donde estás. La mayoría de los pasajeros han luchado en tus filas durante la campaña. Pese a haber comprobado su valor y su fuerza en la lucha, sabes que en la atestada bodega de este buque de carga se encuentran fuera de su elemento. Cuando un guerrero experimentado se pone nervioso, da rienda suelta a sus peores instintos. Quizá sea necesaria tu presencia para impedir que la tensión estalle en una oleada de pánico o de violencia.

1. Si crees que serías más útil en la cubierta durante el tifón, pasa a la página 142.
2. Si juzgas más prudente combatir los efectos de la tormenta en la bodega, pasa a la página 41.

—¡Tengo que atacarlos! —decides—. No puedo permitir que me lleven a su guarida. —No aciertas a ver más que sus largos y voluminosos contornos en las oscuras aguas que se ciernen en torno a la balsa, de modo que acechas con el machete enarbolado la primera oportunidad que se presente de golpear a alguna de las criaturas.

De pronto, una de las velludas cabezas atraviesa la superficie frente a ti. Blandes tu arma con toda la fuerza de que eres capaz, hundiéndola en el cráneo del monstruo. El animal da violentas sacudidas contra el costado de tu lancha haciéndote caer de rodillas. Al fin su descomunal cuerpo se desmorona sobre la embarcación. Casi te aplasta. Cuando logras escabullirte de debajo de aquella masa moribunda, tus manos palpan unas resbaladizas escamas en lugar de una pelambre húmeda: ¡no es un lobo marino!

Forzando la vista bajo el tenue resplandor lunar, compruebas horrorizado que te hallas ante un león, cuya siniestra mueca mortal se ha helado en un último estertor. Su ensangrentada melena se esparce sobre un dorso escamoso. Sus garras anteriores se asemejan a las de un cocodrilo. Una larga cola, que termina en una singular aleta, golpea todavía el costado de la barca, movida por las contracciones musculares que sobreviven al corazón.

Has matado a un león marino, una de las fabulosas criaturas elegidas por Pona, el mítico dios de las tormentas que idolatran los nativos isleños, para su custodia personal. ¡Ni siquiera el pirata menos supersticioso osaría lastimar a uno de estos monstruos consagrados por la leyenda!

De pronto te percatas de que tu bote salvavidas ha amonorado la marcha. Sabes que los otros leones marinos se han detenido. Te asomas por detrás de la escamosa carcasa a las aguas que ilumina la luna. Antes de que aciertes a reflexionar sobre el fenómeno, el océano estalla bajo tu frágil barquichuela. Un tremendo surtidor te eleva con indescriptible fuerza hacia el despejado cielo.

Ves que los leones supervivientes forman un círculo en torno a la misteriosa columna de agua. Te recuerdan a los perdigueros cuando esperan ansiosos que su amo derribe a su presa del árbol en el que intenta protegerse. Un instante después una sombra de gran tamaño surge de las profundidades y se sitúa junto a los monstruos.

Un coloso de las tormentas, arropado en una capa de algas y cubierto de arena, eleva su rezumante brazo y te señala con un dedo amenazador. De sus labios brota un fragor de trueno, sucedido por pequeños relámpagos que surcan el cielo sin nubes.

En menos de un segundo el surtidor se desvanece. Caes a gran velocidad, saliendo despedido de la barca y precipitándote hacia las negras aguas donde los siervos del coloso se aprestan a vengar la muerte de su compañero de manada. Tu cuerpo se zambulle en la honda masa salada, justo en el centro del anillo de leones. El choque es tan violento que tu pecho se estrella contra el agua como si fuera un muro sólido.

Aunque casi pierdes el conocimiento, conservas la suficiente lucidez para blandir el machete cuando la fuerza de la caída te arrastra a las profundidades. El ataque que esperas no llega a producirse. Sientes con creciente asombro que una mano fría y gigantesca te recoge cerca del arenoso fondo.

La palma del coloso de las tormentas es tan ancha que cubre toda tu espalda. El monstruo te sujeta con firmeza, pero sin causarte dolor, envolviendo tu torso con sus dedos. No puedes por menos que pensar que ese gigante te aplas-

taría la caja torácica con la misma facilidad con que tú cascarías un huevo.





«Los colosos de las tormentas son los seres más poderosos de su especie —recuerdas, mientras la mano se eleva desde el fondo del océano—. No son perversos, pero he matado a su fiel amigo».

De pronto tus hombros traspasan la superficie. Sientes un violento palpito en los oídos a causa de la diferencia de presión, pero te produce un gran alivio llenar tus pulmones con el fresco aire de la noche, antes de volverte en el gigantesco puño para encararte con el monstruo.

La verdosa piel de la criatura refulge bajo la luna. Ves que varios matojos de algas se entremezclan con su arenoso cabello y su barba. Te sostiene a la altura de su pecho, con las piernas colgando sobre el agua.

—¿Es así como pagas a Pona, señor del mar, el noble gesto que tuvo al tratar de salvar tu insignificante tierra de una catástrofe? —ruge el gigante. Su voz es profunda y resonante, como esos truenos que se sienten además de oírse—. ¿Por qué los humanos os empeñáis en matar a cualquier criatura que no reconocéis a primera vista?

—C-creí que era un lobo marino —balbuceas, tratando de explicar tus motivos—. Acababa de ver uno, y confundí a los leones con una manada de esos animales.

—¡Necio! Fui yo quien envié tanto la tormenta como a los leones para traerte hasta aquí, Davin Farold.

El hecho de que el coloso mencione tu nombre te deja perplejo.

—¿Significa eso que hiciste naufragar una nave y ahogaste a docenas de hombres sólo para hacerte conmigo? —preguntas, retorciendo tu cuerpo en las garras de la criatura.

—Tu buque se mantiene a flote. Fondeará en el puerto de Baysend con varias semanas de retraso, pero entero y sin daños graves —responde Pona—. En cuanto a los hombres, se perdieron sólo algunas vidas en las fauces de los trolls marinos y de los tiburones. ¡Siempre hay que pagar algún precio a cambio de la salvación de centenares de familias de una terrible hecatombe!