

LIBROdot.com
http://www.librodot.com

La búsqueda del Grial

LA CAVERNA DEL DRAGON

La Caverna del Dragón es el segundo libro de «La búsqueda del Grial», un tipo diferente de misterio en el que tú te conviertes en el héroe de emocionantes aventuras.

El fabuloso Reino de Avalon se halla aterrorizado por monstruosos dragones, terribles hechiceros y el mal en sus formas más repugnantes. Los Caballeros de la Tabla Redonda parten de la corte del Rey Arturo en Camelot para acometer pruebas de su valor, pero *tú* has sido elegido para llevar a cabo la más peligrosa de todas las misiones.

En esta aventura tu tarea consiste en buscar y matar a un enorme dragón que campa por todo el país, provocando una gran destrucción y una terrible mortandad. Pero tu senda rebosa de trampas traicioneras y de diabólicos seres con los que debes combatir y a los que has de matar antes de que ellos te aniquilen. Cada página contiene retos y opciones nuevos y los caminos que sigas y las batallas que libres decidirán si triunfas en tu empeño o si morirás en el antro del dragón.

Para abrirte paso a lo largo de este libro de juego de fantasía necesitarás dos dados, un lápiz y una goma de borrar. En el Diario de la Aventura que aparece al comienzo del libro anotarás los progresos realizados. Al final del libro encontrarás las reglas de combate. Puedes cortar esta hoja si deseas tenerla siempre a mano para consultarla.

Diario de la Búsqueda

PUNTOS VITALES DE PIP

Al comienzo:
Ahora:

PUNTOS DE EXPERIENCIA (20 = 1 PUNTO VITAL PERMANENTE):

EQUIPO

Monedas de plata (10 = 1 moneda de oro):

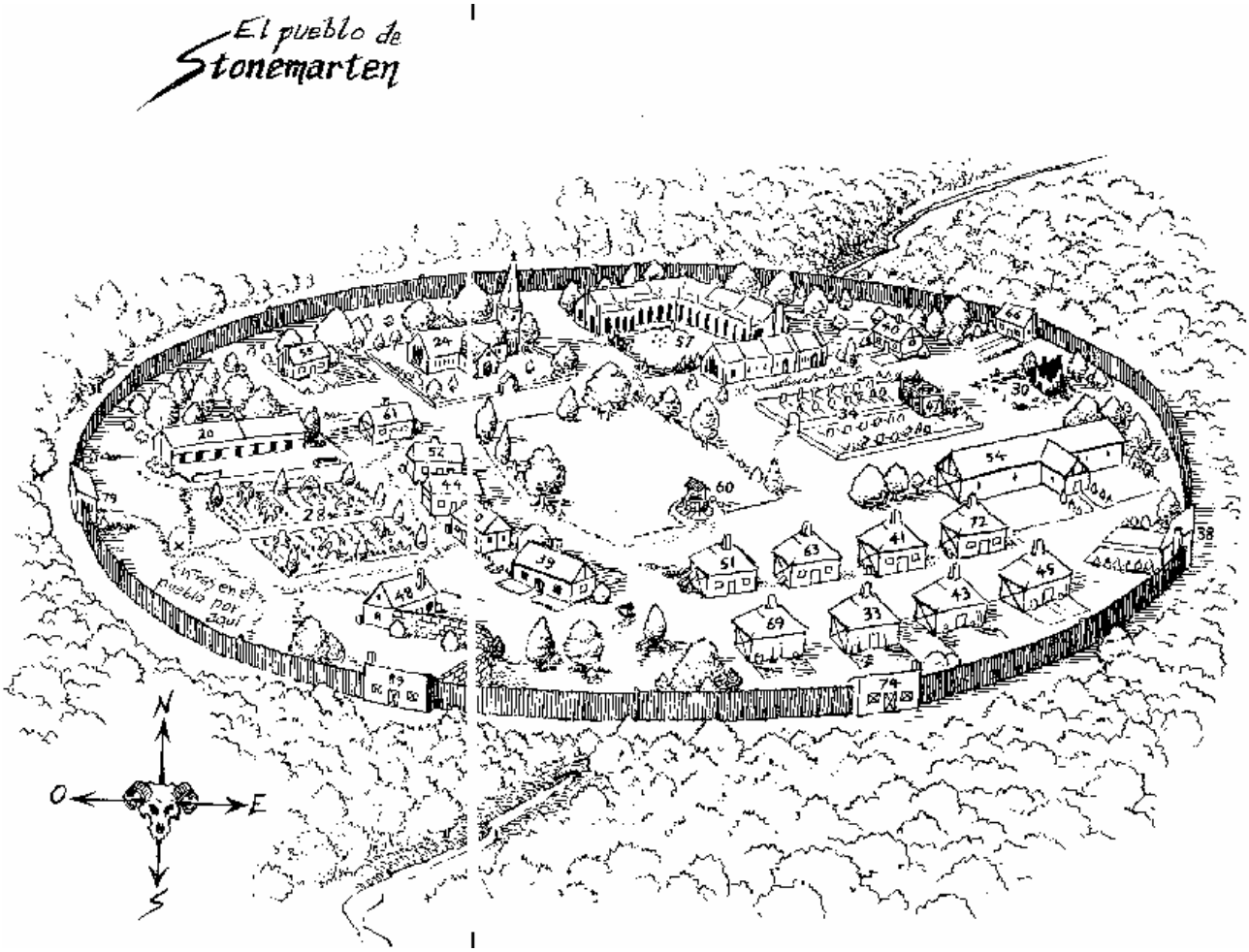
De anteriores aventuras

SORTILEGIOS

AFCIP	NIP
ZAP	PIR^2
RIP	INVISIBILIDAD
DAP	DEDOS DE FUEGO
IPV	BOLAS DE FUEGO

TANTEOS DE LOS COMBATES		
Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:

Plano del Pueblo de Stonemarten



MERLIN

¡Eh, eh! ¿Hay alguien ahí? ¿Puedes oírme? ¿Puedes leerme?

Estoy hablando por una concha marina. Una caracola, para ser exacto. Cuatro caballeros y un macero piensan que estoy chiflado pero es que no saben nada de magia. No. Pues claro que no. Cuando uno es un hechicero, y tal es mi caso, puede emplear una caracola como si fuera un teléfono (lo que viene muy bien, puesto que en mi tiempo aún no se han inventado los teléfonos).

¡Eh! ¿Hay alguien al otro extremo de mi caracola? Aquí llamando desde Camelot. ¿Me oyes? Tú, sí. ¡TU! Ese que está ahí sentado leyendo el libro de «La búsqueda del Grial». Ese libro forma parte de mi magia. Sí, naturalmente. Y una parte muy importante.

Estás leyendo un SORTILEGIO. ¿Lo sabías? Lo escribí yo y lo envié a través del tiempo bajo la forma de un libro. Es un verdadero sortilegio. Capta tu mente cuando lees el libro. La atrapa como si fuera un pez cogido en una red. Al menos eso espero. Luego recojo la red y lo primero que adviertes es que te encuentras en mi tiempo. Tu mente, claro, porque tu cuerpo se queda más o menos en donde estaba.

Te gustaría visitar mi tiempo, ¿verdad? Está lleno de cosas interesantes. Caballeros, escuderos, justas, aventuras. Ese género de cosas. Es el tiempo del Rey Arturo, el tiempo de Camelot y de la Mesa Redonda. O de la Tabla Redonda, como la gente insiste erróneamente en llamarla.

Quiero que visites mi tiempo. *Necesito* que visites mi tiempo: hay cierto problema con los dragones, que tú solucionarás en un abrir y cerrar de ojos. Te será fácil visitar esta época. Basta con que sigas leyendo este libro; eso es todo lo que tienes que hacer. Pasa unas cuantas páginas y el sortilegio empezará a tener efecto. No es demasiado difícil, ¿verdad?

Casi se me olvidaba. Cuando llegues descubrirás que te has convertido en Pip[1], hijo adoptivo de un hombre libre, el granjero John, y de su esposa Miriam o Mary. Recientemente Pip ha estado llevando una vida bastante tranquila, pero todo eso se encuentra a punto de cambiar.

Tendrás que llevar dados contigo. Unos dados corrientes, de seis caras, a ser posible con sus puntitos correspondientes. Uno al menos, aunque mejor serían dos. También necesitarás un papel, algo con que escribir y una goma de borrar. Ese es el equipo que precisarás para empezar. Vete y recógelo antes de hacer ninguna otra cosa. *Entonces* podrás comenzar.

[1] Entre las numerosas acepciones que este término tiene en inglés, se llama así cada uno de los puntos de la cara de un dado *(N. del T.).*

LA AMENAZA CONTRA AVALON



Siempre hay dificultades cuando llueve en agosto. Sobre todo las dos primeras semanas. Los más viejos levantan la vista hacia el plomizo cielo y murmuran hoscamente:

–Cuando llueve en la primera semana de agosto es que nos aguardan desgracias el año próximo.

Y cualquiera que los escucha se siente tentado a completar el viejo dicho:

–Y si la lluvia prosigue desaparece toda esperanza de una época de paz.

Bien, el año anterior *había* llovido la primera semana de agosto. Y la segunda. Y la tercera. Y la cuarta. En realidad siguió lloviendo hasta bien entrado septiembre. Para entonces todo el mundo estaba ya harto de oír murmurar hoscamente a los viejos. Todo el mundo se sentía además muy nervioso. Un húmedo comienzo de agosto significaba una buena temporada para la cría de dragones, que a su vez significaba una plaga de exhaladores de fuego cuando llegaran a la madurez al año siguiente. Como es natural, los caballeros de la Tabla Redonda cumplirían con su deber matando esos bichos, pero cuando se producía una buena temporada de cría nunca había caballeros suficientes para la tarea. Así que los dragones campaban por sus respetos, prendiendo fuego a los tejados, devorando el ganado, aterrorizando a las aldeas y llevándose doncellas.



El rayo fulminó el viejo roble de los druidas.

Pero aquello no fue todo. En el pasado agosto –el agosto del que hablamos– había habido presagios además de la lluvia. Por lo menos los viejos afirmaban que se trataba de presagios. El rayo fulminó dos veces seguidas durante una tormenta especialmente violenta el roble de los druidas en las tierras comunales de Glastonbury.

–Todo el mundo sabe que el rayo no cae dos veces en el mismo lugar –murmuraban hoscamente los viejos–. Eso tiene que ser un presagio.

Luego se produjo el incidente del sepulturero que consiguió enterrarse a sí mismo en una tumba recién abierta. Cuando llegó hasta allí el cortejo fúnebre, no había agujero en donde depositar el féretro, sino tan sólo una pequeña depresión por la que asomaba tierra suelta. Debajo se hallaba el infortunado sepulturero, para entonces tan muerto como sus antiguos clientes. La investigación resolvió que se trataba de un accidente, un corrimiento de tierras producido por las lluvias. Pero los viejos distaron de sentirse satisfechos.

–El viejo Silas jamás habría cometido un error como ése –murmuraron hoscamente refiriéndose al difunto sepulturero–. Eso tiene que ser un presagio.

Y así continuó aquel lluvioso mes de agosto. Un terrible pedrisco abrió un profundo surco en el prado del granjero Gabriel y mató a cinco de sus ovejas. En el establo que proporcionaba leche a los monjes de la abadía nació una ternera con dos cabezas. El halcón favorito del Rey Arturo consiguió soltarse de su cadena y voló hacia el sur sin que nadie más volviera a verlo.

Y por esta vez los viejos tuvieron razón. El año siguiente fue verdaderamente pavoroso. Por todo el Reino bullían jóvenes y fuertes dragones con tanta celeridad como mataban a los dragones mayores los atareados caballeros. Pero esto no era lo peor. La plaga de dragones podía explicarse fácilmente por la excelente temporada de cría proporcionada por las lluvias de agosto. Los presagios apuntaban hacia algo más. Los viejos aguardaban con paciencia, asintiendo hoscamente con la cabeza cada vez que llegaba la noticia de otra fechoría de un dragón.

–Aún no ha llegado lo peor –decían–. Ni muchísimo menos.

Lo peor sobrevino en junio, en un día sin nubes que prometía un largo y seco verano. En la mañana de aquel día un carruaje blasonado con insignias eclesiásticas llegó sonoramente ante las puertas de Camelot con un apresuramiento muy poco eclesiástico. Del vehículo descendió un rollizo mensajero de su Eminencia el Arzobispo de Canterbury y pidió ser inmediatamente recibido por el Rey. Como es lógico, fue introducido al instante, y a pesar de su tendencia a la pompa consiguió captar la atención del Rey Arturo tan pronto como pronunció las primeras palabras. Y aquellas palabras fueron: «Majestad, un dragón de bronce ha escapado del Infierno.»

Pero desde luego esto no resultaba exactamente cierto. Los dragones de bronce eran muy raros en Avalon, como en cualquier otro lugar, y existía una controversia considerable acerca de sus orígenes. Los eclesiásticos creían por lo general que se criaban en el mismo Infierno y así lo decían dogmáticamente cada vez que salía a colación el asunto. Pero los orígenes infernales de los dragones de bronce nunca habían sido satisfactoriamente demostrados y abundaban los que opinaban que aquellas bestias procedían de algún otro lugar. Lo cierto era que nadie se sentía por completo seguro al respecto (ni siquiera los viejos que creían conocerlo todo). Lo que desde luego todo el mundo *sabía* era que los dragones de bronce constituían muy malas noticias.

Quizás no esté de más decir aquí algo acerca de los dragones, puesto que no todo el mundo se halla familiarizado con estos seres. El tipo ordinario de dragón, de la clase de los que se aparean en agosto si llueve, es un reptil de piel gris y escamosa, espinazo prominente, de unas seis toneladas de peso y que llega a alcanzar cinco metros de longitud. Hay dos especies principales: los que se desplazan a cuatro patas, que concluyen en otras tantas garras y los que principalmente se mueven sobre las dos patas traseras y usan sus patas delanteras, más cortas, a la manera de brazos. Los de este último tipo, que por lo general resultan más

inteligentes, sólo tienen zarpas en las patas traseras. Las delanteras concluyen en una especie de manos.

Ambas especies son agresivas, malignas y extremadamente difíciles de matar en razón de sus duras escamas que actúan a modo de armadura natural. Ambas son carnívoras, lo que explica el ganado devorado y probablemente la desaparición de las doncellas. Y ambas comparten el curioso hábito de consumir hojas de los castaños durante los cinco cuartos de hora que siguen a la salida del sol. Pero eso de comer hojas de castaño no tiene nada que ver con el hambre. Las hojas que devoran entonces no van por el tubo digestivo normal (que no se abre hasta dos horas después de despertarse), sino que son enviadas a un segundo estómago, un poco más adelante y más abajo del que el reptil emplea para digerir la comida. Allí, en ese segundo estómago, las hojas son transformadas en capas sedimentarias de humus que, estimuladas por el calor del cuerpo del dragón, desprenden grandes cantidades de gas metano.

El metano, como probablemente sabes, es muy inflamable. Lo que quizás no sepas es que al llegar a los cuatro meses de edad el dragón desarrolla unas excrecencias cristalinas en los colmillos superiores y un delgado revestimiento metálico en los inferiores. El resultado de esta evolución es que cuando el dragón rechina los dientes con fuerza, salta una chispa. Esta chispa prenderá normalmente en la casi continua corriente de metano procedente del segundo estómago, produciendo el terrible aliento del dragón, tan característico de la especie.

Consideradas todas las circunstancias, los dragones son seres formidables. Pero los dragones de bronce logran que los dragones ordinarios parezcan inofensivos gatitos. En toda la historia humana de la que se tiene noticia ha habido tan sólo cinco casos comprobados de aparición de dragones de bronce: dos en Asia, uno en Europa, uno en España y el que se presentó en Londinium antes de que se fueran los romanos. En cada caso los destrozos producidos fueron enormes. Tres cuartas partes de Londinium resultaron demolidas o fueron asoladas por el fuego y *diecisiete* de las mejores Legiones romanas quedaron completamente aniquiladas antes de que la bestia consumiera estúpidamente todas las existencias de una cervecería y se ahogara tras caer borracha al Támesis.

Mientras que la historia natural del dragón ordinario es relativamente bien conocida, en realidad nadie tiene la menor idea de dónde procede el dragón de bronce, de las leyes que gobiernan su súbita aparición o de la manera de desembarazarse de ellos cuando aparecen. De forma típica, un dragón de bronce surge de modo inesperado, comete fechorías durante varios meses o años y luego sencillamente desaparece. (El caso del dragón ahogado en Londinium fue una excepción a la regla.) Nadie, ni caballero ni plebeyo, ha conseguido matar nunca a uno de estos animales. Una razón de este notable fracaso es que todos los indicios apuntan a que los dragones de bronce son quizás mágicos. No es extraño que la Iglesia los considere escapados del infierno.

–¿Un dragón de bronce? –preguntó atónito el Rey Arturo.

–Escapado del infierno –confirmó ceñudo el mensajero del arzobispo.

Ante lo cual las refrenadas tensiones de la corte estallaron bruscamente y todos empezaron a hablar al tiempo, a desfallecer, a chillar, a correr y a reaccionar de muy diferentes maneras ante las noticias. Era un pandemonium. El Rey Arturo hubo de aguardar a que se restableciera el orden antes de poder oír toda la historia.

En primer lugar no existía la más ligera duda al respecto: el monstruo era un dragón de bronce. Aunque rara, la especie resulta completamente inconfundible. Para empezar, alcanzan una alzada más del doble de la de los dragones corrientes y su color en vez de ser gris es broncíneo y resplandece y centellea ante los rayos del sol. Luego está la magia. Por lo general suele atribuirse a los dragones de bronce todo género de maravillas, incluyendo la facultad de hablar. De momento nadie había oído hablar a este dragón en particular y sus maravillas se hallaban hasta entonces limitadas a la variedad de «ahora lo ves, ahora no lo ves», apareciendo y desapareciendo sin que nadie supiera de dónde venía o hacia dónde iba. Pero esto resultaba más que suficiente para determinar que era mágico.

La primera vez que fue vista aquella bestia ocurrió cerca de un bosque en las

proximidades de Winchester, en donde aparentemente se entretenía en echar abajo la cabaña de un leñador. El artesano que la vio había bebido, por lo que su historia no recibió tanto crédito como hubiera debido merecer en otras circunstancias, aunque el que quisiera podía contemplar las ruinas de la cabaña.

El dragón apareció después brevemente en Cornualles. (Aunque fuese un misterio, cómo no se había enterado de aquello el Rey Arturo, que tenía parientes en Cornualles.) Varios pescadores que partían a la búsqueda de su captura diaria, le vieron aferrado a un acantilado. Siendo hombres sobrios, como han de serlo los marineros, se dio crédito a su palabra. Sin embargo, los soldados enviados para investigar no descubrieron rastro de nada, ni en el acantilado ni en las proximidades.



–¿Un dragón de bronce? –preguntó atónito el Rey Arturo

Acaeció también lo que pudo haber sido una tercera manifestación. Fue muy al norte, en donde *algo* (si bien nadie podía decir exactamente qué) había abierto grandes agujeros en lo que quedaba de la muralla de Adriano, aquella enorme barrera alzada por los romanos para evitar que los insaciables escoceses fueran al sur a vender su whisky.

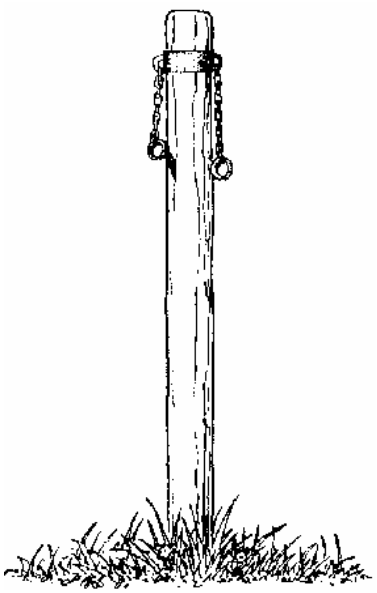
Pero lo peor de todo fue el ataque al monasterio de Cerne Abbas, esa antigua sede del saber, dominada por una imagen muy primitiva de un gigante, excavada en una ladera en tiempos prehistóricos. El dragón de bronce se aproximó desde esa misma ladera. Los supervivientes afirmaron que era tan grande como un castillo, con ojos del tamaño de platos soperos y un aliento llameante que se extendía a más de cien metros. El suelo vibraba a cada paso que daba. Su rugido era similar al trueno, etc., etc. Por muy exageradas que sean todas estas cosas, como tienden a serlo, el hecho indudable es que el monasterio de Cerne Abbas ya no existe. La fábrica de piedra fue demolida como machacada por un ejército de arietes. Toda

la carpintería ardió hasta convertirse en cenizas. Todos los tapices, esteras de junco, cortinajes y una inapreciable biblioteca de libros, manuscritos y pergaminos se convirtieron en humo. El abad murió quemado cuando trataba de salvar de la iglesia del monasterio una reliquia de la Vera Cruz. Ciento setenta y ocho monjes perecieron atrapados entre los escombros. En los campos del monasterio se hallaron muertas y despedazadas infinidad de vacas y ovejas. Y hasta el propio huerto quedó enterrado bajo un montón de estiércol que despedía un terrible hedor y que, a diferencia del estiércol normal, aniquilaba las plantas en vez de estimular su crecimiento.

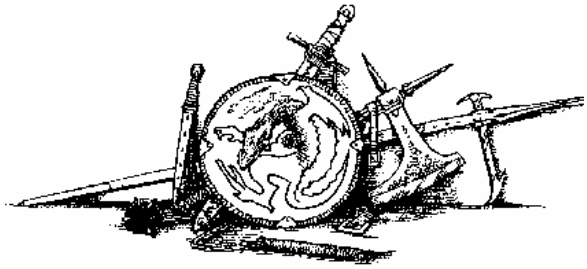
De todo este desastre sólo escaparon con vida dos jóvenes frailes. (Habían sido castigados a andar quince kilómetros como pena por hablar en la iglesia, lo que simplemente muestra que a veces no compensa ser bueno.) Y lo único que del monasterio se salvó fue un vitral que representaba el Santo Grial. Como desde luego *debería* haberse roto, su supervivencia se consideró una prueba de que la destrucción era obra del Demonio, incapaz de dañar algo tan sagrado como el Santo Grial.

Tras esta catástrofe de proporciones casi inimaginables ya no hubo duda alguna de la intervención de un dragón de bronce. Aunque los dos jóvenes frailes no lo vieron, el ataque del dragón fue observado (a una distancia segura) al menos por ochenta peregrinos de Londinium que iban a Cerne Abbas a contemplar la misma reliquia que había sido la causa de la muerte del abad.

Cuando las noticias llegaron al arzobispo, quien por lo común era el último en enterarse de algo debido a su terrible carácter, reaccionó de la forma previsible. Su lenguaje fue tan desaforado que a un capillero se le oyó decir que personalmente hubiera preferido enfrentarse con el dragón. Pero los caracteres fuertes no se abaten con facilidad y el arzobispo no era ningún tonto. Comprendió que si andaba suelto un dragón de bronce, algo había que hacer y pronto. Así, cuando recobró el dominio de sí mismo, envió un mensajero a Camelot. Era el mismo mensajero que ahora relataba toda la triste historia al Rey Arturo. Y a su vez el Rey, uno de los firmemente convencidos de la naturaleza mágica de los dragones de bronce, envió a su propio mensajero. Al mensajero se le ordenó encontrar al hechicero Merlín.



EN LA GRUTA DE CRISTAL DE MERLIN



Abres los ojos de modo vacilante. La luz centellea y resplandece sin sentido, como si hubieras caído en un gigantesco caleidoscopio. Los colores se agitan y revolotean, mezclándose en tramas y tracerías sutiles. Te arde la mejilla derecha como si alguien te hubiera abofeteado.

–Vamos, vamos. No hay tiempo que perder.

Un anciano de blanca barba se inclina sobre ti, ladeado el cucurucho con el que se toca. Tras él los colores que vibran forman un halo irisado.

–¿Qué ... ? –preguntas estúpidamente.

–Vamos, Pip –dice contrariado el hombre de la barba blanca–. Recóbrate y no simules que no me reconoces. Sabes quién soy. O lo sabrás. Merlín. ¿Entiendes? Merlín. Di: «Merlín».

–Merlín... –repites, arrugando el entrecejo.

–Eso es, Merlín. Bien. Magnífico. Estamos haciendo progresos. Y tú eres Pip –señala a su pecho con un dedo huesudo–. Yo, Merlín. Tú, Pip.

–Yo, Pip. Tú, Merlín –dices mientras te sientes un poco tonto.

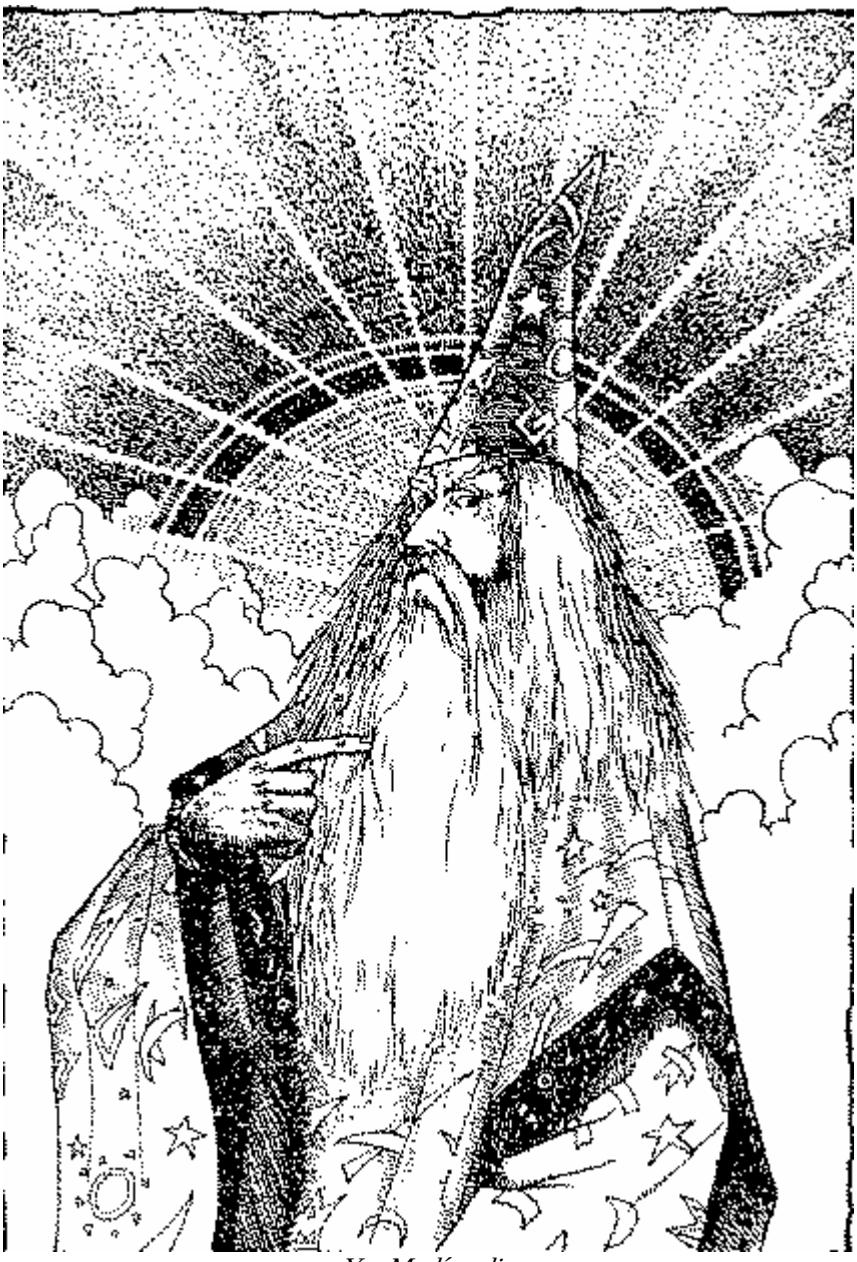
Te levantas. Estás en el más extraño lugar que hayas visto nunca: una vasta gruta de puro cristal. Del suelo se alzan estalagmitas de cristal. Del techo cuelgan estalactitas de cristal. Los muros son de cristal en bruto. El techo es de cristal. El suelo es de cristal. Has estado yaciendo en una gran losa rectangular, que también es de cristal. La gruta se halla bien iluminada por antorchas. No podrías determinar cuántas porque cada una se refleja una y otra vez en el cristal, tornando imposible contarlas. Giras lentamente la cabeza. Pedazos de cristales naturales han sido cortados y tallados en diversas formas: hay mesas de cristal, bancos de cristal, incluso lo que parece una especie de trono de cristal sobre un estrado de cristal. Hasta los armarios y los cofres son de cristal, por lo que puede verse fácilmente lo que contienen.

–¿Merlín? –dices de nuevo–. ¿Eres tú?

–Sí, sí –murmura Merlín con impaciencia–. Totalmente yo, y en grave peligro de que me supriman la pensión. Es un terrible asunto. ¿Estás verdaderamente despierto?

Asientes con torpeza, todavía fascinado por todo lo que te rodea.

Merlín capta tu mirada



–Yo, Merlín –dice.

–Es mi gruta de cristal –explica–. Interesante, ¿no? Son muy pocas las personas que han estado aquí. Excepto yo, naturalmente. Una vez traje a Atila, el rey de los hunos, pero rompió algunos de los muebles. Así que ahora no recibo a mucha gente aquí. Lo utilizo principalmente para la magia. El cristal concentra las energías de la Tierra y eso torna más fácil la magia. ¿Estás ahora completamente despierto?

Asientes otra vez. Completamente despierto o no, todavía te sientes muy confuso.

–Bien –dice Merlín–, ahora ya estás aquí. Será mejor que te diga en qué consiste el problema. Un dragón de bronce. Ese es el problema. Barrió todo un monasterio, frailes incluidos. Probablemente se lo merecían. Yo no puedo soportar a los frailes, siempre paseando por los claustros en vez de hacer algo útil. Pero el arzobispo se incomodó mucho y el Rey desea tenerle satisfecho, así que cercenará mi pensión a menos de que hagamos algo al respecto. A menos de que *tú* hagas algo al respecto, Pip. Se trata claramente de un asunto para un luchador. Alguien que sepa desembarazarse de dragones de bronce. Tú sabes algo sobre el particular, ¿verdad?

Meneas la cabeza.

–No.

–No importa, pronto lo sabrás. El quid de la cuestión con los dragones de bronce

consiste en matarlos antes de que te maten. En realidad en eso consiste todo. Excepto en lo que se refiere a cerrar la Puerta, naturalmente.

–¿La Puerta? –preguntas sumido en profunda confusión.

–La Puerta –señala Merlín–. ¿No serás uno de esos idiotas que piensan que los dragones de bronce vienen del infierno?

–No –respondes cautelosamente, aunque en verdad no tienes la menor idea del lugar de que vienen los dragones de bronce.

–Bueno –dice Merlín–, porque no vienen de allí. Proceden del Reino Horrible de los Muertos. Todos ellos. Sí, claro. Sin excepción alguna. El Reino Horrible de los Muertos es lo que tú podrías llamar su *hábitat natural.* Y un hábitat natural horrible; pero esa es otra historia. Así que cuando te encuentres con un dragón de bronce campando por Avalon, o en realidad por cualquier lugar de la Tierra, hay que deducir que una de las Puertas del Reino Horrible debe de estar abierta. De otra manera el dragón no podría haber salido. ¿No es cierto? Por eso nosotros, es decir tú, tienes que matar al dragón y luego cerrar la Puerta. Nada más. Si nosotros, es decir tú, dejaras abierta la Puerta, Dios sabe qué otra cosa saldría. Los dragones de bronce no son lo peor que podrías encontrar en el Reino Horrible de los Muertos. Por eso lo llaman horrible. Así que si te pones en camino y arreglas este asunto, yo cabalgaré hasta Camelot y diré al Rey que todo está bajo control.

–¡Un momento! –protestas.

Merlín alza una mano sarmentosa.

–Tienes razón, tienes razón. Necesitas PUNTOS VITALES. Sin eso no puedes hacer gran cosa en mi tiempo. No, claro. Lanza ahora mismo tu dado. Dos dados una vez o un dado dos veces. Es igual de las dos maneras.

Echas los dados mientras Merlín te observa con una mirada que te taladra.

–Ahora suma los resultados –te dice–. No sacarás menos de 2 ni puedes conseguir más de 12. Así es con los PUNTOS VITALES. *Ahora multiplica por 4 lo conseguido.* Esos son tus PUNTOS VITALES. Apúntalos. Venga, de prisa.

Mira furtivamente en torno de él como si temiera que alguien estuviese escuchando y luego se inclina hacia adelante y murmura algo en tu oído:

–No pienses que tienes bastante con eso: repite la tirada. Puedes realizar tres veces la operación y quedarte con el mejor resultado. Pero no más de tres veces. Si lo hicieras más veces perjudicarías el sortilegio y no queremos hacer eso, ¿verdad? No cuando está en juego mi pensión.

Merlín se endereza y su voz cobra nuevas resonancias.

–Ahora, a luchar. Me temo que tendrás que luchar bastante. Pero al menos no resultará tan doloroso como sería en tu propio mundo. Bastará con que eches los dados por ti y por tu adversario. En realidad algo muy fácil. Dos dados cada vez. Fíjate, te lo explicaré con toda claridad. Primero lanzas un dado para ver quién es el que asesta el primer golpe. Lo lanzas por tu adversario y luego por ti mismo. El que alcance mayor puntuación será el primero en tirar. Siempre has de proceder de este modo, a menos de que exista el factor sorpresa. Y si es así ya se te dirá en cada ocasión. Eso es todo.

»Luego lanzas dos dados cada vez que has de asestar un golpe. Si juegas por ti tendrás que sacar 6 puntos o más. De otra manera habrás fallado el golpe. Cuando tires por tu adversario se te dirá lo que necesita sacar para alcanzarte. Si no se te indica supondrás que necesita sacar también un mínimo de 6. Todo lo que saques *por encima* de 6 cuenta como daño. Y el daño se resta de los PUNTOS VITALES tuyos o de tu adversario.

»Así será como pelearás. Al menos así es cuando se trata de una lucha a puñetazos. Si empleas armas, haces más daño. Si llevas armadura, reduces el daño que se te inflija. Y como tendrás que emplear *esto,* por lo general sólo necesitarás 4 o más puntos para alcanzar a alguien...

Esto resulta ser una cosa bastante interesante. Merlín saca una caja de madera de debajo de una de las mesas de cristal y la abre con cuidado. En el interior está la más bella espadita

que tú hayas visto nunca...

Si has leído El Castillo de las Sombras, *pasa al* 1*. En caso contrario, pasa al* 2*.*

1

–¡EJ! –dices con voz entrecortada–. ¿Qué tal estás, EJ?

–Hola, Pip –responde Excalibur Junior, la espada parlante que te acompañó en la aventura de *El Castillo de las Sombras* y que desempeñó un papel tan importante en la caída del malvado hechicero Ansalom.

La reaparición de EJ constituye desde luego una buena noticia, porque significa que sólo necesitarás conseguir 4 puntos con dos dados para alcanzar a un enemigo siempre que la estés empleando. Más aún, EJ consigue un daño adicional de 5 puntos sobre lo que marquen los dados cada vez que aseste un mandoble con éxito. (¡La mala noticia es, desde luego, que habla demasiado, pero tendrás que resignarte!)

Mientras rememoras el pasado con EJ, Merlín saca algo más de la caja: el justillo de piel de dragón que llevaste en tu última aventura, el que resta 4 puntos a cualquier daño que te sea infligido. Estos son dos elementos muy importantes, Pip. En una aventura podrían significar la diferencia entre la vida y la muerte.

Ahora pasa al ***3***.

2

–Esto –dice Merlín– es Excalibur Junior. Una espada muy especial. La hice yo mismo, así que sé lo que me digo. Se trata de una exacta réplica de la espada del Rey Arturo. Réplica exacta, salvo que es más pequeña. Y, a diferencia de la Excalibur del Rey Arturo, ésta habla. A veces sin parar. Saluda a Pip, EJ.

Con gran sorpresa tuya, la espada dice obediente:

–Hola, Pip.

Casi con espanto tiendes la mano y empuñas la espada. Parece espléndidamente equilibrada; es ligera pero sólida.

–¡Caray! –exclamas empleando una expresión no muy oída en la época del Rey Arturo.

Pero Merlín parece haberla entendido.

–Caray, sí –dice–. Cuando emplees esta espada sólo necesitarás sacar 4 puntos con dos dados para asestar un mandoble a alguien. Es parte de la magia. Y te apuntas 5 tantos adicionales de daño sobre lo que los dados señalen. Eso también es parte de la magia.

Ahora, pasa al ***4.***

3

Si te aventuraste antes por *El Castillo de las Sombras,* quizás recogiste allí algunas cosas útiles. Estás autorizado a llevarlas ahora contigo, *pero sólo si realmente las encontraste en el Castillo y sólo si realmente las conservabas aún cuando terminaste aquella aventura.* La siguiente lista te recordará aquellos objetos que estaban ocultos en el Castillo de las Sombras. ¡Y *no hagas trampas,* porque de otra manera romperías el sortilegio!

1. *La Piedra de la Suerte.* Te permite añadir o restar 3 puntos a lo que saques en los dados en cualquier tirada que hagas.

2*. La moneda de cobre con dos caras.* Resulta útil si te pones a jugar, puesto que te permite hacer trampas como un loco y ganar siempre. Cuestión distinta es en cuántos de estos juegos intervendrás durante esta aventura, pero nunca se sabe...

3. *El anillo hormigueante del zombi.* Hasta ahora nadie ha averiguado para qué sirve pero desde luego *parece* mágico, así que quizás valga la pena que lo lleves.

4. *La varita de globitos del laboratorio de Ansalom.* Lanza un verde globo luminoso, capaz de inmovilizar tan completamente a tu adversario que podrás asestarle cuatro golpes antes de que tenga la posibilidad de responderte. Lanza un dado con objeto de averiguar

cuántos globitos quedan en la varita para esta aventura.

5. *El pato mágico que te regaló el Diablo poético.* Este patito de madera anulará cualquier magia que sea empleada contra ti (y también en torno a ti). Así que, por ejemplo, una bola de fuego siseará de la manera más inocua y una criatura invisible se tornará visible. Podrás emplear el pato *sólo una vez durante* cualquier aventura.

6. *El pergamino curativo.* Este es un sortilegio que, leído en voz alta, te devolverá la totalidad de tus PUNTOS VITALES. *Sólo una vez* puede ser empleado en cualquier aventura.

7. *El pergamino de teleportación.* Este sortilegio te devuelve instantáneamente a cualquier Sección en donde ya hayas estado. *Sólo* puede ser empleado *una vez* durante la aventura.

8. *El pergamino mortal.* Este sortilegio puede matar a cualquiera. ¡Y a ti también! Después de leerlo habrás de lanzar dos dados. Si el resultado es un doble 6, un doble 3 o un doble 1, te mata. Con cualquier otro resultado el sortilegio mata a tu adversario, por poderoso que sea.

NOTA. Los sortilegios 6, 7 y 8 sólo podrán ser empleados si no los utilizaste una vez conseguidos en *El Castillo de las Sombras.*

9. *El pergamino de hipnotismo.* Para que este sortilegio opere has de lanzar dos dados y sacar 5 puntos o más. En ese caso tu enemigo caerá en trance y podrás ignorarle perfectamente. Por desgracia, no funciona con dragones.

10. *El pergamino del antídoto contra los venenos.* Podrás emplearlo para librarte de los envenenamientos que padezcas.

11. *La bola de cristal del laboratorio de Ansalom.* Ahora está rota. Puedes llevarla contigo si quieres, pero no funciona.

12. Si de tu última aventura te quedan rayos de *Dedos de Fuego* o *Bolas de Fuego,* añádelos a los que consigas a través de sortilegios en esta empresa. Sin embargo, y como ya descubrirás, operan de manera un tanto diferente.

13. Puedes llevarte hasta 10 PUNTOS VITALES PERMANENTES conseguidos en *El Castillo de las Sombras* y sumarlos a los que obtengas para esta aventura.

Ahora pasa al ***4***.

4

–¿Eso es todo? –preguntas frunciendo el ceño.

–No –replica Merlín–. No, claro. No te impacientes. A veces encontrarás que alguien no es tan malo como parece y que no desea pelear contra ti. Para averiguarlo, lanza una vez un dado por tu adversario y tres veces por ti. Si consigues menos puntos que tu oponente es que éste ha mostrado una reacción amistosa y puedes seguir tu camino.

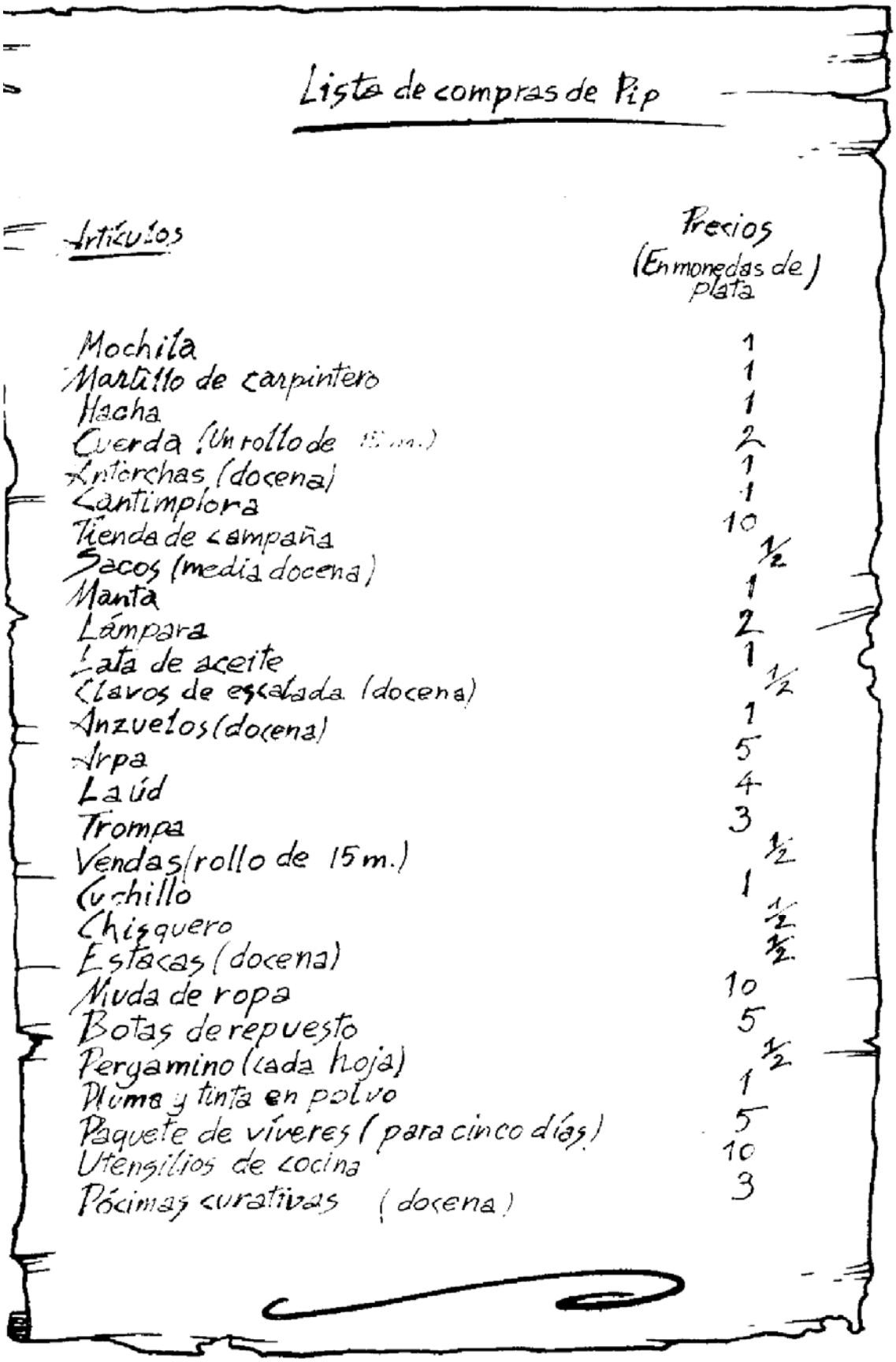
Si las cosas te van demasiado mal puedes tratar de recobrar algunos PUNTOS VITALES mediante el *Sueño* (en cualquier momento siempre que no te encuentres en pleno combate). Pero no es tan sencillo como parece. Lanza un dado. Si sacas 1, 2, 3 o 4 has de dirigirte al *Mundo de los Sueños,* al final de este libro, en donde incluso puedes llegar a perder más PUNTOS VITALES. Si sacas un 5 o un 6 consigues dormir muy bien y podrás lograr tantos PUNTOS VITALES como obtengas al lanzar dos dados. En realidad todo esto es un poco arriesgado, pero por lo común tú estarás demasiado ocupado en pelear para preocuparte de dormir. Así que necesitarás un equipo y armas...

–Y magia –dices rápidamente, preguntándote en qué puede consistir.

...y magia. Sin magia no llegarías muy lejos luchando contra un dragón de bronce, claro. Toma esto.

Y de las profundidades de su ropón azul celeste, no del blanco habitual, extrae un rollo de pergamino que te entrega.

Lo desenrollas. Como es norma en Merlín el pergamino resulta de una excelente calidad pero tiene borrones. Aunque tú esperabas que éste fuera un pergamino mágico, no lo es, pero en él figura tu nombre.



Lista de compras de Pip

Artículos	Precios (En monedas de plata)
Mochila	1
Martillo de carpintero	1
Hacha	1
Cuerda (Un rollo de 15 m.)	2
Antorchas (docena)	1
Cantimplora	1
Tienda de campaña	10
Sacos (media docena)	½
Manta	1
Lámpara	2
Lata de aceite	1
Clavos de escalada (docena)	½
Anzuelos (docena)	1
Arpa	5
Laúd	4
Trompa	3
Vendas (rollo de 15 m.)	½
Cuchillo	1
Chisquero	½
Estacas (docena)	½
Muda de ropa	10
Botas de repuesto	5
Pergamino (cada hoja)	½
Pluma y tinta en polvo	1
Paquete de víveres (para cinco días)	5
Utensilios de cocina	10
Pócimas curativas (docena)	3

Alzas la mirada hacia Merlín, frunciendo el ceño:
–¿Y qué es esto?
Parece un poco nervioso y rehuye tu mirada.
–La lista de las cosas que tienes que comprar. Quizás necesites algunas.
–¿Y por qué figura el precio al lado de cada una?

Merlín tose.

–Me temo que tendrás que pagarlas con tu dinero. Como el Rey me ha suspendido la pensión yo no puedo pertrecharte.

–¡Pero no tengo dinero! –protestas.

–Muy cierto –admite Merlín–. Y podría haber sido un verdadero problema si yo no lo hubiera previsto.

Abre un pequeño armario y extrae dos cubos transparentes. Después de una atenta inspección descubres que se trata de dados.

–Dados mágicos –explica con brevedad–. Convierten el entusiasmo en dinero. Yo no puedo emplearlos porque no me queda mucho entusiasmo desde que el Rey suspendió mi pensión. Pero un muchacho como tú debe tener mucho entusiasmo.

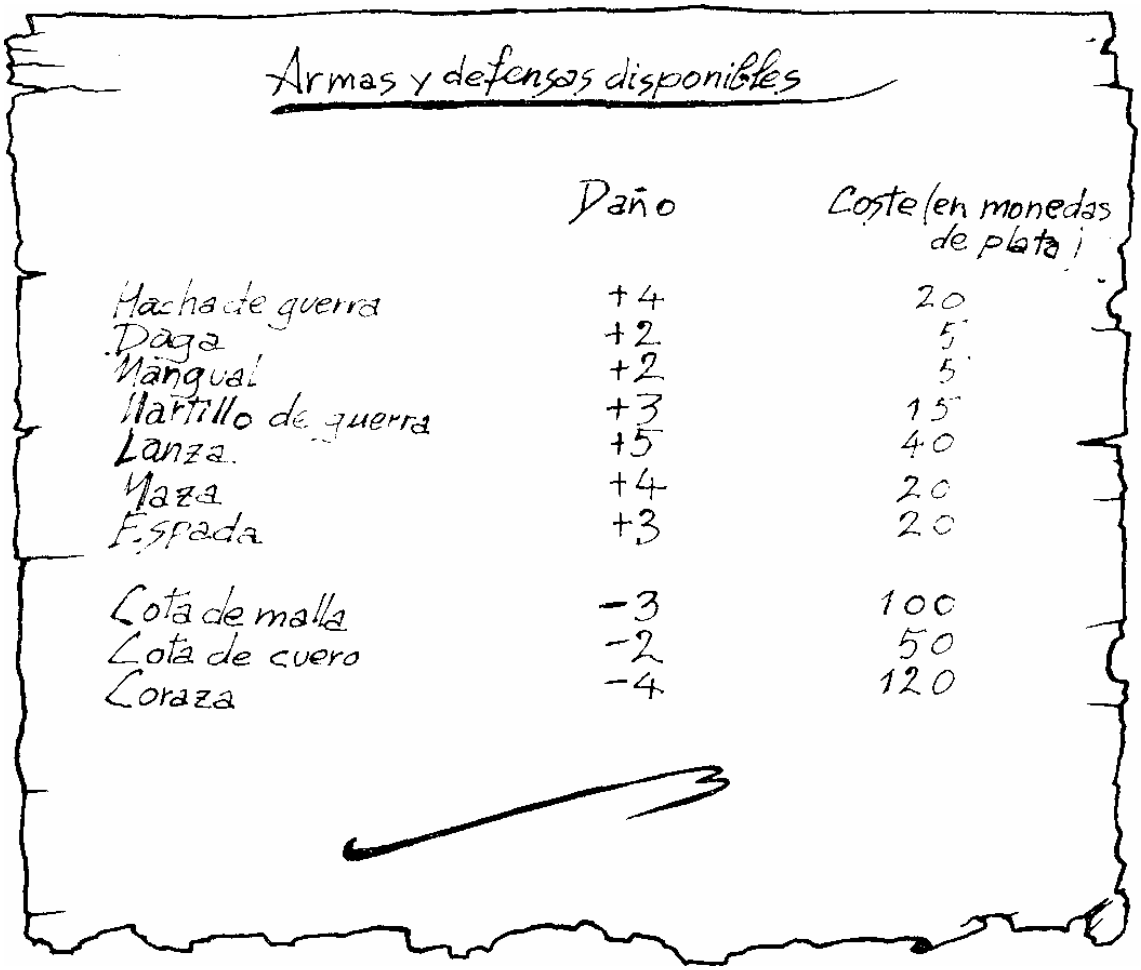
Te entrega los dados.

–Lánzalos al suelo con fuerza.

No tienes más remedio que lanzar los dados, Pip. Al echarlos, explotan sin ruido en un estallido de luz dorada. Pero justo antes de la explosión puedes ver el resultado. Lanza tus propios dados para averiguar cuál fue. Cada punto logrado representa una moneda de oro. Y una moneda de oro equivale a diez monedas de plata. Comprueba si, después de todo, eres capaz de conseguir algún equipo.

Merlín tose de nuevo.

–Armas también. Y una armadura, si la quieres –saca un segundo pergamino–. Pero me temo que en estos días las armas y las armaduras resultan muy caras...



Examinas las listas de los dos pergaminos, luego vuelves la mirada hacia Merlín con una clara expresión de abatimiento. Esta va a ser una misión costosa. Lo que tienes que hacer, Pip, es gastar juiciosamente tu dinero, equipándote para la aventura que has de emprender. Recuerda que todos los precios de las listas figuran en monedas de plata y que diez de éstas

equivalen a una moneda de oro.

Piensa un poco antes de decidir lo que vas a necesitar. Obviamente un arma será prioritaria para aquellas ocasiones en que EJ no se muestre muy cooperadora o cuando resulte más adecuado utilizar otra arma. Pero en cada ocasión sólo podrás emplear un arma. Si tienes pocos PUNTOS VITALES quizás sea prudente gastar algo en defensas, aunque sean caras y comprar algunas suponga que te quede poco o nada para otras necesidades. Si te aventuraste por *El Castillo de las Sombras* y cuentas con el mágico justillo de piel de dragón puedes ponerte algo encima para contar con una protección adicional.

No olvides que tendrás que recorrer un largo camino antes de encontrar a ese dragón de bronce que merodea por el reino. Por consiguiente, una reserva de víveres puede ser buena idea, a menos que pienses vivir de lo que encuentres. Pero lo que compres es sólo cosa tuya, mientras tengas dinero para pagarlo. Apunta en tu Diario de la Búsqueda las cosas que adquieres y recuerda que si no están en tu lista durante la aventura, no podrás emplearlas. Anota también si te queda algún dinero. Puede venirte muy bien para el largo viaje.

–Bueno –dice Merlín –¿Está ya todo, Bach?

(En su impaciencia para que te pongas en camino y él pueda reclamar su pensión, ha empezado a hablar en su galés nativo.)

–Me parece que sí –dices inseguro–. Excepto que en realidad no sé a dónde tengo que ir...

–No te preocupes por eso –replica Merlín. He estado siguiendo a ese estúpido monstruo en mi bola de cristal y conozco el lugar en que se oculta. En la Caverna del Dragón. Muy natural, en realidad. La mayoría de ellos, entre fechoría y fechoría, se ocultan en la Caverna del Dragón. Ese lugar está lleno de dragones de una clase o de otra. Y, desde luego, de doncellas. Pero sólo hay un Dragón de Bronce, que es el único que yo deseo; así que no pierdas el tiempo despedazando a los demás. A no ser que te ataquen, y eso es lo que probablemente harán.

–No sé cómo ir hasta la Caverna del Dragón –protestas.

–No te preocupes –responde cordialmente Merlín–. Te dibujaré un mapa.

–Dijiste que me enseñarías magia –dices abruptamente.

–¡Magia! –grita Merlín, dándose un sonoro golpe en la frente–. Sí, magia, claro. Menos mal que me lo recordaste. No durarías mucho tiempo en la Caverna del Dragón sin un poco de magia.

Enredándose en la fimbria de su ropón azul celeste, se dirige casi corriendo (en su impaciencia) hasta una estantería de cristal de la que toma un enorme volumen encuadernado en cuero y titulado.

Magia para principiantes

Empieza a pasar las hojas apresuradamente.

–Estáte quieto –dice–. No te muevas. ¿Tienes algo con que escribir? Bueno, pues anota esto:

REGLAS DE MAGIA

Regla 1. Cada sortilegio que trates de lanzar te costará 3 PUNTOS VITALES. *¡Tanto si tiene éxito como si no lo tiene!*

Regla 2. No es posible lanzar un sortilegio más de *tres veces* en cualquier aventura. Una vez lanzado, se gasta, tanto si tiene éxito como si no lo tiene.

Regla 3. Ningún sortilegio tiene éxito a menos de que consigas 7 puntos o más, echando dos dados.

Tú asientes mientras te apresuras a anotar las Reglas de la Magia. Parecen bastante sencillas, excepto por una cuestión.

–Pero yo no conozco ningún sortilegio –dices.

–¡Pues claro que no! No tendrías que aprenderlos si los supieras. Voy a darte un libro de sortilegios. No éste, no te preocupes; resultaría demasiado pesado para llevarlo. Un libro pequeño que quepa en tu mochila. Tan sólo unos cuantos sortilegios, muy pocos sortilegios, pero bien escogidos. Puedes echarles un vistazo, si quieres, antes de empezar.



Primer libro de sortilegios de Pip

Sortilegio	*Efecto*
Armadura de fulgor casi impenetrable de Pip (Abreviadamente, A.F.C.I.P.)	Alza una resplandeciente y giratoria muralla de luz en torno de quien la utilice. Esta luz actúa exactamente como una coraza, restando 4 puntos de cualquier daño infligido al usuario. Más aún, este efecto resulta adicional a las restas efectuadas en razón de la armadura auténtica, justillo de piel de dragón, etc.
Zurra asombrosa de Pip (Abreviadamente, Z.A.P.)	Añade 10 puntos a cualquier daño causado por el siguiente golpe que aseste el usuario. Este daño habrá de sumarse al que señalen los dados y al representado por el arma correspondiente.
Risa instantánea de Pip (Abreviadamente, R.I.P.)	Determina que el adversario de quien lo emplea se echa a reír tan desaforadamente que pierde tres turnos consecutivos durante el combate.
Dardo atacante de Pip (Abreviadamente, D.A.P.)	Permite al usuario lanzar un dardo mágico contra el ene migo cuando éste se halla fuera del radio de acción de las armas. El dardo no falla jamás si el sortilegio ha sido hecho de forma adecuada. Produce un daño de 10 puntos. Un enemigo así atacado no puede responder inmediatamente, a menos de que posea un arma capaz de cubrir una larga distancia, como una flecha o un venablo.
Inmunidad de Pip al veneno (Abreviadamente, I.P.V.)	Si se lleva a cabo el sortilegio antes de tomar el veneno, quien lo haya empleado es inmune a sus efectos, sean cuales fueren los puntos logrados. El sortilegio NO ACTUA si se emplea *después* de haber tomado el veneno. Resulta útil cuando se pretende probar alguna sustancia que pudiera ser peligrosa.
Neutralizador instantáneo de Pip (Abreviadamente, N.I.P.)	Su empleo contrarresta (sólo) un sortilegio aplicado sobre un *objeto* (no en una persona o en una criatura viva). Es útil para abrir cofres, puertas, etc., mágicamente cerrados.
Repetidor inmensamente rápido de Pip (Abreviadamente, PI al Cuadrado)	Durante un combate este sortilegio permite a su usuario moverse a una velocidad doble de la normal. Así puede asestar DOS GOLPES cada vez que le llegue su turno de atacar.
Sortilegio muy especial ***Invisibilidad*** (Abreviadamente, I.N.V.I.S.I.B.I.L.I.D.A.D.)	Este sortilegio muy especial sólo puede ser empleado UNA VEZ en cada aventura y al precio de 15 PUNTOS VITALES... e incluso entonces sólo en ciertas Secciones de la aventura. (Las Secciones en donde es posible utilizar la invisibilidad aparecen mencionadas, así que no derroches PUNTOS VITALES probando en cualquier otro sitio.) El efecto del sortilegio consiste en tornar completamente invisible a quien lo

emplee.

Dedo de Fuego Provoca la salida de tu dedo de un rayo que priva a un enemigo de 10 PUNTOS VITALES. Este sortilegio te otorga un total de diez rayos de Dedos de Fuego. Una vez lanzado con éxito, el sortilegio no puede ser empleado de nuevo, pero puedes conservar los Rayos o las Bolas de Fuego que no emplees y utilizarlos más tarde.

Bola de Fuego Crea una gigantesca bola de fuego en la palma de tu mano, capaz de hacer perder a tu enemigo 75 puntos. Este sortilegio te concede sólo dos Bolas de Fuego, una por cada mano. Una vez lanzado con éxito, el sortilegio no puede ser empleado de nuevo, pero puedes conservar los Rayos o las Bolas de Fuego que no emplees y utilizarlos más tarde.



NOTA EXTREMADAMENTE IMPORTANTE

Excepto por lo que se refiere a la ***INVISIBILIDAD***, cualquier sortilegio puede ser empleado en *cualquier* parte de tu aventura. Tendrás que anotar en tu Diario qué sortilegios has empleado y cuáles conservas todavía.

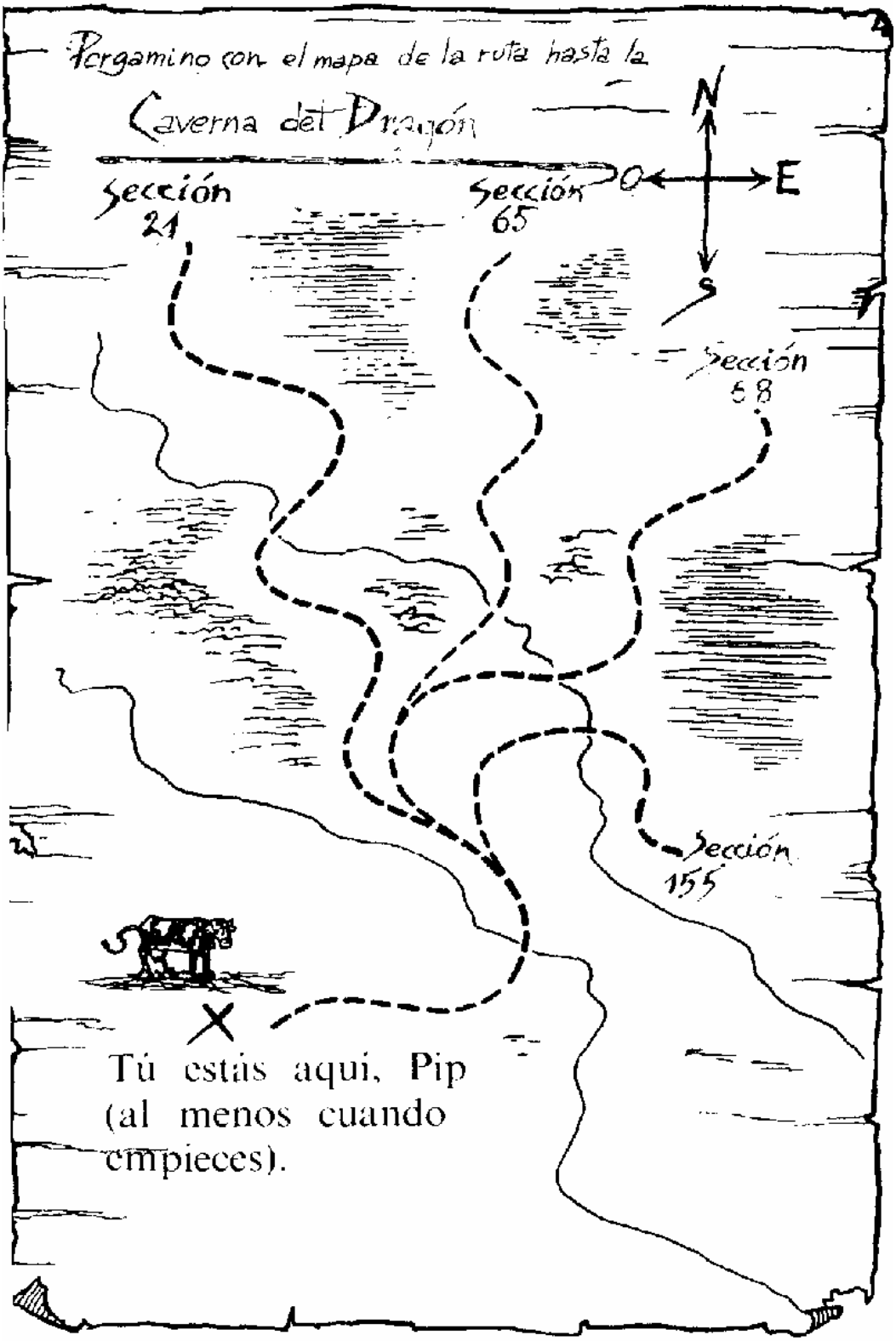
¡A ti te corresponde también acordarte de emplearlos!

–Ya está –dice Merlín–. Esta es tu magia. Estos son tus sortilegios. Sólo puedes emplear cada uno tres veces. A no ser, naturalmente, que encuentres otro ejemplar. Eso sucede a veces durante una aventura, así que conserva bien abiertos los ojos. No tengo mucho más que decirte al respecto, salvo que recuerdes la regla básica. *No emplees nunca un sortilegio cuando estés ya casi muerto, de otra manera la pérdida de* PUNTOS VITALES *te mataría.* Lanza los dados para averiguar si funcionó el sortilegio. Si no es así no cabe hacer nada, a menos que quieras probar de nuevo. Pero nunca más de tres veces. Un sortilegio lanzado se gasta, tanto si funciona como si no funciona. Son algo magnífico los sortilegios. Por eso no se encuentran muchos hechiceros. Es una profesión muy frustrante, que rebosa de todo género de dificultades, tribulaciones y peligros, como por ejemplo, que te quiten la pensión.

»Ya estás casi a punto de partir, Pip. Pero antes he de hablarte de tu Experiencia. Cada vez que intervengas en un combate o que resuelvas un enigma ganas 1 PUNTO DE EXPERIENCIA. Veinte de éstos equivalen a 1 PUNTO VITAL PERMANENTE que puedes añadir a los PUNTOS VITALES que tengas, aunque así alcances un total superior a aquél con que empezaste. Podrás llevarte hasta 10 PUNTOS PERMANENTES en tus futuras aventuras y sumarlos a los PUNTOS VITALES que obtengas con los dados.

Y a continuación saca de la manga de su ropón un rollo de pergamino (amarillento por la edad, mostrando los ya familiares borrones) .

–Finalmente –dice–, tu mapa. Se trata de una copia de un mapa muy antiguo y raro que hice yo mismo. La copia, no el mapa. No lo pierdas porque en ese caso no sabrías a dónde ir. ¿Comprendes? Te muestra cómo llegar a la Caverna del Dragón. No son muchos los que saben llegar hasta allí. En realidad creo que yo soy el único. Pero ahora también tú conocerás el secreto. Prepárate cuidadosamente para el viaje, lo mejor que puedas. Luego sigue el mapa. Una vez que estés en la Caverna del Dragón me temo que tendrás que arreglártelas por ti mismo. Nadie ha conseguido dibujarla, así que cuando llegues deberás caminar sin ayuda. Pero usa este mapa para ir hasta allí. Hala, vete ahora mismo.

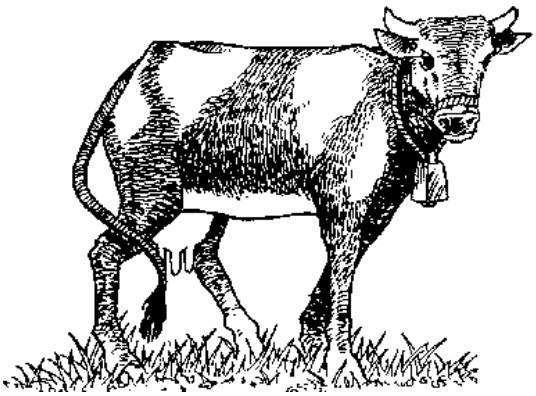


Y Merlín, que sigue siendo el mayor hechicero de Avalon (a pesar de todas sus tonterías y torpezas), agita los brazos en un gesto mágico. Lentamente, pero de una manera pavorosa e inevitable, tanto él como la gruta de cristal se esfuman por completo.

Algo te toca en la espalda, Pip. Te vuelves Y te quedas contemplando los conmovedores ojos de color castaño de Wanda, tu vaca favorita entre las pocas que poseen tus padres adoptivos, John y Mary. Y si ésta es Wanda, entonces el prado en que te hallas debe ser el que se extiende a espaldas de la granja en donde vives. ¿Pero cómo diablos llegaste hasta aquí? Sólo Merlín podría decirlo. Mas al bajar los ojos ves a tus pies los diferentes artículos del equipo en los que decidiste gastar tu oro mientras te encontrabas en la gruta de cristal. Y

además tu mano, cálida y pequeña, aprieta un pergamino sobre el que aparece dibujado un mapa.

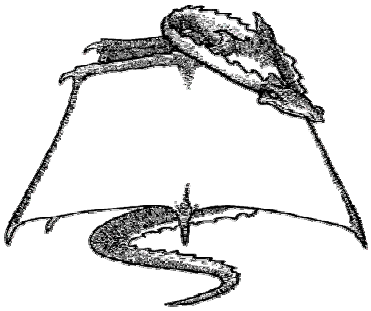
¿No te parece el mapa más extraño que hayas visto en tu vida? No se parece en nada a los mapas que cuelgan de las paredes en la clase de Geografía. Simplemente unas líneas de puntos que podrían ser caminos (o podrían no serlo). Y números de Secciones. ¿Cómo sabía Merlín cuando hizo el mapa en dónde te hallarías tú ahora? Y ni siquiera Merlín, puesto que afirmó que se trataba de una copia de un antiguo mapa. ¿O que Wanda estaría rozándote en la espalda con su morro? Pero ahí estás tú, señalado con una X. Y ahí está Wanda, de tamaño natural. (Bueno, en realidad un poco más pequeña.)



De cualquier manera, eso es todo lo que posees y la gruta de cristal ha desaparecido, así que mejor será emplearlo. Simplemente elige un camino y síguelo hasta llegar a una Sección numerada. Entra entonces en esa Sección y averigua en dónde te encuentras y qué es lo que te está sucediendo.

No se te olvide llevar tu equipo y tus armas. (¡Y los sortilegios!) Advertirás que en realidad no está marcada la entrada a la Caverna del Dragón. Quizás porque es secreta. Pero tiene que hallarse en alguna parte, quizás en una de esas Secciones. Tendrás que ponerte en marcha y averiguarlo, Pip. Porque de cualquier manera...

¡Comienza la aventura!



LA AVENTURA

5

El bosque parece envolverte cuando penetras entre los árboles. Al cabo de tan sólo unos momentos el sendero se esfuma y debes abrirte camino de la mejor manera que puedas entre la maleza. Cada vez te resulta más difícil avanzar, hasta que comprendes que estás completamente perdido. Te detienes un instante, rascándote la cabeza. Pero como este gesto no te sirve de ninguna ayuda en tu situación, tomas la única decisión posible. Lanzas dos dados para averiguar si hay alguna salida de aquí.

Sacas 2-6 y pasas al ***31***.

Sacas 7-12 y pasas al ***17***.

6

¡Te muerde hasta las rodillas! ¡Esa bestia pequeña y salvaje dio un salto y te clavó sus sucios dientes hasta el hueso! El dolor es insoportable. Si resuelves luchar contra esta cosa, resta 2 puntos de lo que consigas en cada tirada de dados en razón del estado de tu pierna.

El conejo blanco tiene 25 PUNTOS VITALES y sus mordeduras producen un daño adicional de 3 puntos. Necesita sólo 5 puntos o más para alcanzarte mientras te acometa a menos de un metro de altura (y así lo hará; no es ningún estúpido).

Si deseas huir, pasa al ***5***.

Si peleas y te mata el conejo blanco, pasa al ***14***.

Si peleas y matas al conejo blanco puedes ir al ***65*** y reconsiderar tus opciones, o dirigirte al ***11*** (en donde indudablemente encontrarás un *segundo* conejo blanco) y estudiar allí tus posibilidades.

NOTA: Si en cualquier momento de la lucha consigue atacarte con éxito tres veces sucesivas, pasa al ***26***.

7

Si decides emplear tu hacha para cortar un árbol con el que tender un puente sobre la sima, pasa al ***35***.

Si resuelves emplear cuerda o clavos de escalada para descender por la pared, pasa al ***27***.

8

Todavía perdido en la niebla, Pip. Sigue vagando hasta llegar al ***42***.

9

Pareces haber recorrido kilómetros con la aldea a la vista pero sin aproximarte. Ahora te encuentras agotado y hambriento, así que decides descansar y comer parte de los víveres que llevas. Abandonas el sendero y te sientas en la hierba, apoyando la espalda en un tocón

próximo a un matorral. Por allí corre un arroyo en el que podrás beber. La aldea sigue visible, no más cerca ni más lejos.

Cuando abres la mochila, una voz a tus espaldas dice:

–Buenos días, honorable señor.

Te pones en pie de un salto, echando mano de la espada, y luego titubeas. Un hombrecillo vestido de pardo y verde ha surgido del matorral y te observa con sus ojos negros que pestañean constantemente. No lleva armas y desde luego no parece muy peligroso.

–Tiene muy buen aspecto eso que hay ahí, honorable señor –dice el hombrecillo–. Un bocado o dos no le iría mal a alguien que lleva una semana sin comer.

¿Te brindas a compartir tu comida con el hombrecillo? Si es así, pasa al ***36***.

¿Le replicas cortésmente que aún tienes que recorrer un largo camino y necesitarás los víveres para ti? Si es así, pasa al ***22***.

10

En un abrir y cerrar de ojos te encuentras en la aldea, Pip. Sin ninguna duda. Aquí mismo, sin dar un paso más. Qué extraño. Es una bonita aldea, pequeña pero bonita. Casitas de tejados de bálago... un pueblecito verde... una pintoresca y diminuta iglesia de piedra. Y ni un alma por aquí. Absolutamente nadie.

Permaneces sobre un área de tierra apisonada, un tanto trillada y fangosa como si fuera empleada con harta frecuencia. Al nordeste hay un largo edificio y hacia el este el más extraño huerto que hayas visto nunca: todas las plantas parecen ser de piedra y se alzan por todas partes estatuas de monstruos. Más allá del huerto hay casitas y tras las casitas puedes ver la torre de la iglesia. Toda la aldea se halla cercada por una sólida empalizada de madera, muy toscamente construida y, por lo que parece, muy difícil de escalar. Al sudeste se ven más casitas y un alto muro de piedra.

Estudia el plano de la aldea que hay al principio del libro, Pip. Podrás consultarlo cuantas veces quieras, ir a cualquier parte, ver cualquier cosa. Los edificios y unos cuantos otros lugares están numerados, así que sabrás a qué Sección dirigirte para explorar cada uno de ellos.

Ah, una cosa más, Pip... ¿Te has dado cuenta de que no existe salida?

11

Has llegado a un calvero. Bien, esto es mejor que tener que abrirse camino entre la maleza, aunque tampoco haya mucho que ver aquí. El claro tiene la forma aproximada de un círculo de unos cinco, quizás seis metros de radio, con un gran roble en el centro y un conejo sentado sobre una eminencia del terreno y observándote suspicaz, próximo a su conejera. Y eso es todo, aparte de algunas campánulas.

¿Qué vas a hacer ahora, Pip? ¿Sentarte bajo el árbol y reflexionar un poco? ¡Aguarda un minuto! Ese es un conejo blanco. ¡Un conejo blanco! ¡Ya sabes, un conejo blanco, lo mismo que en *Alicia en el País de las Maravillas*! No es posible que sea esa *clase* de conejo blanco. ¿O sí lo es? Sí, podría serlo, ya lo sabes. ¡Claro que podría! Esta es una aventura mágica y no encontrarías nada tan mágico como un conejo blanco. Tal vez por esa conejera se entre al País de las Maravillas. ¡Quizás el Reino Fantasmal de los Muertos sea otro de los nombres del País de las Maravillas! Bien, *puede* que lo sea. Entonces, ¿qué es lo que vas a hacer, Pip?

Si quieres probar a charlar con el conejo, pasa al ***6***.

Si quieres sentarte bajo el árbol para reflexionar un poco, pasa al ***46***.

12

Caray, Pip, la magia tiene que funcionar espléndidamente con tal de que sepas manejarla. Pasa al ***23***.

13

¿Qué es esto? Podría tratarse de la calina, pero no hace tanto calor para eso. Y la calina no se comporta así.

Se agita el aire delante de ti. Pero la agitación se enmarca de una manera definida. Parece como si fuera una puerta de dos metros de altura y de más de un metro de anchura. Una puerta que vibrara. Más allá se alza la aldea, tan lejana como siempre.



Al otro lado de la entrada en donde vibra el aire, se alza la aldea.

¿Cruzas la puerta vibrante? Si es así, pasa al ***10***.

¿Caminas cuidadosamente en torno a la puerta? Si es así, pasa al ***33***.

14

Abres lentamente los ojos. En algún lugar del fondo una orquesta invisible interpreta la Marcha Fúnebre de *Saúl*. En torno a ti se halla la gruta de cristal. De pie, a tu lado, te observa Merlín, extremadamente irritado.

–De manera que has conseguido que te mataran –brama–. Qué atolondrado has sido. Bueno, tendrás que empezar de nuevo. Y esta vez trata de hacerlo un poco mejor puesto que de otro modo no conseguiré que me devuelvan la pensión. Simplemente lanza los dados de la manera que te enseñé para conseguir algún dinero y luego empléalo para comprarte más equipo y más cosas de las listas. Después vuelve a estudiar el mapa y empieza de nuevo en el lugar marcado con una «x».

Dicho lo cual se sume en las profundidades de su gruta, murmurando para sí acerca de cómo son los chicos de ahora...

15

En estas circunstancias no resulta conveniente la dirección que has elegido. Pasa a la Sección de la que vienes y escoge otra opción, pero has perdido la iniciativa, así que tu enemigo conseguirá asestar el primer golpe en la lucha.

16

Caminas trabajosamente y pronto dejas atrás el sombrío bosque. Ahora el paisaje es más alegre, pero al cabo de un rato el camino desciende y penetras en un valle. Al proseguir vas adentrándote en una especie de vaho que pronto se espesa hasta convertirse en niebla. Apenas eres capaz de ver más allá de tus narices. Tu sentido de la orientación, habitualmente tan agudo, se debilita hasta desaparecer por completo.

Oh, Pip, qué contrariedad. ¡Estás perdido! No te queda más alternativa que lanzar los dados y decidir a dónde ir.

Si sacas 2-4, pasa al ***5***.
Si sacas 5-7, pasa al ***8***.
Si sacas 8-12, pasa al ***64***.

17

Lástima, todavía te encuentras completamente perdido. Lanza otra vez los dados.
Si sacas 2-6, pasa al ***73***.
Si sacas 7-12, pasa al ***82***.

18

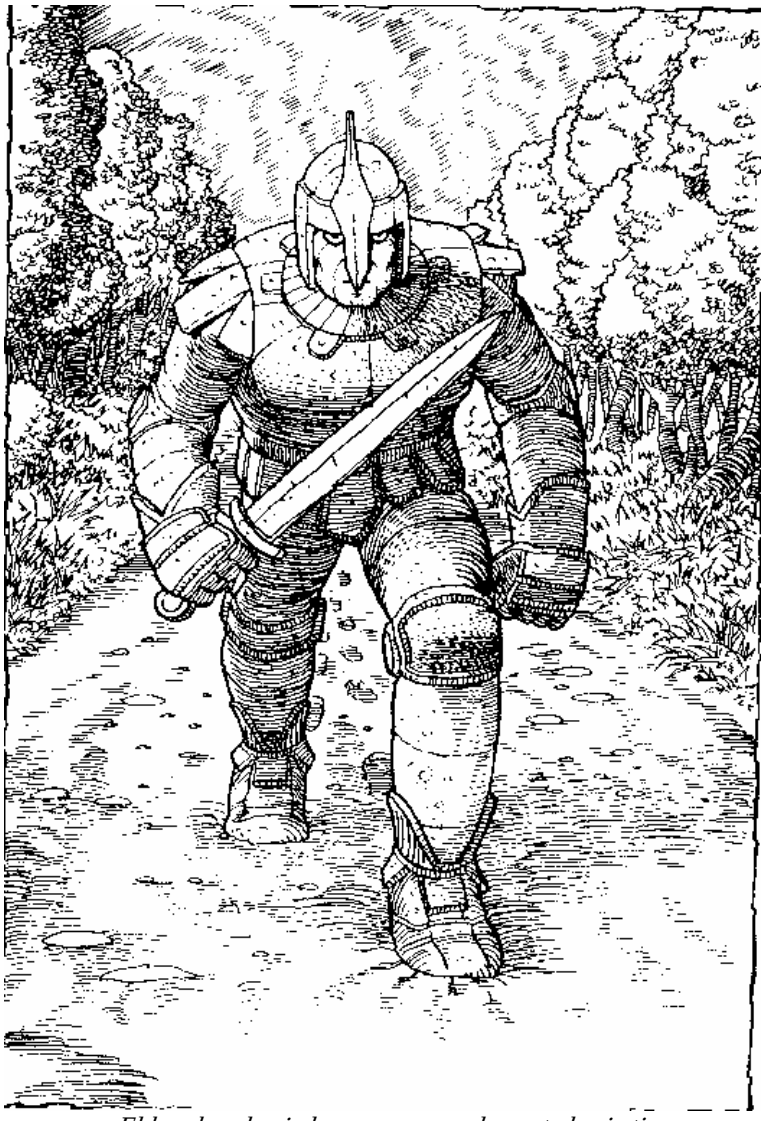
¡Bien, allá va! Recoges tu equipo y retrocedes por el sendero para tomar carrerilla. Respiras hondo, tocas madera (hay mucha en el bosque) y te lanzas a toda velocidad hacia la sima. Lanza los dos dados para ver si consigues salvarla. (Y buena suerte.)

Si sacas entre 2 y 6, pasa al ***14***.
Si sacas entre 7 y 12, pasa al ***85***.

19

Alguien viene hacia ti por el camino. Alguien GRANDE. Y además camina de una manera extraña, balanceándose a uno y otro lado como si le costara un tanto mantener el equilibrio. Debe pesar una tonelada porque el suelo vibra cuando se aproxima. Y presenta un curioso color: todo gris pizarra.

No me gusta nada esto, Pip, ni un pelo. Camina directamente hacia ti. Dios mío, pero si no es un hombre. Es... es... ¡Es una estatua! ¡Una estatua que camina! ¡Un hombre de piedra! ¡Y empuña una espada de piedra!



El hombre de piedra avanza pesadamente hacia ti.

–Eh, un minuto –dices mientras el hombre de piedra sigue acercándosete. Pero de nada sirve. Empieza a blandir su espada.

Esto es un combate, Pip, sin lugar a dudas. No hay manera de evitarlo por pacifista que seas. Aquí se trata de matar o de que te mate. ¿Pero servirá de algo tu espada contra un hombre de *piedra*? Sólo hay un medio de averiguarlo.

¿Tratas de pelear con armas? Si es así, pasa al ***15***.

¿Decides emplear la magia? Si es así, pasa al ***12***.

¿Resuelves emplear un arma mágica (como EJ)? Si es así, pasa al ***32***.

20

¡Uf, cómo apesta esto! Por el olor se advierte inmediatamente que se trata de cuadras, aunque parece como si no hubieran sido usadas en años. Los pesebres están rotos y el heno se halla podrido. De los clavos de las paredes cuelgan piezas de guarnicionería con aspecto de caerse a pedazos si trataras de colocárselas a un caballo. Por fortuna no tienes que hacerlo porque aquí no hay caballos.

Si quieres dedicar un poco de tiempo a registrar esto, pasa al ***71***.

Si no es así, vuelve a estudiar el mapa y decide qué vas a explorar ahora.

21

El bosque se extiende a cada lado mientras prosigues tu camino con rumbo nordeste. La

espesura parece tan amenazadora como siempre, pero al menos el camino se halla despejado y libre de obstáculos. Hasta que llegas a una sima que lo corta limpiamente. Hum.

Te acercas al borde. La sima cae vertical a lo largo de casi sesenta metros. Por el fondo corre un río turbulento y de aguas rápidas. Miras hacia el otro lado y observas que continúa el camino. La anchura de la sima no parece mayor de cinco o seis metros. Podrías saltarla si tomaras suficiente carrerilla. Pero la verdad es que estás cansado y tu equipo pesa bastante. Hum. Vamos a ver qué es lo que llevas.

Si en tu equipo llevas cuerda, clavos de escalada o un hacha (o un hacha de guerra), pasa al ***7***.

Si decides intentar el salto, pasa al ***18***.

Si crees que puede existir otro camino, entrando de nuevo en el bosque, pasa al ***5***.

22

-Pues claro que lo comprendo muy bien –dice el hombrecillo, en manera alguna ofendido o dolorido–. Siéntese ahí, despache su espléndida comida y yo le haré compañía un rato.

Mientras comes se te ocurre pensar que quizás el hombrecillo sepa algo acerca del misterio de la aldea, así que le pides orientación.

–¿Ese sitio de allí? –pregunta–. Pues claro que lo conozco muy bien porque he estado muchas veces. En esa aldea he conocido a algunas de las personas más distinguidas, amables y solícitas de todo Avalon. La llaman la aldea de Stonemarten.

–Pues yo llevo caminando horas y parece que nunca me aproximo –le replicas.

–Sí, es difícil llegar –reconoce–. Pero siga mi consejo y pase al 29.

Si sigues su consejo, te vas al ***29***.

Si prefieres seguir adelante sin ayuda, pasa al ***19***.

23

El hombre de piedra tiene 28 PUNTOS VITALES. Es un poco lento de pies y por eso necesita sacar 8 puntos o más para alcanzarte con su espada de piedra. Pero si te alcanza esa pétrea espada te causará un daño adicional de 4 puntos. Buena suerte.

Si el hombre de piedra te mata, pasa al ***14***.

Si matas al hombre de piedra, pasa al ***37***.

24

Pip, ésta no es como ninguna de las iglesias en las que tú has estado. Hay un pasillo y bancos y un altar y un órgano y un púlpito y un facistol y todo lo demás, incluidos los vitrales. Pero todo está cubierto de polvo y de telarañas que cuelgan de todas partes. Se te pegan a la cara cuando avanzas y bajo tus pies el polvo se alza en nubecillas.

Oye, Pip, ésta no parece ser una comunidad muy religiosa. Das un paso hacía adelante y...

¡Da-da-da-buuumm!

¡Eso es un órgano! ¡Ha empezado a tocar el órgano de la iglesia! Te vuelves como un rayo y levantas la mirada hacia el sotabanco del órgano, pero las telarañas te nublan la visión.

–¡Ja, ja, ja, ja, ja, ja!

¡Es la risa de un loco! Resuena ahora por toda la nave al cesar súbitamente la música del órgano. De modo instintivo echas la mano a la empuñadura de la espada. Ha sido un gesto oportuno porque sobre ti cuelga de una cuerda que se bambolea una figura embozada y enmascarada que empuña una espada resplandeciente.

–¡Cuidado! –grita al aterrizar tan sólo a unos metros delante de ti–. ¡Cuidado con el fantasma de la iglesia de la aldea!

Y tras decir esas palabras se lanza contra ti, blandiendo amenazadoramente la espada.

Se trata irremediablemente de una pelea, Pip, pienses lo que pienses. El fantasma tiene

30 PUNTOS VITALES, pero no lleva armadura, así que tú le infliges todo el daño señalado por los dados. A cambio de eso, es diestro con la espada, por lo que sólo necesita sacar 5 puntos o más para alcanzarte. Su espada produce un daño adicional de 3 puntos.

Si el fantasma te mata, pasa al ***14***.

Si matas al fantasma, pasa al ***87***.

25

Penetras en un árido terreno volcánico. A tu alrededor se extienden superficies de lava solidificada, vastos trechos de piedra retorcida en grotescas formas, un terreno hendido y cubierto de hoyos por el que es difícil pasar. Estás rodeado por altos farallones cuyas desnudas paredes se alzan hasta gran altura. Esperemos, Pip, que no tengas que escalarlas; incluso con tu equipo te llevaría casi un año.



Penetras en un árido terreno volcánico.

Permaneces en un ambiente sombrío. Los farallones son tan altos que apenas dejan pasar la luz del sol. Además aquí debería hacer frío, pero en realidad el lugar es casi tropical, posiblemente por obra de una cierta actividad volcánica. Desde luego huele de una manera penetrante y acre a azufre, como si hubieras puesto el pie en la mismísima boca del Infierno.

Avanzas con cuidado, atento a percibir cualquier sonido. Por lo común el terreno es bastante sólido, aunque hay sitios en los que cede un tanto. De vez en cuando llega hasta tus pies la vibración de un sonido apenas perceptible que te pone aún más de punta los pelos.

Sólo puedes avanzar en dos direcciones, el norte y el nordeste. Todas las demás se hallan cerradas por las laderas de los farallones o por altísimas y retorcidas agujas de roca.

Si decides ir al norte, pasa al ***62***.

Si decides ir al nordeste, pasa al ***84***.

26

Sencillamente has sido envenenado. Aquel ser pequeño y maligno tenía unos colmillos venenosos. ¡Menudo problema! Lanza con rapidez los dos dados.

Si sacas 2-4, pasa al temido ***14***.

Si sacas 5-8, tú eres inmune naturalmente al veneno. Pasa al ***6*** y sigue peleando.

Si sacas 9, el conejo blanco muere como consecuencia de una terrible reacción alérgica por haberte mordido tanto. Pasa al ***6*** y lee lo que puedes hacer una vez que has matado al conejo.

Si sacas 10-12 pierdes la mitad de los PUNTOS VITALES que tuvieras y caes inconsciente. Cuando recobras el sentido adviertes que de alguna manera el conejo te ha arrastrado bosque adentro y luego ha desaparecido. Pasa al ***5***.

27

Ahora mismo, Pip, has de averiguar si consigues realizar esa escalada tan difícil. La pared del farallón no presenta irregularidades y resulta peligrosa incluso con cuerdas y clavos. En realidad es tan peligrosa que deberías pensarlo dos veces. Si cambias de idea puedes volver al instante al ***7*** y reconsiderar tus opciones. Pero si decides seguir adelante lanza los dos dados.

Si sacas 2-8, pasa al ***49***.

Si sacas 9-12, pasa al ***59***.

28

Puerros y lechugas de piedra, repollos pétreos, guisantes de piedra, zanahorias pétreas, espinacas de piedra e incluso patatas pétreas. Y más allá ves claramente flores de piedra: rosas, jacintos, rododendros, lirios de los valles, acianos, ranúnculos y margaritas. Aquí el terreno debe ser muy calizo.

Esas estatuas de monstruos no parecen demasiado agradables, Pip. Grandes seres con enormes colmillos, pechos velludos y garras. Muy horribles. Y las estatuas tienen aspecto de estar vivas. Casi esperarías que en cualquier momento se moviera una de ellas. Esa de allá *parece* como si se hubiera movido. Una ilusión óptica, sin duda alguna.

El suelo no es de piedra, sino tierra ordinaria como la de cualquier huerta. Excepto que aquí crecen plantas pétreas. Qué sitio tan extraño. ¿Por qué se le ocurriría a alguien cultivar plantas de piedra y luego llenar la huerta con esas estatuas de monstruos que parecen encontrarse vivos? ¿Estás completamente seguro de que no se ha movido una? No, claro que no lo estás.

Pruebas a arrancar una coliflor pétrea y sale con todas sus raíces. Raíces de piedra, claro. Qué sitio tan extraño. ¿Te has dado cuenta del frío que empieza a hacer?

¡Ese monstruo se HA MOVIDO! ¡Y ahora se vuelve hacia ti, con su pecho velludo y sus colmillos!

Con la rapidez del rayo te dispones a echar mano de la espada. Pero tu brazo no se mueve. ¡Corre, Pip! ¡Pero tampoco se mueven tus piernas! Sientes frío, mucho frío. El monstruo camina hacia ti sobre sus enormes y planos pies de piedra. ¡No puedes mover un solo músculo y sientes frío! Desesperadamente intentas formular un exorcismo, pero ni siquiera se mueven tus labios ni tu lengua.

¡Estás convirtiéndote en piedra, Pip! Eso es lo que sucede. ¡Eso es de verdad lo que te pasa! Ahora el monstruo se halla tan sólo a unos metros de ti. Abre su enorme boca por la que asoman los colmillos.

Por lo menos, Pip, aún puedes lanzar los dados. Echa los dos ahora para ver si puedes salir de este apuro.

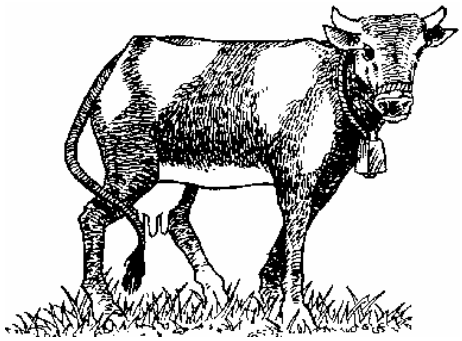
Si sacas 2-6, pasa al ***67***.

Si sacas 7-10, pasa al ***70***.

Si sacas 11 ó 12, pasa al ***75***.

29

¡Esto no puede suceder, Pip! ¡Pero ha sucedido! Has seguido sus orientaciones al pie de la letra... y ahora estás exactamente en donde empezaste, mientras Wanda te mira sorprendida.



No tienes más remedio que tomar el mapa y comenzar de nuevo, Pip. Pero al menos ahora conoces parte del camino y quizás hayas aprendido a rehuir algunos de los peores peligros.

30

Parecen los restos de una antigua atalaya de piedra muy, muy vieja. Ahora en ruinas, claro, la mayor parte de la torre se ha desplomado y todo el terreno está cubierto de piedras y cascotes. Podrías perderte aquí para siempre, torciéndote un tobillo en alguna piedra suelta. ¿Por qué no lanzas un par de dados para ver qué podría sucederle a un aventurero como tú en un lugar como éste?

Si sacas 2-6, pasa al ***80***.

Si sacas 7-12, pasa al ***88***.

31

Nada, todavía perdido. Echa otra vez los dados.

Si sacas 2-6, pasa al ***17***.

Si sacas 7-12, pasa al ***73***.

32

No has elegido mal, Pip. Aquí las armas mágicas son eficaces, aunque tendrás que restar 4 puntos de cualquier daño que causen.

Pasa al ***23***.

33

La aldea desaparece y el camino se extiende interminablemente ante ti. Te vuelves, pero la puerta vibrante ya no está allí. No es cuestión de retroceder ahora. No queda más que seguir adelante.

Caminas hasta que te duelen las piernas y el sol se pone. Acampas en donde puedes para pasar la noche y te despiertas al llegar un nuevo día. (Está lloviendo, quién iba a decirlo.) Pasa al ***125***.

34

Nadie que estuviera en su juicio exploraría este lugar. Es un cementerio, Pip. Y tú sabías que era un cementerio. ¡Pudiste verlo muy claramente antes de venir hasta aquí! ¿Qué es lo que esperas encontrar en un cementerio?

Bien, lo que has encontrado ha sido una gran cantidad de tumbas. Y de lápidas. Y... caramba, Pip, parece como si tuvieras problemas otra vez. ¡Esa tumba de allí está *abierta*! Mientras la observas surge una mano que araña la tierra que hay junto a la tumba.

¡Corre al ***91*** antes de que esa «cosa» te atrape!

35

Lanza dos dados.

Si sacas 2-6 no hay suficientemente cerca un árbol adecuado. Pasa al ***21*** y reconsidera tus opciones.

Si sacas 7-12, pasa al ***85***.

36

–Esa es una gran atención por su parte, honorable señor –dice el hombrecillo–. Y no me importaría comer ahora que usted lo menciona.

Se sube al tocón para ponerse más cómodo.

Mientras come (y come con mucho entusiasmo para alguien de su tamaño) observa tus ropas, tus armas, todo lo tuyo.

–¿Tengo derecho a suponer que usted es un viajero o un aventurero? –pregunta al cabo de un rato.

Asientes.

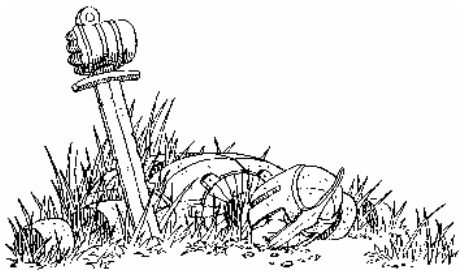
–Así lo pensé por su apariencia. ¿Y no irá usted, por casualidad, camino de la Caverna del Dragón?

¿Le dices adónde te diriges? Si es así, pasa al ***56***.

¿Prefieres mantener tu secreto? Si es así, pasa al ***22***.

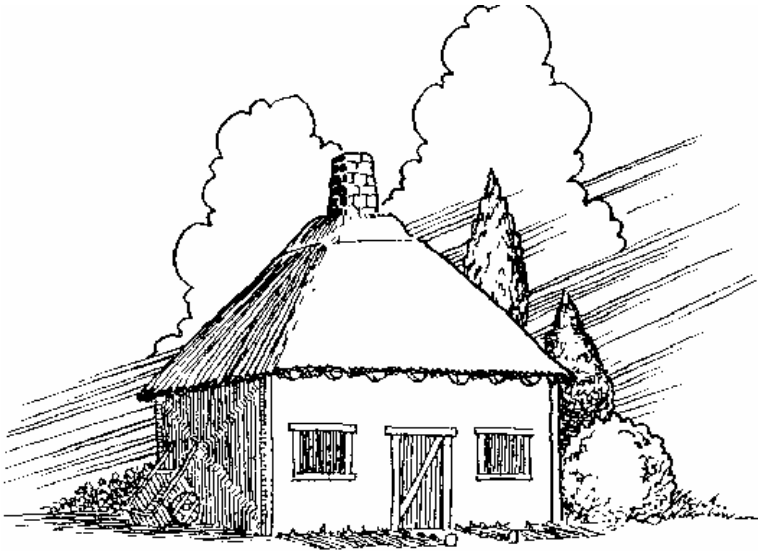
37

¡Uf, sí que fue una pelea! Hubo momentos en que pareció que no conseguirías sobrevivir. Sencillamente eso demuestra lo que pueden hacer la destreza, el valor y la resolución. Te tomas un cierto tiempo para recobrarte y luego sigues caminando por la ruta que elegiste hasta llegar al 13.



38

Parece una casita de campo como cualquier otra. Muros encalados, tejado de bálago. Apoyada, claro está, contra la empalizada. Pero, como habrás advertido, eso sucede también con otras casitas. Mas ya que has venido hasta aquí, debes entrar. Y como la puerta está entreabierta, no existe ninguna dificultad al respecto.



La casita se encuentra abandonada. Limpia y ordenada en su interior, pero con ese curioso olor que te dice que nadie ha vivido en ella desde hace años. Hay unos cuantos muebles en el lugar, objetos de adorno sobre la repisa de la chimenea y grabados (paisajes) en las paredes. *¡Y hay una puerta trasera!* ¡Si existe una puerta trasera eso significa que tiene que haber una salida a través de la empalizada!

Si quieres cruzar la puerta trasera, pasa al ***92***.

Si prefieres quedarte un rato por allí, toma de nuevo el plano del pueblo de Stonemarten y explora algún otro sitio.

39

Cuando te acercas a la casita descubres junto a la entrada principal uno de esos horribles gnomos de plástico para el jardín, que se popularizarán tanto en cuanto pasen unos cuantos siglos. ¡Aguarda un poco! ¡Un gnomo de plástico en los tiempos del Rey Arturo! Algo anda mal aquí, Pip.

–Hola, persona humana –dice el gnomo, mientras tú te detienes y le contemplas sorprendido.

–¿Eres real? –preguntas estúpidamente.

–Así lo creo –replica el gnomo–. ¿Qué puedo hacer por ti?

Es una pregunta muy oportuna, puesto que todo lo que proyectabas hacer consistía en husmear en torno de esta casita y, claro está, no te conviene contárselo. Por fin le dices:

–Me pregunto, noble gnomo, si por casualidad sabes tú cuál es el mejor camino para ir a la Caverna del Dragón. O en todo caso, si puedes indicarme cómo salir de este pueblo.

El gnomo asiente gravemente con su cabeza.

–De todas las preguntas que pudieras haberme hecho, yo tengo respuestas para esas dos. ¿Cuentas con dinero para pagarlas?

–¿Pagar qué? –Inquieres.

–¡Las respuestas! –ruge el enojado gnomo–. ¿O es que piensas que voy a dar por nada una información valiosa?

–Claro que no –mientes descaradamente–. ¿Y cuánto costarán las respuestas?

–Eso depende –responde el gnomo, un poco más tranquilo ahora–. Pretendo tener un carácter deportivo, así que me siento dispuesto a que sea la suerte la que decida el precio.

Y diciendo esto saca de su bolsillo dos dados muy semejantes a los que tú estás empleando.

–¿Te importaría que les echara un vistazo –dices– para asegurarme de que no están cargados o trucados de alguna manera?

Y así lo haces. Esta puede ser la época de la Caballería, pero tu sentido caballeresco no

llega a permitir que un gnomo te estafe. Sin embargo, los dados son perfectamente normales.

–Ahora –dice el gnomo– tú deseas saber cuál es el camino hasta la Caverna del Dragón. Esa será la pregunta número 1. Y quieres saber por dónde se sale del pueblo. Esa será la pregunta número 2. Pues bien, lanzaremos estos dados perfectamente normales y averiguaremos lo que vale cada pregunta en monedas de oro. Por cada punto que señalen los dados el valor será de 10 monedas de oro. Así que puedes lograr las respuestas a las preguntas por un mínimo de 20 o quizás tengas que pagar un máximo de 120.

Anota en los espacios de abajo los resultados de las dos tiradas, multiplicados por 10.

Pregunta 1:
Pregunta 2:

¿Tienes dinero suficiente para pagar tales respuestas? Comprueba las monedas que llevas y el valor de los objetos que posees.

Si no quieres pagar, tanto si puedes permitírtelo como si no puedes, toma el mapa y explora en algún otro sitio. Al gnomo no le importará y siempre podrás volver más tarde a esta Sección si lo deseas y cuentas con dinero suficiente.

Si pagas por la respuesta a la pregunta 1, pasa al ***93***.

Si pagas por la respuesta a la pregunta 2, pasa al ***113***.

Si pagas por ambas respuestas, elige entre el ***93*** o el ***113***.

40

¡Esto está mejor! Una mesa rebosante de pastelillos de compota, crema, tartas de manzana, tortas, buñuelos, helados, bollos y toda clase de dulces. Hay incluso una jarra de limonada casera. ¡Y nadie a la vista! Atrácate, Pip. Necesitas reponer tus fuerzas siempre que encuentres un lugar como éste.

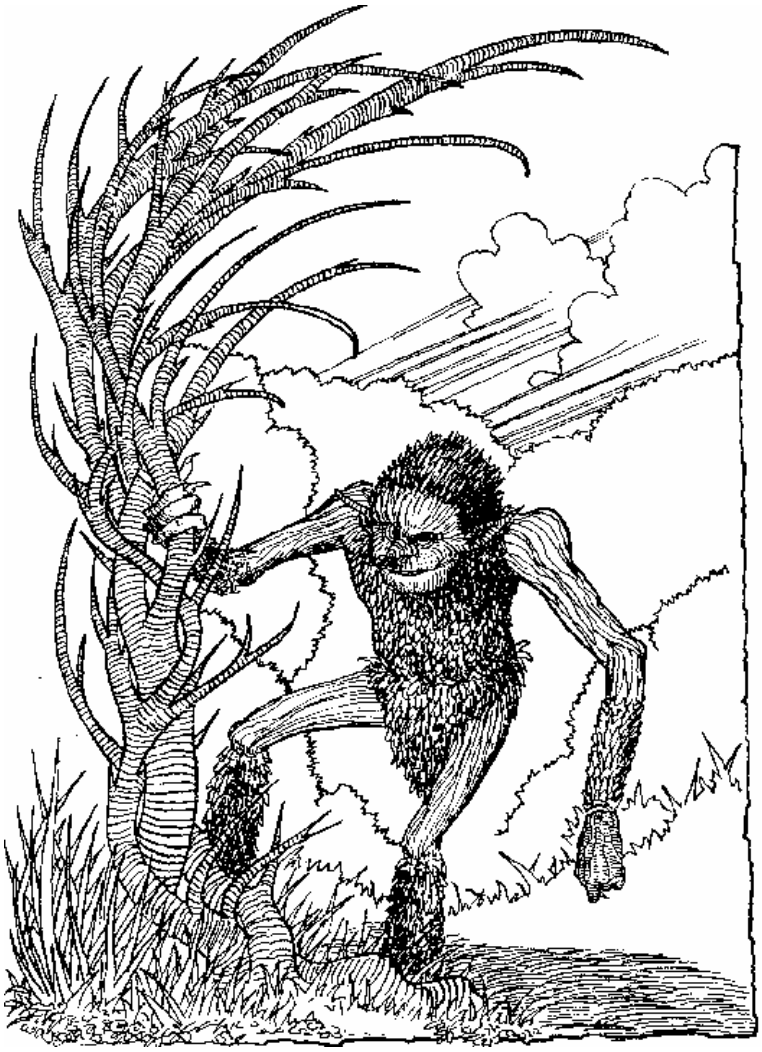
Luego pasa al ***100***.

41

Me pregunto, Pip, qué ser es ese de color verde vivo, rojos dientes, alzado sobre dos patas y que lleva una daga en cada mano. No, yo tampoco lo sé, pero hay uno de ellos en esta casita. Tiene 15 PUNTOS VITALES y está mirándote con Ojos de hambre.

Supongo que no llevarás más víveres de los necesarios, ¿verdad? Si dispones tan sólo de un paquete de alimentos, no sería conveniente ofrecérselos porque te morirías de hambre después. Pero si te sobra un paquete, ese ser podría tener una indigestión cuando hubiera acabado y no volvería a molestarte. Me temo que si no posees un paquete de sobra te has metido en una pelea.

Si ganas puedes quedarte con las dagas y las 10 monedas de plata que hallarás en la bolsa de ese ser. ¿Crees que podría tratarse de una especie de canguro verdirrojo, portador de dagas? ¿O un ornitorrinco mágico? ¿O un ualabi muy viejo? ¿O un jugador australiano de criquet, disfrazado? Nunca lo sabremos... Puedes volver a examinar el plano del pueblo y explorar algún otro sitio. Si pierdes, tendrás que pasar al ***14***.



El extraño ser te mira con ojos de hambre.

42

No vas a creer esto, Pip. Brilla el sol por todas partes y Wanda, con una estúpida mirada, te rasca la espalda con el morro. De alguna forma has descrito un círculo completo y vuelto al lugar en donde empezaste. ¡Mejor será que estudies el mapa que te dio Merlín y que comiences de nuevo! Puedes elegir algunas de las Secciones iniciales para reanudar otra vez la aventura.

43

¡Ahora sí que marchamos hacia algún sitio! ¡Esta casita tiene una puerta trasera!

Si decides cruzar la puerta trasera, pasa al ***92***.

Si resuelves lo contrario, estudia el plano y sigue explorando.

44

Entras en la casita y caes en un foso. Siento decírtelo tan de sopetón pero, Pip, necesitas saberlo inmediatamente cada vez que estés en apuros. Y este no es de los pequeños.

En primer lugar, hay estacas afiladas en el fondo del foso. Lanza dos dados para averiguar si alguna te ha ensartado. Si sacas 2-6, al menos una te ha atravesado. Si sacas 7-12, ninguna te hirió.

Si has quedado ensartado lanza los dados para averiguar el daño causado a tus PUNTOS VITALES. Si eso te mata, pasa al ***14***.

Si has quedado ensartado aún quedan otras malas noticias. Los pinchos están

emponzoñados. Lanza dos dados para ver si eres inmune al veneno. Sacas 2-6 y el veneno no te produce efecto. Sacas 7-12 y es mortal; pasa al ***14***.

Aunque no te hayan ensartado las estacas aún queda el problema de salir. Si has traído equipo de escalada, como clavos y cuerda, podrás escapar con bastante facilidad. Toma el plano y explora otra parte de la aldea.

Si no trajiste equipo de escalada permanecerás aquí hasta que te mueras de hambre. Pasa al ***14***.

45

¡Qué extraño! Parece una casita de campo. Tiene la forma de una casita de campo y el tamaño de una casita de campo. Pero ahora que estás más cerca puedes ver que no se trata de una casita de campo. Es un enorme bloque de piedra cubierto de bálago por arriba. Pasas muchísimo tiempo estudiándolo, pero no te queda más remedio que tomar el plano y explorar otra parte del pueblo.

46

–Hola, personita –dice desde lo alto una voz profunda y curiosamente susurrante.

Miras hacia las ramas del árbol pero allí no hay nadie.

–Pues claro que no hay nadie –dice la voz–. O mejor dicho, lo hay. Me estás viendo.

–No te veo –protestas.

–Sí, me ves.

–¿Quieres decir... que eres el árbol? ¿Un árbol parlante?

–No soy un árbol corriente –advierte la voz–. Soy el roble de un druida. Un árbol muy especial. Y hablando de otra cosa: aléjate del conejo; sus dientes están envenenados.

–Gracias por la advertencia –respondes cortésmente, aunque te has quedado pasmado de charlar con un árbol (o por lo menos de hablar a un árbol que te responde)–. Me imagino que no sabrás cómo se sale de este bosque.

–Pues claro que lo sé. ¿Acaso no he vivido aquí cien años?

Y como impulsada por el viento se mueve una gruesa rama y señala hacia el nordeste.

Si decides confiar en el árbol, pasa al ***77***.

En caso contrario, pasa al ***11*** y reconsidera tus alternativas.



Soy el roble de un druida –dice la voz.

47

El conde Drácula solía decir que cuando has visto una cripta las has visto todas. Pero sea como fuere, ésta parece verdaderamente una cripta bastante especial. Para empezar es toda de mármol rosa. Y además tiene una placa de bronce en la pesada puerta de madera en donde figuran estas palabras:

Oh, cansado viajero de llagados pies
Con polvo en las botas y muy posiblemente
Liendres en tus pelos:
Entra aquí y descansa sin recelos
Yo te entretendré con espléndidos poemas
Empuja la puerta, viajero, no temas
Y comparte conmigo hospitalariamente.

¿Hospitalariamente? tal vez quería decir «hospitalidad», pero no pudo conseguir que rimara con «posiblemente». Y no es que tampoco «hospitalariamente» rime muy bien con «posiblemente».

Sólo un ser en el mundo puede escribir poesías tan malas como ésta. Su fama se halla tan extendida que en Avalon casi todo el mundo ha oído hablar de él en un momento o en otro. ¿Podría ser...? ¡Sí, es! Bajo la placa hay una plancha de hierro que reza:

LA CRIPTA DEL DIABLO
(Por favor, llamen antes de entrar)

¡No pierdas un momento, Pip! Esto será desde luego peligroso, pero tiene que valer la pena. ¡Adelante! ¡Adelante!

Si decides entrar en la Cripta del Diablo, pasa al ***107***.

En caso contrario, toma el plano y explora algún otro lugar del pueblo.



48

Entras en la casita y de repente se desploma sobre ti. A veces no resulta divertido ser un aventurero.

Pasa al ***14***.

49

Te aferras con desesperación a la pared y desciendes, buscando unas quebraduras en donde poner los pies. En la sima sopla un fuerte viento sesgado que aumenta de una manera alarmante a medida que bajas. Ahora que ya has empezado, adviertes que la sima parece mucho más honda de lo que habías imaginado. Mucho más honda...

¡No mires hacia abajo!

Se hunde kilómetros y kilómetros y kilómetros y kilómetros y...

¡No mires hacia abajo!
Y kilómetros y kilómetros y... el vértigo...
¡Caes!
Pasa al ***14***.

50

¡Grrrrrr!

Qué sonido tan horrible percibes en cuanto abres la puerta de la casita. Adentro está oscuro, Pip, así que por un momento sólo ves relucir un par de salvajes ojos rojizos. Entonces el lobo salta desde el interior de la casita hacia tu cuello. Es grande, 31 PUNTOS VITALES, y ocasiona un daño adicional de 3 puntos con sus colmillos. Además, y por razón de la sorpresa, es él quien asesta el primer golpe. Por si fuera poco, su greñuda piel actúa hasta cierto punto como armadura, restando un punto de cualquier golpe que le sea asestado. Echa los dados, Pip, pues te has metido en otra pelea.



Si el lobo te mata, pasa al ***14***.

Si matas al lobo hallarás dentro de la casita un cofrecillo con 100 monedas de oro. Llévatelas, toma de nuevo el plano y explora otra parte del pueblo.

51

Si no fueses un aventurero tan concienzudo habrías pensado que ésta era sólo una casita vieja y abandonada. Aquí no hay nadie, nada de valor, unas cuantas astillas de muebles rotos... Justamente el tipo de lugar en donde darías media vuelta y seguirías tu camino, pero tú no lo hiciste, ¿verdad? Tanteas las paredes y por encima de la chimenea encuentras un extraño picaporte. Cuando mueves el picaporte se abre en la pared una extraña puertecilla secreta que conduce a un extraño pasillo secreto.

Desde luego no *tienes* que explorar este pasillo secreto. Sencillamente puedes volver al mapa del pueblo y explorar algún otro sector. Pero si quieres explorar el pasillo secreto, pasa al ***90***.

52

A alguien le gustan las macetas.

Cuando entras en esta casita tu mente evoca al momento imágenes de una simpática viejecita moviéndose de un lado para otro en la paz y el silencio de su hogar rural. El sitio se halla absolutamente atestado de plantas. Helechos... palmeras... ficus... bonsais... enredaderas. Muchísimas enredaderas. Hay enredaderas por todos los rincones. Las enredaderas se *mueven*. ¡Están envolviéndote, Pip! Lanza dos dados para ver si puedes soltarte el brazo y desenvainar la espada.

Si sacas 2-6, estás firmemente sujeto. Incapaz de luchar, serás estrangulado poco a poco y digerido por las enredaderas. Ahórrate sufrimientos innecesarios yendo tú mismo al ***14***.

Si sacas 7-12, logras desenvainar la espada. Entonces sales de apuros. Sin sufrir daño alguno haces pedacitos a esas horribles enredaderas. ¡Eso les servirá de lección! Ahora toma

de nuevo el plano y explora alguna otra parte de la aldea.

53

¡Vaya aventurero que estás hecho! Ni siquiera eres capaz de encontrar la salida de... bueno, no importa. Limítate a lanzar de nuevo los dados. ¡Y trata de hacerlo bien esta vez!

Si sacas 2-6, pasa al ***73***.

Si sacas 7-12, pasa al ***17***.

54

Un gran edificio. Cuando entras descubres que se trata de un silo. Pero como casi todo lo demás en este pueblo ruinoso, el grano huele a moho.

Si crees que aquí no hay nada de interés, vuelve a tu plano y explora alguna otra parte de la aldea.

Si quieres explorar a fondo el silo, pasa al ***104***.

55

–¡Alto, lacayo! ¿Cómo te atreves a perturbar mis meditaciones?

No es esto lo que esperabas oír al entrar en una casita rural, pero es lo que has oído al entrar en ésta. Y las palabras proceden de una figura cubierta de pies a cabeza por una negrísima armadura. ¿Podría ser éste el famoso (y muy peligroso) Caballero Negro cuyo nombre susurran empavorecidos los habitantes de Avalon?

Si has visitado ya el Castillo de las Sombras del hechicero Ansalom, pasa al ***96***.

Si quieres hablar cortésmente con el caballero de la armadura, puedes hacerlo y luego volverás con prudencia a tu plano para explorar otra parte de la aldea.

Si pretendes engrandecer tu nombre desafiando al Caballero Negro, pasa al ***118***.

56

–A decir verdad –observa el hombrecillo–, ése es un lugar peligroso para ir. Y resulta difícil llegar si no se conoce el camino, aunque a cualquier sitio resulta difícil llegar cuando no se conoce el camino.

–¿Lo conoce *usted*? –preguntas rápidamente tras este primer indicio de que quizás vayas bien por aquí.

–Lo conozco –responde el hombrecillo–. Al menos en teoría, porque nunca he estado allí ni quiero estarlo. Mas si usted se halla resuelto, yo no sería quien soy si no le señalara la orientación adecuada en pago de su generosidad. Sin embargo, me temo que tendrá que cruzar ese pueblo que hay más allá.

–¿Por qué dice usted «me temo»? –preguntas frunciendo el entrecejo.

–Porque es un lugar del que le convendría mantenerse alejado. Pero, a diferencia de la Caverna del Dragón, yo *he estado* en la aldea de Stonemarten, así se llama ese lugar maldito, y tuve la suerte de salir de allí con toda la piel. De todas maneras, si usted quiere ir a la Caverna del Dragón no tiene más remedio que cruzar la aldea.

–Yo iba camino de la aldea –dices–, pero no me parecía que estuviese más cerca a medida que andaba.

–No, naturalmente. Sólo hay un camino para llegar y son muchos los que no reparan en esa vía. Puede considerarse afortunado por haberme encontrado, pues yo puedo señalarle el camino.

Dicho lo cual se inclina hacia adelante y murmura algo en tu oído.

Das las gracias al hombrecillo, recoges tus cosas (cuidando de no dejar desperdicios) y te pones en marcha en busca del ***13***.

57

De cerca no parece tan impresionante como resultaba a lo lejos. En realidad no es impresionante en absoluto. Se encuentra en un estado precario, casi ruinoso. Antaño pudo ser una bella abadía, pero desde luego no ahora. Podrías decir que su mejor época ya ha pasado. Ya va cuesta abajo. Pero todavía se emplea, a juzgar por las apariencias.

Al aproximarte ves seis rostros, casi ocultos bajo las amplias capuchas de sus hábitos. Seis monjes vestidos de negro. El que marcha el primero porta una pértiga en cuyo extremo hay un pendón bordado. Tus ojos se alzan hacia el pendón. Allí figura una dorada calavera. El siguiente lleva un incensario en donde parecen estar quemándose unos calcetines, a juzgar por el hedor que despide. Se vuelven hacia ti. Cantan. Lo que cantan es lo siguiente:

–Ven con nosotros, pequeño aventurero, y con nosotros quédate para siempre.



Se te acercan seis monjes de negros hábitos.

Si quieres quedarte con ellos para siempre, pasa al ***110***.

Si echas ahora a correr con suficiente rapidez, podrás volver a tu plano y explorar alguna otra parte de la aldea. (Los monjes no te seguirán fuera de la abadía.)

Si estás dispuesto a correr el albur de una pelea, te gustará saber que los dos primeros monjes no participarán en el combate, pase lo que pase. Los otros cuatro son Monjes Marciales, cada uno con 25 PUNTOS VITALES. Atacan tan sólo con sus manos, que provocan un daño adicional de 3 puntos. Se mueven con tanta rapidez que los cuatro te lanzarán un golpe antes de que puedas replicarles. Y te alcanzan sacando 4 puntos o más en los dados. Pero tú eliges, Pip. Si peleas y te matan, pasa al ***14***. Si peleas y ganas, pasa al ***94***.

Librodot

58

Parece, Pip, que te aproximas a una ciudad. Bueno, en realidad se trata de un pueblo. Lo primero que distingues es el campanario de la iglesia. Luego, cuando prosigues tu fatigoso camino, surgen a la vista los tejados de bálago de las casitas.

Pero por mucho que andes no pareces acercarte. Caminas y caminas infructuosamente. La aldea sigue allí, pero todavía lejana. Esto, Pip, huele a magia. Mejor será que eches tus mágicos dados para ver si existe alguna posibilidad de llegar.

Si sacas 2-4, pasa al ***9***.

Si sacas 5-8, pasa al ***13***.

Si sacas 9-12, pasa al ***19***.

59

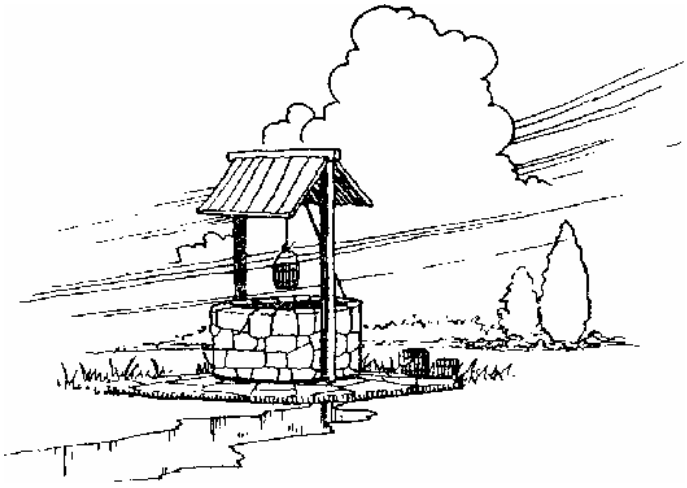
Aumenta la fuerza del viento sesgado. Te resulta muy difícil mantenerte sujeto a la pared. Aun empleando tu equipo, para descender hay que ser un experto montañero. Las rachas de viento sacuden tus prendas y tu cuerpo, amenazando con enviarte a la muerte en el fondo de la sima. Pero recurres a todas tus energías y a tu fuerza de voluntad y te mantienes aferrado. Tus músculos se agarrotan con el esfuerzo y te duele cada miembro. Sin embargo, acabarán por imponerse tu determinación de acero y tus acerados dedos...

¡Muy bien, hecho, Pip! Ya estás en el fondo de la sima. Ahora sólo queda el problema del rabioso torrente que por aquí corre... Miras al otro lado de las aguas, recordando quizás por vez primera que ignoras si el cuerpo del Pip que tú ocupas ha aprendido a nadar. Y nadar es la única opción que aquí tienes. Lánzate valientemente a las heladas aguas, Pip, y luego echa los dados para averiguar qué pasa.

Si sacas 2-6, pasa al ***68***.

Si sacas 7-12, pasa al ***78***.

60



¿No tienes nada mejor que hacer que perder el tiempo mirando un pozo? Sobre todo un pozo en donde hay un Genio de las aguas. ¡Sí, sí, pues claro, un *Genio de las aguas*!

Esta criatura sólo tiene 10 PUNTOS VITALES, pero si crees que eso es una buena noticia, piénsalo otra vez. Sólo le afecta la magia. Vas a tener que emplear un sortilegio de D.A.P. o Z.A.P. (si es que te queda alguno).

Si cualquiera de esos sortilegios tiene éxito, el Genio muere y podrás volver a tu plano y proseguir la exploración de la aldea.

Si el sortilegio falla o no te quedan sortilegios, el Genio empapará de agua tus PUNTOS VITALES como si fueras una esponja. Pasa al ***14***.

61

¿Sabes una cosa? Por primera vez desde que te metiste en esta condenada aldea has encontrado realmente un sitio en donde uno *se siente* bien. Te detienes después de haber cruzado el umbral de la casita, invadido por esta sensación agradable.

Si andabas escaso de PUNTOS VITALES, la casita te devuelve *toda tu fuerza.* ¿Qué te parece? Pues aún hay más. Puedes volver hasta aquí después (pero no durante) de cualquier Sección para recobrar tus energías, siempre, desde luego, de que sigas en la aldea. Ahora estudia tu plano, explora algún otro sitio y no te quejes de que nunca te sucede nada agradable.

62

Te diriges hacia el norte durante un corto trecho antes de descubrir que la elección no ha sido afortunada. El suelo se hunde de repente bajo tus pies hasta que llegas a una corriente subterránea de lava. Es un arroyo muy pequeño, pero tanto da. Hasta un pequeño arroyo de lava puede acabar con cualquiera.

Pasa al ***14***.

63

Al aproximarte a la casita adviertes al punto que tiene que estar habitada porque de la chimenea emerge una columnita de humo. Tus sospechas quedan confirmadas cuando tras llamar cortésmente a la puerta, una voz responde:

–Adelante.

Hay algo familiar en esa voz; no es tanto que la hayas oído antes como que te recuerde algo oído antes. Entras y ves, sentado en una mecedora, junto al fuego, la pipa de barro sujeta firmemente entre los dientes, nada menos que a... *un antiguo habitante.*

–Pensé que aparecerías pronto por aquí –dice mirándote con una mezcla de bienvenida, suspicacia y resentimiento–. ¿Has venido en busca del Dragón de Bronce?

–Bueno, sí –empiezas a decir. Pero como la mayoría de los antiguos habitantes, habla más que escucha y ya menea la cabeza.

–Pues no lo encontrarás aquí. Pon atención a mis palabras, jovencito. Todos los presagios han fallado.

–No... –empiezas a decir–. En realidad yo no esperaba encontrarle...

–Tendrás que mirar en la Caverna del Dragón –te interrumpe–. Lo más probable es que se encuentre allí, si es que no ha salido a destruir, a asolar y a devorar obispos presbiterianos.

–Bueno –dices–, la verdad es que yo estaba buscando la Caverna del Dragón. Supongo que usted no sabrá en dónde...

–No me preguntes en dónde está la Caverna del Dragón –vuelve a interrumpirte–. Yo no frecuento lugares como esos. Son inmorales, así que los evito.

Se pone en pie, con la pipa aún aferrada firmemente entre sus dientes.

–Apostaría algo a que quieres un poco de estofado. Los jóvenes de tu edad siempre tienen hambre.

–En realidad no... –empiezas a decir cortésmente, aunque la verdad es que tienes ya algo de gazuza.

–Eso pensaba –dice el antiguo habitante–. Te daré un plato para ahora y otro para que te lo lleves, si tienes algo en donde echarlo.

He puesto una hoja de laurel y artemisa, así que se te curará todo lo que te duela.

–¿Un estofado curativo? –preguntas observando el negro pote que hay al fuego.

–Sí, y no te sorprendas tanto. ¿No conoces el viejo dicho?:

Cuando te muerdan males
O heridas y llagas

Lo mejor para curarte
Es el guiso del Habitante.

–Pues no –confiesas–. La verdad es que no lo había oído.

–Bueno, pues ahora ya lo conoces –te dice abruptamente–. Un plato de esto te curará cualquier enfermedad o cualquier herida. Sentirás que tus PUNTOS VITALES suben como la savia de un árbol en primavera.

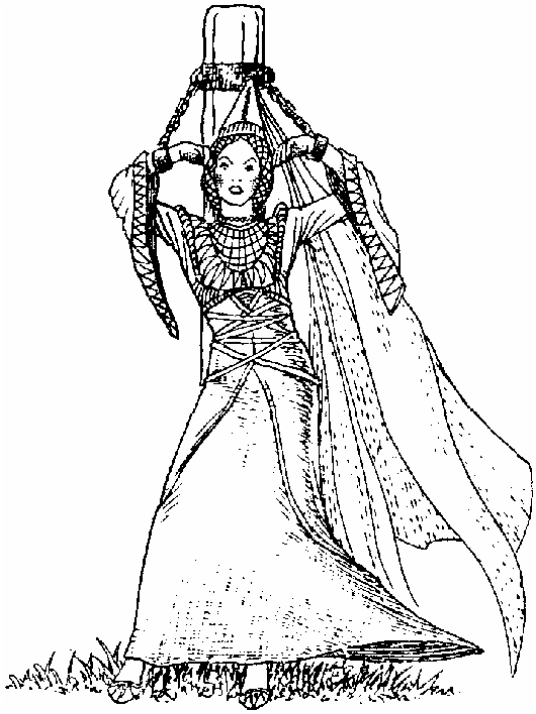
Y empleando un cucharón colgado de un clavo junto a la chimenea, te llena un plato.

Este plato te devuelve todos los PUNTOS VITALES que pudieran faltarte y te cura de cualquier enfermedad que pudieras haber contraído en tu aventura. Más aún, si has tenido juicio suficiente para llevar contigo utensilios de cocina puedes guardarte un plato de estofado para comértelo más tarde, en caso de que pierdas PUNTOS VITALES. (Pero has de tener utensilios de cocina, porque el estofado del antiguo habitante sólo ejerce su virtud cuando se toma caliente.) Y ahora, toma de nuevo el plano del pueblo y prosigue tu exploración.

64

Se ha levantado. ¡La niebla se ha levantado! Caramba, pues tu famoso sentido de la orientación no era tan malo después de todo.

Ahora pasa directamente al ***58***.



65

Has caminado muchos kilómetros hacia el nordeste para llegar hasta aquí, Pip. Y ahora que lo has logrado puede que te preguntes por qué te tomaste tantas molestias. Los verdes prados y los fértiles campos de Avalon dieron gradualmente paso a tierras más abruptas y áridas, y en este momento has llegado a la linde de un bosque sombrío y harto amenazador. Lo que más te sorprende es la hosca quietud. Por lo general las aves revolotean sin parar en los bosques y los animalejos suelen agitarse entre la maleza. Pero aquí nada se agita y el único revoloteo es el de los latidos de tu corazón. ¿Vas a penetrar en ese bosque, Pip?

Si decides NO penetrar en el bosque y te retiras por donde viniste, toma otra vez el mapa de los caminos hasta la Caverna del Dragón y escoge una nueva ruta, *partiendo del comienzo marcado con una «x».*

Si quieres jugarte el cuello entrando en el bosque, pasa al ***5***.

66

Pasa directamente al ***41***.

67

–Bienvenido a casa –dice el monstruo, habiendo advertido que estás empezando a trocarte en piedra–. Te hemos reservado un lugar para cuando estés completamente petrificado. Por ahí, hacia el sur, en donde hace calor.

Supongo que no vas a aceptarlo, ¿no es cierto, Pip? Con un sobrehumano esfuerzo de voluntad desenvainas tu espada y asestas un mandoble. Sea como fuere vas a luchar para escapar de aquí, aunque mueras en el intento.

El monstruo de piedra no tiene muchos PUNTOS VITALES, dado que ya se encuentra medio muerto; sólo 18, para ser exactos. Y necesita sacar 7 puntos o más para alcanzarte. Por otra parte, tu enorme esfuerzo te ha permitido asegurarte el primer golpe. Frente a eso, tienes que reconocer que, más o menos, estás ya medio muerto y que en consecuencia peleas con desventaja. Necesitarás sacar 8 puntos o más para alcanzarle durante este combate, y el hecho de que el monstruo sea de piedra restará un punto a cada daño que consigas. Claro que siempre puedes tener suerte.

Si el monstruo te mata, pasa al ***14***.

Si consigues matar al monstruo, podrás salir de la huerta por donde entraste. En ese momento desaparecerá tu creciente parálisis. Vuelve a tu plano y explora alguna parte de la aldea que resulte más segura.

68

Glu... glu... glu ... glu...

Ese sonido lo produces tú, Pip, al ahogarte. ¡Este estúpido cuerpo no sabía nadar!

Pasa al ***14***.

69

Pasa directamente al ***41***.

70

Estás de suerte, Pip. Retrocedes, vacilante, hasta que tus pies pisan la linde de la huerta de piedra. En el acto el monstruo se inmoviliza mientras que, en contraste, tú descubres que has cesado de convertirte en piedra. ¡Fue una llamada a tiempo!

Toma el plano y explora algún sitio más seguro de la aldea.

71

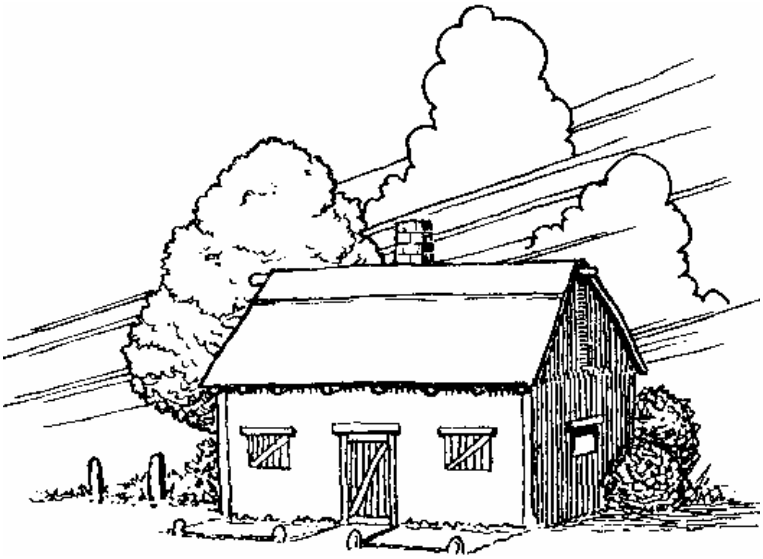
¡Enhorabuena! ¡Has encontrado una herradura! Ahora deja de perder el tiempo.

Dedícate al plano y explora una parte más interesante del pueblo.

72

¡Está hecha de piedra! ¡Piedra maciza! ¡Esta casita no es tal, sino un enorme bloque de piedra maciza tallada para que parezca una casita con su tejado! ¡Qué cosa tan rara!

Estudia el plano y explora otra parte de la aldea.



73

Esto parece un poco mejor, Pip. No excesivamente, pero sí un poco. Los árboles comienzan a aclararse un tanto y...

¡Dios mío, te has topado con un enano! Y además malvado. En esta época del año los bosques rebosan de estos seres, así que no tienes por qué sorprenderte. Sencillamente es un caso de mala suerte, teniendo en cuenta que son enanos. Los del bosque resultan inmunes al metal, así que no te conviene atacarle con la espada ni con otras armas («No es conveniente en manera alguna», murmura EJ).

Pero si no le atacas, te robará en un abrir y cerrar de ojos. Te robará todo lo que llevas (a excepción de la armadura y las armas) si no haces algo rápidamente.

En realidad sólo tienes tres opciones. Puedes ahogarle en tu cantimplora. (Trajiste una cantimplora, ¿no es cierto?) Después el agua tendrá un sabor raro, pero es lógico que así sea. Si no tienes cantimplora puedes golpearle en la cabeza con tus botas de repuesto. (Trajiste botas de repuesto, ¿no es cierto?) Y si no tienes ni cantimplora ni botas de repuesto puedes congraciarte con él tocando tu laúd o tu arpa. (Trajiste un laúd o un arpa, ¿no es cierto?)

Si no tienes el equipo necesario para hacer frente al enano del bosque, perderás todo lo que llevas, a excepción de las armas y la armadura. De cualquier manera, pasa al ***11***.

74

Vete directamente al ***41***.

75

–Bienvenido a casa –dice el monstruo de piedra.

Pero tú no le replicas. Esto no es estoicismo frente al peligro. ¡No le replicas porque no puedes! ¡Te has trocado enteramente en piedra!

Pasa al ***14***.

76

Ya llevas remontado un tercio del recorrido...

Ya estás a la mitad del camino...

Tus músculos se hallan debilitados y doloridos a consecuencia de tus anteriores esfuerzos. Tus piernas se te antojan de plomo. Tus dedos, embotados por el frío de las aguas, se niegan a moverse. Estás soltándote, *Pip. ¡Estás soltándote!*

Y caes... caes... caes...

Caes hasta el fondo, hasta el ***14***.

77

Bien hecho, Pip.
Pasa al ***21***.

78

Estás de suerte, Pip. ¡Este cuerpo sabe nadar como un pez, como una nutria! El helado torrente te zarandea, te succiona, te lanza contra rocas sumergidas... ¡Y tú continúas nadando! La corriente te hace retroceder y luego te empuja hacia adelante... y tú continúas nadando. Se imponen tu destreza y tu firme determinación, por no decir nada de tus músculos endurecidos en la aventura. Logras cruzar sano y salvo.



El helado torrente te zarandea.

Ahora queda tan sólo el pequeño problema de la desnuda pared del otro lado... Saca tu equipo de escalada y echa los dados, Pip. Vamos a ver si superas el último obstáculo.
Si sacas 2-9, pasa al ***85***.
Si sacas 10-12, pasa al ***76***.

79

Pasa directamente al ***41***.

80

Con un poco de perseverancia se llega muy lejos. Has hallado el vano de una puerta desaparecida mucho tiempo atrás. Por allí se entra a la torre en ruinas. Desenvainas tu espada

y penetras con cuidado, bien atentos los sentidos al más ligero atisbo de peligro. No se oye nada cuando entras, absolutamente nada.

Tus ojos tardan un instante en acomodarse a la penumbra que reina en estas ruinas. Pero pronto llegas a darte cuenta de que el interior de la torre se halla en condiciones aún peores que el exterior. Por todas partes hay piedras caídas y montones de cascotes. Quedan los restos de una pétrea escalera de caracol que se remonta hasta las alturas, pero que no llega muy lejos. A menos de cinco metros por encima de tu cabeza puedes distinguir en donde se derrumbó. Por un momento piensas en salir, pero puesto que te has internado tanto decides explorar un poco más. Con tu espada siempre a punto empiezas a avanzar cuidadosamente entre los cascotes...

¡Una vez más vuelve a ser premiada tu perseverancia! Distingues, medio oculta entre los cascotes, una trampilla de maderas podridas y de goznes mohosos. Tiene una anilla de hierro para alzarla. Aferras con firmeza la anilla y la alzas. Te quedas con la anilla en la mano, pero no importa; la madera está tan podrida y el hierro tan herrumbroso que toda la trampilla se deshace, dejándote distinguir la entrada de una profunda y oscura galería. Demasiado oscura para que pueda verse nada.

Enciendes rápidamente una antorcha. Sus ondulantes llamas te muestran unos escalones de piedra que descienden. Titubeas una vez más, preguntándote si deberías regresar adonde brilla la luz del sol. ¿Pero qué hay en la aldea que te interese? ¿Y no eres tú Pip el matadragones? Bueno, en todo caso, Pip el futuro matadragones.

Osadamente pones el pie en la escalera.

Osadamente resbalas y te caes.

Osadamente te sacudes el polvo cuando llegas abajo sin haber sufrido por fortuna daño alguno. Te hallas en un pasillo subterráneo, oscuro, húmedo, tenebroso. ¿Avanzarás? ¡Pues claro que sí! Bueno, ¿es que no te atreves?

Si no deseas seguir por el pasillo, vuelve a estudiar el plano y explora alguna otra parte de la aldea.

Si, en realidad, sigues por el pasillo, pasa al ***25***.

81

Este es, Pip, un refugio mágico, y además un lugar encantador aunque completamente fuera de toda descripción, salvo decir que está bañado en una luz azulada. Bañado en la luz retornas entonces a la Sección que acabas de dejar, habiendo recuperado la totalidad de tus PUNTOS VITALES.

82

¿Qué es ese ruido? Alguien está silbando, precisamente detrás de aquel árbol. Tal vez sepa la manera de salir de este estúpido bosque. Velozmente te lanzas a través de la maleza hacia el lugar del que proviene el sonido. Llegas al árbol y das la vuelta en torno del tronco. ¡Dios mío! ¡Es un lobo! ¡El silbido que oíste procedía de un lobo!

Prueba a ver si muestra una reacción amistosa. ¡Rápido! Si no la consigues, saca a EJ...

(«¿Peleando tan pronto?», masculla EJ. «¿No puedes dejarme en paz?»)

... y a pelear.

El lobo silbador tiene 15 PUNTOS VITALES pero dientes mellados, así que no te hará más daño que el que señalen los dados.

Si ganas esta pelea o consigues una reacción amistosa, pasa al ***11***. En caso contrario, pasa al terrible ***14***.

83

Pasa directamente al ***41***.

84

El aire está saturado de olor a azufre quemado al que ahora se añade un segundo hedor, el inconfundible olor a metano. Aquí parece hacer calor y eso no tiene nada que ver con la temperatura ambiente.

El sendero en el que te hallas concluye en la boca abierta de una gran caverna. No es por nada, pero creo que esta vez has encontrado...

¡¡¡LA CAVERNA DEL DRAGÓN!!!

Espero que ahora no querrás volverte a casa.

Creo que no. Apriétate los calzones y pasa al ***95***.



El sendero conduce a la Caverna del Dragón.

85

¡Lo has conseguido! ¡Al fin y al cabo, lo has conseguido! ¡Has logrado cruzar sano y salvo la sima!

Pasa al ***16***.

86

–¡No! ¡No! –chilla de pánico EJ cuando tú das un paso hacia adelante–. Tengo un terrible presentimiento. Tengo una horrorosa intuición. Tengo...

Pero su voz se esfuma ante la sorpresa.

El pasillo secreto te ha conducido a una vasta caverna natural, tan grande como una catedral y cuyas paredes, de la roca que se extiende bajo la aldea de Stonemarten, parecen haber sido talladas por manos humanas.

La caverna se halla enteramente iluminada por unos resplandecientes cristales encajados en las paredes y en las pétreas pilastras naturales que soportan el abovedado. Bajo esa techumbre, surgiendo del piso de piedra, hay flores, matorrales y hongos de cristal, de diversos tamaños, formas y colores, todos translúcidos o transparentes. Todos captan la luz y resplandecen de manera tal que este lugar parece el país de las hadas. Y muy bien podría serlo a juzgar por las diminutas y aladas criaturas que revolotean entre las flores. Te detienes, sin aliento, ante esta visión.



Las diminutas y aladas criaturas (¿podrían ser *realmente* hadas?) te ignoran por completo. Pero hay algo más en esta caverna, algo más grande e igualmente más majestuoso. Es una figura alta y esbelta, que parece humana, con piel plateada y grandes ojos dorados. En cuanto entras, sus ojos se clavan en ti. Sientes que EJ comienza a temblar a tu lado.

La criatura –quizás la más bella que hayas visto nunca– camina hacia ti y se detiene a no más de diez metros de distancia. Los ojos dorados parecen mirar directamente a tu propia alma.

Y habla.

–Muchas veces los mortales que aquí entran son obligados a quedarse para siempre.

–Ya te lo dije –susurra EJ–. ¡Buena la has hecho ahora!

Pero la criatura continúa hablando y su voz melodiosa resuena en tu mente.

–Mas yo percibo que tu corazón es puro y que tu tarea es urgente. Por eso puedes llevarte lo que buscas y marcharte en paz.

Y se vuelve.

¿Pero qué es lo que buscas? ¿Lo sabes, Pip?

–Perdón... –le llamas–. Perdóneme, señor.

La regia criatura se vuelve y aguarda.

–Me temo que ignoro en dónde me encuentro –confiesas.

–Has llegado a la entrada del Reino de los Sidhe[2]. Veo que tu destino es que un día puedas aventurarte por aquí. Pero de momento no es posible que penetres más allá de esta caverna.

No parece tener mucho sentido. Pero tú te apresuras a decir:

–En realidad no quiero nada. Encontré este camino y sentí curiosidad –luego se te ocurre añadir–: Mi espada me dijo que viniera hasta aquí.

La criatura sonríe.

–Quizás sea así. Y como no quieres nada, es costumbre de mi raza entregar algo. Por favor, dame tu espada.

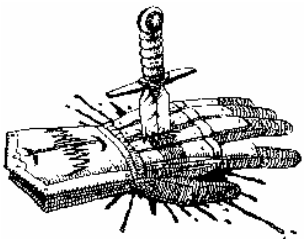
[2] Los «shide» eran unos personajes de los mitos gaélicos. Dotados de gran belleza vivían en mansiones subterráneas, libres de preocupaciones o de la muerte. Los mortales trababan a veces contacto con ellos (N. del T.).

–¡No! –chilla EJ. Luego, por fortuna, se calla al caer en un repentino desvanecimiento.

Impulsado por una fuerza desconocida, entregas EJ a la figura plateada, que frota una sola vez y rápidamente la hoja; después te la devuelve.

–Cuando tu espada despierte, habrá cambiado un tanto. A partir de este momento se anotará 10 puntos adicionales cuando pelee contra los dragones. Vete ahora.

Y esta vez, al volverse, la luz empieza a desaparecer de los cristales. A toda prisa retrocedes por el paso secreto.



Has conseguido algo interesante, Pip. Respira hondo para tranquilizarte y vuelve a examinar el plano de la aldea. Y no olvides que ahora EJ logra un daño de 10 puntos adicionales contra los dragones.

87

Este es desde luego un fantasma muerto. Cuando concluya tu aventura todo el mundo te llamará Pip el matafantasmas. Si no te llaman Pip el matadragones, claro está. Puede que incluso meneen sus cabezas al tiempo que digan:

–Pobre Pip. Lo hizo bastante bien, pero al fin y al cabo los monstruos consiguieron imponerse.

Pero ya está bien. Hay toda una iglesia que registrar. Y la registras, pero en ninguna parte, ni siquiera en el cepillo de las colectas, encuentras un penique, un soberano o medio chelín. Hay, sin embargo, un anillo en un dedo del fantasma. Cuidadosamente se lo quitas y lo pones en tu dedo. Te cosquillea. ¿Será un anillo mágico?

No hay manera de saberlo. Conténtate con haberlo conseguido y esperemos que resulte útil más tarde. (Ojalá sea así, porque ahora no puedes sacártelo del dedo.)

¡Aprisa, Pip! ¡Aprisa! Vuelve a tu plano y explora alguna otra parte del pueblo.

88

¡Has encontrado una puerta, por Júpiter!

¡Cruzas la puerta, por Júpiter!

¡Quedas enterrado al venirse todo abajo, por Júpiter!

Pasa al ***14***.

89

Pasa directamente al ***41***.

90

Sabía que querrías.

El pasillo da vueltas y revueltas. Es muy estrecho y de techo bajo, de tal manera que durante la mayor parte del tiempo avanzas casi doblado y rozando las paredes con los codos. Hasta que finalmente te detienes ante un muro desnudo. Pero el pasillo no puede acabar aquí.

No, claro que no. Tanteas hasta encontrar otro extraño picaporte y cuando lo haces girar, todo el muro retrocede con un rechinamiento de piedra contra piedra. (¿No es emocionante?) Estás a punto de seguir cuando EJ murmura:

–¡No entres ahí!

Titubeas.

–¿Por qué no? replicas también en voz baja.

–Yo he estado en más aventuras que tú –dice pomposamente EJ–. Siempre hay algo horrible cuando sales de un pasillo secreto. Siempre. Es una especie de ley de la Naturaleza, como la gravedad o que te sobren piezas cuando vuelves a montar un reloj que habías desmontado antes. No entres ahí o irás con seguridad al 14.

–Pero ¿qué he de hacer entonces? –preguntas.

–Vuelve a mirar el plano y explora otra parte de la aldea. Otra parte que sea más segura –te apremia EJ.

¿Qué es, pues, lo que vas a hacer? ¿Volver al plano de la aldea? Si decides ignorar las palabras de EJ, continúa por el pasillo y pasa al ***86***.

91

¿Qué horrible cadáver emergerá de la tumba abierta? ¿Qué monstruo enmohecido? ¿Qué perverso vampiro? ¿Qué terrible espectro?

–¡Venga, alevín, una mano!

O se trata de un cadáver muy reciente o es el sepulturero. Decides que debe ser el sepulturero, y puesto que se trata de la única alma relativamente normal que has visto en la aldea de Stonemarten (al margen del hecho de que en este momento esté arrastrándose fuera de la tumba), resuelves darle una mano. Y se alza. Es un hombre rollizo y barbudo, con un rostro rojizo y aspecto de marinero, sin mencionar el rastro de ron en su aliento, lo que puede explicar cómo llegó a caerse en la tumba excavada.

–Muchas gracias, jovencito. En mi condición, a un hombre no le resulta muy fácil salir de una tumba. Me llamo Cedric. John Cedric, navegante de los siete mares. A tu servicio. Ex capitán. Ex pirata. En la actualidad retirado como sepulturero.

–Yo soy Pip –dices tú, preguntándote si estará loco.

–Oí hablar una vez de un Pip que acabó con el hechicero Ansalom. No me parece probable que fueras tú, ¿verdad? –y antes de que tengas tiempo de responder, prosigue–. No, claro que no. No importa, si tú te has metido en la aldea de Stonemarten, estarás preguntándote qué le pasa a este lugar. Pues yo te lo diré, dado que has tenido la amabilidad de ayudarme a salir de la fosa. Está maldito, eso es lo que sucede. Hay un par de casitas convertidas en piedra maciza. El banquero local se transformó en un gnomo. El vicario es ahora un fantasma. Todos los caballos escaparon. La mayoría de la gente ordinaria se trocó en monstruos de piedra, petrificados podrías decir. Y empezó a frecuentar el lugar una clase muy extraña de personas. Yo también habría estado en apuros si el ron no me hubiera protegido. Es muy difícil que una maldición afecte a un hombre que lleva ron dentro. Al menos esa es mi teoría.

Sus ojos se enturbian como si la mención del ron hubiera hecho circular de nuevo al licor por todas sus venas.

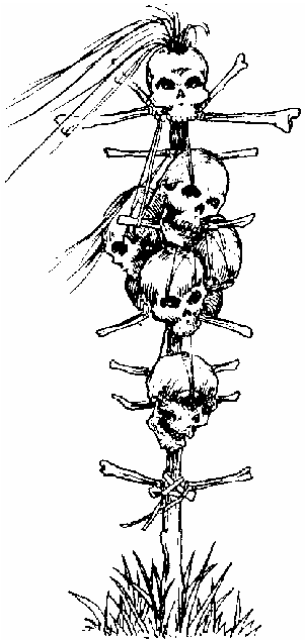
–Quién convirtió en un lugar maldito a este pueblo? –preguntas muy interesado.

Pero ya se desploma por efecto de la bebida. Cuando cae al suelo y rueda lentamente hacia la fosa abierta, oyes que murmura una palabra:

–Dragones...

–¿Dragones? –gritas–. ¿Qué pasa con los dragones?

Pero la única respuesta es un ronquido que llega de la fosa abierta. Mejor será volver al plano y explorar en otra parte del pueblo: aquí no vas a conseguir nada más.



92

Cruzas el umbral y penetras en la niebla. Te vuelves al instante, pero ni siquiera tus fulminantes reflejos son lo bastante rápidos. Ya no queda rastro de la puerta. Das inútilmente vueltas en la niebla. Vueltas y más vueltas durante muchísimo tiempo.

Pasa al ***8***.

93

Este, Pip, muy bien podría ser un gnomo de Zurich. Menuda manera de contar y de volver a contar tu dinero antes de guardárselo cuidadosamente en una bolsa de cuero con una cerradura. ¡Imagínate! ¡Una bolsa con cerradura!

Pero parece resuelto, hay que decirlo en su favor, a cumplir el trato. Te dice que desde luego es posible hallar un camino a la Caverna del Dragón partiendo de la aldea de Stonemarten, y también menciona que no está muy lejos. Todo lo que necesitas hacer es ir a la torre en ruinas del ***30*** y buscar allí cuidadosamente en el suelo una trampilla que conduce a un túnel, el cual a su vez lleva al sendero que te permitirá llegar hasta la Caverna del Dragón. Excitado como te sientes, haces ademán de partir instantáneamente hacia la torre en ruinas. Pero el gnomo te detiene con un gesto.

–Permíteme un consejo –dice–, y esta vez gratis. Puede que te resulte más seguro no ir a la Caverna del Dragón hasta que hayas registrado a fondo la aldea de Stonemarten. Este es un lugar peligroso, como muy bien sé yo, pero en algún sitio hay ocultas una o dos cosas que pueden significar la diferencia entre la vida y la muerte cuando entres en la Caverna. Es decir, *tu* vida y *tu* muerte.

–¿Pero cuáles son esas cosas y en dónde las encontraré? –gritas.

El gnomo menea su cabeza.

–El propio Rey Arturo no tendría bastante oro en el Real Tesoro para pagar semejante información.

Y te saluda cortésmente y se mete en su casita, cerrando la puerta tras él.

Cuando trates de seguirle (como con toda seguridad harás), descubrirás que la puerta, que parece de madera, es en realidad de un metal muy duro, mientras que las ventanas son de un cristal mágicamente resistente que resulta por completo irrompible. La casita resulta tan segura como la caja fuerte de un banco. No tienes más remedio, puesto que el gnomo se niega a salir, que volver a tu plano del pueblo de Stonemarten y decidir si seguirás explorando o si te irás directamente a la torre en ruinas...

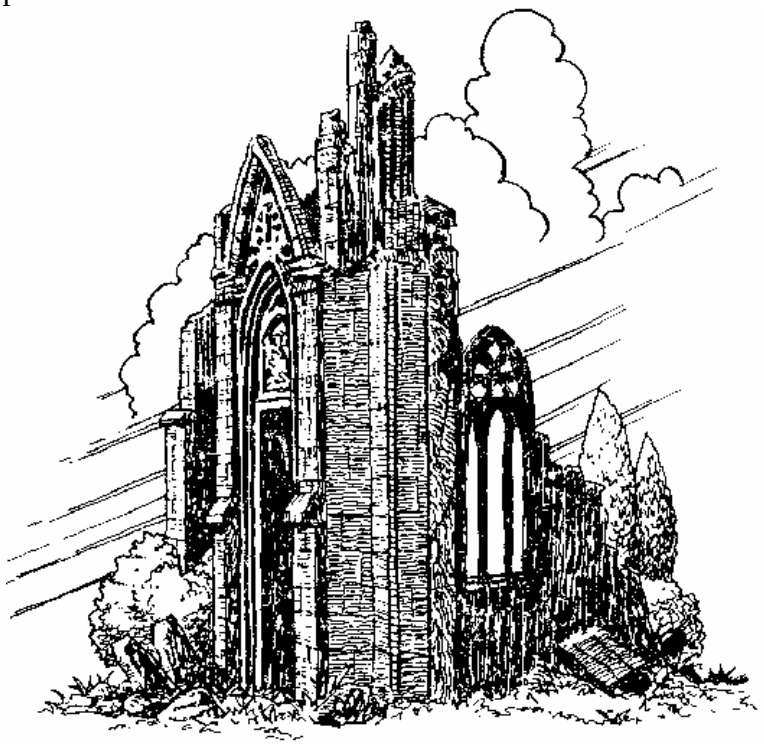
94

Antes de que el Rey Arturo expulsara a los romanos, había un dicho corriente en todo Avalon (que entonces desde luego no se llamaba Avalon) y este dicho afirmaba: «Al vencedor, el botín» (*Ad victor spoilarum*, o algo por el estilo en el original en latín). Es un dicho que puede aplicarse plenamente a ti, Pip, porque has resultado sin duda victorioso en tu enfrentamiento con los morbosos monjes. Así que no pierdas un momento más: entra en la abadía y busca, busca, busca. Lanza dos dados para descubrir qué es lo que encuentras, si acaso hallas algo.

Si sacas 2-4, pasa al ***115***.

Si sacas 5-8, pasa al ***119***.

Si sacas 9-12, pasa al ***106***.



95

A tus espaldas, el árido terreno volcánico. Ante ti, la boca de una oscura, amenazadora y bostezante caverna. En tus fosas nasales, el olor a dragón, a humos sulfurosos y a gas metano. En tu mano (si es que no has perdido el juicio) tu segura espada. En tu mente, el recuerdo de tus sortilegios.

Aquí es, Pip. Este es el lugar que has estado buscando durante tanto tiempo, el sitio por el que arriesgaste la vida para hallarlo. Si aquí hubiera trompeteros lanzarían a los cielos una fanfarria triunfal, aunque quizás sea mejor que no los haya, porque lo último que necesitarías en este momento es una estampida de dragones, de bronce o de lo que fuere, alarmados por una trompetería.

Te adelantas subrepticiamente, bien alerta los sentidos, latiéndote con fuerza el corazón. En tu mente se agolpan las preguntas. ¿Estará realmente oculto aquí el dragón de bronce? Así parecía creerlo Merlín, pero pudiera estar equivocado. ¿Cuántos dragones más encontrarás? En Avalon todo el mundo sabe que esta caverna es el hogar de gran número de estos monstruos. ¿Qué más puede haber en este laberinto de túneles subterráneos, pasillos, cuevas y grutas en donde estás a punto de entrar? Las leyendas hablan de criaturas tan horribles que pueden vivir sin que les perturben los exhaladores de fuego, seres tan terroríficos que incluso los dragones los dejan en paz.

Suficiente para amedrentar a cualquiera que no posea el más valeroso de los corazones. Y como tú lo tienes, Pip, para gloria tuya eterna das un paso firme hacia adelante y...

Pasa al ***108***.

96

¡No, pues claro que no! Es alguien a quien tú recuerdas de tu aventura en el Castillo de las Sombras del hechicero Ansalom. La última vez que le viste fue en la corte del Rey Arturo, revestido de todas sus galas y luciendo las insignias de su rango. Y la vez anterior fue cuando se perdió en los bosques que se extienden antes de llegar al Castillo de las Sombras, bravamente resuelto a hacer algo con el hechicero Ansalom, si conseguía llegar a encontrar la salida. Un hombre que merece respeto, como todos los verdaderos reyes, pero alguien, Pip, que ladra más que muerde.

–¿El rey Pellinore? –preguntas– ¿Es Su Majestad?

–¿Cómo? –pregunta este guerrero de negra armadura–. ¿Cómo? ¿Qué? ¿Qué? ¡Por Júpiter! Yo te conozco, ¿verdad? El joven Pip, el intrépido aventurero, ¿no es así? ¿Cómo?

–Bueno, no sé. Eso de intrépido... –dices modestamente.

–¡Tonterías! Todavía siguen hablando en todo el país acerca de tu última hazaña. Incluso se han enterado los escoceses, y ya sabes lo que tardan siempre en saber algo. No me sorprendería si llegara a conocerse en Irlanda dentro de un año o dos. Bien, Pip, ¿y qué te ha traído por esta tierra dejada de la mano de Dios?

–Voy en busca de la Caverna del Dragón –le dices–. Estaba siguiendo un mapa que trazó Merlín y que me condujo hasta aquí.

–No pongas mucha fe en los mapas de Merlín –observa Pellinore–. Yo también seguía uno de los suyos cuando me vi perdido buscando al hechicero Ansalom.

–¿No sabrá por casualidad en dónde está la Caverna del Dragón? –preguntas.

–Me temo que no, mi joven amigo. A decir verdad, me costaba tanto averiguar la manera de salir de este lugar que he encargado una casita en donde vivir hasta que consiga hallar el camino adecuado. Pero he encontrado una cosa que puede ayudarte.

Y de la manga de su armadura extrae un pergamino enrollado.

–Es una descripción de la propia Caverna para que veas qué clase de lugar es. Puede que te resulte útil para que te enteres con lo que te enfrentas, si consigues llegar hasta allí.

Y dicho esto, te entrega el pergamino.

Para leerlo, pasa al ***101*** y luego examina tu plano de la aldea de Stonemarten con objeto de continuar la exploración.

97

¿Te sientes mejor ahora, Pip? Desde luego así debería ser. Parece que tu cuerpo robusto y joven no es sólo apuesto, bien proporcionado, musculoso y de excelente aspecto, sino que además resulta inmune a este tipo específico de veneno. De todos modos, deberías tener cuidado y no comer tantos pastelillos de compota, porque de lo contrario engordarás.

Ahora vuelve al plano y sigue la exploración del pueblo de Stonemarten. Con más cuidado esta vez.

98

Este corredor –según todas las apariencias una fisura natural en la roca– da vueltas y más vueltas, se ensancha, luego se estrecha, hasta que llegas a perder casi por completo el sentido de la orientación. (Aunque tu experiencia te señala que, en términos generales, se extiende hacia el noroeste.) Por último, el pasillo se estrecha tanto que te ves obligado a avanzar de costado.

Prosigues encogido los últimos metros hasta que, como un corcho de una botella, sales a otra caverna, más grande que la de la entrada. Por esta caverna marcha un grupo de humanoides diminutos, feos y cabezones, cada uno armado con una espada y protegido por una cota de cuero. No dudas ni un instante que te has topado con una banda de enanos de las rocas. Existe un segundo pasillo que sale de esta caverna hacia el norte. Es bastante más

ancho que por el que viniste. ¿Pero cómo llegar hasta allí?

Tu sortilegio de invisibilidad puede funcionar aquí. Si echas los dados y tienes éxito, podrás pasar inadvertido junto a los enanos y salir por el pasillo septentrional al ***99***. Pero recuerda que este sortilegio sólo puede ser empleado una vez y que quizás lo necesites más tarde.

Puedes tratar de presentarte y confiar en convencer a los enanos para que te dejen pasar. Si es así, pasa al ***103***.

Quizás quieras jugar con tus probabilidades de hacerles pedazos. Hay seis enanos en total. Cada uno tiene 10 PUNTOS VITALES. No te han visto, así que puedes asegurarte el primer golpe contra uno de ellos. Pero los otros te responderán sucesivamente antes de que tú puedas lanzar un segundo golpe. Hacen blanco si sacan 6, con 2 puntos de daño adicional por su espada. Su cota de cuero, que no es muy buena, absorberá sólo 1 punto del daño que en cada ocasión les inflijas. Echa los dados a ver si tienes suerte. Si matas a los enanos, puedes ir al ***99***. Si te matan, al ***14***.

99

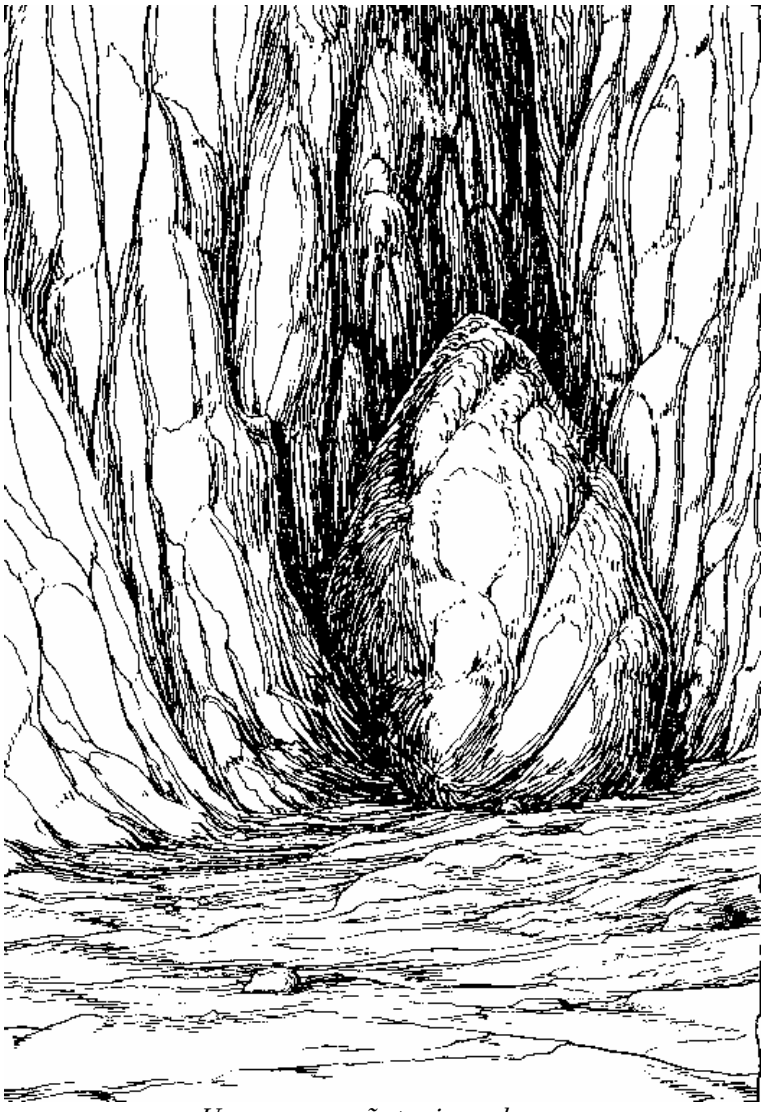
El corredor, que parece como si se utilizara muy a menudo, llega al cabo de unos doscientos metros a una vasta caverna notable principalmente por el hedor casi insoportable que procede de allí. Tu antorcha muestra pronto la causa de semejante olor: en el centro de la caverna se apila estiércol de dragón. Echas al instante mano a la empuñadura de la espada, pero una rápida inspección te convence de que por el momento no hay dragones a la vista. Desde el centro de la cueva (justo al lado del montón de estiércol) distingues tres salidas.

La del oeste te llevará al ***98***.

La del norte te llevará al ***105***.

La del este se halla casi totalmente bloqueada por una gran peña. Si deseas probar esta dirección, lanza dos dados con objeto de averiguar si tienes fuerza suficiente para mover la peña. Si sacas 2-6, no se moverá, o sea que has de elegir otro camino. Si sacas 7-12, aunque es pesada, consigues desplazarla lo suficiente para pasar de lado, en cuyo caso vete al ***102***. Nota: si deseas emplear aquí una de tus inapreciables Bolas de Fuego, en un instante la peña se trocará en polvo, permitiéndote pasar al ***102***.

Si antes de salir de la caverna decides hurgar en el montón de estiércol de dragón (que idea tan repugnante), pasa al ***111***.



Una enorme peña te cierra el paso.

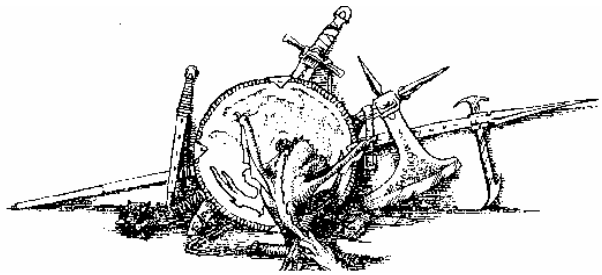
100

Has conseguido un ligero dolor de estómago, Pip. Pero se está agravando. Quizás no debieras haber devorado tantos pastelillos de compota. O de las tortas. ¡O quizás... quizás esos dulces estaban envenenados!

¡Ay! ¡Estaban envenenados! Puedes sentir el veneno, agitándose dentro de tu cuerpo, invadiendo cada célula y cada fibra. Esto no tiene gracia. Lanza los dados y averigua si has de ir al terrible 14.

Si sacas 2-6, pasas al ***97***.

Si sacas 7-12, pasas al ***109***.



101

«Sepan todos los aventureros que yo, Etelberto, monje guerrero y leal súbdito de Arturus Rex, hijo de Uther Pendragon y legítimo soberano feudal del Reino de Avalon, por la

presente testifico en verdad que yo, el dicho Etelberto, llegué por la gracia de Dios y la fortaleza de mi brazo al lugar que los hombres llaman Caverna del Dragón y me aventuré adentro una cierta distancia. Pronto habré de aventurarme de nuevo por ese terrible lugar con riesgo de mi cordura y de mi propia vida y por eso escribo este pergamino, para que, si perezco, pueda servir de ayuda a cualquiera que llegue tras de mí a este lugar maldito.

»Primeramente hay que aproximarse cruzando un árido terreno volcánico, cercado por farallones, de forma tal que sólo dos caminos quedan abiertos al viajero. Uno conduce a la Caverna, el otro a una muerte segura. Evitad el camino más obvio y llegaréis a la Caverna.

»La misma Caverna es inconfundible por razón de su tamaño y de su hedor, que es la peste del azufre y del aliento de dragón. Podréis aventuraros con razonable seguridad en el interior de la primera caverna, porque el nido de los dragones se halla mucho más abajo, en el laberinto maldito, y poco es aquí lo que hay salvo los mondos huesos de los que perecieron. Desde la primera caverna descubrirás que podéis elegir entre varios caminos. Ninguno es seguro, porque todos conducen a una maraña de pasillos y túneles abiertos en remotos tiempos a través de la roca viva hasta llegar a las entrañas mismas de la Tierra.

»Se ha dicho que, amén de los dragones, duermen en el laberinto extrañas criaturas y yo he descubierto que es cierto. Quizás algunas de esas especies sean pacíficas; no puedo decirlo porque de las que yo me topé ninguna hubo que no fuera peligrosa. Hay aquí cosas de las que los hombres hablan en susurros, cosas de las que los sabios e instruidos dicen que son un mito. Pero no son mitos y yo lo afirmo y atestiguo, porque las he visto con mis propios ojos y he luchado contra ellas con mi espada y mis exorcismos. Por mi conocimiento digo que hay una raza de enanos, un clan de jorobados también diminutos, una inmunda criatura parecida a un hombre pero con la cabeza de un toro, una mujer serpiente y un espíritu gimiente que puede arrebatar la vida de un aventurero tan sólo con tocarle una vez. Rezo para que no os topéis con ninguno de esos monstruos, porque yo me encontré con ellos y sólo por la gracia de Dios pude escapar con vida. Quizás haya otros. No lo sé, aunque sospecho que existen. Tal vez los descubra cuando vuelva a aventurarme allá adentro.

»Estas criaturas comparten el escondrijo del dragón, rehuyendo a los grandes exhaladores de fuego. Los propios dragones duermen en los niveles inferiores, aunque existe siempre el peligro de que uno o más circulen por los corredores para salir de la Caverna. Desde luego éste es un peligro menor, porque cuando desean alimentarse o aparearse normalmente vuelan hacia las alturas, saliendo por una gran chimenea natural hasta lo alto del farallón.

»Pero si evitáis a los dragones en los corredores, no los evitaréis en los niveles inferiores. Allí pululan como hormigas, en número muy superior a lo que se sospecha en Avalon. Avanza en silencio y con cuidado, bravo aventurero. Yo quizás no viva para narrarte mi propia aventura, pero rezo para que tú puedas contar la tuya. Si triunfas, recuérdame en maitines y en vísperas en aras de la ayuda que te he prestado con este pergamino. Y firmo con mi nombre.

Etelberto, monje y guerrero.»

102

El corredor te conduce sin contratiempo a una cueva pequeña y aparentemente vacía. Estas son las salidas:

Sur al ***108***.

Noroeste al ***99***.

Este al ***112***.

¡Percibes un revoloteo por el rabillo del ojo! Giras en redondo pero allí no hay nada. Otro revoloteo. Vuelves a girar. Y tampoco nada. Algo te toca en el brazo izquierdo y te lo hiela hasta el hueso. Durante un brevísimo instante ves los ojos relucientes y etéreos de un espectro. Luego la criatura desaparece al punto.

¿Un espectro? Esas cosas son fatales. Y sólo pueden ser combatidas con sortilegios; las armas físicas no les ocasionan daño alguno. El espectro está atacándote, Pip. ¡Ese simple toque te ha costado 10 PUNTOS VITALES! (Si te mata, pasa al ***14***.) ¡Has de emplear tus sortilegios! El espectro tiene 25 PUNTOS VITALES. Volverá a atacarte con éxito si al tirar los dados saca 6 puntos o más, añadiendo 3 puntos en cada golpe por el toque.

Si matas al espectro puedes elegir la salida.

Si el espectro te mata, pasa al ***14***.

103

Lanza dos dados:

Si sacas 2-9, los enanos, una banda agresiva, se niegan a razonar. Vuelve al ***98*** y reconsidera tus opciones.

Si sacas 10-12, los enanos te dejan pasar. Pasa al ***99***.

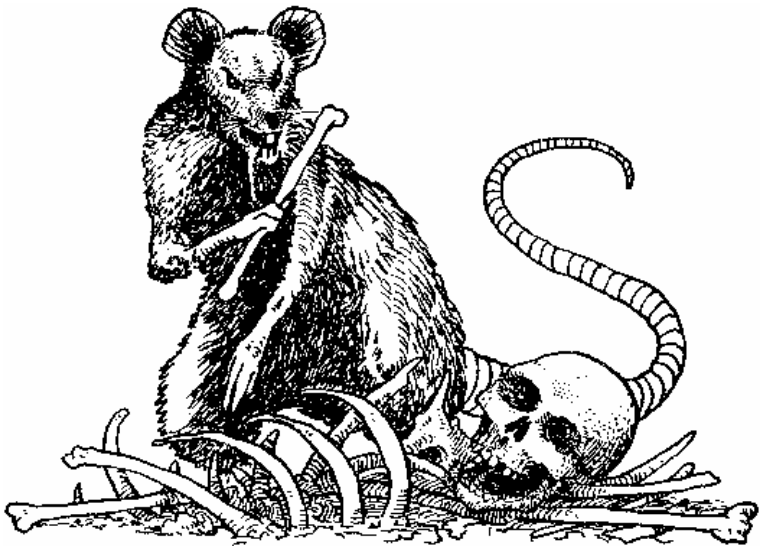
104

Se oyen crujidos entre el grano. Crujidos *fuertes.* ¡Caramba, si son ratas! Debe haber centenares a juzgar por el ruido. No, nada de centenares. ¡Sólo una! ¡Y del tamaño de un alano irlandés! Te observa un instante con ojos relucientes y hace rechinar unos dientes como dagas. ¡Cuidado, Pip, se lanza contra ti! ¡Echa rápidamente los dados para averiguar si puedes asestarle al instante un mandoble!

La lobuna rata irlandesa tiene nada menos que 25 PUNTOS VITALES y conseguirá alcanzarte tan sólo con que saque 5 puntos o más. Su mordedura produce un daño adicional de 2 puntos.

Si la rata te mata, pasa al ***14***.

Si matas a la rata, vuelve a tu plano de la aldea de Stonemarten, explorando algún otro sitio. Pero CUIDADO: la mordedura de la rata transmite enfermedades, así que, si ha logrado morderte una sola vez durante la pelea, debes curarte antes de abandonar el pueblo, puesto que de otra manera morirás. Busca cuidadosamente en todas las casitas. En algún lugar tiene que haber almacenadas pociones curativas.



105

Te encuentras cerca de la entrada de otra caverna. Sin embargo, existe un paso lateral a tu derecha.

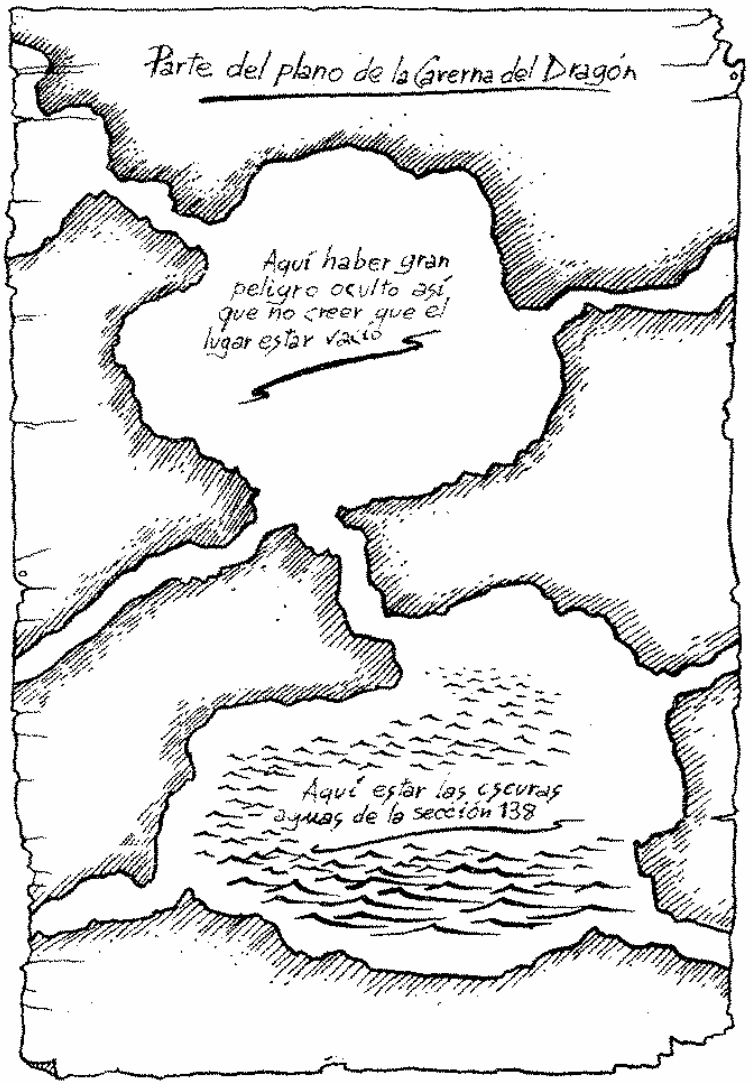
Para entrar en la caverna, pasa al ***114***.

Para seguir por el corredor a tu derecha, pasa al ***120***.

106

¡Qué hallazgo! ¡Qué hallazgo! ¡Es un plano de la Caverna del Dragón! Al menos es parte de un plano. Cuando llegues (si es que llegas) a la Caverna podrás atenerte a este plano para que te ayude a encontrar el camino. No indica la entrada, pero muestra una parte del laberinto; así que podría salvar tu vida.

El mapa aparece en la página siguiente. Después de dejar esta Sección podrás atenerte a él en cualquier momento. Ahora vuelve a tu plano de la aldea de Stonemarten y prosigue tus exploraciones.



107

El interior de la cripta está tapizado de terciopelo negro en un estado notablemente bueno. El piso, los muros y el techo son del mejor mármol blanco. En el centro del piso se alza un pequeño estrado y sobre éste un ataúd de ébano con brillantes herrajes de bronce. El estrado muestra la siguiente inscripción:

Con fatigas has caminado
Y casi la esperanza perdida.
Pero ahora hasta aquí has llegado
Con el último aliento de tu vida
Confías hallar tu suerte
O la muerte.

Gimes para tus adentros ante la categoría de estos versos (al tiempo que recuerdas que si su autor es verdaderamente el Diablo poético habrás de cuidar de elogiar su poesía cuando despierte). Te subes al estrado. Y claro está, sobre la tapa del féretro hay una placa de bronce que muestra la siguiente inscripción:

Para despertar al diablo, di en voz alta la respuesta a este enigma.

¿CUAL ES LA DIFERENCIA ENTRE UN PATO?

Di ahora en voz alta tu respuesta.

Si respondes: «Qué enigma tan estúpido», pasa al ***116***.
Si respondes: «No lo sé», pasa al ***121***.
Si respondes: «Cada una de sus patas es igual», pasa al ***122***.

108

Te encuentras en una reseca caverna natural por cuyo suelo aparecen esparcidos huesos y cráneos, muchos de animales, algunos humanos y varios de seres a los que no reconoces inmediatamente. Nada se mueve aquí. Sólo percibes el silencio. Hay tres aberturas en la pared septentrional de esta primera caverna. ¿Cuál elegirás?

Abertura de la izquierda: pasa al ***98***.
Abertura de la derecha: pasa al ***99***.
Abertura del centro: pasa al ***102***.

Y sólo una cosa más, Pip. Los corredores a los que conducen las aberturas son estrechos. Cuando los examinas a la vacilante luz de tu antorcha advierte que dan vueltas y más vueltas. En el fondo de tu corazón sabes que ésta es quizás la decisión que determinará tu destino. Porque en esta parte de tu aventura no existe posibilidad de retroceder. Adelante. ¡Hacia la gloria... o la muerte!

109

Te retuerces en la agonía, Pip. Estás irremediablemente envenenado.
Pasa al ***14***.

110

Infeliz. Los monjes han dado buena cuenta de ti. ¿Quieres conocer los detalles sangrientos? Imagino que no. Sencillamente, pasa al ***14***.

111

¡Has encontrado un anillo! Encaja perfectamente en un dedo de tu mano izquierda. Lo peor es que ahora que lo has probado, no puedes sacarlo. Y te cosquillea ligeramente.

Un cosquilleo. ¿Te preguntas lo que *significa* realmente? Pero ahora no importa eso. Pasa al ***99*** y decide a dónde irás desde allí.

112

El pasillo se ensancha de repente y te ves en la orilla rocosa de un vasto lago subterráneo.

No hay ningún camino en torno de estas aguas quietas y oscuras. Pero al menos, amarrada a tan sólo unos metros de ti, hay una barca de remos, deteriorada y que hace agua.

Si en esta aventura has descubierto anteriormente que sabes nadar puede que prefieras cruzar el lago a nado. (Si ignoras si sabes nadar, no corras ese riesgo.) Para intentar la natación, pasa al ***123***.

Si quieres arriesgarte a ir en la barca de remos (aunque parece que hace mucha agua),

pasa al ***117***.

113

Tras contar tu dinero con mucho cuidado el gnomo te dice que hay dos salidas de la aldea. Dos de las casitas tienen puertas traseras y por cada una de esas puertas traseras podrás atravesar la empalizada.

–¿Pero qué casitas? –preguntas.

–Eso te costará 500 monedas de oro más –replica el tramposo gnomo.

–¡Ni hablar! –exclamas al tiempo que con un gesto amenazador comienzas a desenvainar la espada.

–¡Claro, ni hablar! –replica el gnomo–. Sólo bromeaba. ¿Es que no sabes aguantar una broma?

–¿Qué casitas? –inquieres de nuevo, hoscamente.

–Sí, sí, las casitas ***38*** y ***43***. Cualquiera de las dos.

Y dicho esto se mete en su casa y echa el cerrojo a la puerta.

Vuelve a examinar tu plano de la aldea de Stonemarten y pasa a donde quieras. (O, posiblemente, a donde te pluguiere, como dicen en esta época.)

114

¡Qué cueva tan pequeña y tan abominable! Un techo bajo, sin salidas y todo el lugar rebosante de una especie de asquerosos hongos. Malolientes, repugnantes... hongos.

¡Incluso en este mismo instante un hongo se abre camino por tu pierna, devorándola!



Un hongo te come la pierna.

¡Corre, Pip! Demasiado tarde. ¡Tu pierna cae al suelo! El hongo te devora ahora la cabeza.

Pasa al ***14***.

115

¡Qué hallazgo! ¡Qué hallazgo! Has descubierto un pergamino. Y esto es lo que dice:

«Sépase que yo, Etelberto, monje, guerrero y súbdito leal de Arturus Rex, hijo de Uther Pendragon y legítimo soberano feudal del Reino de Avalon, he llegado hasta aquí, por la gracia de Dios y la fortaleza de mi brazo, en búsqueda del lugar que los hombres llaman la Caverna del Dragón.

»Y sépase que yo, tras haberme visto atrapado durante varios meses en el pueblo maldito de Stonemarten con su perniciosa magia y otros peligros, he descubierto una ruta que desde allí conduce directamente, según creo, hasta la entrada de la Caverna del Dragón.

»Y en consecuencia tomo mi pluma y escribo lo que sé por si perezco en mi búsqueda y para que pueda ser de pequeña utilidad a cualquier bravo aventurero que me siga. La ruta, dicho sencillamente, es como sigue:

»Primero hay que ir a la torre en ruinas y allí buscar diligentemente una entrada. Una vez hallada la entrada, hay que penetrar y luego proseguir buscando diligentemente. Entre los cascotes, medio enterrada, hay una podrida trampilla de madera. Al abrir ésta aparecerán unos escalones. Pero no temas, desciende y prosigue adelante. Pronto saldrás a la luz del día, en un áspero lugar cubierto por la lava endurecida y enmarcado por farallones. Este, como atestiguo, es el camino a la Caverna del Dragón. Recordadme en maitines por este pequeño servicio. Firmo con mi nombre.

Etelberto, monje y guerrero.»

Ahora vuelve a tu plano de la aldea de Stonemarten y explora más o sigue las direcciones marcadas en el pergamino.

116

Al instante la tapa del féretro se alza con estruendo y con alarmante velocidad salta afuera una figura mortalmente pálida, vestida de frac y envuelta en una negra capa. Sus ojos son r osados y sus dientes de la mandíbula superior montan sobre el labio inferior. Por si fuera poco, parece enfadado.

–¿Así que estúpido? –grita el Diablo–. Y supongo que también me dirás que es estúpida mi poesía.

–¡No, no! –protestas recordando la terrible reputación de este diablo si alguien deja de alabar sus execrables poesías–. Yo soy el más ferviente y devoto admirador de sus poemas. ¡Creo que usted es uno de los grandes poetas de todos los tiempos del universo conocido, muy superior desde luego a bardos de inferior categoría como Shakespeare, Milton, Keats, Shelley e incluso William MacGonigle!

El diablo parece un tanto apaciguado tras oír esto, aunque en sus ojos aún subsiste un peligroso brillo.

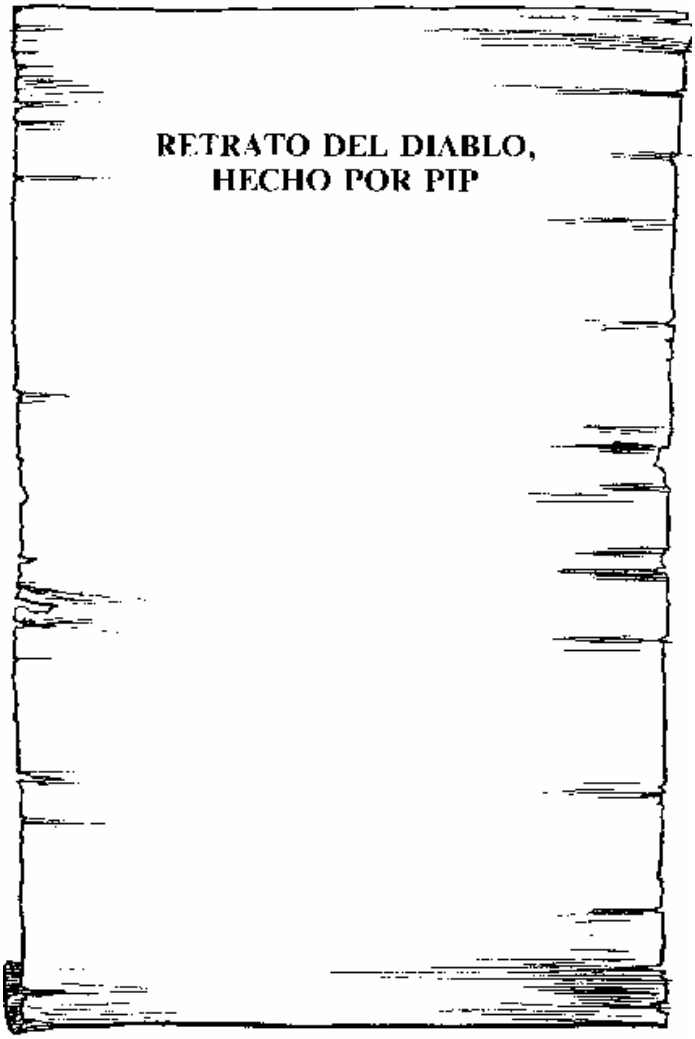
–Muy bien –dice–. Te perdonaré, pero sólo con una condición...

–Con cualquier condición, poético Diablo –proclamas audazmente, dispuesto a afrontar el peligro con tal de congraciarte con esta criatura peculiar (pero indudablemente mágica).

–Tienes que hacerme un retrato –dice el Diablo con presunción–. Emplea esto...

Y te entrega un pergamino en blanco.

Será mejor que te pongas a trabajar en el retrato, Pip. Emplea tu imaginación para crear un diablo que merezca estar colgado en el museo. O en un cementerio.



Cuando lo hayas acabado pasa al ***127***.

117

Subes a la barca de remos y extraes éstos del sucio charco de agua que cubre el fondo de la embarcación. Sujetas los remos a las chumaceras y te alejas de la orilla. Las oscuras aguas se tragan la luz de la antorcha que has asegurado en la proa, de tal manera que pareces estar remando a través de una interminable noche. Empiezas a remar con más fuerza para cruzar el lago antes de que esta bañera se hunda, porque a través de muchos agujeros penetra el agua que ya cubre tus pies. Lanza los dos dados para averiguar si podrás conseguir tu propósito.

Si sacas 2-4, pasa al ***124***.

Si sacas 5-12, pasa al ***132***.

118



El temible Caballero Negro de Avalon.

Rápidamente hurgas entre tu impedimenta a la búsqueda de un guante. No encontrando ninguno, te apoderas del guantelete de metal que hay sobre la mesa de la casita. A toda velocidad lanzas el guantelete contra la visera del Caballero Negro, retándole de este modo a singular combate.

–¡Eh, quieto! –exclama el Caballero Negro–. ¿Pero qué es lo que estás haciendo?

–¡Estoy retándole a singular combate! –replicas mientras tu mano arde ya en deseos de empuñar la espada.

–¿Y por qué quieres hacer eso?

–Porque –dices– usted es el temible Caballero Negro de quien los hombres hablan en susurros como el caballero más malvado del reino, y yo deseo desembarazar a Avalon de su apestosa presencia.

–No seas ridículo –manifiesta el Caballero Negro–. Yo soy el rey Pellinore.

Dicho lo cual se despoja de su celada y lo demuestra.

¡Qué patinazo! ¡Vaya manera de equivocarse! El Rey Pellinore es uno de los amigos más leales del Rey Arturo. Si no te hubieses precipitado tal vez podría haberte ayudado. Pero tal como han ido las cosas lo único que cabe hacer es salir del aprieto con una reverencia, lisonjearle, adularle y pedir disculpas de mil formas mientras abandonas la casita y vuelves a tu plano de la aldea de Stonemarten para explorar alguna otra parte.

119

Nada. No encuentras nada en absoluto. Ya está bien de estúpidos dichos romanos acerca del vencedor y los botines. *Nihil ad Victor,* como solían decir los romanos más listos: el vencedor no consigue nada.

Retorna murmurando a tu plano de Stonemarten y explora alguna otra zona.

120

El pasillo se extiende hacia el este durante un trecho y luego se desvía, primero hacia el nordeste y más tarde, cada vez más bruscamente, hacia el norte. Captas un extraño olor, un poco como el del ganado de la granja de tus padres adoptivos, pero más punzante y de alguna manera extrañamente amenazador. Sin embargo sigues adelante. Pip no es un aventurero por casualidad. ¿Qué importancia tiene un poco de peligro entre amigos? Quien titubea está perdido. Adelante, no importa...

Mientras estos bobos pensamientos vagan por tu mente llegas al final del pasillo y pasas directamente a otra caverna. Aquí hay una salida en la pared septentrional, otra en la oriental y en el suelo, a cinco metros delante de ti, tres grandes cofres de goznes de bronce y una arqueta que hace juego. Sería un lugar interesante y sorprendente para explorar a placer si no fuera por un detalle. Entre los cofres y tú (por no mencionar las dos salidas) hay una figura de dos metros de altura, grandes músculos y que empuña una espada. Claro que precisamente ahora no miras a la espada, por amenazadora que pueda ser: estás observando la cabeza de la figura que, increíblemente, es la de un toro. ¡Has entrado en la cueva del MINOTAURO!

–¡Alto! –muge el Minotauro, rascando curiosamente el suelo con su pie derecho–. ¡NADIE PASA POR AQUI!

–¡No me chilles, estúpido monstruo! –replicas bravucón, aunque la procesión vaya por dentro–. No vengo a pelear contigo. Simplemente estoy tratando de buscar al Dragón de Bronce.

–¿Tú? –resopla el Minotauro–. ¿Un tipejo como tú buscando al Dragón de Bronce?

–Yo no soy ningún tipejo –respondes con altivez–. Me llamo Pip. ¿No has oído hablar de mí?

El Minotauro menea su enorme cabeza, resoplando.

–No puedo decir que haya oído tu nombre.

–Entonces –dices– quizás hayas oído hablar del hombre que me envió, Merlín, el mago más importante de todo Avalon.

–¿Merlín? Creí que ya se había muerto de viejo.

–Pues está muy vivo –replicas velozmente, según el principio de que siempre es mejor charlar que pelear, sobre todo cuando te enfrentas con alguien de apariencia tan temible como el Minotauro.

–¿Y le conoces? ¿Personalmente? Claro.

El Minotauro deja de rascar el pie con el suelo.

–¿Crees que podrías convencerle para que me arreglara la cabeza?

–¿Qué te pasa en la cabeza? –le dices, preguntándote si será que le duele.

–Tiene la forma de la cabeza de un toro –señala el Minotauro–. ¿No te has dado cuenta?

–Bueno, sí... –reconoces.

El Minotauro se sienta en uno de los cofres y apoya su espada contra una rodilla. La enorme cabeza de toro pende lastimosamente.

–La mayoría de las personas se fijan –comenta y luego alza la vista–. ¿No creerás que yo nací así, verdad?

Y antes de que puedas responder, prosigue:

–Claro que no. Yo era un niño perfectamente normal. Bien parecido, como tú. Vivía en Atenas, un pueblecito griego del que quizás hayas oído hablar. Creo que mi cabeza se puso así porque comí demasiadas hamburguesas. No estoy completamente seguro, pero es la única explicación que se me ocurre. Todos mis amigos me abandonaron y el rey de Creta fue lo

suficiente bueno conmigo como para darme durante cierto tiempo un empleo de guarda en su laberinto. Pero me pagaba una miseria y tuve que dejarlo para venir a esconderme aquí. ¿Crees que Merlín podría curarme.

–Estoy seguro –dices–. Se le da muy bien cambiar la forma de las cosas.

–Si pudieras conseguir que lo hiciese –señala el Minotauro– te estaría eternamente agradecido.

–¿Me dejas pasar sano y salvo por tu cueva? –preguntas precavidamente.

–No puedo. Cualquiera que llegue hasta aquí tiene que luchar conmigo, es una tradición. Pero podemos librar una pelea formularia. Ganará el primero que arrebate al otro 10 PUNTOS VITALES. Si tú ganas, puedes pasar. Incluso te dejaré que mires en estos cofres por si encuentras algo útil. Si pierdes, tendrás que volver directamente a ver a Merlín y encargarte de que me arregle la cabeza. ¿Qué te parece?

–¡Me parece muy bien! –replicas (con un cierto alivio)–. ¿Peleamos ya?

–¡Sí, vamos! –dice el Minotauro excitado, poniéndose en pie de un salto.



El Minotauro se pone en pie de un salto.

Lanza los dos dados para decidir el resultado de la pelea. El Minotauro necesita un 6 para alcanzarte, exactamente igual que tú, puesto que ésta es una pelea a puñetazos. El primer lanzamiento determina quién es el que asesta el primer golpe.

Si ganas, pasa al ***126***.

Si pierdes, pasa al ***133***.

121

Al instante la tapa del féretro se alza con estruendo y con alarmante velocidad salta afuera una figura mortalmente pálida, vestida de frac y envuelta en una negra capa. Sus ojos son rosados y los dientes de la mandíbula superior montan sobre el labio inferior. Por si fuera

poco, parece enfadado.

–¿No lo sabes? –chilla el Diablo–. ¿Qué clase de respuesta es esa? ¡Todo el mundo sabe que cada una de sus patas es igual!

Y dicho esto cierra de golpe la tapa del féretro. Por mucho que te esfuerces no conseguirás que vuelva a asomar.

Vuelve a tu plano de la aldea de Stonemarten y explora alguna otra zona.

122

Al instante la tapa del féretro se alza con estruendo y con alarmante velocidad salta afuera una figura mortalmente pálida, vestida de frac y envuelta en una negra capa. Sus ojos son rosados y los dientes de la mandíbula superior montan sobre el labio inferior. Incluso cuando sonríe, como ahora.

–¡Bien hecho, mi querido y valiente visitante! ¡Bien hecho! Yo no podría haber descifrado mejor ese enigma. Claro está que lo hubiera hecho rimando. Así:

Era el enigma de la esfinge alada:
¿Cuál es la diferencia entre un pato?
Que tenía que sacarme de la nada.
Así que soy exacto
Y llego pues al final,
Miro a la esfinge sin recato
Y replico que cada pata es igual.

–¿Qué tal? –pregunta el Diablo, a quien le brillan los ojos–. ¿Qué te parece mi poética respuesta?

–¡Magnífico! –barbotas, recordando que al Diablo le gusta que le alaben sus versos–. Creo que las alusiones mitológicas resultan especialmente oportunas.

–Sí –dice el Diablo, evidentemente complacido–, también me lo pareció a mí. Ahora, como he visto que eres una persona de gusto y de excelente criterio, permíteme que premie tu inteligencia.

Dicho lo cual extrae de un bolsillo de su frac una pequeña cajita de plata para rapé.

–¿Tomas rapé? –pregunta.

Niegas con la cabeza.

–Espléndido –asiente el Diablo–. Un hábito sucio y muy insano. Sin embargo, puedes hacer una excepción con *este* rapé. No está elaborado con tabaco, sino con artemisa molida y bendecida por un vicario de la Comunión Anglicana. Eso le proporciona unas sorprendentes virtudes curativas. Toma un pellizco cuando te sientas débil y echa dos dados dos veces. La suma total lograda será el número de PUNTOS VITALES que has recobrado hasta el límite de tu máximo natural, Pero solamente podrás emplear el rapé una vez en cada Sección; de otro modo irías directamente al ***14***. ¿Entendido? Bien. Ahora ponte en camino, audaz aventurero, porque hace frío y yo debo volver a mi féretro antes de que coja un catarro y empiece a toser.

Y dicho esto cierra de golpe la tapa del féretro dejándote con la cajita del rapé curativo.

Retorna a tu plano de la aldea de Stonemarten y sigue explorando. ¡Y no pierdas la cajita de rapé! En realidad, apunta que la tienes.

123

Cuidadosamente te quitas tus prendas, haces un lío con ellas y te arrojas a las heladas aguas del lago subterráneo ante las mandíbulas de un pez muy grande que acecha en las profundidades.

Esto puede resultar muy peliagudo. La fiel EJ se halla metida en el lío de ropa, así que has de tratar de estrangular al pez con las manos (o dejarle sin sentido de un golpe, o cualquier otra cosa que se te ocurra). Sólo tiene 10 PUNTOS VITALES, lo que no parece

demasiado peligroso, pero el problema es que tú estás *bajo el agua.* Eso significa que tendrás que deshacerte del pez en tres asaltos, ya que de otro modo te ahogarás. Mientras tanto el pez estará mordiéndote, lo que no será nada bueno para tus PUNTOS VITALES.

Si consigues aturdirle de un golpe o matarle, pasa al ***124***. En caso contrario siempre te queda el ***14***.

124

Tus brazos son fuertes, Pip. O quizás ha sido cosa de suerte. ¡De cualquier manera, lo has conseguido! Tras cruzar el suelo de la caverna llegas a la entrada de un pasillo que se orienta hacia el este.

Entra en el pasillo y vete al ***130***.

125

Pasa al ***10***.

126

–Bueno –dice el Minotauro (un tanto jadeante tras la pelea)–, ahora que hemos zanjado así la cuestión, será mejor que hurgues entre mis pertenencias. Eso es tradicional, ya sabes. Al vencedor, el botín, como solía decirme el joven Julio César antes de que mi cabeza se pusiera como ves y dejáramos de hablarnos.

Pero convendrá que te prevenga. Está todo dispuesto de tal manera que sólo puedes mirar en dos. Una vez que lo hayas hecho, los otros desaparecerán. Compré un poco de magia para proteger mi impedimenta, compréndelo; lo que ocurre es que no sé como quitarla, así que habrás de aceptarlo tal como está. Lo siento. Aquí hay tres cofres y una arqueta. Puedes mirar en dos cualesquiera. Elige.

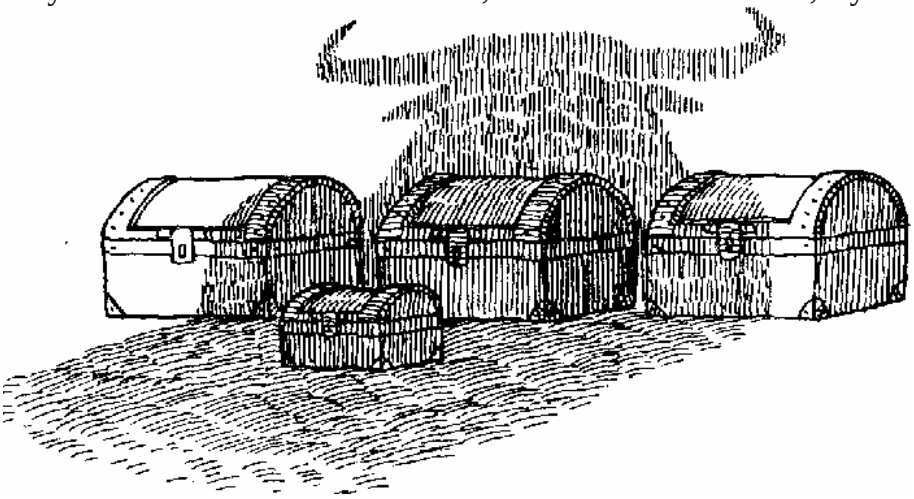
Miras de un cofre a otro. Los tres parecen idénticos. La arqueta, aunque mucho más pequeña, tiene esencialmente la misma forma.

–¿Puedes decirme lo que contienen? –preguntas al Minotauro.

Pero él mueve negativamente su enorme cabeza de toro.

–La tradición, ya sabes... –explica entristecido.

Como no hay manera de diferenciar los cofres, vamos a denominarlos 1, 2 y 3.



Si abres los cofres 1 y 3, pasa al ***135***.
Si abres los cofres 1 y 2, pasa al ***140***.
Si abres los cofres 2 y 3, pasa al ***146***.
Si abres el cofre 1 y la arqueta, pasa al ***143***.
Si abres el cofre 2 y la arqueta, pasa al ***150***.
Si abres el cofre 3 y la arqueta, pasa al ***129***.

127

–¡Qué magnífico trabajo! –exclama el Diablo poético–. ¡Qué genuino esfuerzo! Casi igual en ciertos aspectos a lo que prometían mis primeras obras. Me recuerda algo a T. S. Eliot en su Período Azul (¿O ése era Picasso?) Es igual. Se trata de una obra espléndida y merece algún premio aunque no acertaras el enigma.

Y de un bolsillo de su frac extrae un caramelo hincado en un palo.

–¡Toma un pirulí!

–¿Un pirulí? –Inquieres sorprendido. (Y quizás un poco decepcionado, la verdad sea dicha.)

–Un pirulí mágico –dice sonriendo el Diablo al tiempo que sus colmillos relucen ligeramente–. Chúpalo y lo verás. Pero no ahora, puesto que no querrás despilfarrarlo. Sólo conseguirás dar tres chupadas al pirulí antes de que desaparezca para siempre. Pero cada vez que lo chupes, en una pelea o en un enfrentamiento semejante, los PUNTOS VITALES perdidos te serán devueltos hasta recobrar tu máximo natural, mientras que a tu adversario se le resta precisamente el mismo número de puntos. Es un poco difícil de calcular pero muy útil si llevas la peor parte. Y ahora...

Empieza a subirse a su féretro.

–... Me temo que he de dejarte por muy agradable que haya sido esta conversación.

Dicho lo cual baja la tapa.

Pruebas a llamar de nuevo, pero sólo obtienes como respuesta estas soñolientas palabras:

Adiós, amigo cordial
Que éste no sea el final
De tu empeño arrojado,
Porque tú, mi joven invitado,
Aunque a otros les parezca sinrazón,
Mereces llegar a la Caverna del Dragón.

Examina tu plano de la aldea de Stonemarten y explora alguna otra zona.

128

Avanzas alegremente por este pasillo sin tener el menor cuidado hasta que por una trampa caes a un pozo.

Lanza dos dados para averiguar el daño causado por la caída. Resta el resultado de los PUNTOS VITALES que te queden. Si esto te mata, pasa al ***14***. Si en tu equipo cuentas con una cuerda y clavos, podrás emplearlos para salir. En caso contrario, tendrás que quedarte. Padeces hambre durante una semana y luego te vas al ***14***.

Si sales del pozo puedes seguir a lo largo del pasillo. Por una dirección te lleva al ***120*** y por la otra al ***130***. Elige.

129

¡Qué interesante! La arqueta contiene una llave grande. En el cofre, por el contrario, no hay nada, a excepción de un pergamino. En el pergamino lees:

ZP, FUFMCFSUP, NPOKF Z HVFSSFSP, IBCJFOEP USBCBEP BNJTUBE DPO MB CFTUJB EF DBCFAB EF WBDB, BUFTUJHVP RVF TPMP MB MMBWF FODFSSBEB FO MB BSRVFUB QFSNJUJSB MB FOUSBEB BM DVCJM EF MPT FZIBMBEPSFT EFM GVFHP.

Lo que no te aclara gran cosa a no ser que consigas descifrarlo.

Como advirtió el Minotauro, los restantes cofres han desaparecido. Los corredores que salen de la cueva del Minotauro conducen al ***114***, ***128*** y ***137***. ¡Elige!

130

¡Caramba!

Este debe ser tu día de suerte. Cuando penetras en una cueva tu antorcha ilumina el más enorme montón de gemas, plata, oro, jade, marfil y artefactos que nunca hayas visto. Hay aquí con que pagar el rescate de un rey, un tesoro que supera los más desmesurados sueños de un avaro. Esta caverna hace que el fabuloso tesoro del hechicero Ansalom parezca a su lado la taquilla de un circo de segunda categoría. Aquí tiene que haber millones, quizás billones. ¡Diamantes, rubíes, zafiros, esmeraldas, circones, perlas a centenares, a millares, sencillamente amontonadas, aguardando a que alguien las meta con una pala en su mochila! Este debe ser el legendario tesoro del Dragón, todo lo entregado para la liberación de doncellas, lo arrebatado de monasterios y castillos, el botín obtenido durante siglos por generaciones de turbulentos dragones. Y todo está aquí, esperando simplemente a un bravo aventurero como tú. Esto podría cambiar tu vida por completo, Pip. Hay para comprar un castillo, una docena de castillos. Con esto se podría... pero tú sabes muy bien lo que podría hacerse.

Todo lo que precisas para conseguirlo (al menos tanto como puedas cargar, que es muchísimo) consiste en convencer a la dama de extraños cabellos de que te deje llevártelo. ¿La dama de extraños cabellos? ¡Pero si no son cabellos, son serpientes! ¿Podría ser ésta Medusa, la mítica mujer que convierte en piedra a las personas? Ahora que lo dices, hay aquí varias estatuas de tamaño natural, cerca del montón del tesoro. Pero piensa en esas riquezas, Pip, piensa en todo lo que podrías hacer con el tesoro.

Para apoderarte de parte del tesoro debes luchar con Medusa. Si decides hacerlo, pasa al ***136***.



Medusa va a convertirte en piedra.

Si crees que la discreción puede ser la mejor parte del valor (¿Quién necesita, en realidad, el tesoro?), usa tu sortilegio de invisibilidad para salir de esta cueva sin ser visto.

Si no deseas emplear tu sortilegio de invisibilidad, puedes tratar de deslizarte fuera silenciosamente.

Para averiguar si lo has logrado, lanza dos dados. Sí sacas 2-6, sales sin ser visto. Sí sacas 7-12, Medusa mira un instante en tu dirección: pasa al ***14***.

Los corredores que salen de esta caverna conducen al ***138*** y al ***128***.

131

Cada horrible enano tiene 10 PUNTOS VITALES. Se mueven con lentitud, así que desde luego serás tú el que aseste el primer golpe contra algunos de ellos. Lanza dos dados para averiguar a cuántos puedes alcanzar la primera vez. (Si sacas 12, significa que puedes asestar un mandoble a cada uno antes de que cualquiera de ellos haya tenido tiempo de responderte.) Cuando hayas lanzado el primer golpe, o varios, los enanos te atacarán sucesivamente. No son muy buenos luchadores y necesitan 8 puntos o más para alcanzarte. En contrapartida están armados con espadas que causan un daño adicional de 3 puntos.

Si los enanos te matan, pasa al ***14***.

Si consigues matar a diez enanos, los demás echarán a correr en dirección a la cueva del Minotauro, dejándote en esta caverna para que hagas lo que te plazca. Pasa al ***134***.

132

–Glu... glu... glu... glu

Ese, Pip, es el sonido que haces ahogándote. ¿Quieres oírlo otra vez?

De acuerdo:

–Glu... glu... glu... glu...

La razón de que estés ahogándote es que la barca se ha hundido. ¿Qué vas a hacer ahora? Tu sortilegio de A.F.C.I.P. (si aún lo conservas y funciona) puede formar en torno de ti una burbuja con aire suficiente para que llegues con vida al ***124***.

Existe una ligera posibilidad de que aprendas a nadar muy deprisa (algunas personas aprenden pronto cuando lo necesitan). Lanza los dados, exactamente como si trataras de nuevo de determinar los PUNTOS VITALES con que cuentas. Si lo que consigues ahora es más de lo que lograste al principio, podrás conservarlo como tu nuevo máximo y añades la natación a tus habilidades. Finalmente puedes tener suerte. Lanza dos dados y si sacas 11 ó12 has triunfado. (Emplea tu piedra de la suerte si la tienes.)



Si consigues salir de este atolladero con alguno de los tres métodos posibles, pasa al ***124***.

Si ninguno de ellos tuvo éxito, pasa al ***14***.

133

Bien, al menos no estás muerto. Un poco dolorido quizás, pero vivo. El único problema es que tienes que pedir a Merlín que arregle la estúpida y enorme cabeza del Minotauro.

–No olvides tu promesa –dice el Minotauro como si estuviera leyendo tus pensamientos.

Y el único medio de ver a Merlín durante esta aventura es hacer que te maten. En tu propio tiempo, Pip, a esto se le llama la letra pequeña de los contratos.

–¿Qué te parece... –sugieres titubeante-... si te prometo pedirle a Merlín que solucione tu pequeña dificultad la próxima vez que le vea? Es que no quiero volver ahora porque tengo que pelear con un dragón de bronce, si puedo encontrarlo.

–¿Y cuándo crees que le verás? –pregunta suspicaz el Minotauro.

–En cuanto me maten –replicas sinceramente.

–Eso no tardará en ocurrir en un lugar como éste –manifiesta el Minotauro–. Soy un monstruo razonable. Aguardaré.

–Gracias, noble Minotauro –dices cortésmente.

–Y –añade el Minotauro en una súbita muestra de generosidad– una vez que le hayas visto puedes quedarte con el contenido de mi arqueta.

Dicho lo cual pone la arqueta en tus manos.

Pero la arqueta no se abrirá, por mucho que te esfuerces, hasta que hayas ido una vez más al 14 y visto a Merlín. (O, si eres demasiado estúpido para dejar que te maten, tras haber vuelto al comienzo mismo de esta aventura.) Pero cuando hayas cumplido tu promesa, y no antes, puedes ir al ***135*** (anota el número) para averiguar lo que hay en la arqueta antes de ir a la Sección a la que normalmente llegarías partiendo de aquella en donde te encuentres. ¿Entendido? Bien.

De la cueva del Minotauro arrancan tres corredores. Conducen al ***114***, ***128*** y ***137***. Elige.

134

Abriéndote camino con cuidado entre los cadáveres de los enanos llegas a la consola de

controles de la pared septentrional. En el reluciente piso metálico hay encajada a tus pies una placa de metal azulado. Pruebas con cuidado, pero parece bastante segura para sostenerte. Ante ti tienes tres grandes palancas y encima un cartel en rojo. En el cartel se lee:

COLOCAR LA LLAVE EN LA RANURA ANTES DE MANEJAR LAS PALANCAS

Junto al cartel hay una ranura lo suficientemente grande para admitir una llave de buen tamaño. Las palancas están numeradas, 1, 2 y 3.

Adviertes que cada una puede alzarse o bajarse. Decide con precisión qué vas a hacer con esas palancas, puesto que obviamente determinarán el curso del resto de tu aventura. Aquí tienes tus diversas opciones:

Si dispones de una llave para insertar en la ranura, entonces podrás obtener los siguientes resultados:

Alzas las tres palancas. Pasa al ***139***.
Bajas las tres palancas. Pasa al ***141***.
Alzas una palanca y bajas dos. Pasa al ***144***.
Alzas dos palancas y bajas una. Pasa al ***147***.

Si no tienes una llave para insertar en la ranura, entonces podrás obtener los siguientes resultados:

Alzas las tres palancas. Pasa al ***142***.
Bajas las tres palancas. Pasa al ***145***.
Alzas una palanca y bajas dos. Pasa al ***148***.
Alzas dos palancas y bajas una. Pasa al ***149***.

135

El cofre número 3 contiene un pergamino. Esto es lo que dice:

ZP, FUFMCFSUP, NPOKF Z HVFSSFSP, IBCJFOEP USBCBEP BNJTUBE DPO MB CFTUJB EF DBCFAB EF WBDB, BUFTUJHVP RVF TPMP MB MMBWF FODFSSBEB FO MB BSRVFUB QFSNJUJSB MB FOUSBEB BM DVCJM EF MPT FZIBMBEPSFT EFM GVFHP.

Lo que no te aclara gran cosa, a no ser que consigas descifrarlo. Quizás en el cofre número 1 haya algo que te sirva de ayuda. Lo abres rápidamente y al instante te muerde una enorme serpiente. Lanza dos dados para averiguar si el veneno es mortal.

Si sacas 2-4, el veneno corre por tus venas como si fuera ácido. Te retuerces un poco en la agonía y luego vas al ***14***.

Si sacas 5-12, resultas inmune al veneno. Mete esa boba serpiente en su cofre y trata de descifrar la nota.

Como advirtió el Minotauro, los cofres restantes han desaparecido. Los corredores que parten de la cueva del Minotauro conducen al ***114***, al ***128*** y al ***137***. Elige.

136

¡Qué valiente decisión! Un tanto codiciosa quizás, pero valiente.

Y ahora las malas noticias. La Medusa tiene 100 PUNTOS VITALES. Puede convertirte en piedra si consigue asestarte dos golpes seguidos. Para alcanzarte necesita sacar 8 puntos o más. Si decides emplear tu sortilegio de invisibilidad durante este combate, aún podrá vencerte, pero necesitará asestarte tres golpes sucesivos. Buena suerte.

Si la Medusa te mata, pasa al ***14***.

Si matas a la Medusa descubrirás que puedes llevarte cómodamente una parte del tesoro, equivalente a 200.000 monedas de oro.

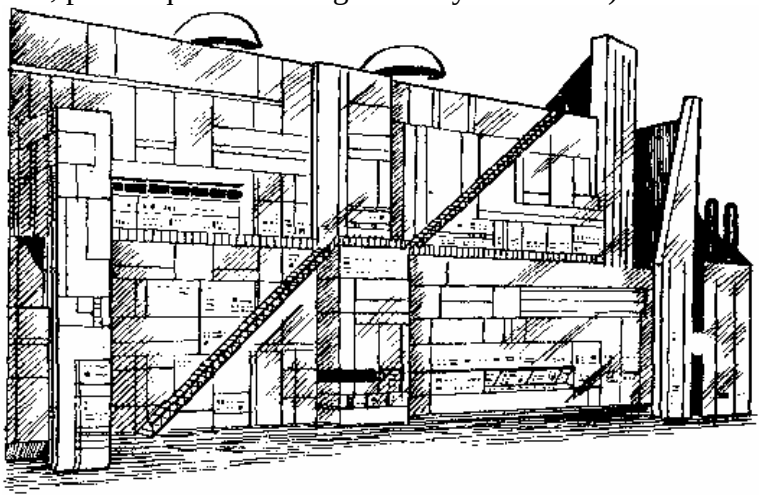
Hay dos pasillos que salen de la cueva. Van al ***138*** y al ***128***. Elige.

137

¡Esta caverna está completamente recubierta de metal! ¡El suelo, las paredes y el techo! Y toda la pared septentrional está ocupada por batería tras batería de una maquinaria verdaderamente descomunal. ¡Esto jamás fue hecho por dragones! Ni por nadie en la época del Rey Arturo. Si no fueses realmente un joven del siglo XX que ocupa otro cuerpo podrías sentir la tentación de creer que todo es mágico. Pero eres un joven del siglo XX, así que sabes perfectamente bien que tienes enfrente una especie extraña de máquina gigantesca. ¿Pero quién la hizo? ¿Cómo llegó hasta aquí? ¿Y para qué sirve? Menudo misterio. Vaya rompecabezas. Qué espléndida oportunidad de hurgar un poco y meterte en un interminable atolladero.

Podrías sentir la irremediable tentación de ir directamente al panel de control de la pared septentrional si no fuera por un pequeño detalle. La maquinaria es atendida nada menos que por una docena de enanos jorobados, de aire maligno. ¡Son doce, Pip! ¿Podría luchar contra todos ellos un aventurero de tu reputación y experiencia, Pip?

Puedes emplear tu sortilegio de invisibilidad para escapar (aunque eso significaría volver por donde viniste, puesto que en este lugar no hay otra salida).



También puedes intentar deslizarte afuera silenciosamente. Si es así, lanza dos dados. Si sacas 2-8, lo logras sin que lo advierta ninguno de los enanos. Si sacas 9-12, te ven y se lanzan contra ti, chillando perversamente. En ese caso tienes que luchar, por lo que has de ir al ***131***.

Puedes ser tú el que se lance contra los enanos, confiando en hacerles pedazos. En ese caso, pasa al ***131***.

138

El corredor se ensancha de repente y te ves en la orilla rocosa de un vasto lago subterráneo. No hay ningún camino en torno de estas aguas quietas y oscuras. Pero al menos, amarrada a tan sólo unos metros de ti, hay una barca de remos, deteriorada y que hace agua.

Si en esta aventura has descubierto anteriormente que sabes nadar, puede que prefieras cruzar el lago a nado. (Si ignoras si sabes nadar, no corras ese riesgo.) Para intentar la natación, pasa al ***123***.

Si quieres arriesgarte a ir en la barca de remos (aunque parece que hace mucha agua), pasa al ***102***.

139

Hay que ver cómo zumba esta maquinaria. Las vibraciones recorren todo tu cuerpo. Al momento te sientes mareado y desorientado. De la placa que hay bajo tus pies emerge una espiral luminosa que te envuelve. La cabeza te da vueltas. Sientes vértigos... Y luego la oscuridad.

Te hallas en un corredor de piedra labrada, bien iluminado por antorchas colocadas a intervalos en unos soportes de las paredes. La caverna recubierta de metal ha desaparecido. Te encuentras en una especie de encrucijada. Los corredores se extienden en dirección norte-sur y este-oeste. Cincuenta metros hacia el norte hay una puerta. Cincuenta metros hacia el sur hay una puerta. Cien metros hacia el este hay una puerta. Cien metros hacia el oeste hay una puerta. Todas las puertas están cerradas y no existe nada más en los pasillos.

No hay muchos sitios adonde ir, Pip. Pero, ¿a qué lugar deseas dirigirte?

Si te diriges al norte, pasa al ***151***.

Si te diriges al sur, pasa al ***154***.

Si te diriges al este, pasa al ***157***.

Si te diriges al oeste, pasa al ***141***.

140

Lástima. Acabas de ser mordido por una serpiente que se hallaba encerrada en el cofre número 1. (No, no cojas los dados ni te retuerzas en la agonía, aún hay más.) Por fortuna, como excéntrico que eres, abriste primero el cofre número 2. En su interior había un frasquito con un rótulo que decía claramente ANTIDOTO CONTRA VENENO DE SERPIENTE. Rápidamente tomas el antídoto (que sabe a rayos) y en seguida te sientes mucho mejor, disminuyendo al instante el peligro de ir al 14.

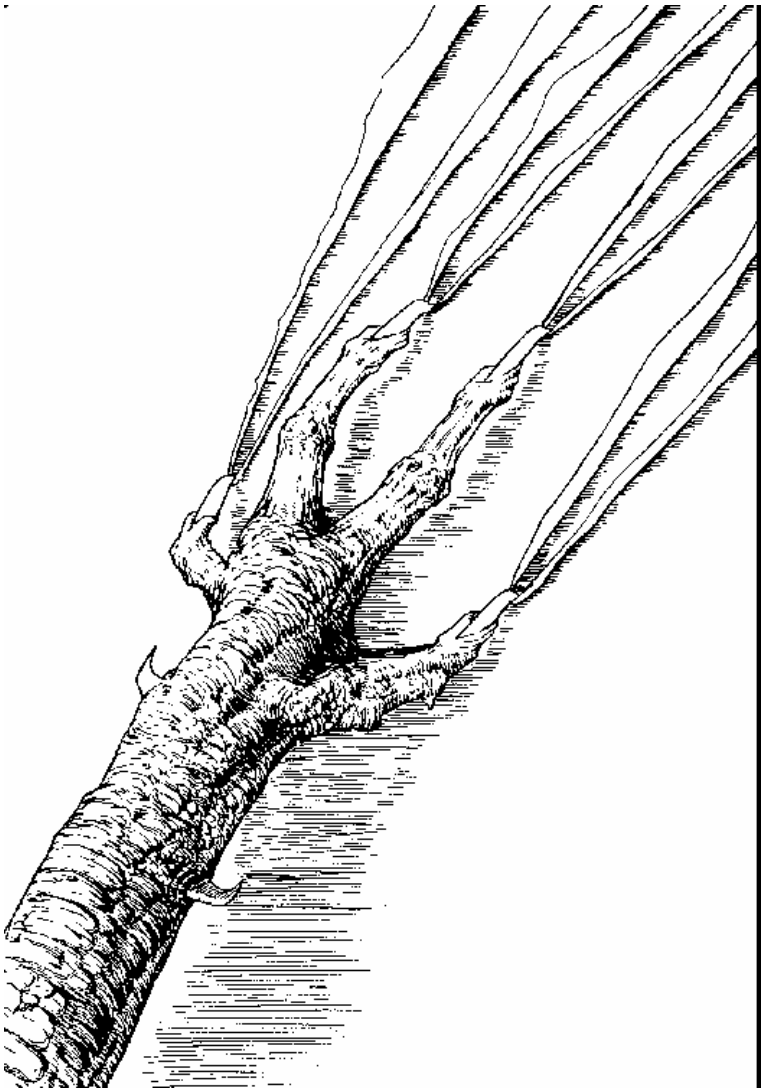
Como anunció el Minotauro, el otro cofre y la arqueta han desaparecido. No puedes hacer otra cosa más que marcharte.

Los corredores que parten de la cueva del Minotauro conducen al ***137***, al ***114*** y al ***128***. ¡Elige!

141

Oscuridad. Y de la oscuridad brota algo que se lanza contra ti. Algo grande y horrible, por no decir peludo. Unos dientes se entrechocan a sólo centímetros de tu cuello. Contra tu pecho rascan unas garras. En tus oídos resuenan malignos gruñidos y rugidos. Todo esto ofrece trazas de una inmediata pelea.

El monstruo (o lo que sea) tiene 80 PUNTOS VITALES. Es también el primero en lanzar un golpe. Te alcanza con éxito si saca 5 puntos o más y produce un daño adicional de 2 puntos. A pelear, Pip.



Unas garras arañan tu pecho.

Si el monstruo te mata, pasa al ***14***.
Si matas al monstruo, pasa al ***152***.

142

Hay que ver cómo zumba esta maquinaria. Las vibraciones recorren todo tu cuerpo. En un momento te sientes mareado y desorientado. De la placa que hay bajo tus pies emerge una espiral luminosa que te envuelve. La cabeza te da vueltas. Sientes vértigos...

Y luego la oscuridad.

Pasa ahora al ***14***.

143

La arqueta contiene una enorme llave, que quizás te sirva de algo si sobrevives a la mordedura de la serpiente que está en el cofre. Lanza dos dados para averiguar si es mortal la mordedura de la serpiente.

Si sacas 2-5, pasa al ***14***.

Si sacas 6-12 puedes conservar la llave sin perder PUNTOS VITALES.

Como anunció el Minotauro, los restantes cofres han desaparecido. Hay tres corredores que salen de esta caverna. Conducen al ***137***, al ***114*** y al ***128***. Elige.

144

Pasa al ***108***.

145

Hay que ver cómo zumba esta maquinaria. Las vibraciones recorren todo tu cuerpo. En un momento te sientes mareado y desorientado. De la placa que hay bajo tus pies emerge una espiral luminosa que te envuelve. La cabeza te da vueltas. Sientes vértigos...

Y luego la oscuridad.

Pasa ahora al ***14***.

146

El cofre número 2 contiene un frasco con un rótulo que señala claramente ANTIDOTO CONTRA VENENO DE SERPIENTE, que te vendrá muy bien si te muerde uno de esos bichos. Hay suficiente para una dosis y neutralizará por completo el veneno, dejándote el mismo número de PUNTOS VITALES que tenías antes de ser mordido.

El cofre número 3 contiene un pergamino. Esto es lo que dice:

ZP, FUFMCFSUP, NPOKF Z HVFSSFSP, IBCJFOEP USBCBEP BNJTUBE DPO MB CFTUJB EF DBCFAB EF WBDB, BUFTUJHVP RVF TPMP MB MMBWF FODFSSBEB FO MB BSRVFUB QFSNJUJSB MB FOUSBEB BM DVCJM EF MPT FZIBMBEPSFT EFM GVFHP.

Lo que no te aclara gran cosa, a no ser que consigas descifrarlo. (Y quizás ni siquiera entonces.)

Como el Minotauro anunció, los restantes cofres han desaparecido. Los corredores que salen de la cueva del Minotauro conducen al ***114***, al ***128*** y al ***137***. Elige.

147

Hay que ver cómo zumba esta maquinaria. Las vibraciones recorren todo tu cuerpo. En un momento te sientes mareado y desorientado. De la placa que hay bajo tus pies emerge una espiral luminosa que te envuelve. La cabeza te da vueltas. Sientes vértigos...

Y luego la oscuridad.

Pasa al ***108***.

148

Hay que ver cómo zumba esta maquinaria. Las vibraciones recorren todo tu cuerpo. En un momento te sientes mareado y desorientado. De la placa que hay bajo tus pies emerge una espiral luminosa que te envuelve. La cabeza te da vueltas. Sientes vértigos...

Y luego la oscuridad.

Pasa al ***14***.

149

Hay que ver cómo zumba esta maquinaria. Las vibraciones recorren todo tu cuerpo. En un momento te sientes mareado y desorientado. De la placa que hay bajo tus pies emerge una espiral luminosa que te envuelve. La cabeza te da vueltas. Sientes vértigos...

Y luego la oscuridad.

Pasa al ***14***.

150

La arqueta contiene una enorme llave. Te preguntas para qué puede servir. En el cofre

no encuentras nada que te sirva. Sólo hay un frasco con un rótulo en donde se lee claramente ANTIDOTO CONTRA VENENO DE SERPIENTE, que por lo menos podrás emplear si te muerde alguna. Sabe a rayos, pero neutraliza por completo el veneno, dejándote con el mismo número de PUNTOS VITALES que tenías antes de la mordedura. En el frasco sólo hay suficiente para una dosis.

Como el Minotauro anunció, los restantes cofres han desaparecido. De esta caverna parten tres corredores. Conducen al ***114***, al ***137*** y al ***128***. Elige.

151

Sales de la cámara a un túnel de sólida roca y con todos los indicios de ser una fisura natural, ensanchada aquí y allá para permitir el paso. No dejas de pensar que sea lo que fuere la gran máquina y quien la puso allí, te ha enviado a un lugar diferente... ¡Y no es posible retroceder! No importa, Pip: un valiente aventurero siempre puede seguir adelante. Que es exactamente lo que tú haces hasta que de improviso llegas a otra caverna.

Titubeas. Esta caverna es muy diferente de cualquiera de las que has visto antes. A juzgar por las apariencias parece como constituida por roca fundida, pues las superficies son tersas y toda la cueva desciende en embudo de pendiente muy acusada. Avanzas cautelosamente, consciente de que las paredes se van estrechando en torno a ti. Cuanto más progresas, alertados los sentidos, el efecto de embudo se torna cada vez más acusado. ¡Oh, no! ¡El embudo está cerrado!

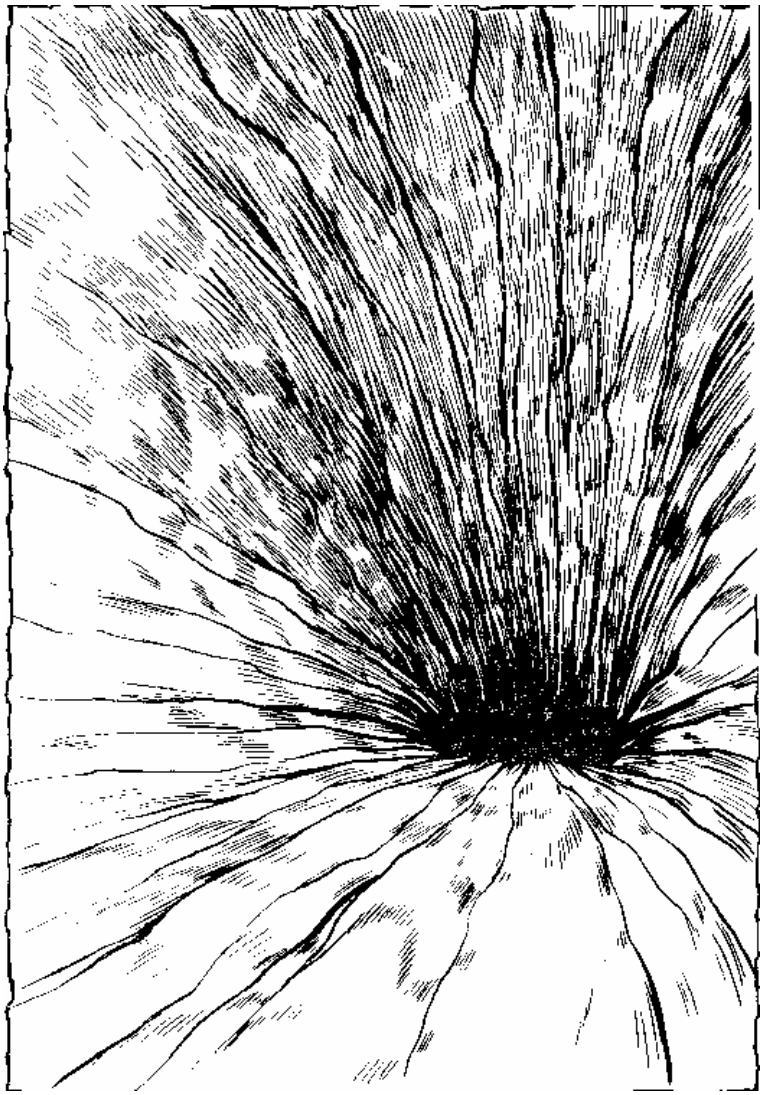
¿Y ahora qué, Pip? La peña que cierra la única salida parece enorme: es demasiado grande para que puedas moverla. Claro que puedes intentarlo (un solo intento), lanzando dos dados.

Si sacas, 10, 11 o 12 puedes mover el obstáculo por la fuerza bruta.

Si fallas en este lanzamiento, una Bola de Fuego te despejará el camino.

Si no te quedan Bolas de Fuego o si prefieres reservártelas, trata de emplear la varita mágica que encontraste. Disolverá poco a poco la peña... pero al terrible precio de 25 PUNTOS VITALES (lo que puede significar tu muerte, así que cuéntalos antes, puesto que de otro modo acabarías en el 14).

Una vez que consigas franquear este obstáculo por cualquier medio, pasa al ***153***.



La cueva desciende en embudo.

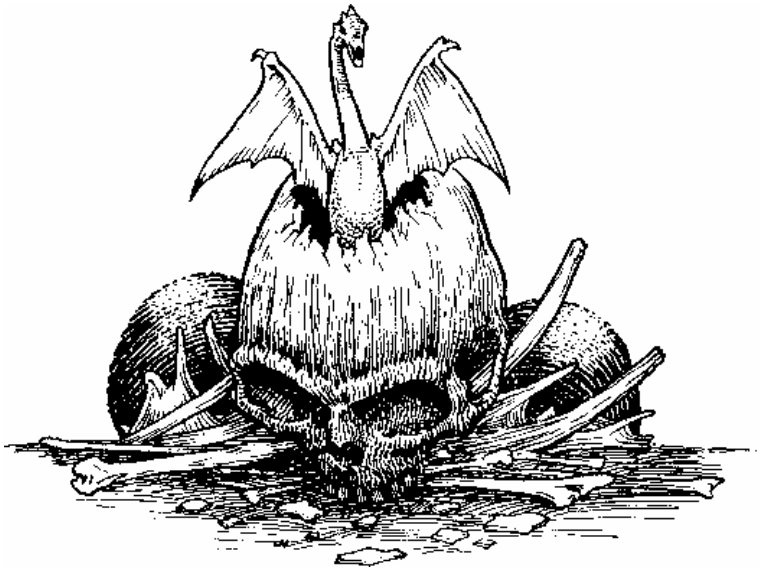
152

Ha sucedido algo muy extraño. Muerto el monstruo, puedes observar la cámara en torno de ti. Es como si el monstruo absorbiera toda la luz y ahora, ya muerto, las cosas retornaran a la normalidad. Lo que sucede es que no puedes ver al monstruo. Sobre el suelo hay una mancha oscura, y si hurgas, puedes sentir una piel peluda, las garras y el resto. Pero no puedes verlo. Parece como si hubieras matado a alguna especie de monstruo mágico de la oscuridad. Muy raro.

Pero ya está bien de filosofías. La cámara, y es una verdadera cámara, no una cueva, está amueblada de un modo muy espartano. Hay un montón de paja en un rincón, presumiblemente para que durmiera allí el monstruo de la oscuridad antes de que tú le pusieras a dormir para siempre. Aparte de eso, y de un plato que debía utilizar para comer, no hay nada más. Excepto la varita mágica, desde luego.

La varita, que en un extremo tiene una correa de cuero, cuelga de un clavo en la pared occidental. Es de ébano y posee una punta de jade. Cuando la tocas experimentas el habitual cosquilleo eléctrico de la magia poderosa, pero ni agitándola ni apuntando con ella obtienes efecto apreciable alguno. Sin embargo, una varita es una varita y la magia es la magia, así que guárdatela con la esperanza de que pueda servirte más tarde.

En esta cámara sólo hay una puerta. Conduce al ***151***.



153

Un corto pasillo, todavía descendente, termina de improviso ante un tramo de escalera. Los escalones están bastamente tallados y se hallan desgastados como por las pisadas de muchos pies a lo largo de innumerables milenios. ¿Pero qué pies habrán pisado aquí? De seguro que no los de muchos aventureros, porque sólo un aventurero fuerte, valiente e inteligente podría haber sobrevivido hasta llegar a este lugar; y semejantes personajes son escasos. No, Pip, estos peldaños han sido desgastados por algún ser de la cueva, algún ser de la oscuridad y de perversos propósitos.

¿Oíste ese sonido allá abajo? Un sonido tenue y siniestro, como el que produce alguien que repta...

La criatura que se desliza escaleras arriba es verde; su altura sobrepasa un tanto los dos metros, tiene los ojos inyectados en sangre y una lengua larga y restallante. Una larguísima y restallante lengua, bulbosa en la punta. *¡Chac!* Esa lengua culebrea hacia ti como un látigo. Lanza dos dados para descubrir si tienes rapidez suficiente y consigues rehuirla.

Si sacas 2-8, consigues rehuirla.

Si sacas 9-12 la lengua se enrosca en torno de ti como un papel cazamoscas, sujeta tus brazos y te atrae sin que puedas evitarlo hacia las abiertas fauces. Aguarda un rato para que te digiera y luego pasa al ***14***.

Escapar a la lengua no significa que ya estés fuera de peligro. Ni muchísimo menos. Simplemente te da la oportunidad de luchar contra el animal reptador. Este ser sólo tiene 20 PUNTOS VITALES, pero si se apunta un solo golpe, quedas atrapado y digerido. El reptador te alcanzará si saca 8 puntos o más.

Si resultas muerto en la lucha, pasa al ***14***.

Si matas al reptador (y de buena te libras), pasa al ***154***.

154

Saltas sobre el cadáver del reptador, que ya está convirtiéndose en un fango de olor repugnante, y bajas con cuidado los escalones hasta llegar a una reducida cámara. Otra cámara, Pip, claramente obra de hombres, pero según todas las apariencias muy antigua y hace largo tiempo abandonada. De la entrada cuelgan los restos podridos de una puerta. El techo se halla medio oculto por telarañas. Una salida por el norte conduce a otro pasillo que desciende. Pero entre la salida y tú hay algunas cosas de considerable interés: un cofre, bien conservado a pesar de su edad, y un pergamino que parece bastante reciente, caído en el suelo cerca del túnel de salida.

Si quieres leer primero el pergamino, pasa al ***170***.

Si quieres abrir primero el cofre, pasa al ***156***.

155

¡Es un callejón sin salida! ¿Creería alguien que pudiese hacerse una cosa semejante? ¡Qué raro eso de incluir en un mapa un verdadero callejón sin salida! Y has caminado *kilómetros* para llegar hasta aquí. Siento que no dispongas de otra alternativa más que retroceder todos esos kilómetros y probar una nueva ruta.

156

El cofre tiene flejes de bronce y cierra con un cerrojo. Incrustado en la tapa hay un complicado dibujo en pan de oro que rodea a un enorme rubí. Parecen existir varias maneras de abrir el cofre, Pip. Puedes, por ejemplo, descorrer el cerrojo y probar con la tapa.

Si decides esto, pasa al ***171***.

Cabe también pensar que un cofre de este tipo (que evidentemente contiene algo muy importante) debe tener un resorte secreto, tal vez accionado por, la piedra preciosa de la tapa.

Si es así, presiona sobre la gema y pasa al ***164***.

O quizás te sientes ya demasiado impaciente para tales sutilezas.

Si es así, usa la espada o cualquier instrumento conveniente para forzar el cofre y pasa al ***169***.

157

Caramba, qué agresivo eres. Bien, ya que has decidido atacar, tuyo es el primer golpe contra esos pequeños horrores. Lo que quizás resulte muy oportuno.

Cada Forma tiene sólo 4 PUNTOS VITALES, así que un golpe con éxito puede matarla. Pero el problema es que si *no la matas* a la primera, la Forma se mezclará sinuosamente con tu cuerpo. ¡Y ese proceso te hará perder 15 PUNTOS VITALES! Claro es que la Forma se destruye a sí misma al mezclarse, pero eso no te sirve de mucho consuelo, ¿no es cierto? Las Formas atacan sucesivamente. Hasta que una quede muerta (bien por ti o por mezclarse), las otras permanecerán detrás y no participarán en el asunto. ¡A ellas, Pip, y lanza bien los dados!

Si las Formas te matan, pasa al ***14***.

Si matas a las Formas, pasa al ***162***.

158

Parecen haber ido bien las cosas: han desaparecido las telarañas.

Pasa al ***165***.

159

Parecen haber ido bien las cosas: han desaparecido las telarañas.

Pasa al ***165***.

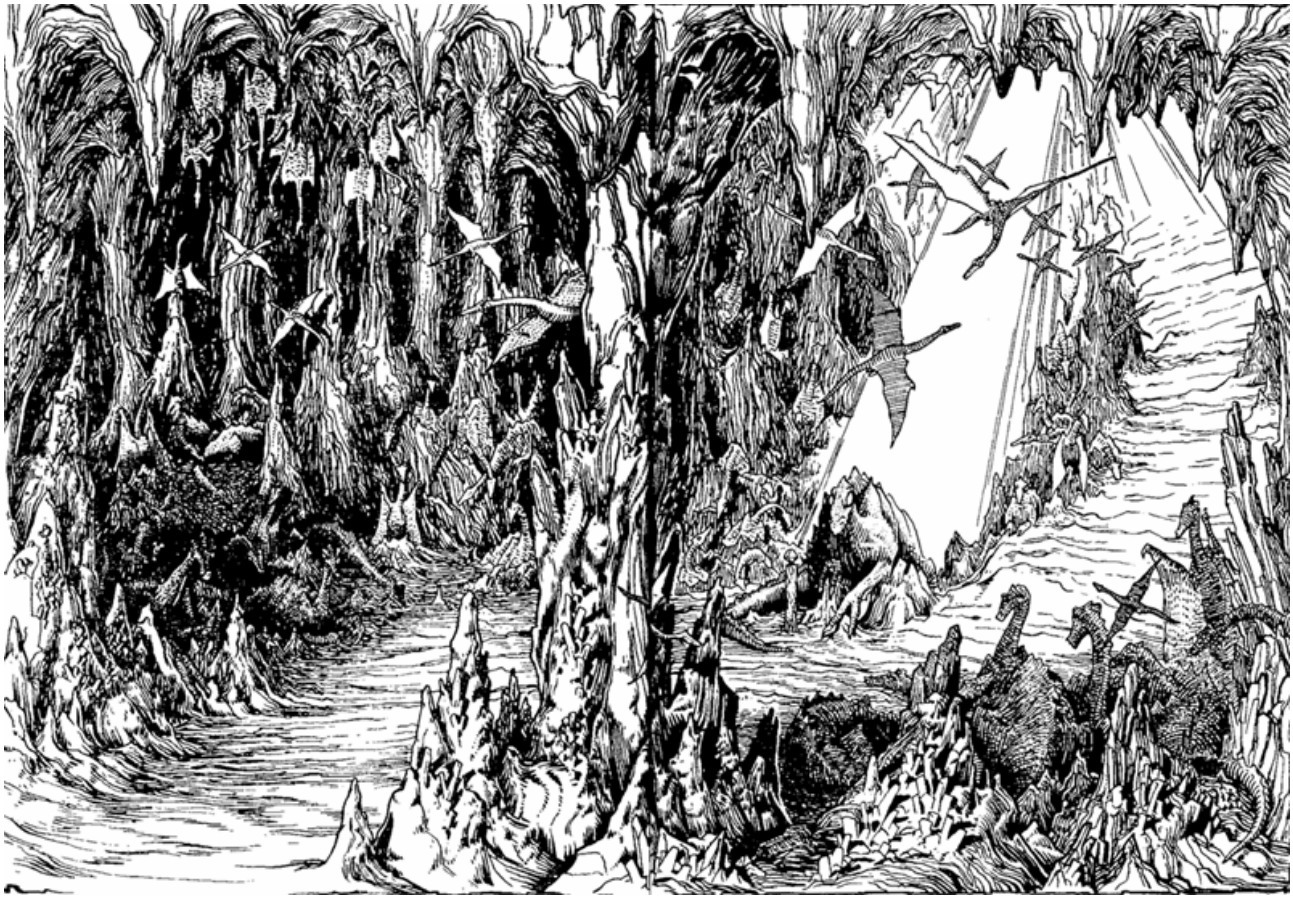
160

La caverna en la que has entrado es completamente diferente de cualquiera de las exploradas hasta la fecha. En las distintas superficies rocosas hay encastradas estructuras cristalinas que centellean suavemente con la luz de la antorcha, creando sombreados de color zafiro y esmeralda que ondulan como una mágica llama.

Se trata de una enorme caverna, mucho mayor que cualquiera de las que has visto. El suelo desciende en una serie de terrazas anchas y de poca altura, como una escalera construida para un gigante inválido. La terraza final tuerce hacia el norte, estrechándose en un embudo que se alza abruptamente hasta formar una chimenea de escape en la roca sólida. Por todas partes se percibe el fétido olor a dragón.

El súbito penacho de una llama ilumina fugazmente toda la caverna antes de extinguirse. En ese breve instante percibes la aterradora imagen de los grandes lagartos de fuego: muchísimos, centenares, anidando en oquedades, descansando en protuberancias

rocosas por encima de tu cabeza, aferrados a las abruptas paredes como murciélagos de pesadilla. Sus ojos enrojecidos te observan en silencio. Ni toda la Orden de la Tabla Redonda podría derrotar a esta monstruosa casta. Incluso las poderosas magias encerradas dentro de la Esfera por la cual has arriesgado tu vida quizás no sean suficientes para hacerles frente. Tu propio instinto te grita que huyas.



Pero no puedes huir. Porque allí, en la terraza inferior, agazapado junto a un cristal de color rojo sangre, montado sobre una columna de mármol, está la inconmovible masa del monstruo al que te han encargado matar... ¡EL DRAGON DE BRONCE! Sus relucientes ojos de color ámbar se alzan para observarte profundamente. *¡Sssst!* Una delgada lengua de fuego verdiazulado brota de la boca del dragón. Y al tiempo unas palabras sin sonidos resuenan en tu mente.

¡BIENVENIDO, PIP, AVENTURERO Y SERVIDOR FIEL DEL HECHICERO MERLIN!

Tu corazón deja de latir un instante: ¡Esto es telepatía! ¿Un dragón telépata? Ningún saber ha afirmado nunca que un dragón de bronce leyera en las mentes.

NO ES EL DRAGON, PIP. SOY YO QUIEN TE HABLA, MENTE A MENTE.

Miras en torno de ti, asombrado. Sin pensar momentáneamente en la caterva de dragones que hay en la cueva, dices en voz alta:

–¿Quién eres? ¿En dónde estás?

SOY ETELBERTO, MONJE Y GUERRERO, PIP. UN AVENTURERO COMO TÚ MISMO PERO A QUIEN LA BUENA FORTUNA PARECE HABER ABANDONADO AHORA. POR LO QUE SE REFIERE A DÓNDE ESTOY, LA VOLUNTAD DE DIOS HA PERMITIDO QUE ESTE BRUTO INFERNAL MANEJE UNA EXTRAÑA MAGIA QUE HA COLOCADO MI ALMA DENTRO DE ESTE DETESTABLE CRISTAL ROJO ALZADO ANTE TI SOBRE EL PEDESTAL. AQUI ESTOY CONDENADO A PERMANECER PARA SIEMPRE A MENOS QUE ALGUIEN TENGA LA FUERZA

SUFICIENTE PARA EXTERMINAR A ESTA ABOMINABLE BESTIA Y ROMPA EL CRISTAL PARA LIBERARME.

–¿Pero cómo mataré al Dragón de bronce? –preguntas, desesperado porque en verdad cualquier confianza en ti mismo que hubieras podido tener te ha abandonado ya casi por completo.

¡MAGIA, VALEROSO PIP! LA MAGIA Y LA FUERZA DE TUS BRAZOS. EXTRAÑAS FUERZAS CAMPAN POR AVALON DESDE QUE ESTE MONSTRUO ABRIÓ LA PUERTA DEL HORRIBLE REINO DE LOS MUERTOS. PERO YO TENGO GRAN CONFIANZA EN TI, PIP. CONFIA EN DIOS Y ATACA CON VALOR A LA CABEZA CUANDO TE ENFRENTES CON ESTA DETESTABLE BESTIA. PERO PRIMERO HAS DE ARROJAR EL GUANTE A LOS DRAGONES INFERIORES. ¡QUE TU MÍSTICA ESFERA TE PROTEJA!

Y razón tiene, Pip, ya lo sabes. Incluso antes de disponer de una posibilidad de que te mate el Dragón de bronce, has de hacer frente a los centenares de restantes dragones. Así que lanza dos dados, Pip; ahora mismo, antes de que te fallen los nervios.

Si sacas 2-9, pasa al ***163***.

Si sacas 10-12, pasa al ***166***.

161

Mal hecho, Pip. Las telarañas te retienen con fuerza. Como no hay manera de escapar, puedes pasar directamente al ***14***.

162

¡Mira, Pip! ¡Hay una esfera en el fondo del cofre!

Descansa sobre un cojín de terciopelo púrpura, junto a una pequeña placa de bronce pulido. Te inclinas hacia adelante para leer las palabras grabadas, y las palabras son éstas:

LA ESFERA DEL SEÑOR DE DRAGONES

> Todos los lagartos exhaladores de fuego y nacidos de modo natural están sometidos a la Esfera. Para que ejerza su poder hay que respirar sobre su superficie. Si eres verdaderamente un Señor de Dragones ningún exhalador de fuego de las especies naturales te atacará. Si no eres verdaderamente un Señor de Dragones, entonces la Esfera aún puede protegerte, aunque de esto nunca podrás estar seguro hasta ponerla a prueba. Si el exhalador de fuego es un lagarto de especie mágica, un Dragón de plata, oro, ébano, bronce o algo semejante, entonces la Esfera no tendrá poder sobre él, ni siquiera en las manos de un Señor de Dragones.

¡Qué hallazgo, Pip! Tú no eres un Señor de Dragones, pero al menos tienes la posibilidad de desembarazarte de los demás dragones de este lugar antes de enfrentarte con tu gran enemigo, el de bronce. Así que retira cuidadosamente la Esfera de su cojín de terciopelo y guárdatela con cuidado al tiempo que te preguntas quién la hizo, cuánto tiempo ha transcurrido de eso y qué clase de gente son los Señores de Dragones, de los que nunca se ha oído hablar en el Avalon del Rey Arturo.

Registras detenidamente el cofre y el resto de la cámara, pero aquí no hay nada más que tenga interés. El túnel de salida desciende de manera muy pronunciada hacia las entrañas de la Tierra, y aunque difiera poco de los demás túneles que has recorrido hasta ahora, un cierto instinto, sutilmente aguzado por los muchos peligros, te dice que ahora, por fin, estás acercándote a tu objetivo último. Y parece que tu instinto no se equivoca. El hedor a dragón penetra cada vez con más fuerza en tus fosas nasales a medida que el tenue resplandor que tenías delante va trocándose en la luminosa silueta de la entrada a otra caverna. De más allá, tenue pero inconfundible, llega el característico crujir de alas de dragón.

Librodot

Respira hondo, Pip, y pasa al ***160***.

163

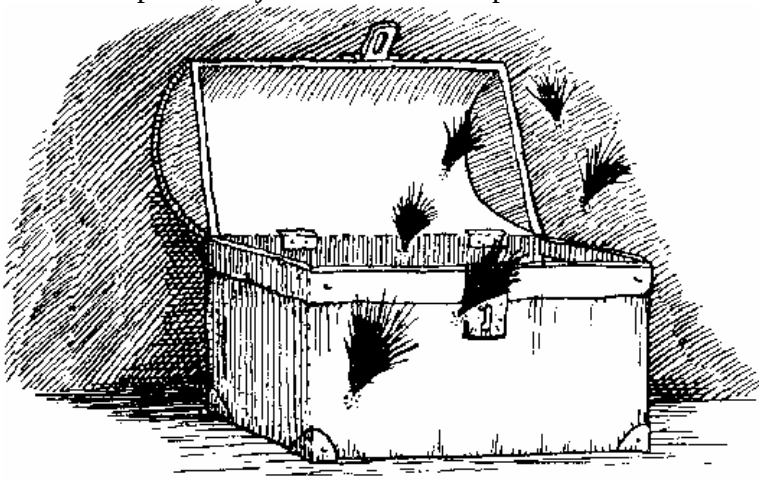
Echas tu aliento sobre la Esfera, viendo cómo se empaña por un instante y luego se enciende con una brillante luz violeta. Percibes crujidos por encima de ti cuando los grandes lagartos alados reaccionan ante la súbita luminosidad. Respiras hondo y, latiéndote con fuerza el corazón, comienzas a avanzar lentamente. ¿Te protegerá la Esfera? Si falla la magia, toda tu fuerza, toda tu experiencia, todos los sortilegios que te queden sólo te servirán momentáneamente contra el ataque combinado de estas grandes bestias.

Los dragones se muestran inquietos, observándote con fijeza. Llegas al borde de la primera terraza y desciendes. El Dragón de bronce permanece imperturbable, tal como te advirtió que sucedería la inscripción de la placa. Pero al menos no efectúa ningún movimiento hacia ti y se limita a aguardar a que llegues al nivel en que se encuentra. De momento, el auténtico peligro procede de los demás exhaladores de fuego. Titubeas y diriges la mirada hacia arriba. Los ojos de los dragones relucen malignamente, reflejando la luz violeta de la Esfera. Una gran bestia se lanza desde un elevado promontorio y planea unos momentos sobre ti; luego gira y sigue volando, alzándose hasta el lugar que ocupaba antes.

Llegas a la segunda terraza y desciendes. En tu mano, la Esfera, quedamente, comienza a cantar. El sonido, por suave que sea, resuena en toda la caverna. Par tras par, los ojos que te vigilan comienzan a cerrarse. Uno tras otro, los grandes dragones meten las cabezas bajo las alas y duermen. ¡Has ganado el primer asalto! La Esfera ha ejercido su poderosa magia. Ahora te queda el dragón más fuerte de todos ellos, el enorme monstruo de bronce que te aguarda abajo pacientemente. Dejas la Esfera, que aún canta con suavidad, y desenvainas tu fiel espada. Valiente y ágilmente salvas a la carrera las demás terrazas para hacer frente a tu destino. Pasa al ***172***.

164

¡La tapa del cofre salta! Pero al mismo tiempo la gema despide un resplandor de color rojo sangre y luego se troca en polvo, dejándote a ti sin 30 preciosos PUNTOS VITALES.



Si te mata, pasa al ***14***.
Si sobrevives, pasa al ***169*** para examinar el cofre abierto.

165

¡Oh, oh! Del cofre brotan, revolotean pequeñas *Formas* negras, Pip. Son sólo unas cositas del tamaño de la mano de un hombre, quizás incluso más pequeñas. Seis de ellas se agitan por encima del cofre como murciélagos o mariposas. Pero no son murciélagos ni mariposas, Pip. Ni pájaros ni polillas ni nada por el estilo. ¡Ni siquiera son sólidas! Parecen... bueno, como sombras. Probablemente no son nada, Pip. Probablemente no resultan

peligrosas. Probablemente no tienes que preocuparte por ellas. Pero de cualquier manera están volando hacia ti.

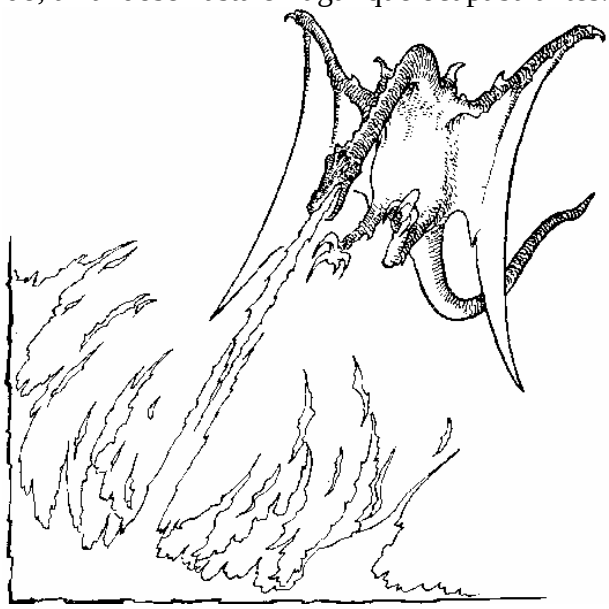
Si decides atacar a las Formas, pasa al ***157***.

Si decides esperar y ver si las Formas se comportan cordialmente, pasa al ***168***.

166

Echas tu aliento sobre la Esfera, viendo cómo se empaña por un instante y luego se enciende con una brillante luz violeta. Percibes crujidos por encima de ti cuando los grandes lagartos alados reaccionan ante la súbita luminosidad. Respiras hondo y, latiéndote con fuerza el corazón, comienzas a avanzar. ¿Te protegerá la Esfera? Si falla la magia, toda tu fuerza, toda tu experiencia, todos los sortilegios que te queden, sólo servirán momentáneamente contra el ataque combinado de estas grandes bestias.

Los dragones se muestran inquietos, observándote con fijeza. Llegas al borde de la primera terraza y desciendes. El Dragón de bronce permanece imperturbable, tal como te advirtió que sucedería la inscripción de la placa. Pero al menos no efectúa ningún movimiento hacia ti y se limita a aguardar a que llegues al nivel en que se encuentra. De momento, el auténtico peligro procede de los demás exhaladores de fuego. Titubeas y diriges la mirada hacia arriba. Los ojos de los dragones relucen malignamente, reflejando la luz violeta de la Esfera. Una gran bestia se lanza desde un elevado promontorio y planea unos momentos sobre ti; luego gira y sigue volando, alzándose hasta el lugar que ocupaba antes.



Llegas a la segunda terraza y desciendes. ¡La luz de la Esfera disminuye súbitamente, vacila... se extingue! Durante un instante largo e insoportable reina un profundo silencio. Luego el infierno se desencadena sobre tu cabeza cuando los poderosos dragones se lanzan como un gigantesco enjambre. Sus grandes alas provocan un huracán subterráneo. Toda la caverna enrojece con las llamaradas que despiden.

Dejas caer la Esfera, que se hace añicos en el suelo, y valientemente desenvainas tu espada. Pero cuando los monstruos se precipitan hacia ti, sabes que las fuerzas están harto desequilibradas para que pueda hablarse de combate. La primera bestia se apodera rabiosamente de ti con sus garras y una sonora voz resuena en tu mente:

¡DEBES INTENTARLO OTRA VEZ, PIM ¡INTÉNTALO OTRA VEZ! ¡INTÉNTALO OTRA VEZ!...

Y luego no sientes más que zarpas, dientes y fuego. Te despiertas, privado de la mitad de tus PUNTOS VITALES, en el suelo de una caverna diferente. No hay dragones a la vista.

Pasa al ***108***.

167

Has perdido el arma que estabas empleando, Pip. Se ha quedado firmemente enganchada entre las telarañas. Vuelve al ***156*** y prueba otro método.

168

Las Formas revolotean con lentitud hacia ti, una delante de las demás. Se acercan y se acercan, silenciosas como sombras. Ahora la Forma que marcha en cabeza está ya casi sobre ti, Pip. Toca suavemente tu brazo. Con ligereza, sin dolor, se mezcla con tu brazo. ¡Acabas de perder 15 PUNTOS VITALES, tonto!

Si te mata, pasa al ***14***.

Las restantes Formas comienzan a moverse hacia ti sucesivamente. Lo bueno es que un solo golpe de 4 puntos o más bastará para que desaparezca una Forma. Lo malo es que si fallas en el primer intento, la Forma que vaya la primera se mezclará con tu cuerpo, provocando automáticamente la pérdida de 15 de tus PUNTOS VITALES, mientras la siguiente se dispone a acometer a su vez.

Si las Formas te matan, pasa al ***14***.

Si matas a las Formas, pasa al ***162***.

169

Debe hacer muchísimos años que no se usa este cofre, pues una espesa profusión de polvorientas telarañas hace casi imposible observar su interior. ¿Cómo te las arreglarás, Pip?

¿Las apartas con la mano? Pasa al ***161***.

¿Las cortas con EJ? Pasa al ***167***.

¿Te arriesgas a emplear cualquiera de tus otras armas? Pasa al ***158***.

¿Las quemas con una Bola de Fuego o con un sortilegio similar? Pasa al ***159***.

170

El pergamino, que evidentemente ha sido escrito hace muy poco tiempo, dice así:

«Yo, Etelberto, monje y guerrero, súbdito leal de Arturus Rex, hijo de Uther Pendragon y legítimo soberano feudal del reino de Avalon, por la presente declaro que por la gracia de Dios y la ligereza de mis pies conseguí escapar a esta horrible criatura reptante que guarda esta cámara maldita y que, para mi infortunio, examiné este cofre.

»Tenga cuidado el que venga tras de mí, porque si bien este cofre contiene un artefacto de inestimable valor, también encierra la muerte, y la muerte en muchas de sus maneras. Esto es lo que descubrí:

»Dentro del cerrojo hay una aguja untada con un virulento veneno.

»Incrustada en la tapa hay una piedra preciosa que, al presionarla, abrirá el cofre, lanzando un anatema sobre el aventurero que la haya tocado, con la pérdida inmediata de 30 PUNTOS VITALES.

»Dentro del cofre hay telas de araña, semejantes a las que tejen esos seres, pero sin embargo no son telarañas naturales, porque sus malvados hilos retendrán con firmeza a cualquier criatura. Sólo una mágica hoja podrá cortarlas con toda impunidad. También pueden ser quemadas con fuego mágico.

»Bajo las telarañas hay criaturas de la noche, sombras no mayores que la mano de un hombre, seis en total, cada una tan débil que un sólo golpe bastaría para extinguirla y, sin embargo, tan fuerte que puede arrebatar en un instante 15 PUNTOS VITALES.

»Bajo estas criaturas se halla el tesoro del cofre, una mágica Esfera que, según se afirma, es el único medio gracias al cual puede sobrevivir en la horrible caverna un aventurero. Pero yo en verdad no lo creo, confiando como confío en la gracia de Dios. Así que dejo la Esfera para los que me sigan.

»Esto es lo que certifico.

Firmado: ***Etelberto,*** monje y guerrero.»
Ahora pasa al ***156*** para examinar el cofre.

171

Del cerrojo salta una aguja que penetra en tu dedo pulgar. Este comienza a dolerte casi instantáneamente y luego, con rapidez, la sensación se torna insoportable. Tu brazo se hincha de una manera descomunal. Qué desgracia, ¿verdad? Evidentemente esa aguja estaba emponzoñada, Pip. Si no te hallas protegido contra el veneno, lanza dos dados.

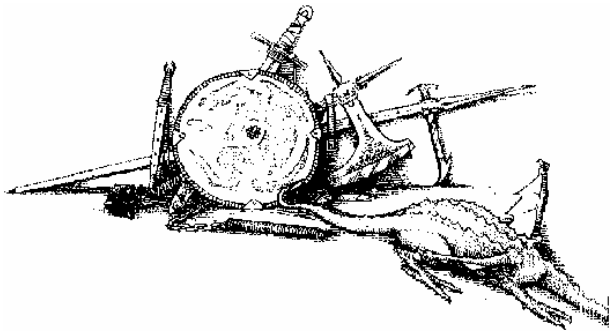
Si sacas 2-4 eres inmune naturalmente. Vuelve al ***156*** y ensaya otro método (esperemos que sea mejor) de abrir el cofre.

Si sacas 5-12, estás muerto. Pasa al ***14***.

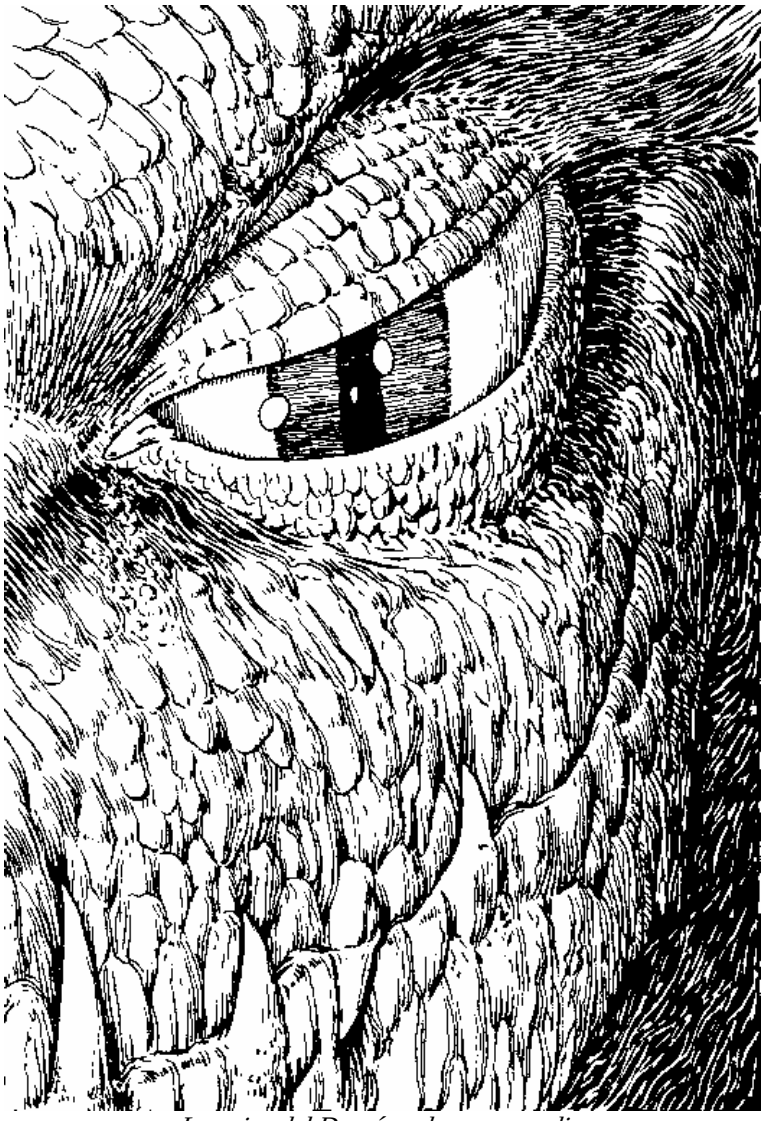
172

Cuando llegas a la terraza inferior, el Dragón de bronce se alza de repente. A pesar de su tamaño, el animal se mueve con una velocidad verdaderamente increíble. Te observa desde su altura. Los ojos de color ámbar relucen con odio... e inteligencia. Será un dragón, pero desde luego no un lagarto corriente de los que exhalan fuego. Esta es una criatura fuerte, ágil y astuta. Ahora que estáis frente a frente, por fin puedes ver cómo surgió la leyenda de que había nacido en el infierno. Le envuelve un aura de poderosa magia, un aura de maldad.

Para contar con la más ligera posibilidad de éxito en el próximo combate habrás de recurrir a toda tu fuerza, a toda tu destreza, a todo tu ingenio y a todos los sortilegios que te queden.



El Dragón de bronce tiene 150 PUNTOS VITALES, mucho más que tú. Asesta un golpe si saca 5 puntos o más, y se anota 5 puntos adicionales por cada dentellada o zarpazo que te alcance. A cada tercer golpe con éxito lanza una llamarada de fuego azul dorado que, de alcanzarte, causará en ti un daño adicional de 10 puntos.



Los ojos del Dragón relucen con odio.

Todos tus sortilegios de ataque resultan eficaces contra el monstruo. La invisibilidad es en parte eficaz, porque el Dragón puede percibir tu presencia, pero necesita sacar 8 puntos o más para alcanzarte mientras permanezcas invisible. A ello, Pip, y cuidado con tu estrategia.

Si el Dragón de bronce te mata, pasa al ***14***.

Si matas al Dragón de bronce, pasa al ***173***.

173

El enorme corpachón del antaño asesino Dragón de bronce yace contraído a tus pies. Rápidamente te alzas hasta el brillante cristal rojo y lo derribas de su pedestal para que se haga añicos sobre el suelo de roca.

Un mudo estallido de Luz. Ante ti, revestido de unos hábitos sucios y andrajosos, un espadón sujeto al cinto, se alza un monje enorme y barbudo, de relampagueantes ojos castaños, espesas cejas y desgreñada y negrísima cabellera.

–¡Por la sagrada uña de un dedo del pie de San Pablo, ahí dentro estaba encerrado! –ruge.

Luego se inclina ligeramente y se presenta:

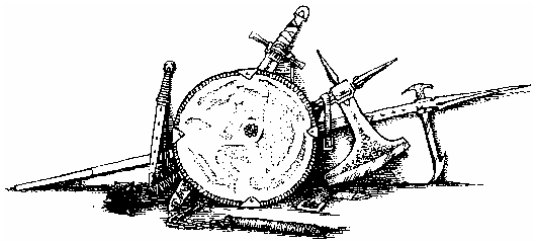
–Etelberto, monje, guerrero y siervo fiel de Arturus Rex, hijo de Uther Pendragon y legítimo soberano feudal del reino de Avalon, a tu servicio.



El Dragón de bronce yace muerto a tus pies.

Vacila, observa de soslayo al Dragón de bronce.

–Aunque por la apariencia de las cosas, poca necesidad tienes ahora de mis servicios, aventurero Pip, mientras que yo poseo todas las razones para sentirme agradecido a ti. Pero al menos –se encoge de hombros y coloca el espadón más cómodamente en su cadera– puedo mostrarte el camino desde aquí para que volvamos juntos a Camelot con la noticia de que ya ha concluido la amenaza del Dragón de bronce.



EL TRIUNFO DE PIP

Así que sucedió un día en Avalon que dos extrañas y sucias figuras se abrieron fatigosamente camino desde la Caverna del Dragón por senderos secretos que les conducirían de regreso a Camelot. Una de las figuras era la de un monje guerrero, alto, de oscuros ojos y negra barba. La otra, más pequeña, más esbelta pero no menos impresionante, correspondía a un joven y experimentado aventurero cuyo nombre estaba con seguridad destinado a perdurar en los anales del reino.

Esa extraña pareja caminaba con lentitud porque ambos estaban fatigados tras los esfuerzos realizados en diversas, extrañas y peligrosas aventuras, y también porque arrastraban tras de sí unas parihuelas en las que habían depositado gran parte del botín de la Cueva del Dragón. Claro está que a Etelberto no le preocupaba gran cosa el tesoro, pero Pip, el joven aventurero, tenía una forma de pensar diferente y aún le escocía un poco la pérdida de otro tesoro conseguido en una aventura distinta.

El camino de regreso no ofreció novedades porque ahora conocían la ruta, y evitaron horrores tales como la aldea de Stonemarten. Sin embargo, les llevó varios días volver sobre sus pasos y retornar al punto desde el que habían partido, o al menos al punto desde el que había partido Pip. Allí en el campo estaba nada menos que Wanda, la vaca favorita de Pip, melosa, satisfecha y repleta de hierba como si en el tiempo transcurrido no hubiera sucedido ninguna cosa enojosa.

–¿Qué harás ahora, mi joven amigo? –preguntó Etelberto, que desde que fue rescatado del cristal mágico parecía sentir mucho afecto por Pip.

–No estoy muy seguro –repuso Pip, frunciendo ligeramente el ceño–. Supongo que debo informar a Merlín y decirle que el Dragón de bronce está muerto, por lo que puede ir a reclamar al Rey su pensión. Pero, a decir verdad, no sé muy bien en dónde hallarle. Tiene un castillo de troncos en el bosque, pero cuando le vi la última vez se encontraba en una gruta de cristal y nadie sabe cómo llegar hasta allí.

–Pero tú tienes que saberlo –protestó Etelberto–, ya que le viste allí. ¿No puedes recordar el camino?

–No seguí un camino –explicó Pip (aunque tuvo mucho cuidado de no explicar demasiado)–. Me llevó a ese lugar por arte de magia.

–Entonces quizás vuelva a llevarte por arte de magia –sugirió Etelberto–. Y ya que éste fue tu punto de partida, ¿por qué no te sientas aquí y esperas a que él haga algo al respecto? Al fin y al cabo de Merlín se dice que es un gran mago, el más importante mago del reino. Tiene que saber muy pronto que estamos aquí con buenas noticias para él.

Y así los dos amigos se sentaron en el campo, guardando su tesoro y sin nada mejor que hacer que mirar a Wanda. Y aguardaron. Y aguardaron. Y aguardaron...



Mientras tanto, en la gruta de cristal (que realmente olía mucho mejor que la apestosa Caverna del Dragón) el mago más importante del reino tenía ciertas dificultades con su último sortilegio.

Era una cuestión de magia bastante sencilla, o debería haberlo sido, basada en el experimentado principio de alquimia para convertir el plomo en oro. Como le habían suspendido la pensión, el problema de conseguir un poco de oro se había tornado vital para el mago. En su desesperación adquirió de un mercader una partida de plomo y alquiló un par de caballos de tiro para llevarlo hasta la entrada secreta de su escondrijo. La transacción, incluyendo el alquiler de los caballos, se le había llevado hasta el último céntimo, pero estaba seguro de poder recuperar su inversión (con un enorme beneficio), una vez realizada la operación de alquimia. Durante una semana, poco a poco, se encargó personalmente de trasladar el plomo a la gruta de cristal y lo apiló de cualquier manera en el centro de la gruta, junto a un improvisado horno que constituía parte importante de la operación de alquimia.

Para los interesados en tales cosas hay que decir que estaba empleando un proceso llamado Matrimonio Químico de la Reina Blanca y el Dragón Verde, que nada tiene que ver con matrimonios, dragones o reinas, y ni siquiera con la química (lo cual sirve para demostrar cuán embrollada puede ser la alquimia). Más bien exigía fundir el plomo en el horno, añadir después a la masa fundida una colección de hierbas y especies raras mientras se agitaba una varita mágica y se pronunciaban las palabras de un determinado encantamiento. Era algo que Merlín había hecho muy a menudo durante su época de estudiante, cuando aprendía las primeras nociones de magia en el colegio druida de Llandogo. Allí, bajo la dirección de sus profesores, había funcionado siempre a las mil maravillas. Ahora, por alguna razón, las cosas no iban bien. El plomo se transformaba, pero no en oro. Cada vez que los repetidos ecos del encantamiento se extinguían en la gruta, el plomo se convertía en un pudin al vapor.

La séptima vez que aquello sucedió, Merlín (a quien ni siquiera le gustaba el pudin al vapor) estalló en un desacostumbrado ataque de cólera, derribó el horno y escapó a otra ala de su gruta de cristal, resuelto en un momento de malhumor y de enojo a lanzar un hechizo maligno contra la huerta del arzobispo de Canterbury. (La mutua inquina entre Merlín y el arzobispo era bien conocida en Avalon, pese a que nadie, ni siquiera ellos mismos, podría recordar cuándo comenzaron realmente las dificultades entre los dos.)

Aunque desde luego nadie desearía mal alguno a un arzobispo, fue una suerte que Merlín perdiese entonces su sangre fría. Porque mientras buscaba en un armario su varita de los maleficios, tropezó con su bola de cristal (que había extraviado hacía casi una semana) y allí vio al joven Pip en compañía de una vaca y de un tipo de ruda apariencia vestido con hábitos de monje. Junto a ellos había unas parihuelas y sobre éstas un montón de objetos preciados y de morralla de todo género. Pero lo importante era que el lienzo que cubría aquello se había deslizado lo suficiente para mostrar la cabeza del Dragón de bronce.

Librodot



Merlín observa su bola de cristal.

Merlín se quedó mirando durante un momento con sus ojos miopes la escena que mostraba la bola, apenas capaz de dar crédito a lo que veía. Luego hizo algo muy extraño (y tal vez mágico). Empezó a bailar desenfrenadamente claqué por toda la gruta de cristal.

MAS AVENTURAS

–Como es lógico, habrá un gran banquete –dijo Merlín pensativo– y un torneo, etc., etc., siendo yo el invitado de honor, y tendrás un lugar destacado en reconocimiento del papel que desempeñaste al desembarazar al reino de este monstruo.

–¿Puedo llevar conmigo a mi amigo Etelberto? –preguntó Pip.

–¡Si se lava un poco! –repuso cordialmente Merlín.

Sus Ojos relucieron de nuevo al compás de sus propios pensamientos.

–Lograré que me restablezcan la pensión, incluso es muy posible que me la aumenten, porque Arturo tiende a ser muy generoso en situaciones como éstas. Puedes quedarte con el tesoro que has recogido, Pip. Cómprate un castillo o cualquier otra cosa; quizás una nueva granja para tus padres adoptivos. El Rey tal vez se sienta impulsado a elevarte a la aristocracia. Eres un poco joven, pero quién sabe. Me parece que tendremos tiempo de disfrutar un poco antes de que comiencen los problemas.

–¿Problemas? –preguntó Pip, parpadeando.

–Oh, sí –repuso Merlín–. Hiciste una buena tarea con el Dragón de bronce. De eso no hay duda. Pero aún sigue abierta la Puerta.

–¿La Puerta? –repitió Pip.

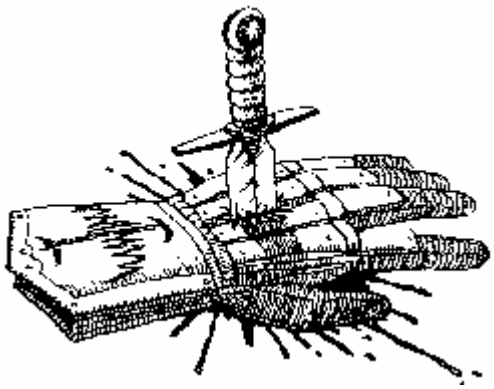
–La Puerta del Horrible Reino de los Muertos –replicó secamente Merlín–. Ya te lo dije. Mientras siga abierta, el reino se halla expuesto a todo género de peligros. Pero ya arreglarás eso cuando hayas recobrado el aliento y disfrutado con el banquete y todo lo demás. Fíjate, el asunto del Dragón de bronce era una niñería comparado con los peligros a los que harás frente cuando vayas al Horrible Reino de los Muertos.

Sonrió.

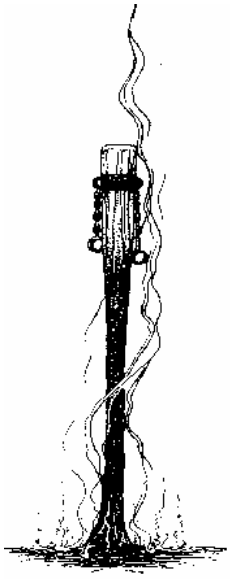
–Pero ahora tengo gran fe en ti, Pip. Sí, sí, claro. Estoy completamente seguro de que si hay alguien que pueda solucionarlo, ése eres tú. Así que no te preocupes de nada. Sencillamente, vuelve a tu propio tiempo para descansar un poco y ya te llamaré cuando necesite que arregles el asunto del Horrible Reino.

Sí. Esa va a ser tu próxima aventura, Pip. Tu próximo triunfo, si logras sobrevivir. Un lugar terrible, desde luego, pero estoy seguro de que sabrás desenvolverte.

Y te llamaré para que hagas ese trabajito. Pues claro que sí.



EL MUNDO DE LOS SUEÑOS



Esta parte sólo la utilizarás cuando decidas dormir durante una aventura. Si el dado te envía hasta aquí, habrás de seguir las siguientes reglas:

1. Entras en el Mundo de los Sueños exactamente con el nivel de PUNTOS VITALES que tenías cuando decidiste dormir.
2. Entras en el Mundo de los Sueños sin armadura ni protección de ningún tipo.
3. Entras en el Mundo de los Sueños sin magia ni armas de ningún carácter, salvo aquellas que te hayan sido otorgadas en algún encuentro específico.
4. No puedes llevarte nada del Mundo de los Sueños.
5. Los PUNTOS VITALES perdidos en el Mundo de los Sueños se restarán de los PUNTOS VITALES que tengas. Si resultas muerto en el Mundo de los Sueños, quedas verdaderamente muerto y has de ir directamente al terrible 14.

ENTRA AHORA EN EL MUNDO DE LOS SUEÑOS, LANZANDO DOS DADOS Y YENDO DIRECTAMENTE A LA SECCIÓN DEL MUNDO DE LOS SUEÑOS QUE INDIQUE EL RESULTADO LOGRADO.

Si sobrevives, vuelve a la Sección en donde decidiste dormir.

Secciones del Mundo de los Sueños

2. Te enfrentas con un pequeño ser volador de forma de cigarro que desciende constantemente hacia ti. Aunque no llega a tocarte, cada pasada provoca una onda que actúa sobre tu cerebro con la pérdida automática de 5 PUNTOS VITALES. Esta criatura es un Perturbador Cerebral. Tiene 15 PUNTOS VITALES y es siempre el primero en atacar. ¡Pelea rápidamente contra él!
3. Un vampiro te persigue por un cementerio. ¡Morirás si te captura ese horrible ser! Tus piernas se reblandecen ya. ¿Conseguirás escapar? Determina la FUERZA del vampiro empleando dos dados. Determina luego tu propia FUERZA volviendo a lanzar los dados. Si el vampiro te supera en más de 5 puntos, se apoderará de ti...
4. Te hallas en el vacío comedor de un extraño y bellísimo castillo. En la mesa que se extiende ante ti hay dos cálices, uno de cristal y el otro de bronce. Uno contiene vino y el otro veneno, pero tú no tienes forma de determinar el contenido de cada cáliz y has de beber de uno de los dos. Prueba tu SUERTE lanzando dos dados. Si sacas más de 6, es que has tenido suerte suficiente para elegir el cáliz adecuado. Si sacas 6 o menos es que has bebido el veneno, en cuyo caso vuelve a lanzar dos dados y resta el total de los PUNTOS VITALES que tengas.
5. Tratas de escapar de lo alto de una torre y te has deslizado fuera por una estrecha ventana con la esperanza de descender por el muro exterior. Aunque hay suficientes sitios en los que afirmar los pies, la superficie es muy resbaladiza. Lanza dos dados para descubrir si te caes. ¡Si sacas menos de 6 te precipitas al vacío! Si descubres que caes, lanza otra vez dos dados para averiguar si caes en terreno sólido o en el foso. Con menos de 6 caes en terreno sólido con la pérdida de 10 PUNTOS VITALES. Con 6 o más puntos, caes en el agua del foso sin perder PUNTOS VITALES, pero has de tirar de nuevo los dos dados para ver si sabes nadar. Si sacas menos de 6, no sabes nadar; te ahogas y mueres.
6. Paseas por un bello jardín rodeado de muros, disfrutando de un cálido sol, cuando, de repente, eres atacado por un enjambre de abejas. Cada aguijonazo te cuesta 1 PUNTO VITAL. Lanza un solo dado para descubrir cuántas han sido las abejas que te han atacado.
7. Uno de los sortilegios de Merlín ha salido mal y te ha convertido en una planta de apio. Creces tranquilamente en una huerta. No es una vida tan mala puesto que tienes repollos y coliflores con quienes charlar. Pero la cabra de Merlín ha roto la cerca y viene hacia ti, mordisqueando las hortalizas. Lanza un dado para descubrir si le gusta el apio. Si sacas menos de 6, devorará 5 de tus PUNTOS VITALES antes de pasar a comerse todas las zanahorias de Merlín.
8. Participas en un torneo contra el Caballero Negro, un temible malvado con 25 PUNTOS VITALES. Llevas armadura, por lo que habrá que restar 5 puntos de cada golpe asestado contra ti. Su armadura es mejor y resta 6 puntos de los golpes que tú le inflijas. La lanza del Caballero Negro añade 10 puntos a cualquier daño que él consiga hacerte. Pero tu lanza ha sido bendecida por el arzobispo de Canterbury y suma 12 puntos a cualquier daño que tú le causes. El Rey Arturo lanza dos dados para decidir quien asestará el primer golpe. Si saca 2-6, el primero será el Caballero Negro. Si saca 7-12, el primero serás tú.
9. Te hallas en un sombrío pasillo frente a un enorme y velludo Monstruo del Sueño. Careces de armas y de armadura, pero cerca de ti hay dos cofrecillos. Sólo tienes tiempo de abrir uno de los dos antes de que te ataque el Monstruo del Sueño. Lanza un dado. Si sacas 1-3, hallarás una daga mágica con la que dar inmediatamente cuenta del Monstruo del Sueño. Si sacas 4-6, el cofrecillo resultará estar lleno de un gas somnífero. Esto significa que has de volver a dormir y lanzar de nuevo los dados para averiguar si te diriges al Mundo de los Sueños.

10. Estás cazando jabalíes en el bosque y vas armado con un arco y siete flechas. Cada flecha logra 10 puntos de daño si da en el blanco, y a este efecto has de conseguir más de 6 puntos con dos dados. Penetras en un calvero y descubres a un ogro enorme, dispuesto a devorar una hermosa doncella. Tienes tiempo de lanzar las siete flechas antes de que él pueda alcanzarte. El ogro posee 40 PUNTOS VITALES y es tan fuerte que logra un daño adicional de 15 puntos con la descomunal porra que porta. Tienes siete oportunidades de matarle antes de que te alcance y (como es tan lento) una posibilidad adicional de acabar con él con tus manos antes de que te derribe de un golpe de porra.
11. Tras una discusión con el Rey Arturo acerca de si el mundo es plano o no, te ves lanzado a una profunda y oscura mazmorra sin comida ni agua. El tiempo que permanezcas aquí depende del resultado de tu próximo lanzamiento de un dado. Por cada punto logrado hasta un máximo de 6, permaneces un día y pierdes 1 PUNTO VITAL antes de que al Rey se le pase el enfado.
12. Te hallas en la cumbre de una alta montaña, librando una mágica batalla contra un brujo malvado que ocupa la cumbre de una montaña próxima. En este combate os lanzáis uno contra otro gigantescas oleadas de mágico fuego azul. En tanto que procedáis así, la magia se neutraliza y nadie resulta herido. Pero tarde o temprano uno de vosotros se quedará sin oleadas. Lanza un dado para averiguar cuántas oleadas le quedan al brujo enemigo y vuelve a lanzarlo para saber cuántas te quedan a ti. Quien tenga más oleadas reduce a la mitad los PUNTOS VITALES del adversario y gana el combate.

Librodot

REGLAS DE COMBATE

Para averiguar los PUNTOS VITALES Con los que empiezas

1. Lanza dos dados y suma los resultados.
2. Multiplica el resultado por 4.
3. Añade los posibles PUNTOS VITALES PERMANENTES que hayas ganado en otras aventuras de *La Búsqueda del Grial.*

Para atacar a un enemigo*

Sacar un 6 o más puntos con dos dados.

Para dañar a un enemigo

1. Comprueba cuántos puntos has sacado por encima del número necesario para alcanzarle.
2. Resta esa cifra del total de PUNTOS VITALES de tu enemigo.

Para dejar fuera de combate a un enemigo

Reduce a 5 sus PUNTOS VITALES.

Para matar a un enemigo

Reduce a cero (0) sus PUNTOS VITALES.

** Tus enemigos utilizan el mismo método para atacarte a ti cuando lanzas por ellos los dados.*

ARMADURA Y ARMAS

1. El empleo de elementos protectores resta puntos de los logrados contra ti.
2. El empleo de armas incrementa el daño que consigas hacer.
3*. Dispones permanentemente de EJ. Requiere que en el lanzamiento de dos dados se obtengan al menos 4 para asestar un golpe y produce un daño adicional de 5 puntos. Si te aventuraste en El *Castillo de las Sombras,* tienes también el *justillo de piel de dragón:* resta 4 puntos a cualquier daño que te sea infligido.

Para recobrar PUNTOS VITALES perdidos

1. *Sueño.* Puedes dormir en cualquier momento en que quieras, excepto cuando estés peleando. Lanza *un solo* dado. Si sacas 1-4, vete al *Mundo de los Sueños. Si* sacas 5 o 6 recobrarás el número de PUNTOS VITALES que indique el lanzamiento de dos dados.
2. A lo largo de la aventura aparecen otros métodos para recobrar PUNTOS VITALES.

Nota. No es posible conseguir, excepto a través de la Experiencia, un número de PUNTOS VITALES superior a aquél con que se empezó.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

1. Se gana 1 PUNTO DE EXPERIENCIA por cada combate ganado o por cada enigma resuelto.
2. 20 PUNTOS DE EXPERIENCIA = 1 PUNTO VITAL PERMANENTE. Diez de éstos pueden ser aprovechados en futuras aventuras.

Para detectar una reacción amistosa

Lanza un dado *una sola vez* por tu enemigo y un dado *tres veces* por ti. Si consigues *menos* puntos que tu adversario, es amistoso. Procede como si hubieras ganado el combate.

Ataque mágico

1. Cada sortilegio lanzado cuesta 3 PUNTOS VITALES, tanto si tiene éxito como si no lo tiene.
2. Ningún sortilegio puede ser lanzado más de tres veces. Una vez lanzado no se puede ya recuperar, tanto si ha tenido éxito como si no lo ha tenido.
3. Para que un sortilegio tenga éxito hay que sacar 7 puntos o más con los dados.

Sortilegios

AFCIP: Resta 4 puntos adicionales del daño que se te haga.
ZAP: Añade 10 puntos a cualquier daño logrado.
RIP: El adversario pierde tres turnos consecutivos en el combate.
DAP: Causa un daño de 10 puntos a un enemigo a cualquier distancia.
IPV: Produce inmunidad al veneno si se toma *antes* de sufrir el envenenamiento.
NIP: Neutraliza un sortilegio enemigo sobre un objeto.
PI AL CUADRADO: Te otorga dos turnos sucesivos en cada asalto de un combate.
INVISIBILIDAD: Te torna invisible. Sólo puede ser empleado *una vez* y en las Secciones que se indique. Cuesta 15 PUNTOS VITALES.
DEDOS DE FUEGO: El sortilegio sólo puede ser lanzado con éxito *una vez.* Te proporciona 10 rayos, cada uno de los cuales consigue un daño de 10 puntos. Los rayos no empleados pueden utilizarse en cualquier momento ulterior.
BOLAS DE FUEGO: El sortilegio sólo puede ser lanzado con éxito *una vez.* Te proporciona dos Bolas de Fuego, cada una de las cuales consigue un daño de 75 puntos. Pueden ser empleadas en cualquier momento posterior al lanzamiento del sortilegio.

Repeticiones

Al repetir las tentativas de esta aventura, todos los enemigos anteriormente muertos continúan muertos. Los tesoros obtenidos se pierden, a menos que se indique lo contrario.