

# DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup>

## AVENTURA & SIN FIN

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

# Visiones de Destrucción

Mary Kirchoff



Eres Gersham Cullen, clérigo de la abadía de Olwen. Tu vida transcurre tranquila, aunque bastante rutinaria. Sin embargo, últimamente tienes extraños sueños, especialmente el de anoche. En esa pesadilla has tenido la visión de una gran catástrofe y estás seguro de que se trata de una premonición. En tal caso el Rey Vampiro se despertará pronto de su sueño de muerte en vida y vagará por el mundo para desencadenar su terrible venganza, a menos que tú puedas detenerlo.

Junto con tus compañeros, la valiente guerrera Tess y el elfo Aylman, has llegado a la tumba del Rey Vampiro. Mas ésta se halla vacía...

¿Encontrarás al maligno personaje antes de que asole el mundo sembrándolo de muerte?

¿Serás capaz de averiguar por qué tienes esas visiones proféticas en tus sueños?

A Steve, por su ayuda  
y por su humor

## ¡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 Gersham Cullen, un joven clérigo de la abadía de Olwen. La vida en la abadía siempre ha sido agradable, pero sin incidentes, si bien últimamente tu descanso se ha visto perturbado por sueños extraños. El más raro fue el que tuviste anoche...

Un repentino chorro de luz de luna ilumina una testa coronada, cuyo rostro está mortalmente pálido bajo la extraña luz azulada. Se abren unos ojos sorprendidos, de párpados rojos. Los dedos largos y cubiertos de anillos se doblan sobre una túnica andrajosa, levantando una nube de polvo en el aire húmedo y mohoso. De pronto, el enorme hombre de siniestro aspecto, que está tendido en la fría losa de piedra, se levanta y contempla la exigua estancia. En algún sitio el goteo del agua suena como un címbalo pertinaz.

La lenta sonrisa, lánguida y triunfal a la vez, revela los labios de color rojo sangre y los afilados colmillos. Con un ademán, la figura evoca nubes moradas y bullentes en la pequeña estancia. Su voz es muy profunda y sus palabras suenan pérfidas, como un toque de difuntos:

*La sangre del dragón lanzafuego y el Orbe  
blanco  
esculpido vengarán la traición del hombre.  
¡El Rey de los Vampiros ha regresado!*

Las coléricas nubes pasan como algodón por el ojo de la cerradura de la puerta y se expanden hasta cubrir el firmamento. En lo alto de un peñasco, el hombre perverso que estaba en la estancia alza los brazos en un gesto elocuente y amplio, como un director de orquesta. Bruscamente una miríada de imponentes dragones, seres legendarios que arrojan fuego por la boca, asoma entre las nubes y lanzan llamaradas a la confiada tierra.

En esos restos calcinados reconoces las ruinas de tu propio hogar: la abadía de Olwen. Despiertas sobresaltado y, empapado en sudor frío, abandonas tu jergón de paja.

—Sólo..., sólo era un sueño —te dices en voz alta, sin convicción, tal como te aconsejó que hicieras Winthrop, tu superior, después de una pesadilla.

Te cubres con una manta y te acercas a la ventana para cerrar las contraventanas y quedar al amparo de la tormenta y para amortiguar el goteo constante, semejante al goteo del sueño...

Asustado, vuelves a tenderte en el jergón y, a regañadientes, reconoces que no ha sido un sueño. Fue otra de tus visiones, imágenes mentales que tus dioses te envían exclusivamente a ti, muy semejantes al modo en que recibes tus hechizos de joven clérigo. La de esta noche ha sido la visión más poderosa que has tenido... y probablemente la más importante...

Contrito de congoja, te das cuenta de que por la mañana tú, Gersham Cullen —el clérigo más joven de la abadía de Olwen—, tendrás que intentar convencer una vez más al consejo de la abadía de la realidad de tus visiones psíquicas. Hay que hacer algo para detener a los dragones y, sobre todo, al Rey de los Vampiros, quienquiera que sea...

**Pasa a la página 93.**

No te gustaría nada explorar el lado oeste de las ruinas y descubrir que, al fin y al cabo, ésa era la entrada.

—Puesto que estamos aquí, exploremos el agujero —dices y hundes la puntera de la bota en los bordes que se desmoronan. Caen trozos de tierra y piedra hasta que la grieta se agranda lo suficiente para pasar.

—Si ésa es tu decisión, adelante —dice Aylmar, con los brazos cruzados—. Tú decides.

Lo miras a los ojos.

—¿No piensa venir?

La luz ilumina sus ojos violeta.

—Si se trata del sepulcro, te estaré pisando los talones.

Aylmar parece titubear. Tal vez no deberías entrar. Te arrodillas y atisbas en el interior del agujero. Divisas el fondo, que se encuentra a poco menos de un metro, pero está tan oscuro que no ves nada. No te quedará más alternativa que entrar si quieres averiguar qué hay debajo. Te agachas junto al borde y te dispones a descender.

—Al menos prepara la maza —aconseja Tess.

—Y llévate mi varita de luz —añade Aylmar y saca de la mochila una varilla pulida y transparente.

En cuanto tocas la varita, la zona se ilumina. Sujetas firmemente ambos objetos con la mano derecha y te dejas caer. La grava y la arena crujen bajo tus pies. La varita de luz te permite ver las paredes irregulares de un túnel curvo. Del otro lado del recodo, te llega un zumbido agudo.

—¿Qué hay? —preguntan débilmente desde arriba.

Ignoras a tus amigos para escuchar el zumbido, que crece gradualmente. El temor se apodera de ti cuando el zumbido supera el recodo.

¡Repentinamente el túnel se llena de hormigas gigantes, de unos sesenta centímetros de longitud! Sus inmensos ojos bulbosos brillan bajo la luz de la varita. Intentas salir por el agujero y alejarte de las mandíbulas abiertas de esas enormes bestias. Trepas por la tierra suelta y logras ponerte de pie mientras el miedo te golpea las sienes. Tu mano toca la de Aylmar, extendida desde arriba.

—¡Resiste, Gersham! —lo oyes gritar.

Unos miembros delgados y peludos rodean tu cuerpo cuando las criaturas te separan de la mano de Aylmar y te arrojan al suelo. Aunque te debates, algo te pincha en el cuello y te deja sin fuerzas.

—¡Quedaos donde estáis! —logras gritar a tus amigos, mientras las hormigas guerreras te trasladan a una vasta cámara repleta de obreras. A medida que se apiñan a tu alrededor y te rasgan la ropa y la piel, en tu último pensamiento reconoces que debiste confiar en la sabiduría de Aylmar. No vivirás para ver otra vez la abadía de Olwen...

**FIN**

**Para vivir una nueva aventura, retorna al principio.**

Los dragones lanzafuegos parecen bastante peligrosos y si los rocos son tan letales como asegura Tess, no quieres correr el riesgo de enfrentarte a ellos. Recuerdas estremecido los salvajes dragones de tu visión.

—Pregúntele a su amigo si puede llevarnos de regreso a las ruinas —pides a Aylmar.

El elfo asiente, se vuelve hacia Staldart y suenan graznidos mientras se comunican.

—¿De regreso a las ruinas? —protesta Tess—. ¿Acaso no tienes agallas?

—Tal vez no sepa muchas cosas sobre aventuras, pero estoy convencido de que la valentía no sirve de nada si no se sobrevive el tiempo suficiente para disfrutar de ella —respondes amablemente a Tess.

Tess bufá, disgustada, y se cruza de brazos.

Te preguntas cómo es posible que una persona tan joven pueda ser tan cínica.

—Escucha, Tess, ¿por qué no intentamos trabajar unidos, como si fuéramos un equipo?

Antes de que la valerosa guerrera pueda responder, Aylmar se vuelve hacia ti y dice:

—Staldart asegura que nos bajará encantado. Dice que descender es mucho más sencillo que ascender —ofrece la mano a Tess para que monte a lomos de Staldart, se sienta en medio y deja que ocupes la posición trasera. El hipogrifo se hunde a causa de vuestro peso—. Le daré un pequeño estímulo —añade Aylmar y agita los brazos mientras recita un hechizo.

Staldart suelta un graznido, salta desde el peñasco y planea pausadamente en medio de las nubes de niebla,

más allá de los salientes rocosos. Estás tan encantado con el vuelo que, al menos durante unos minutos, prácticamente olvidas tus problemas.



Lamentas que el paseo concluya cuando Staldart se posa como si caminara sobre cáscaras de huevo. Salta con renovada energía a medida que cada uno de vosotros desciende de su lomo. Aylmar grazna agradecido mientras Staldart emprende el vuelo.

Suspiras y te giras para reconocer el entorno. Las ruinas, puestas de relieve por el sol que se pone, semejan los dientes de una enorme sierra rota. El Orbe —y el sepulcro de Ludlow— deben de estar cerca.

1. Si quieres utilizar el frasco de sangre vieja del dragón lanzafuego de Aylmar, pasa a la página 51.
2. Si prefieres encontrar a Ludlow antes de que despierte, pasa a la pagina 75.

Aylmar es demasiado sabio para confundirse acerca del emplazamiento del sepulcro. Ese agujero sólo es una coincidencia. Además, es muy pequeño para permitir el paso de un ser humano, incluso el de alguien tan delgado como Edric.

—Ésta parece una búsqueda inútil —declaras—. Aylmar, dirijámonos al lugar donde usted recuerda que se alza el sepulcro.

El elfo reprime un «ya te lo decía» y te lleva rápidamente al sitio donde encontrasteis a Edric. Debes darte prisa si quieres detener a Ludlow... y regresar a la abadía de Olwen.

**Pasa a la página 90.**

—¿Cómo podemos estar seguros de que su amigo se unirá a nosotros? —preguntas mientras sigues al elfo entre la arboleda.

—No podemos estar seguros —responde calmamente Aylmar y se detiene delante de un enorme roble en cuya base hay un nudo en forma de puerta.

Rebosante de curiosidad, te asomas al interior. ¡Súbitamente algo chilla, enfadado, y te levanta por los aires!

—¡Joslyn, bájalo! —ordena Aylmar. Quienquiera que sea, Joslyn te deposita en el suelo de mala gana. Te vuelves y ves que un águila se pierde en la frondosa arboleda —. Joslyn es mi guardián —explica Aylmar—. Espero que no siempre reacciones tan despacio.

—No sé reaccionar —dices tímidamente—. Nunca había efectuado una búsqueda.

Aylmar queda boquiabierto. Hace pasar su grueso torso por el nudo del árbol. Te dispones a seguirlo, pero te acuerdas de Joslyn y sólo introduces la cabeza.

¡Lo que debería ser un pequeño tocón ahuecado es una sala ordenada y acogedora, tres veces más grande que tu habitación de la abadía! Los libros cubren una pared y delante del hogar de piedra hay un mullido sillón. Pan y verduras llenan una mesa rústica situada en un rincón. Por todas partes ves pilas de monedas de oro. Aylmar se desliza de aquí para allá, recogiendo cosas.

—El árbol ha sido agrandado mágicamente —explica Aylmar—. Vamos, pongamos manos a la obra —te hace retroceder y franquea la puerta con una gran mochila a la espalda. Grita en dirección a los árboles—: Joslyn, vigila la casa.

Avanzas junto al elfo rechoncho, luchando por mantener su ritmo mientras camináis hacia el este por el bosque, en dirección a la aldea.

—¿Dónde vive el guerrero? —jadeas.

—No muy lejos.

—Usted no habla mucho, ¿verdad?

—Verdad —replica y se detiene delante de una casita ruinoso. Las gallinas y los cerdos corren por todas partes y de las ventanas cuelgan cortinas raídas—. Antes de intentar convencer a alguien de que se una a nosotros, tienes que decidir qué vamos a hacer. ¿Buscamos al Orbe o al mismísimo Ludlow?

No lo habías pensado.

—¿Sabe dónde están uno u otro? —inquieres.

—El Orbe está en medio de las ruinas del castillo Crag. El sepulcro de Ludlow se encuentra más allá de los muros de las ruinas.

Te detienes a evaluar la situación. Si buscas a Ludlow y éste ya se ha apoderado del Orbe, lo más probable es que no puedas dominarlo. Pero si primero buscas el Orbe, Ludlow seguirá libre, en condiciones de crear más vampiros y de tratar de hacerse con el Orbe. ¿Por qué aceptaste tan a la ligera encabezar la aventura?

—¿Usted qué opina? —preguntas a Aylmar.

—Yo no opino, me limito a guiar.

Lo miras enojado. No te ayuda en lo más mínimo. Cada segundo de vacilación puede favorecer el encuentro entre Ludlow y el Orbe.

**1. Si decides tratar de encontrar a Ludlow, pasa a la página 18.**

**2. Si prefieres buscar el Orbe, pasa a la página 56.**