

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 Misterio de los Antiguos

Morris Simon



Eres Ard y estás viviendo en un alucinante mundo futuro en el que sólo impera el principio de la supervivencia. Unas feroces guerras destruyeron la civilización anterior, creando vastas extensiones desoladas donde casi no era posible la vida. Sin embargo, de entre los escombros producidos por las bombas, surgieron unos extraños seres dotados de extraordinarios poderes.

Durante tus 16 años de vida has formado parte de esta civilización que está a punto de extinguirse, pero se te plantea un grave problema: tu hermana pequeña está en peligro de muerte, y eres el único que puede buscar ayuda.

¿Conseguirás encontrar algún modo de salvarla, a pesar de los peligros que acechan por doquier en este desolado mundo futuro?

¿Averiguarás por qué los seguidores del culto de la Muerte Roja asesinaron a tus padres cuando sólo contabas 6 años?

¡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 Ard y has vivido durante tus casi 16 años de existencia entre las extrañas criaturas y máquinas de los Antiguos, que crearon esta civilización, ahora devastada, entre cuyas ruinas habitas. Tu hogar es la pequeña aldea de Olix, en lo que antes fue el estado de Lousiana, en los Estados Unidos. Desde el asesinato de tus padres hace diez años, tu vida ha sido dura aunque relativamente tranquila... pero todo esto está a punto de cambiar...

—¡Mira. Ard! —vocifera Vik, que cruza un espeso cañaveral para llegar a donde estáis tu hermana y tú.

Tu hermano menor agita su lanza orgulloso por haber empalado en su punta de piedra a un pequeño *hoggit*. Toki y tú dejáis de cargar las gruesas cañas de bambú en el carro para felicitar al muchacho, que tiene diez años:

—¡Buen ejemplar. Vik! —exclamas El hoggit es el mejor bocado de esta ciénaga.

—La pequeña criatura, con morro de cerdo y largas orejas de liebre, es muy apreciada entre tu pueblo por su carne suave y jugosa en la hoguera mientras echo leña en la hoguera —dice Toki y se encamina hacia vuestro campamento, situado a unos pocos metros. Mientras tu hermana gemela recoge ramas secas. Vik y tú le quitáis la piel al animal y lo preparáis para asarlo.

Durante casi diez años. Vik y Toki han sido tu única familia. Los seguidores del salvaje culto de la Muerte Roja mata-

ron a tus padres en una incursión por una región cercana a Zreevepor. Unos cazadores de la aldea de Olix oyeron los gritos y ahuyentaron a los fanáticos de la Muerte Roja. Luego, los Ancianos de Olix os adoptaron en su clan y habéis vivido con ellos desde entonces. Toki y tú cumpliréis dieciseis años muy pronto, y las macizas cañas de bambú que estáis recogiendo servirán para construir las paredes de vuestra propia cabaña, símbolo de hacerse adulto en Olix.

Las sombras de la tarde ya son largas cuando os acabáis el último bocado de la succulenta carne de *hoggit*.

—Dentro de pocas horas habrá demasiada oscuridad para cortar mas cañas —dices a Toki y a Vik—. Ya hemos recogido bastantes para las paredes. Además, el carro esta lleno. Volvamos a Olix y regresemos aquí mañana en busca de cañas mas largas y ramaje para el tejado.

—¡Como nos sobra algo de tiempo, quiero ir a las ruinas a buscar herramientas antiguas! —exclama Vik.

Se refiere a los muros derruidos de unos enormes edificios construidos por los Antiguos durante los Años Desconocidos. Se hallan solamente a unos cientos de metros de vuestro campamento, donde el riachuelo recorre kilómetros de cráteres producidos por bombas y otras cicatrices de las Guerras Sociales que destruyeron las civilizaciones de los Antiguos.

—Vik —dices a tu hermano En aquellas ruinas quedan algunas armas peligrosas.

—¡Oh, cálmate. Ard! —dice Toki—. Te preocupas demasiado. Todos los niños de Olix juegan en aquellos viejos edificios y a nadie le ha pasado nunca nada. Tú y yo también correteabamos siempre por aquellos escombros:

Clavas la mirada en los despreocupados ojos azules de Toki y te encoges de hombros.

—¡Muy bien! ¡Ya veo que estoy en minoría! —exclamas, y deseas fugazmente no ser el responsable de tu aventurero hermano—. Ve, pero sólo hasta que acabe de cargar este bambú. Y tú, Toki, acompáñale y asegúrate de que no...

—Todo irá bien —te interrumpe Vik—, ¡y no necesito que tú o Toki me protegáis!

Antes de que puedas replicar, echan a correr por la orilla del río y chapotean en el agua como dos nutrias felices. Meneas la cabeza y sonríes al recordar que tú también te sentías muy independiente cuando tenías la edad de Vik, hace sólo unos años.

Empiezas a cargar las cañas grandes en el carro imaginando el aspecto que tendrán las paredes de vuestra nueva cabaña.

«Podemos hacer el tejado con paja de arrozal», piensas. «He visto unos...».

¡BUUM! ¡Una fuerte explosión procedente de las ruinas interrumpe tu cadena de pensamientos!

—¡VIK! ¡TOKI! —gritas; sueltas un fajo de cañas y echas a correr entre los altos tallos hacia los viejos edificios.

Estás a punto de alcanzar las ruinas cuando ves a Vik, que avanza a trompicones entre los restos de antiguos muros.

—¡Ard! ¡Aquí! ¡Toki está herida! —chilla agitando los brazos, presa del pánico.

Sientes un nudo en el estómago al llegar junto a tu hermano.

—¡Allí! —grita señalando un cráter.

Miras hacia abajo entre la polvareda y logras distinguir las delgadas piernas de Toki enterradas entre los escombros. Te introduces apresuradamente en el interior del cráter y comienzas a sacar los fragmentos de bloques de cemento que cubren el cuerpo inmóvil de tu hermana.

—¡Ha sido culpa mía! —solloza Vik mientras te ayuda a desenterrarla—. ¡Encontré una pequeña bolsa de plástico y se la di a Toki. La bolsa empezó a echar humo mientras ella trataba de abrirla! La lanzó tan lejos como pudo, ¡pero estalló cuando ella quiso alejarse!

Las lágrimas resbalan por el rostro manchado de Vik.

—¡No ha sido culpa tuya! ¡Ayúdame a desenterrarla! —dices para darle ánimos.

No tardáis en liberar el esbelto cuerpo de Toki. Está tumbada boca abajo, con la mejilla apoyada en el suelo rocoso. Te inclinas sobre su boca y notas su aliento en tu rostro, aunque es muy débil.

—¡Todavía respira! —exclamas.

—¡Mira! —grita Vik señalando la cabeza de Toki. Bajo el corto pelo rubio de tu hermana ves algo parecido a una aguja rodeada de una diminuta gola de sangre pegada a la nuca.

—¡Es un trozo de alambre de acero! —siseas—. ¡Podría estar cerca del cerebro! No de beríamos moverla. Vik. ¡Corre al poblado en busca de ayuda!

Vik asiente, se pone en pie de un salto y echa a correr hacia Olix. Limpias todo el polvo que puedes de la espalda de Toki y la tapas con tu capa de pieles. Su respiración es regular, pero ni mueve un músculo ni hace el menor sonido.

El poblado está a pocos kilómetros de distancia, pero te parece que pasan horas hasta que vuelves a ver la figura adolescente de Vik que corre hacia ti. Le sigue el escuálido y renqueante Forl, el brujo de la aldea.

—¡Apártate, Ard! —vocifera Forl agitando una arrugada mano—. ¡Déjame examinarla!

Esperas al borde del cráter con Vik mientras el decrepito chamán se arrodilla junto al cuerpo de Toki y abre cuidadosamente una caja de metal oxidado con una cruz roja casi horrada. Sabes que se trata de material curativo de los Antiguos, y que es una de las posesiones más valiosas del brujo.

Forl saca un pedazo de tela blanca y sucia, a la que da el nombre de gaza, y se la ata alrededor de su arrugada frente. Luego saca un botellín con una calavera grabada, que contiene la poción sagrada llamada *llodo*, y se pone una gota de este líquido marrón en la lengua. Ya has visto

antes este ritual curativo y sabes que Forl tratará ahora de ver el interior del cuerpo de Toki.

—¡Traedme al hermano gemelo de la muchacha! —ordena el chamán con voz temblorosa.

Avanzas con cuidado sobre los escombros y te plantas ante el viejo brujo. Forl te pone las manos en los hombros y alza el rostro al cielo con los ojos cerrados. Está intentando utilizarte, en tu calidad de pariente más próximo de Toki, para hablar con su espíritu. El chamán canturrea algo en un antiguo dialecto y estruja tus hombros con una fuerza sorprendente en un hombre tan viejo. Finalmente calla y te mira fijamente con sus ojos amarillentos y lagrimosos.

—Toki tiene un fragmento de acero incrustado en la columna vertebral, cerca del cerebro. Ard —dice con un ronco susurro—. Como eres el cabeza de familia debes elegir el modo de curarla.

—¿Qué podéis hacer vos por ella? —preguntas.

—Yo no puedo hacer nada —replica Forl—. Solamente un Curandero de la Mano Blanca puede sacarle a tu hermana el fragmento de acero del cuello.

—¡Pero el poblado de la Mano Blanca esta en la Ciénaga Oscura, más allá de la Zona Prohibida! —exclamas—. ¡Los Ancianos nunca nos permitirían atravesar la Zona, ni siquiera para salvar la vida de Toki!

—¡Hay otra opción! —dice Vik—. ¡Podríamos llevarla hasta el ídolo de Nakitz!



Cuando tu hermano menciona la legendaria reliquia curativa del culto archivista de Nakitz, Forl escupe al blanco polvo del suelo.

—¡No! —gruñe el chaman— Incluso la Zona Prohibida sería mas segura que ese ídolo maldito. ¡Queremos salvar a Toki, no matar a sus hermanos!

1. Si quieres atravesar la Zona Prohibida para alcanzar la Ciénaga Oscura y traer a un Curandero de la Mano Blanca que cure a Toki, pasa a la página 33.
2. Si prefieres recurrir al legendario Idolo del culto archivista de Nakitz para ayudar a Toki, pasa a la pagina 30.

—Tienes razón, desde luego —dices a Sared—. Dentro de unos días va habremos regresado a Olix. Dudo que los zoopremisistas ataquen antes, y la vida de Toki depende de lo pronto que podamos volver con el ídolo.

El Anciano asiente con una sonrisa engreída.

—Suponía que estarías de acuerdo conmigo —dice—. Ahora sigamos adelante ¡Ya hemos malgastado bastante tiempo con esta miserable criatura!

Sared da una patada al cadáver del hombre-perro y regresa al sendero. Vik te mira confundido.

—¿Por qué está siempre tan enfadado? —murmura tu hermano cuando echáis a andar en pos del Anciano—. Parece más ansioso que nosotros de llegar a Nakitz, ¡pero es nuestra hermana la que está enferma!

—A mi también me extraña —replicas—. Creo que sólo es un poco maniático.

Vik se encoge de hombros y olvida el asunto, pero tú sigues dándole vueltas a su pregunta.

El sendero continúa atravesando el bosque a lo largo de varios kilómetros y desemboca en una ancha franja de roca negra llamada azfalt, un material que utilizaban los Antiguos para construir sus carreteras. La vieja ruta va de norte a sur y conduce directamente a la antigua ciudad de Nakitz, en el golfo de Mecksgo.

—¡Vamos! —os llama Sared con impaciencia desde la vieja carretera—. Nakitz se encuentra a más de setenta kilómetros de aquí y quiero acampar esta noche lo bastante cerca para llegar al templo archivista mañana antes del mediodía.

Vik comienza a quejarse de estar cansado, pero le indicas con señas que guarde silencio y no se queje.

—Sared tiene razón —le dices—. Necesitamos recorrer tanta distancia hoy como nos sea posible.

Sin embargo, caminas más despacio junto a tu hermano, y ambos quedáis muy rezagados del impaciente consejero.

Al anoecer, habéis recorrido muchos kilómetros de la carretera de *azfalt* y habéis dejado atrás incontables ciudades derruidas de los Antiguos, con muchos secretos enterrados bajo sus muros caídos. Sared se detiene cerca de un edificio desierto y os indica que os reunáis con él.

—Acamparemos aquí —dice el Anciano—. Hay agua debajo de estos escombros y madera suficiente para hacer fuego. Llena los odres mientras enciendo la hoguera.

El tono imperioso de Sared te resulta insultante, ya que tú también eres un guerrero, pero te alegra tener la oportunidad de explorar estas ruinas. Vik y tú os abris paso entre los densos matorros hasta una extraña máquina oxidada que está en la parte trasera del edificio. Parece ser un vehículo que alguna vez utilizaron los Antiguos, quizás una de las máquinas hechas para viajar sobre la negra carretera de *azfalt*.

Subes al vehículo abierto. Estudias los círculos graduados y tratas de imaginar para qué debía de servir cada uno de ellos. Vik muestra mayor interés por el arroyo y abre un sendero hasta el agua con su machete. De repente, un fuerte grito procedente de la parte frontal de las ruinas desvía tu atención de la oxidada máquina.

Cuando logras salir del viejo vehículo, Vik ya está corriendo hacia la parte frontal del edificio. Empuñas tu cimitarra en plena carrera y sigues a tu hermano. Al doblar la esquina, ves que Sared arremete furiosamente contra una criatura de metal que está en el centro de la carretera. Es un robot humanoide, con brazos y piernas como un hom-

bre, y un par de serpenteantes tentáculos que salen de su pecho metálico.

—¡Monstruo! ¡Instrumento mortal! —está gritando Sared.

El Anciano parece haber enloquecido y blande su pesada maza de guerra ante el robot. El extremo erizado del arma se estrella contra el pecho de la máquina humanoide, pero ni siquiera abolla el metal.

De repente la burbuja que cubre el cerebro de la criatura brilla con una fuerte luz roja.

—Contrólate, humano —dice el robot con voz tranquila y normal—. Tu ataque ha puesto en marcha mi programa de defensa. Insistir en emplear la violencia puede ser contraproducente para ti, ya que ahora mi escudo de energía está activado.

—¡Te destruiré, demonio! —chilla Sared.

El desquiciado Anciano blande la maza contra el globo transparente situado en lo alto del cuerpo del robot, intentando destrozar la burbuja de cristal que contiene el cerebro del ser mecánico.

El arma se detiene en pleno aire, a escasos centímetros de la cabeza sin rostro del robot, como si la contuviera una barrera invisible. Un brillante resplandor de luz azulada rodea la maza y avanza por el mango hasta alcanzar la mano de Sared. La expresión furiosa del barbudo rostro del guerrero pasa a reflejar un dolor agónico y el Anciano se desploma sobre el suelo *tic azfalt* a los pies del robot. Antes de que puedas detenerlo. Vik ataca a la poderosa criatura metálica con su machete.

—¡VIK! ¡DETENTE! —vociferas, pero el muchacho está demasiado ofuscado para oírte.

Vik golpea el pecho del robot con el machete y topa con el mismo escudo invisible. La luz azul vuelve a brillar, pero, en esta ocasión, ¡envuelve todo el cuerpo de tu hermano! Vik sufre unas convulsiones que le obligan a soltar el machete y le derriban al duro suelo de la carretera.

Das un grito de rabia y arremetes contra el robot levantando tu cimitarra sobre la cabeza.

—¡NO HAGAS ESO! —exclama una voz a tu derecha.

Te quedas inmóvil y te vuelves para ver quién te ha hablado. Al borde de la carretera hay un hombre alto y musculoso, vestido con un ajustado uniforme de plástico de color azul cielo. Lleva un cinturón ancho con muchos objetos extraños, incluida una pistola en su funda. Sin embargo, tiene las manos vacías.

—¡Boxer es un robot de seguridad! —grita— ¡Su pantalla de defensa te paralizará! Si envainas esa espléndida espada de piratas, veré qué puedo hacer por tus dos amigos.

1. Si crees que no tienes otra opción que hacer lo que te pide el extraño, pasa a la página 93.
2. Pero si consideras que no puedes fiarte del extraño después de lo que su robot ha hecho a tus compañeros, pasa a la página 139.

Desde las sombras ves al humanoide de uniforme desgarrado al que persigues desde la cueva. Se encuentra con otros hombres vestidos con trojes similares, como policías de los Años Desconocidos. Sostienen antorchas encendidas y miran fijamente a Vik. ¡Y dos extrañas criaturas con armadura le están atando las manos a la espalda!

Las criaturas con armadura son *badders*, unos tejones mutados que suelen aterrorizar con sus ataques a las aldeas cercanas a Olix. Los malvados tejonoides han tapado los ojos de tu hermano con un trozo de tela de color rojo intenso y charlan en voz alta en su sibilante lenguaje.

Uno de ellos tiene otro trapo rojo en la garra y lo utiliza para limpiar la fina hoja de su daga. Sientes un escalofrío por todo el cuerpo: ¡has reconocido la señal secreta de los terroristas de la Muerte Roja! Estos mulantes y *badders* deben de pertenecer al mismo culto que mató a tus padres, ¡y ahora han capturado a Vik!

Mientras los observas, los tres humanoides apremian a los tejonoides, que dan empujones a Vik para obligarle a avanzar a ciegas entre los escombros. Uno de los humanoides ata una soga alrededor de la cintura de tu hermano y se lo lleva. Parecen dirigirse a los límites de la Zona Prohibida.