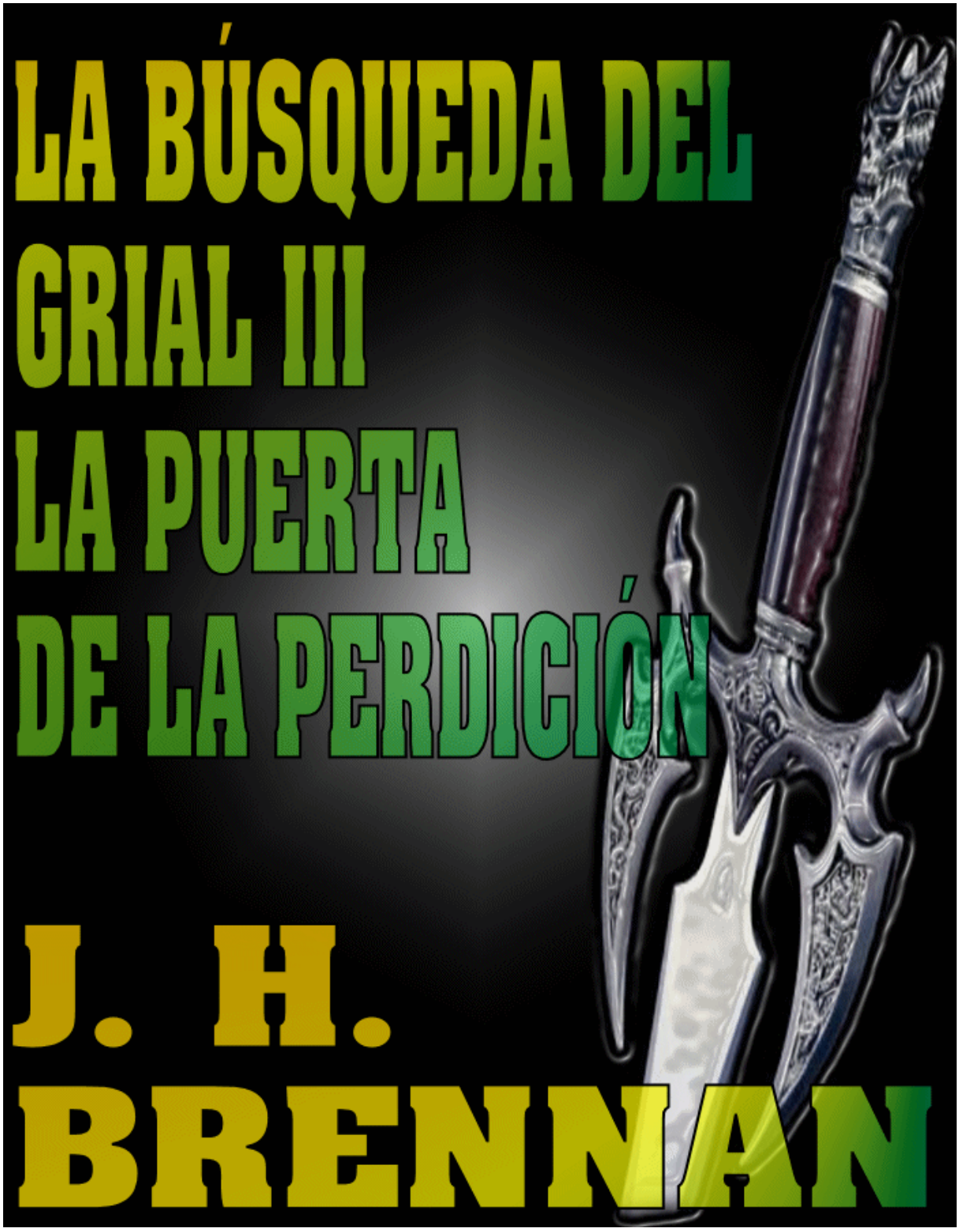


LIBROdot.com
http://www.librodot.com

La búsqueda del Grial
LA PUERTA DE LA PERDICIÓN

La Puerta de la Perdición es el tercer libro de «La búsqueda del Grial», una serie fantástica en la que TÚ, el lector, eres el héroe de emocionantes aventuras.

En *La Caverna del Dragón,* la aventura anterior de la serie, Pip se pone en camino para matar a un enorme Dragón de Bronce que está asolando el país del rey Arturo. Aquel ser llegó a Avalon, procedente del horrible Reino de los Muertos. La puerta de ese mundo malvado *todavía* sigue abierta y si no se cierra, la tierra será presa de monstruos aún más terribles que vendrán del Otro lado.

En este libro el hechicero Merlín te hará volver en el tiempo a Avalon. Te dotará de armas especiales y de sortilegios mágicos para ayudarte a ganar los combates que te aguardan. Has de tratar de hallar y cerrar la Puerta, una tarea plagada de dificultades, de peligros, de la muerte incluso...

Para jugar en esta aventura necesitas dos dados. Tendrás que ir tomando nota de tus progresos en el Diario de la Búsqueda que hay al comienzo del libro (con lápiz para que puedas borrar y volver a emplearlo). Al final del libro dispones de unas páginas con las Reglas de Combate. Puedes, si lo deseas, arrancar estas páginas para tenerlas siempre a mano.

Los dos primeros libros de «La búsqueda del Grial» son *El Castillo de las Sombras* y *La Caverna del Dragón.*

ACERCA DEL AUTOR

J. H. Brennan es una de esas personas peculiares que parecen estar viviendo al mismo tiempo en varios mundos diferentes... en uno de los cuales puedes entrar a través de la serie «La búsqueda del Grial».

Desde que tenía diecisiete años –y eso no fue precisamente ayer o anteayer– ***J. H. Brennan*** se ha sentido interesado por la magia, los sortilegios y la hechicería. Entre muchos otros libros ha escrito tres sobre magia y sigue trabajando en más.

En 1983 sacó a la luz dos juegos de fantasía: *Man, Myth & Magic* (Hombre, mito & magia) y *Timeship* (La nave del tiempo). Al iniciar la serie de *La búsqueda del Grial* (realmente Juegos de Fantasía en forma de libro y para un solo jugador) ha conseguido combinar sus aficiones preferidas.

Reside en Irlanda, en una centenaria casita de tejado de bálago, rodeada por un jardín lleno de espíritus de la naturaleza.

Ha empleado un programa de ordenador para seguir el rumbo en este libro y en otros de la serie y afirma que cualquiera que se aventure en estas obras sin anotar cuidadosamente por donde pasa está buscando acabar en la Sección ***14***.

Para Murray Pollinger,
un agente literario tan excelente
que sería difícil encontrarlo mejor.

DIARIO DE LA BÚSQUEDA

PUNTOS VITALES
DE PIP

Al co zo

Ahora:

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

EQUIPO	SORTILEGIOS
	Primer Libro
	A.F.C.I.P. 3 2 1
	Z.A.P. 3 2 1
	R.I.P. 3 2 1
	D.A.P. 3 2 1
	I.P.V. 3 2 1
	N.I.P. 3 2 1
	R.I.R.P.[2] 3 2 1
	INVISIBILIDAD 3 2 1
	Segundo Libro
Pócimas curativas:	A.P.C.P. 3 2 1
	I.E.P. 3 2 1
Monedas de oro:	S.S.L.P. 3 2 1
	L.I.P. 3 2 1
	P.A.E.P. 3 2 1
	DEDOS DE FUEGO 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
	BOLAS DE FUEGO 2 1

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

Resultado:	Resultado:	Resultado:	Resultado:

COSA DE BRUJERÍA

Siéntate y presta atención, porque si no lo haces este libro puede matarte. Y probablemente varias veces.

Es un libro mágico.

Este libro es un largo sortilegio. Un largo ejercicio de brujería. Una larga operación de hechicería. Un eficaz tratado de magia.

Mi magia.

Me llamo Merlín.

Estoy muerto pero eso no tiene por qué preocuparte. No soy ningún fantasma. Sencillamente te hablo desde otro Tiempo. Estaba (estoy) vivo en ese otro Tiempo. Totalmente en forma y sano para un hombre de mi edad. Bastante viejo. En mi Tiempo me llaman Merlín el Druida. O Merlín el hechicero. O el mago Merlín.

Estoy lanzando un sortilegio.

En realidad estoy lanzando un sortilegio sobre ti.



¡Estoy lanzando un sortilegio ...sobre ti!

No te asustes. Te ayudará a venir a visitar mi Tiempo. Eres muy famoso en mi Tiempo. En mi Tiempo te llamaban (llaman) Pip[1] y se te considera un héroe. Te llaman Pip el Triturahechiceros. Y Pip el Matadragones.

[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.).*

En mi Tiempo tú vives muy cerca de Camelot, que está muy próximo a Glastonbury y en donde el rey Arturo tiene su corte. ¿Recuerdas al rey Arturo? En mi Tiempo le conoces muy bien. Muy íntimamente. Y él te conoce, lo que resulta más importante. No me sorprendería que pronto te pidiese que te unieras a la Tabla Redonda.

Sobre todo si consigues cerrar la Puerta del Horrible Reino de los Muertos.

Pero antes de que puedas lograrlo tienes que volver a mi Tiempo.

Y antes todavía necesitarás unos dados. Dados corrientes. De seis caras. Dos dados. (O uno si no puedes encontrar dos.) Y papel. Y lápiz. Y una goma de borrar.

Reúne tus cosas y pasa la página.



Continúa abierta la Puerta del Horrible Reino de los Muertos

Ahora voy a explicarte lo que va a suceder. Cuando funcione el sortilegio –si es que funciona– tu mente volverá a mi Tiempo. Al llegar a mi Tiempo ocupará otro cuerpo, el cuerpo de un muchacho, un joven *héroe* llamado Pip.

Cuando estés en el cuerpo de Pip, no podrás comportarte como hasta ahora. No exactamente. Al instante te verás envuelto en dificultades, conocerás aventuras, encontrarás oro e incluso podrás conseguir una muerte gloriosa, *pero sólo si haces las cosas como es preciso.* Y eso es lo que voy a explicarte.

(Si olvidas algo de lo que te explique, no te preocupes. Todo lo que te diga aparece en

tres páginas al final del libro. Todos mis libros poseen esas hojas. Ahorran muchas molestias.)

Pero antes de que pueda decirte algo, te necesito en mi Tiempo...



LAS REUNIONES DE LA TABLA REDONDA LOS LUNES

Las reuniones que los lunes celebraba la Tabla Redonda no eran precisamente un éxito por culpa del fin de semana. A menos de que hubiese una guerra o una mala temporada de dragones, la mayoría de los caballeros se tomaba libre el fin de semana. Todas las búsquedas, a excepción de las muy urgentes, quedaban aplazadas. Se enviaban notas a las doncellas en apuros, recomendándolas que aguantaran un poco más. Los entuertos que no podían quedar enmendados para el viernes por la noche se incluían en la lista de prioridades de la semana siguiente. El fin de semana se hallaba dedicado al deleite.

Al menos así lo llamaban los caballeros. Los seres humanos normales hubieran podido llamarlo de otra manera, pero los seres humanos normales tenían muy poco que decir en los asuntos del reino durante la época del rey Arturo. Quien mandaba era el rey y, después de él, los caballeros. Lo que los caballeros hacían los fines de semanas era cazar, participar en justas, jaranas y francachelas.

De estos diversos deleites, jaranas y francachelas, eran con mucho los más letales. En un torneo o una cacería, uno iba habitualmente bien pertrechado, con protección suficiente contra los colmillos del jabalí y las lanzas de los adversarios. Pero el sábado por la noche, cuando iban de jarana y francachela, se consideraba de mal gusto llevar la armadura completa, e incluso una sola pieza. Así que uno se ponía su ropón de lino, unas sobrecalzas limpias, un par de botas nuevas y marchaba al galope hasta la taberna más cercana en donde se entregaba a la jarana y la francachela hasta que le echaba la hija del tabernero.

(El tabernero no podía echarle, claro está, siendo uno caballero mientras que el tabernero era menestral. Pero en la Época de la Caballería, a ningún caballero se le habría ocurrido negarse a la petición de una amable doncella; así que el tabernero guiñaría un ojo a su hija, quien agarrándole a uno de la oreja le dejaría bajo la lluvia que caía a cántaros.)



Como puedes apreciar fácilmente, no cabe esperar de quien pasa el fin de semana de jarana y francachela que se encuentre en su mejor momento el lunes por la mañana. Lo que explica por qué eran un desastre las reuniones de las mañanas de los lunes.

Jamás empezaban puntuales. El rey Arturo entraba exactamente a las diez en la gran sala del consejo para descubrir que la única persona presente era el Primer Bruñidor, cuya tarea consistía en mantener resplandeciente la superficie de la mesa.

A falta de algo mejor que hacer, el rey examinaba la superficie recientemente abrillantada de la Tabla Redonda. Era en realidad una magnífica muestra de artesanía. La mesa estaba hecha fundamentalmente de roble, desde luego, pero tenía incrustaciones de madera de teca que correspondían a doce segmentos, cada uno marcado con un signo del Zodíaco: Aries, Tauro, Géminis, etc., hasta llegar a Acuario. La idea original –concebida,

claro está, por ese viejo loco de Merlín– era que Arturo escogiese a doce fieles caballeros, cada uno nacido bajo un diferente signo, logrando así un estricto equilibrio astrológico. Pero en la práctica jamás se logró.

Antes de que Arturo estableciese la Caballería, Camelot era un lugar bastante salvaje. La mitad de los caballeros del reino apenas sabían en dónde habían nacido, y menos aún cuándo, así que el cálculo astrológico de sus signos del Zodíaco se reveló totalmente imposible incluso para un profesional tan diestro como Merlín. Y la Tabla Redonda se hizo tan popular que resultaba evidente que el número de sus miembros no se limitaría a doce. Y así fue. Ahora, siempre que acudían muchos (rara vez los lunes por la mañana), los caballeros se sentaban en donde les parecía, todos muy apretados en torno del borde de la mesa.

Pero en esta mañana tan *especial* de lunes, las cosas eran diferentes. Faltaban aún sus buenos cinco minutos para que el reloj romano de agua goteara las diez y sin embargo la sala de la Tabla Redonda estaba ya llena al límite de su capacidad. Naturalmente, allí se encontraba el rey, y también se hallaban presentes todos los caballeros importantes: Lanzarote, Galahad, Bedevere, Mordred e incluso Pellinore, de quien nunca se sabía que hubiera asistido un solo lunes a las reuniones de la Tabla, y menos aún que hubiese llegado a tiempo a alguna.

La razón de esta extraña circunstancia era que había surgido una crisis.

EL ROBLE SECO

Mientras el rey y los caballeros de Avalon se reunían en la sala de la torre de la Tabla Redonda, en otro lugar muy diferente se celebraba una reunión también muy distinta.

A unos ocho kilómetros a vuelo de cuervo de la corte de Camelot creció durante siglos junto a una encrucijada un enorme roble. Como resultan fáciles de hallar, las encrucijadas suelen ser punto de reunión de enamorados, de campesinos o de chismosos, e incluso algunas veces se convierten por su cuenta en feriales, pues para los buhoneros ambulantes éste es un buen lugar donde vender su mercancía. Los trovadores tienden a congregarse en las encrucijadas para cantar baladas acerca de proezas de valor. Pero nadie se detenía en la Encrucijada del Roble. El lugar tenía muy mala fama.

En algún momento de un turbio y lejano pasado un rayo cayó sobre el roble que ya no volvió a tener hojas y presentaba contra el horizonte, sobre todo de noche, una silueta monstruosa. Además existía la particularidad de que en la encrucijada se había alzado un patíbulo hasta que el rey Arturo prohibió las ejecuciones públicas. Se creía que por el lugar rondaban los espíritus de varias generaciones de delincuentes que allí habían sido ahorcados y descuartizados. Además allí estaba la ciénaga de la que surgía el gas de los pantanos, el cual a veces se inflamaba, sobre todo en verano, produciendo esas aterradoras luces en el aire que las gentes de los contornos llamaban fuegos fatuos. Y además estaban los relámpagos coloreados que a menudo brotaban del propio roble seco, relámpagos para los que no existía explicación natural alguna, ni siquiera la del gas de los pantanos. Así que las gentes se mantenían lejos de este paraje por temor a perder sus vidas o sus almas.

Al menos se mantenían lejos los más. En esta brumosa, fría y tenebrosa mañana de lunes había un idiota que no dejaba de vagar en círculos mientras gritaba:

—Eh... Eh... Eh...

El idiota se llamaba Pip.

EL CUBIL DE MERLIN

—Eh... –gritas–. Eh... Eh... ¿Hay alguien por aquí?

Sólo eres vagamente consciente del modo que has llegado a este lugar horrible, envuelto por la niebla, e ignoras por completo lo que tienes que hacer aquí.

Merlín dijo que te esperaría en este sitio. O por los alrededores. Pero no se ve un alma y no existe absolutamente nada de interés que explorar. No se distingue el más leve rastro. Sólo hay la propia encrucijada y los restos de un roble gigantesco y viejo que ya no figura entre los vegetales vivos.

— Eh... Eh... ¿Hay alguien por aquí? ¿Hay alguien?

Una pequeña piedra miliar con números romanos tallados te dice a qué distancia te encuentras de Camelot (¡Demasiado lejos!). Como la información no te sirve de mucho, te sientas en la piedra y aguardas. La niebla es muy fría: empapa tus calzas, penetra en la trama de tu justillo y absorbe el calor de tu cuerpo a pesar de la camiseta de lana que tu madre adoptiva, Miriam (o Mary, como ella prefiere que le llamen), insistió que llevases en esta pequeña excursión.

— Eh –vuelves a gritar, preguntándote si a fin de cuentas te hallarás en el lugar preciso. A falta de algo mejor que hacer lanzas un puntapié contra una piedra próxima. Debajo, para horror tuyo, hay una serpiente.



Con gran horror descubres bajo la piedra una monstruosa serpiente.

¡Ya estás en apuros y la aventura ni siquiera ha comenzado! Careces de equipo, de magia y de armas, a excepción de la vieja EJ –Excalibur Junior, tu fiel espada de anteriores aventura–-, pero que has dejado junto al fuego, tostándose su pomo en tu granja cerca de Camelot. ¿Tratarás de razonar con la serpiente? (Pasa al 8) ¿Echarás a correr? (Pasa al 20) ¿La estrangularás con tus manos? (Pasa al 30). Como siempre, a ti te toca elegir. Al fin y al cabo fuiste tú quien se metió en este lío.

1

Ha estallado el alboroto en la sala. Mordred, inclinado por su naturaleza a provocar conflictos, ha formulado a Galahad una observación malévola acerca de la inteligencia de su padre. (Naturalmente, con el paso del tiempo, Galahad llegará a ser conocido como el Caballero Perfecto. Montará un caballo blanco, lucirá una prístina armadura, enderezará entuertos innumerables y jamás jurará, se enfurecerá ni se mostrará siquiera un poco descortés. En suma, está destinado a convertirse en un individuo verdaderamente repugnante. Pero cuando se celebra esta reunión, Galahad es aún joven.) Acaba de golpear a Mordred en la nariz.

Al retroceder, Mordred ha pisado un pie al rey Pellinore, un viejo y fiero guerrero que le asesta un vigoroso puñetazo en las costillas. Esta acción es advertida por sir Perceval, muy interesado por el juego limpio. Llama a capítulo al rey Pellinore por la que considera una acción injustificable. Sir Lanzarote (que es el padre de Galahad y además odia a Mordred por varias y diferentes razones) procede a reprender con vehemencia a sir Perceval mientras el rey trata de hacerse oír por encima de esta barahúnda.

— ¡Caballeros! —grita el rey Arturo golpeando la mesa con su puño para restaurar el orden.

—Caballeros, estamos aquí, como sabéis, para deliberar sobre una crisis.

(«Presta ahora atención a esto», dice Merlín mientras miras la bola de cristal. «Escucha bien porque te afecta o te afectará».)

—La mayoría de vosotros conocéis ya los detalles —prosigue el rey Arturo—, pero para aquéllos que no estén al corriente —y entonces mira de soslayo al rey Pellinore, de quien se sabe que casi nunca está al corriente de nada— haré un breve resumen de los hechos. Como sabéis, hace poco tiempo nuestro reino se vio sometido a los ataques de un Dragón de Bronce. Ese peligro ya no existe. La bestia fue exterminada muy eficazmente, todos estáis enterados. Pero las consecuencias de aquel hecho persisten entre nosotros.

—Existen, desde luego, diversas teorías acerca del origen de los dragones de bronce. Algunas personas sostienen que son resultado de una nidada de huevos prehistóricos incubados a intervalos en los montes galeses. Otra escuela de pensamiento señala que llegaron volando desde la Luna. Pero hay quienes afirman que nacieron en el Infierno. En realidad nadie se siente completamente seguro al respecto. Tras el exterminio del último solicité la opinión del druida Merlín, que ha realizado una especie de estudio sobre tales seres. Está convencido de que proceden de una curiosa región denominada el Horrible Reino de los Muertos.

(«Pues claro que vienen de allí. No hay ninguna duda», murmura Merlín).

—Por lo que hasta ahora entiendo —prosigue el rey Arturo, por fortuna ignorante de que está siendo espiado—, este Horrible Reino no existe en la forma en que, por ejemplo, existen Escocia o Hibernia. El druida Merlín considera que es una especie de infierno, un lugar en donde moran los espíritus, tal como los griegos...

(«¡No, no! ¡Sabía que no estaba escuchándome! Se trata de una dimensión diferente. Un mundo paralelo. Perfectamente sencillo. No tiene nada que ver con los griegos».)

—Sea como fuere —seguía diciendo el rey—, lo importante es que la aparición del Dragón de Bronce demostró que debe existir una puerta entre el Horrible Reino y nuestro reino. Esa puerta es desde luego algo muy peligroso. Por ahí puede pasar cualquiera. Más dragones de bronce. Trasgos. Espectros. Gigantes. Cualquiera. Y aunque no pase nada de ese

género por allí, el druida Merlín me ha informado que existe un viento...

(«Dije una radiación», susurra Merlín.)

—...que sopla constantemente e influye en los acontecimientos de nuestro país. Este viento es causa de que se encrespen los ánimos y de que florezca el mal. Socava los principios de la Caballería, afecta al cultivo de los campos, eleva el número de accidentes, estimula la difusión de la peste, conduce a la proliferación de piojos e insectos...

(«Sobre todo de pulgas», comenta Merlín rascándose.)

—...y en general nada bueno para nadie. La Puerta ha permanecido abierta desde que fue visto el Dragón de Bronce. Sigue abierta aunque ya no exista el Dragón. En eso estriba nuestro problema, caballeros. La pregunta es: ¿qué hacemos al respecto?

—Cerrarla —dijo al punto sir Lanzarote.

—De acuerdo —asiente pacientemente el rey Arturo—, cerrar la Puerta, ¿pero de qué modo?

El rey Pellinore sorprende a todo el mundo alzando los Ojos y diciendo ceñuda y cuerdamente:

—Necesitamos un héroe.

—¿Un héroe? —Inquiere Mordred.

—Un héroe —repite Pellinore—. Alguien dispuesto a arriesgar su vida con tal de cerrar la Puerta. ¿Qué os parece aquel Pip que nos desembarazó del dragón y acabó con el viejo hechicero cuyo nombre ya no recuerdo?

—¿Pip? —inquiere el rey.

—¿Pip? —inquiere sir Perceval.

—¿Pip? —inquiere Mordred.

—Pip —repite con firmeza Pellinore.

Pasa al 21.

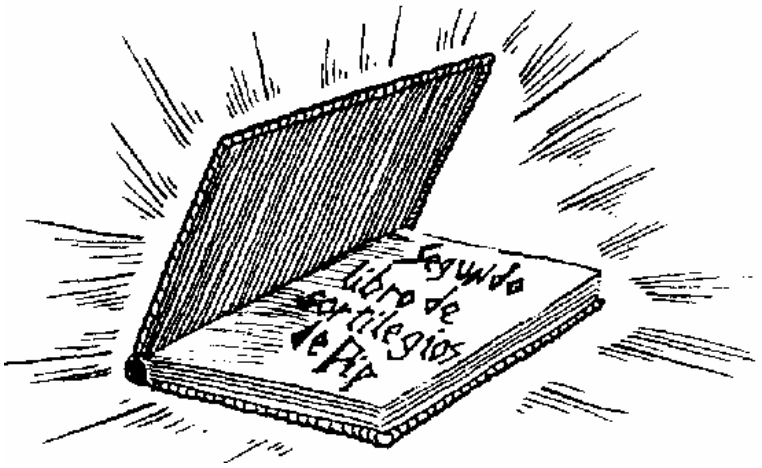
2

—¿En dónde lo puse?... —pregunta distraído Merlín cuando tú ya has escogido todo tu equipo. Revuelve sus efectos y por fin saca un librito encuadernado en cuero—. ¡Aquí está! Tus sortilegios...

—Pero si ya tengo sortilegios —protestas—. Mi sortilegio AFCIP, mi sortilegio ZAP y...

—Sí, sí, ya sé —añade Merlín con impaciencia—. Esos son los sortilegios habituales. Pero, fíjate bien, para esta aventura necesitarás algunos sortilegios especiales.

A caballo regalado no se le mira el diente. Abres el libro y empiezas a leer.



Segundo libro de sortilegios de Pip

Sortilegio	*Efecto*
Abridor patentado de cerraduras de Pip (Abreviadamente APCP)	Abre una cerradura por sección si obtienes 6 o más puntos, lanzando dos dados una vez.
Increíble encogedor de Pip. (Abreviadamente IEP)	Provoca la aparición de un gorro mágico que al ponérselo encogerá a Pip hasta tener sólo una altura de quince centímetros, permitiéndole así pasar por lugares muy reducidos. El tamaño vuelve a ser normal en la sección siguiente.
Sorprendente sortilegio leguminoso de Pip. (Abreviadamente SSLP)	Provoca automáticamente una reacción amistosa en cualquier atacante vegetal.
Levitación instantánea de Pip. (Abreviadamente LIP)	Permite a Pip alzarse del suelo, pero sólo tres veces por aventura. Si se emplea en interiores se golpeará la cabeza con el techo y perderá la mitad de los PUNTOS VITALES que tenga en ese momento.
Poder alterador de la espada de Pip. (Abreviadamente PAEP)	Permite a Pip alterar el poder de EJ. Cuando se aplique, DOBLARÁ el daño causado por EJ en el siguiente lanzamiento de dados, pero producirá la MITAD del daño que señale la posterior tirada. El sortilegio debe ser empleado ANTES de que se lancen los dados para determinar la magnitud de un golpe.

—Este no es tan largo como mi primer libro de sortilegios —protestas después de haber examinado cuidadosamente su contenido.

—¡Pues claro que no! —replica con rudeza Merlín—. Los sortilegios son caros porque exigen una investigación y un desarrollo. Y yo no soy millonario. ¿Algo más?

Por un momento Merlín reflexiona con la mirada perdida antes de decidir que no hay nada más. Se vuelve abruptamente hacia ti.

—Supongo que habrás traído un par de botas decentes.

Aturdido, niegas con la cabeza.

—Lástima. Las que llevas necesitan brillo. Muchísimo. Tendrás que arreglarte con ésas. Me imagino que con todo lo que tiene en la cabeza no se fijará en el detalle.

—¿Quién? —preguntas un tanto alarmado, porque ya tienes experiencia sobre la manera particular que posee Merlín de hacer las cosas.

—¡El rey, naturalmente! Tenemos que verle ahora, antes de que las cosas empeoren aún más.

—¿Ver al rey? —exclamas—. Pero yo no voy vestido...

Pero, como de costumbre, es demasiado tarde. Merlín, quien rara vez escucha a alguien que no sea él mismo, no te presta atención. En realidad no escucha a nadie. Sus ojos se han vidriado y agita los brazos en el aire mientras sus labios murmuran algo en el antiguo galés de los druidas, la lengua mística de todos los grandes magos británicos.

Mientras habla se levanta un gran viento que se aferra a tu justillo y te hace dar vueltas y más vueltas hasta que te sientes tan mareado que eres incapaz de permanecer en pie, de pensar o de ver lo que está sucediéndote.

Pero ALGO está sucediéndote. Pasa al 9 para averiguarlo.

3

—¡Un momento! —gritas con fuerza—. ¡Un instante nada más! ¡Yo no sé cómo ir a la Puerta del Horrible Reino de los Muertos!

Pero la seca voz de Merlín resuena en tu mente. «ES FÁCIL CUANDO CONOCES EL TRUCO. SIEMPRE QUE DUDES, TOMA LA DIRECCIÓN menos agradable. LUEGO, CUANDO TE DETENGAS, VUELVE A TOMAR LA DIRECCIÓN menos agradable. Y ASÍ, UNA VEZ Y OTRA Y OTRA SEGUIRÁS TOMANDO LA DIRECCIÓN menos agradable. PORQUE, COMO EL HORRIBLE REINO DE LOS MUERTOS ES EL LUGAR MÁS DESAGRADABLE QUE PUEDAS IMAGINAR, ACABARÁS ASÍ POR ENCONTRARLO SEA CUAL FUERE EL LUGAR DE DONDE PARTAS.»

¿Pero de dónde partes? No conviene fiarse de los sortilegios de Merlín: como éste reconoció ante el rey, su puntería ya no es la que solía ser. Lanza los dos dados. Si consigues de 2 a 6, pasa al 25. Si sacas de 7 a 12, pasa al 45.

4

La aldea es tan pequeña que empiezas a preguntarte si todos los que viven aquí no se encontrarán en el campo participando en ese estúpido juego. Hay una calle principal bordeada pintorescamente de casitas de tejados de bálago y de casas más grandes; un edificio que parece un almacén, una herrería, una iglesia y una botica-botiquín.

Tienes, pues, en donde elegir. Si necesitas más provisiones y cuentas con dinero para pagarlas, puedes pasar al almacén en el 12. Encontrarás la herrería en el 17. La iglesia, en el 22 (y no te vendría mal rezar un poco, considerando el sitio al que te diriges). La botica en el 27. Y antes de que preguntes, ninguno de estos lugares parece más desagradable que los otros.

5

Trepas al árbol para escapar del gorila.

Se trata desde luego de una decisión errónea. Los gorilas también trepan a los árboles, y con gran facilidad a pesar de su tamaño. Los gorilas se encuentran tan a gusto en los árboles que en realidad allí construyen sus refugios y duermen.

Acabas de llegar al refugio de un gorila: una enorme construcción de ramas y ramitas entrelazadas, que en nada se parece al nido de un pájaro. En este sitio, precisamente despertando con enojo a consecuencia del ruido que has hecho al trepar al árbol, hay un segundo gorila, amigo, compañero, marido o esposa (es difícil decirlo con gorilas) del primer gorila, quien, a propósito, trepa al árbol tras de ti.

Te has metido en un verdadero apuro. Se suponía que tendrías que estar buscando la Puerta y no perdiendo el tiempo con un hatajo de monos creciditos. Si quieres correr el riesgo de pelear contra dos gorilas al mismo tiempo, pasa al 51. Si prefieres buscar una reacción amistosa, adelante. En el caso de que tengas éxito, pasa al 26. Si optas por quedar a merced de los gorilas, pasa al 56.

6

Esto está mejor, pues el lugar parece decididamente horroroso. Desciendes tras el rechinante vicario un desvencijado tramo de una escalera de madera mientras telarañas polvorientas rozan tu cara; aguardas unos instantes en un descansillo de madera igualmente desvencijado, mientras el vicario rechinante enciende una antorcha embreada que chisporrotea, crepita y desprende una nube de humo espeso y pestífero pero escasa luz. Luego desciendes nuevos escalones de madera, cruzas un espacio cubierto de polvorientas losas y bajas otros peldaños desgastados, esta vez de piedra, hasta llegar a un laberinto, enmohecido e infernal, de cámaras que se comunican entre sí y en donde se amontonan descuidadamente ataúdes, sarcófagos, urnas, lápidas rotas y el ocasional ángel descabezado de mármol.

—Te dejo que te entregues a tus quehaceres, joven estudioso —murmura el rechinante vicario, quien se ha creído a pie juntillas lo que le dijiste. Y se aleja rechinando, aunque por

fortuna te entrega antes la antorcha.



Desciendes tras el rechinante vicario hacia la cripta

A medida que se alejan sus pasos, el lugar se torna muy silencioso. (Quizás esto es lo que únicamente cabe esperar puesto que en la cripta todos menos tú están muertos. Aun así, la experiencia no es precisamente estimulante.) Observas en torno de ti.

Desde luego parece bastante prometedor. Es exactamente el género de sitio que estabas buscando con objeto de hallar el camino hasta la Puerta del Horrible Reino de los Muertos. ¿Pero hacia dónde irás desde aquí? Esa es la cuestión. Por delante, un sombrío corredor conduce al 28. A tu derecha un pasillo abovedado lleva al 13. A tu izquierda hay una enorme puerta de roble, medio oculta por un montón de ataúdes. Sobre la madera (de la puerta, no de los ataúdes), aparecen clavados los jirones de un pergamino en el que figura un aviso: hasta él puedes llegar pasando al 46.

7

Muy bien hecho, Pip. No son muchos los aventureros que han sabido dar cuentas de tres necrófagos, aunque hay que ver cómo has dejado esta parte de la cripta del vicario.

—Que lo limpie él —murmura agriamente EJ—. Bien podía habernos advertido que había necrófagos.

La estancia en la que has estado peleando no tiene salida, pero antes de marcharte

hurgas un poco entre los despojos. Y merece la pena porque de no haberlo hecho no habrías encontrado el rubí. Vale 500 monedas de oro y puede resultar muy útil cuando tengas que recurrir al soborno.

Te guardas el rubí y, luego eliges entre el pasillo (28) o la puerta que conduce a la otra cámara (46).

8

—Mira, mi querida serpiente —empiezas a decir con acento de seguridad—, tú y yo somos personas razonables. Bueno, uno de nosotros es una persona razonable, tú eres un reptil, ¿no es cierto? Lo que quiero decir es que los dos somos razonables. Una persona razonable y un reptil razonable, respectivamente. Y como razonables, vamos a considerarnos personas. O reptiles, si te parece mejor. Los dos somos reptiles razonables, así que no es en manera alguna lógico...

La serpiente, Pip, se te ha enroscado y asciende por tu pierna. ¿Estás SEGURO de que quieres razonar con ella? Todavía puedes echar a correr hacia el 20 o estrangularla con tus manos, yendo al 30. Pero si insistes en razonar con ella, pasa al 40.

9

Poco a poco dejas de dar vueltas y cuando cesa el viento te encuentras en una sala circular llena de gente. Te hallas de pie sobre una mesa, junto a Merlín.

¡Claro! Esta es la Cámara de la Tabla Redonda. Te encuentras encima de la misma mesa, un poco mareado, entre un torbellino de papeles dispersos que van posándose en torno de ti.

—¡Pip! —exclama el rey Pellinore.

—¡Pip! —rugen al unísono y excitados los caballeros.

—Pip —dice sonriente el rey. Y luego, recordando sus buenos modales, añade—: Y mis saludos, Lord Merlín.

—Majestad —replica escuetamente Merlín mientras se baja de la mesa—, perdonad esta intromisión: falló un tanto mi puntería. Pero ya que estamos aquí, podéis ver al joven Pip preparado y listo para la próxima aventura. Al menos cuando le entregue su espada.

—Y esa aventura supone el cierre de la Puerta del Horrible Reino de los Muertos, ¿no es verdad? —pregunta juiciosamente el rey.

—Sí —dice Merlín—. Sí, claro. Todo lo que necesitamos es vuestra bendición y nos iremos. Al menos Pip. Yo tengo algunas cosas urgentes que hacer en Escocia. Se trata de una cuestión de brujería y, evidentemente, no puede solucionarla cualquiera. Así que por esta vez confiaré el asunto a Pip.

Agita negligentemente su mano izquierda en la que en el acto se materializa Excalibur Junior.

—¡Eh, cuidado con lo que hace! —exclama EJ, quien luego repara en la presencia del rey y enmudece cohibida.

—Si mi bendición es todo lo que le retiene— dice dignamente el rey Arturo—, entonces la tendrás, y de buen grado.

—Gracias, Majestad —declara Merlín, quien añade volviéndose hacia Pip—: Y ahora ya puedes irte. Buena suerte.

Comienza a agitar ambos brazos y el torbellino te alza de nuevo, te envuelve y una vez más te arrebata hacia lo desconocido.

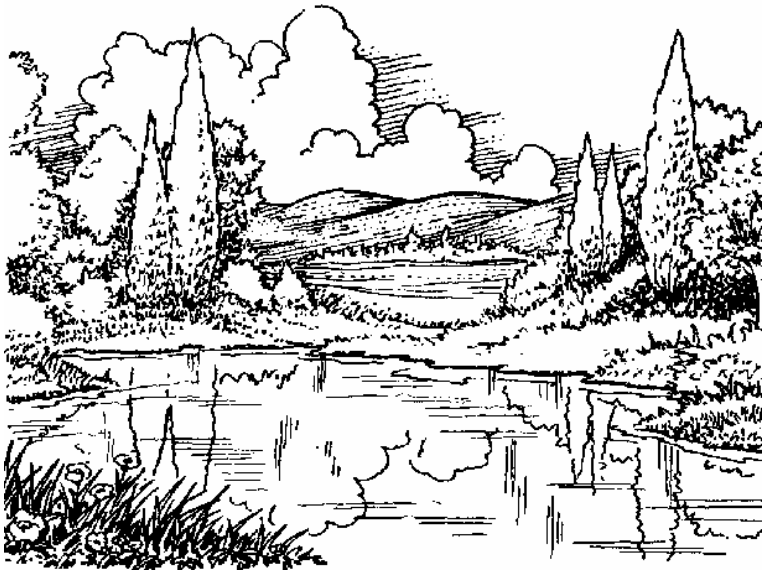
O, para ser más exactos, te lleva al 3, que es a donde debes pasar ahora.

10

El camino del oeste discurre entre curvas durante unos tres kilómetros hasta que pierdes de vista la aldea. Luego se bifurca: un ramal se dirige hacia el noroeste y el otro hacia el sur.

El camino meridional no parece haber sido muy frecuentado. Está lleno de baches y precisa de una urgente reparación. El camino del noroeste parece mejor conservado y, aunque

resulte difícil asegurarlo, aparentemente conduce hacia las montañas.



Si te diriges al sur, pasa al 15. Si te diriges al noroeste, pasa al 32.

11

Realizas una zambullida espectacular en las quietas, tersas y cristalinas aguas del lago. *¡Kriiiiiinchhhh!*

¿Kriiiiinchhhh? ¿No será *Plaaaaf o* algo por el estilo? Pues no. Lo malo es que la superficie cristalina del lago es de auténtico cristal. Sólido cristal de arriba a abajo. Lo *realmente* malo es que este cristal es más duro que tu cabeza.

Pasa al 14.

12

¡Maldición! En la ventana del almacén de provisiones hay un cartel que dice: CERRADO: HE IDO AL POGOLFIT.

De cualquier modo tratas de abrir la puerta, pero está cerrada.

Parece que tendrás que arreglarte con las provisiones que trajiste, o que no has traído, como muy bien puede ser el caso. Tus otras opciones son la iglesia (22), la herrería (17) o la botica (27). También puedes olvidarte de todo este asunto y tomar el camino que lleva al oeste (10), explorar el bosque que se extiende hacia el este (42) o incluso ir a jugar al pogolfit en el 58.

13

Alegremente recorres el pasillo abovedado y alegremente vuelves por donde te fuiste, pero es demasiado tarde y lo sabes. Resulta indudable que te han visto. Quién hubiera pensado que un vicario permitiría cosas como éstas en la cripta de su iglesia. Necrófagos. Tres, todos escuálidos, pálidos, miserablemente vestidos, de grandes ojos y (lo que es más importante) de grandes dientes. Cuando llegaste a través del pasillo abovedado estaban sentados en torno de un ataúd comiendo pan y queso, que no son los manjares predilectos de los necrófagos. Aunque no supieras cuál es su comida favorita, podrías suponerlo por las miradas hambrientas que te dirigen.

Esto es una pelea, no te equivoques. En la historia de la Humanidad nadie ha conseguido obtener jamás una reacción amistosa de necrófago, y menos todavía de tres, así que no vale la pena intentarlo. Afuera con Excalibur Junior...

—¡Espléndido! —exclama EJ mientras la desenvainas—. Odio a los necrófagos.

... y a pelear.

Cada necrofágo posee 15 PUNTOS VITALES y *los tres, a la manera de los necrófagos,*

atacarán sucesivamente, aunque con suerte puedes conseguir asestar un primer golpe a cualquiera de ellos. Si ganas el combate, pasa al 7. Si lo pierdes, los necrófagos se encargarán de llevar al 14 lo que quede de ti.



Tres necrófagos te dirigen miradas de hambre.

14

Bienvenido al temido ***14***. Esto es como estar muerto. Por fortuna, no tienes por qué permanecer muerto mucho tiempo. Lo que has de hacer ahora es determinar con los dados los PUNTOS VITALES que posees, exactamente como hiciste al principio. (Incluso es posible que esta vez consigas más, lo que sería magnífico.) Luego, cuando hayas hecho eso, empieza de nuevo. No te llevará mucho tiempo llegar a donde te quedaste, puesto que puedes ignorar sin riesgo a los monstruos y a los seres desalmados que ya hayas matado. O puedes tomar direcciones diferentes, si es eso lo que quieres. Esta aventura es *tuya,* así que puedes sacar el máximo partido de todo, incluso aunque estés muerto.

Si has sido exterminado dentro del Horrible Reino de los Muertos, dispones de una opción especial. Una vez que hayas vuelto a determinar con los dados cuántos son tus PUNTOS VITALES, puedes ir directamente al 65, o también explorar cualquier sección anterior de la aventura en la que no hayas estado (y, quién sabe, tal vez encuentres cosas que te resulten útiles dentro del mismo Reino).

15

¿Sabes, Pip, lo más curioso de este camino? Pues que no *parece* un camino de Avalon.

No se trata del camino en sí mismo. Este se extiende un tanto hundido (probablemente por eso lo elegiste, ¿eh?), pero en el reino de Arturo hay muchísimos caminos hundidos.

(Para ser sincero, incluyendo el que conduce a tu casa.) No, es el *aspecto* en general del camino y del terreno por el que cruza.

Para empezar, hay mucho polvo. Y hace calor. ¿Estás seguro de que antes no existía este calor y esta sequedad? ¿Es cálido el Horrible Reino de los Muertos? Lo malo es que nadie te ha dicho nunca nada al respecto. Ni siquiera Merlín. Pero puede que sea cálido. Y de resultar así, quizás este cálido camino lleve directamente al Horrible Reino.

Desde luego el terreno resulta extraño. Cuanto más avanzas por este camino, más extraño parece. Ya no se ven los minúsculos campos de cereales de Avalon. Ni las familiares casitas campesinas con sus tejados de bálago goteando la excelente y honrada lluvia británica. Sólo encuentras polvo y sequedad por este camino que atraviesa una ancha sabana hacia una lejana jungla.

¿Jungla?

¿No será que ese viejo estúpido se ha equivocado y te ha lanzado fuera del país? ¡Esto no es Avalon, Pip! ¡Esto es África! Fíjate en ese papagayo que vuela por encima de ti. Y en esa manada de elefantes que pasta cerca de una charca. Y

Grrrrrrrr!

¡Eso, sin lugar a dudas, es un león que se desliza tras de ti!

Bueno, siempre puedes echar a correr. Lanza dos dados por el león y dos dados por ti. Si el león logra tantos puntos o más que tú, entonces te atrapa en el 38. Si tú sacas más, entonces escapas al 52.

16

Esta es la guarida de los gorilas. Qué lugar tan extraño para enviarte. Parece aún más grande ahora que se halla vacía, con los dos gorilas abajo, animándote con gestos. ¿Por qué querrán que permanezcas en su guarida?

Hay una anticuada peonza en la guarida, una peonza con su cordel. Ya sabes cómo funciona. Tienes que envolver el cordel en la peonza y ésta gira cuando la lanzas y entonces vuelves a envolverla para que reanude sus giros.

Entras en el refugio de los gorilas y tomas la peonza y el cordel, alzándolos para que los gorilas puedan ver lo que haces. Dan saltos de alegría y siguen animándote con gestos. Uno de ellos sonríe incluso. Evidentemente, quieren que juegues con la peonza.

¡Estúpidos gorilas! ¿O no son estúpidos? Elige, Pip. Puedes tratar de hacer girar la peonza, en cuyo caso, pasa al 36. O puedes lanzarte desde lo alto del árbol al lago cristalino y nadar hasta la orilla, en cuyo caso pasa al 11.

17

—Hola, joven —te dice el herrero cuando te acercas a la forja—. Espero que no quieras que te haga una armadura ni unas herraduras para un caballo, porque voy ya muy retrasado.

Es un hombrón, como la mayoría de los herreros. Luce un pesado mandil de cuero y se afana en herrar a una plácida yegua de tiro.

—¿Retrasado para qué, señor? —preguntas cortésmente.

—Para el pogolfit, claro. Será mi turno pronto, una vez que haya acabado con Betsy.

La yegua vuelve la cabeza y asiente al oír mencionar su nombre.

—No, señor —dices—. No quiero ninguna armadura y no tengo caballo. Pero desearía alguna información, si usted puede proporcionármela.

—Si está a mi alcance, con mucho gusto te la daré, joven aventurero. Siempre que no lleve mucho tiempo la pregunta o la respuesta, porque es muy importante jugar en mi turno.

—Estaba preguntándome, señor, si por casualidad conocería usted el camino hacia la

Puerta del Horrible Reino de los Muertos.

Apenas han brotado cortésmente de tus labios estas palabras, Betsy se encabrita con un pavoroso relincho y cae hacia atrás, con las cuatro patas en el aire, mientras que el herrero palidece. Luego el hombre se pone verde, se lleva las manos a la garganta, da varias vueltas sobre sí mismo y se desploma inconsciente junto a la yegua.

Menudo disgusto, Pip. Y con un hombre tan agradable, además. (Viniendo al caso, también con una yegua tan agradable.) Los dos se han desvanecido ante la simple mención del Horrible Reino de los Muertos. Supongo que deberías tratar de reanimarlos. Lo conseguirás si sacas con dos dados un 10, un 11 o un 12, en cuyo caso podrás pasar al 29. Si fracasas, lo mejor será que te alejes en silencio. Puedes tomar el camino que sale de la aldea hacia el oeste (10), o probar con el almacén de provisiones (12), la iglesia (22), la botica (27); o dirigirte al bosque del este (42), o incluso tomar el turno del herrero en el pogolfit (58).

18

—Oh, querido, oh, querido —dice el boticario Davydd, abanicándose distraídamente con una pálida mano mientras le ayudas a ponerse en pie—. Ay de mí. Por Júpiter. Qué espanto. Sí, sí, claro. Con que te envía al Horri... a ese lugar. A ti, pobre chico. Realmente inconcebible. Me ha hecho perder el sentido. Sí, sí, claro.

—¿Es en realidad el Horrible Reino de los Muertos tan ... ?

Davydd se pone pálido, verde de nuevo, vacila pero ahora no cae porque le sostienes de un brazo con tu mano.

—Peor, mucho peor —gime—. Jamás vi nada semejante.

—Aguarde un minuto —dices, captando al punto el matiz. ¿Quiere usted decir que en realidad ha *estado* en el... lugar de que hablamos?

—Oh, sí. Sí, claro. Nadie lo pensaría viéndome ahora, pero en mi juventud fui todo un aventurero. Una de mis misiones consistió en rescatar de aquel lugar a una doncella. Una experiencia pavorosa. Acabó rescatándome ella a mí. Nunca volví, desde luego. Y viniendo al caso, tampoco me casé con la doncella. La vida no es un cuento de hadas, jovencito.

—¿Sabe usted, entonces, cómo llegar hasta la Puerta?

—Oh, sí. Al menos lo sabía. La posición cambia de vez en cuando y naturalmente hay varias Puertas diferentes. Pero sí. En términos generales la respuesta a tu pregunta es sí.

—¿Y podría decirme por dónde debo ir, señor? —preguntas cortésmente, añadiendo—: Así me ahorraría muchas dificultades.

—Y te encontrarías con muchas más —replica el boticario—. Pero de nada sirve intentar infundir sentido común a un aventurero. Si fuese tú, iría a la iglesia de la aldea, intentaría que el vicario me permitiera entrar en la cripta y hurgaría un poco por allí. Esa es la ruta que yo seguí —titubea y luego añade—. Si encuentras a una doncella bastante vieja puedes decirle que siento lo de la boda. Y trata de evitar su gancho de izquierda.

¡Esto es fantástico! Ya cuentas con una orientación. A este paso puedes cerrar la Puerta y estar de regreso en casa para la hora del té. Hala, a la iglesia. La encontrarás en el 22.

19

No es extraño que las aves estén cacareando. ¡Son gallinas! El sendero que sigues se interna cada vez más en el bosque sombrío y asfixiante. De repente, emerge en este lugar un calvero en cuyo centro hay una enorme empalizada de madera con una puerta cerrada tras de la cual llega inconfundiblemente el sonido de una inmensa multitud de gallinas.

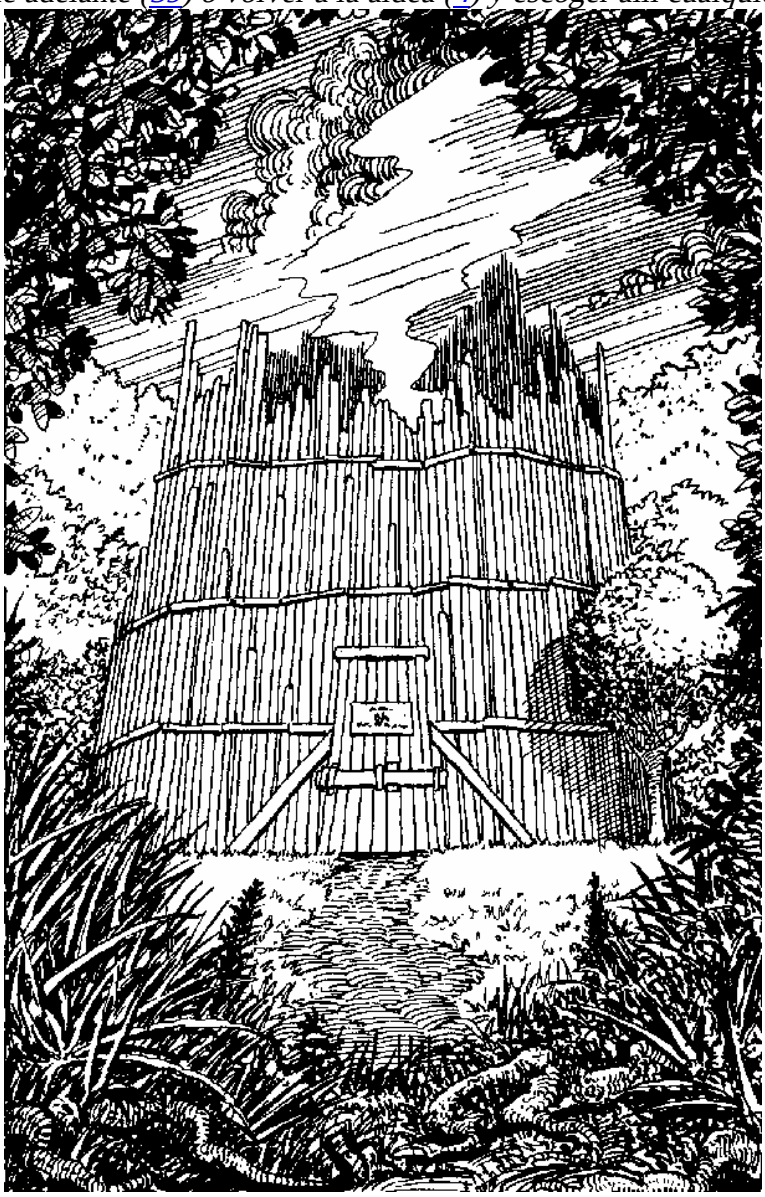
¿Se tratará de una especie de granja avícola?

Te gustan los pollos, claro. No en balde los has cuidado en la granja de tus padres adoptivos, John y Mary. ¿Pero por qué una empalizada tan alta? En la puerta hay un cartel que dice:

AREA EXPERIMENTAL: PROHIBIDO EL PASO

Sobre el aviso aparece una insignia.

Si (y sólo si) te aventuraste ya por el primer libro de la búsqueda del Grial, EL CASTILLO DE LAS SOMBRAS *puedes pasar al 23 para obtener información sobre la insignia. Si no lo hiciste, puedes salvar la empalizada —no está echada la llave—pasando al 33. También puedes seguir bosque adelante (39) o volver a la aldea (4) y escoger allí cualquier otra opción.*



... un calvero en cuyo centro hay una enorme empalizada de madera.

20

¡A la carrera!

Antes de que esa condenada serpiente tenga siquiera tiempo de sisear corres por el camino como una liebre, o posiblemente como uno de los podencos del rey Pellinore.

—¡Alto! —ruge la serpiente—. ¿A dónde crees que vas?

¿Rugen las serpientes? Esta desde luego ha rugido, lo que bastaría para que cualquiera se detuviese. ¿Te detienes? Si es así, pasa al 50. ¿Continúas corriendo como una liebre o como un podenco? Si es así, pasa al 60.

PREPARATIVOS PARA LA AVENTURA

21

—Fíjate —dice Merlín apartándose de la bola de cristal que titila un poco y luego se

apaga—. Yo sabía que acabarían por acordarse de ti. Ahora hemos de prepararte.

Si ya has realizado alguna aventura de La búsqueda del Grial, puedes pasar con toda confianza al 41. Ya sabrás todo lo referente a puntos vitales, combates, armas, armaduras y sortilegios. *(Y si lo has olvidado siempre puedes refrescar tu memoria con la hoja de REGLAS DE COMBATE situada al final del libro).*

Recuerda que si tienes de aventuras anteriores algún dinero, tesoro o armas mágicas puedes llevártelos contigo en ésta. Pero si se trata de la primera aventura que inicias no te vendrán mal unas cuantas orientaciones.

Puntos vitales

Para calcular tus PUNTOS VITALES, lanza los dos dados y multiplica por cuatro el resultado.

Así obtendrás una cifra comprendida entre 8 y 48. Si crees que resulta demasiado baja —y desde luego 8 es demasiado baja— prueba otra vez. Puedes probar tres veces y optar por el mejor resultado obtenido, pero no se te permite tirar más veces.

Los PUNTOS VITALES son importantes en un combate. Si en una pelea tus PUNTOS VITALES quedan reducidos a 5, estás fuera de combate. Si se reducen a cero, estás muerto. Como es lógico, lo mismo puede sucederle a tu enemigo.

Combate

Para atacar a un enemigo con tu puño (o averiguar lo que sucede cuando él te ataca así) lanzas dos dados. Si logras 6 has establecido contacto. Todo lo que consigas *por encima de 6* cuenta como daño y se resta de los PUNTOS VITALES.

Antes de que uno ataque a otro, necesitas determinar quién se apunta el primer golpe. Al efecto tienes que lanzar dos dados por tu adversario y dos por ti. Quien saque más, se anota el primer golpe. Si los dos resultados son iguales, sigue tirando hasta que uno supere al otro. La única excepción a esta regla es cuando aparezca el factor SORPRESA, pero ya se te dirá en el curso de tu aventura.

Si estás empleando armas —y así será las más de las veces— las normas cambian ligeramente. Tu fiel espada parlante, Excalibur Junio (abreviadamente, EJ) es mágica y sólo necesita un resultado de 4 o más para asestar un golpe. Además, EJ, logra 5 puntos adicionales de daño cada vez que logras un impacto. Este daño se suma al que señale la tirada de los dados.

Armas y protección

El empleo de medios de protección reduce el daño infligido a la persona que los utiliza. En una aventura anterior, Merlín dio a Pip un justillo de piel de dragón. Si Pip lo conserva, restará 4 puntos de cualquier daño que le sea infligido.

Al Final del libro hallarás una lista de las cifras de daños adicionales producidos por las diversas armas y de las cifras que hay que restar por el empleo de distintos medios de protección. Esta lista es especialmente útil para calcular el daño que puede estar causándote un determinado enemigo.

Magia y sortilegios

En un choque especialmente duro a veces las armas no son suficientes. Merlín te ha proporcionado también un poco de magia, que se renueva automáticamente al comienzo de cada nueva aventura. La magia habitual es la siguiente:

1. *Rayos de Dedos de Fuego.* Tienes 10. Simplemente apuntas contra un enemigo que

tengas a la vista y gritas: «Dedo de Fuego uno» (o el número que sea), y te anotas 10 puntos de daño. Los Dedos de Fuego jamás fallan el blanco y no requieren lanzamiento de dados, pero cada uno sólo puede ser empleado una vez, así que cuando has disparado los diez no podrás disponer de más hasta tu siguiente aventura.

2. *Bolas de Fuego.* Dispones de dos de estas potentes armas mágicas. Cada una consigue 75 puntos de daño. Pero el problema de las Bolas de Fuego estriba en que debes lograr al menos 6 puntos con el lanzamiento de dos dados cuando quieras emplear una. Si sacas menos de 6, la Bola de Fuego falla sin producir daño alguno y no puedes recobrarla.

Habrás aprendido también las Reglas de Magia y recibido tu Primer Libro de Sortilegios. Ambos figuran incluidos aquí por si acaso los has olvidado. Mira el Apéndice 1.

Con toda probabilidad, Merlín te proporcionará alguna magia adicional para la presente aventura, dado que parece muy difícil. Ya sabrás muy pronto algo al respecto.

Reacción Amistosa

El combate resulta importante, pero son muchas las veces en que conviene rehuirlo. Podrás lograrlo (con suerte) de una de las dos maneras siguientes. La primera consiste en tratar de hallar una Reacción Amistosa. Al respecto habrás de lanzar un dado en nombre de tu enemigo y tres dados en tu propio nombre. Si tus tres dados juntos suman menos que lo logrado por el dado del enemigo, entonces has conseguido una Reacción Amistosa y puedes proseguir como si hubieras ganado la pelea. Ya habrás comprendido que no es precisamente fácil obtener de un enemigo una Reacción Amistosa.

Soborno

La otra manera de rehuir las peleas es el Soborno. Este sólo funciona en las secciones señaladas con *S, en donde el asterisco * señala el número de monedas de oro que puede aceptar tu enemigo. *S equivale a 100 monedas de oro; **S a 500 monedas de oro; ***S a 1.000 monedas de oro y ****S a 10.000 monedas de oro. (En realidad no tienen por qué ser monedas de oro. Si dispones de diamantes o de algo de igual valor servirá lo mismo.) Puedes valorar las piedras preciosas que hayas encontrado lanzando dos dados por cada gema, multiplicando el resultado por 10 y considerando el producto como el valor de la piedra preciosa en monedas de oro.

Los artefactos mágicos resultan menos fiables. Por lo general cualquier elemento mágico debe ser valorado mediante el lanzamiento de dos dados y multiplicando el resultado por 100. Pero si este elemento es un arma mágica o alguna cosa que pueda ser empleada en un combate, entonces el resultado obtenido con tu tirada de dados debe ser multiplicado por 1.000. Los elementos mágicos muy personales (como EJ) tienen un valor incalculable (Merlín sostiene que la espada vale más de 2.500.000 monedas de oro) y nunca deberán venderse por mucho que necesites el dinero.

Cuando quieras intentar un soborno lanzas dos dados. Un resultado de 1 a 7 significa que el soborno ha sido *rechazado.* Pero rechazado o aceptado, tú pierdes tu dinero. Si sacas entre 8 y 12 entonces el soborno ha sido aceptado y prosigues como si hubieras ganado el combate, exactamente igual que cuando obtienes una Reacción Amistosa.

Curación

Claro que es imposible rehuir todos los combates, así que en algunos momentos de la aventura tú perderás PUNTOS VITALES. Por fortuna existen medios de recobrarlos. Tu equipo habitual para la aventura dispone de tres frascos de una pócima curativa, cada uno de 6 dosis; así tienes un total de 18 dosis. Cada vez que tomes una dosis de la Poción Curativa (que, a propósito, sabe muy mal) habrás de lanzar dos dados y considerarás los puntos que obtengas

como PUNTOS VITALES recobrados.

Los ungüentos actúan de manera muy semejante. Merlín es muy tacaño, así que en tu equipo habitual hay tan sólo ungüento para cinco veces. Sin embargo, no resulta preciso lanzar los dados: cada aplicación del ungüento te devuelve 3 PUNTOS VITALES.

Sueño

Si se te han acabado los ungüentos y las pócimas curativas o quieres guardártelos para una ocasión posterior, siempre puedes arriesgarte a dormir para recobrar PUNTOS VITALES. Podrás dormir siempre que lo desees, excepto durante un combate. Todo lo que tienes que hacer es lanzar un dado. Si sacas 5 ó 6, entonces lanza dos dados y considera el total obtenido por éstos como PUNTOS VITALES recobrados. Si obtienes menos de 5 con el dado debes dirigirte a la sección del Mundo de los Sueños, situada al final del libro. Por esta razón es tan arriesgado dormir. En el Mundo de los Sueños puedes *perder* a menudo más PUNTOS VITALES e incluso a veces recibir la muerte.

Experiencia

Sea cual fuere el método que emplees para recuperar PUNTOS VITALES nunca podrás tener más del número con que empezaste. Pero puedes reforzar el total de PUNTOS VITALES (hay que reconocer que muy lentamente) con la EXPERIENCIA. Ganas UN Punto de Experiencia por cada combate al que sobrevivas o por cada enigma que consigas resolver. Una vez que hayas recogido 20 Puntos de Experiencia podrás cambiarlos por UN Punto Vital Permanente. Un Punto Vital Permanente se suma al total de PUNTOS VITALES pero, mejor aún, podrás llevarte a tu próxima aventura hasta 10 Puntos Vitales Permanentes.

Dinero

Como siempre es útil contar con unas cuantas monedas de oro al iniciar una aventura, puedes comenzar por lanzar dos dados y multiplicar el resultado por 10. Así obtendrás la cantidad de monedas de oro que llevas en el bolsillo al ponerte en camino.

Ahora pasa al 41.

22

Es una iglesia agradable. Pequeña pero agradable, rodeada por un agradable cementerio. (Algunos cementerios resultan muy agradables siempre que no tengas que vivir allí.) Un sendero estrecho y tortuoso llega hasta la puerta principal. Está abierta; en la época de la Caballería las puertas de las iglesias debían permanecer abiertas porque nunca se sabía cuando precisarías buscar un santuario para huir de un noble caballero enfurecido y dispuesto a hacerte pedazos.

Caminas por este sendero estrecho y tortuoso, percibiendo el aroma de las madreselvas y de las aguileñas, preguntándote por qué vas hacia ese lugar tan hermoso cuando Merlín te dijo taxativamente que siguieses siempre la dirección más abominable.

Sintiéndote un tanto culpable por haber tomado este rumbo tan placentero, titubeas ante la puerta de la iglesia. Pero no por mucho tiempo porque emerge una enorme mano que te arrastra hacia el interior.

Ves ante ti un hombretón que lleva un espadón, cota de malla, guanteletes metálicos, canilleras metálicas, botas herradas y alzacuello. Con su mano izquierda sujeta una maza erizada de púas. Con la derecha te sujeta a ti.

—¿Vienes a los oficios? —pregunta el vicario con una especie de voz que parece brotar de sus botas y llega resonando hasta las lejanas colinas.

—No, no exactamente —empiezas a decir.

—¿Vienes entonces a hacer una ofrenda?

—Bueno, en realidad...

—¿A enterrar a algún pariente? ¿A casarte? ¿A robar algo de plomo del tejado? ¿A visitar la cripta?

—No... —pero te detienes porque se te ha ocurrido algo. La cripta suena a lugar muy desagradable y como te sientes un poco culpable, quizás debas orientarte en esa dirección. Te aclaras la garganta.

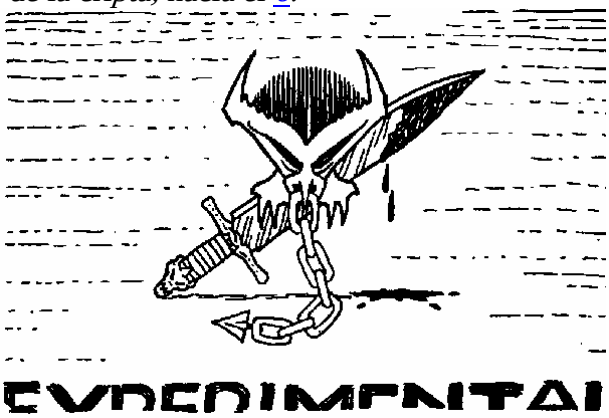
—La cripta —dices—. Eso es, reverendo señor: he venido a visitar la cripta.

—¿Por qué? —pregunta el vicario.

—Porque siempre me interesaron los monumentos antiguos y las cuestiones históricas relativas a nuestro reino tal como existe ahora y tal como era bajo la ocupación romana —mientes con descaro.

—Vamos —dice el vicario, hombre de pocas palabras, mientras que se vuelve y rechinando se dispone a atravesar la nave.

Síguele. Va camino de la cripta, hacia el 6.



23

Esta insignia te resulta terriblemente familiar. La examinas con atención, tratando de recordar. Entonces caes en la cuenta: ¡Es el emblema heráldico del malvado hechicero Ansalom! Lo viste en la puerta de su Castillo de las Sombras cuando corrías tu primera aventura de *La búsqueda del Grial.*

Pero el hechicero Ansalom está muerto y bien muerto, ¿no es verdad? Expertamente enviado al 14 nada menos que por un héroe como tú. ¿Qué pinta entonces su insignia en una granja avícola? Tal vez estableció la granja cuando se hallaba aún con vida, oculta en los bosques por algún malvado designio, y ahora que está muerto nadie conoce su existencia y ha quedado tal como se encontraba.

¿Puedes recordar algo acerca de pollos y gallinas en el Castillo de las Sombras?

Te toca elegir. Puedes salvar la empalizada si pasas al 33. O tratar de internarte en estos bosques (39). U olvidarte de todo este asunto y regresar a la aldea (4) para jugar al pogolfit (58) o seguir cualquier otra opción disponible.

24

Te hallas en un desolado páramo envuelto en la niebla, barrido por el viento, helado, árido, embarrado, horrible, solitario, triste, opresivo, amenazador, maloliente y del que se desprende una penetrante sensación de terror y de maldad. Este es con mucho el lugar más abominable en el que has tenido la desdichada suerte de aventurarte. Lo que probablemente significa...

¡Sí! ¡Allí está! ¡Hacia el norte! ¡La has encontrado, Pip! Por encima de los jirones de bruma destacan dos enormes columnas de granito y entre ellas hay un gigantesco portalón de bronce (¡Abierto!) que conduce a una confusa masa de niebla multicolor que se retuerce y

gime.

Esta es, sin lugar a dudas, la Puerta del Horrible Reino de los Muertos. Este es el sitio que estabas buscando. Este es el final de tu aventura. Este es tu camino hacia la gloria. Esta es tu gran oportunidad: todo lo que tienes que hacer es cruzar hasta allí y cerrar la Puerta. Nada se interpone en tu camino.

A excepción, quizás, de esa «cosa» que se alza en la Puerta.



¡La puerta del Horrible Reino de los muertos!
(Completada con la «cosa» que la guarda)

Supongo que en cualquier momento podrías dar media vuelta y regresar a casa, pero ahora parece un poco absurdo. También podrías ignorar la «cosa», avanzar tranquilamente hasta la Puerta y cerrarla. (Si es así, pasa al 47). O puedes atacar a la «cosa» antes de tratar de cerrar la Puerta. (Si es así, pasa al 57.) O puedes pasar al 63 y preguntar a EJ lo que opina.

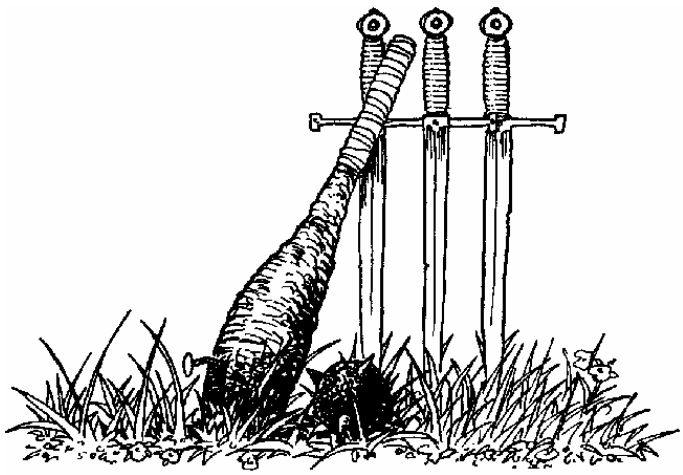
25

¡Qué manera tan agradable de iniciar una aventura! ¡Qué modo tan *extraordinariamente* delicioso de comenzar una aventura! Merlín te ha lanzado —es posible que accidentalmente— a la verde aldea de... de... bueno, de la aldea cómo se llame. Es imposible decir en dónde se encuentra puesto que nunca estuviste aquí antes y no hay ningún cartel indicador.

Te hallas de pie a la sombra de un enorme castaño. Frente a ti, en el césped, se desarrolla una especie de juego.

En realidad se trata de un juego peculiar en el que participan unos cuantos jóvenes vigorosos y que es contemplado por varias muchachas bastante esbeltas. En un extremo del césped alguien ha clavado en el suelo, una contra otra, tres espadas. Directamente enfrente de estas tres espadas está uno de los jugadores, un muchacho pelirrojo que viste un chaleco de cuero acolchado, se cubre la cabeza con un casco metálico y empuña un grueso garrote atravesado por un clavo de hierro.

En el otro extremo del césped otro de los jugadores monta una jaca y enarbola una enorme maza de madera.



Entre ambos, sobre el suelo, hay una de esas bolas de hierro erizadas de púas que ves habitualmente pendientes de una empuñadura en los torneos caballerescos. Y entre la bola y las espadas se extiende una red. El resto de los jugadores se hallan dispersos por el césped, sin hacer nada en particular.

Mientras tú observas, el jinete lanza su jaca al galope directamente hacia el jugador que hay frente a las tres espadas. Cuando llega a la altura de la bola de hierro erizada de púas, la golpea con un potente mazazo y cae de su montura en la maniobra.

—¡Atento! —grita uno de los jugadores que se halla fuera del campo.

La bola de hierro describe una curva que la eleva unos cuatro metros y medio del suelo, pasa por encima de la red y cae hacía el jugador que permanece junto a las espadas, quien se adelanta para recibirla blandiendo salvajemente su garrote. Es obvio que intenta alcanzar a la bola, pero es ésta quien le alcanza a él, aterrizando sobre su casco metálico. El entrechocar de hierros resuena en la pradera.

El jugador del garrote se desploma inconsciente. El jugador de la maza (recordarás que ha caído de su montura) es retirado, aparentemente con una pierna rota.

—Hozzat —grita uno de los jugadores que hay en el campo.

Un anciano, tocado con varios sombreros uno encima del otro, asoma por uno de los lados del campo y camina despacio para examinar las tres espadas. Una de éstas ha sido torcida ligeramente por el garrote del jugador que yace inconsciente.

—¡Fuera! —grita el viejo.

Las jóvenes esbeltas aplauden. Qué juego tan extraño.

—Cero —dice el viejo, y luego añade—. Otra pelota, por favor.

Pero por interesante que esto pueda resultar, tú tienes una aventura que correr. ¿Qué fue lo que dijo Merlín'? ¿La dirección *menos agradable*? Miras a tu alrededor.

Hacia el norte (juzgando por la posición del sol) se extienden las casitas de tejados de bálago de la aldea; un soñoliento ambiente rural con madreselvas que trepan por los muros y rosales en los jardines. Al oeste, un camino serpentea en la distancia, en medio de serenos prados, conduciendo a un valle despejado situado entre dos suaves colinas. Hacia el este, un bosquecillo en donde gorjean los pájaros. Y hacia el sur, el césped. Por aquí no parece haber nada muy desagradable.

¡Claaaaang! ¡Crac! ¡Clonk!

—¡Hozzat!

—Fuera.

Al parecer alguien más ha mordido el polvo.

Una de las esbeltas muchachas aparece a tu lado.

—¿Jugáis al pogolfit? —pregunta sin más preámbulo, refiriéndose presumiblemente a tan peculiar juego. Luego, sin esperar una respuesta, añade—. Es que al parecer se han quedado sin bateadores y como parecéis un tipo atlético, pensé que os gustaría participar en...

Qué situación tan demencial. Tres direcciones diferentes, todas las cuales parecen igualmente agradables, y una invitación para participar en un estúpido juego aldeano. Y mientras tratas de decidirte, la Puerta del Horrible Reino de los Muertos permanece abierta, difundiendo por todo Avalon su maldad y corrupción como una insidiosa peste. Es mejor que te decidas pronto. Si te diriges al norte, penetrando en la aldea, pasa al 4.

Si tomas el camino del oeste, pasa al 10.

Si te parece mejor el bosque del este, prueba con el 42.

Y si quieres perder el tiempo jugando al pogolfit, pasa al 58.

26

Sea lo que fuere lo que digan los dados, ese monstruoso bruto que se precipita hacia ti no parece muy amistoso. Te quedan unos segundos antes de que te alcance, unos segundos para tomar una decisión de vida o muerte.

Si desconfías de la favorable reacción amistosa que lograste con los dados y decides, a pesar de todo, pelear contra el gorila, pasa al 51. Si, habiendo llegado hasta aquí, resuelves permanecer en términos amistosos, pasa al 56.

27

¡Qué lugar tan curioso! La entrada de la tienda se halla al final de un tramo de ocho escalones de piedra, y en el sombrío y mohoso interior hay seis peldaños más (esta vez de madera). Ten cuidado no vayas a darte con la cabeza contra ese cocodrilo disecado que cuelga del techo.

Desciendes por los crujientes escalones. Cuando tus ojos se acostumbran a la penumbra (y tu nariz al casi avasallador olor a hierbas secas) puedes distinguir al boticario, un hombrecillo mustio, tocado con un casquete y encogido sobre un banquillo tras el mostrador. Hurga en un recipiente que muestra una etiqueta en la que se lee claramente: «Polvo de momia». Te lanza una mirada miope por encima de sus gafas bifocales de montura de acero.

—¿Quién eres tú? Debes decirme tu nombre puesto que de otra manera no sabré quién eres —dice con impertinencia y un ligero atisbo de acento galés.

—Pip, señor —respondes un tanto impresionado por su actitud y por lo que te rodea. Más aún, hay algo que te resulta vagamente familiar en el hombrecillo, aunque estás seguro de no haberle visto antes.

—¿Pip? ¿Pip? Un nombre extraño. Sí, sí, desde luego. Ahora mantente quieto. No revuelvas nada. Y dime qué es lo que quieres.

¿Mantente quieto? ¿No te muevas? Merlín solía decir eso constantemente. ¿No podría ser este hombrecillo Merlín, metamorfoseado en boticario?

—¿Merlín? ¿Es usted, señor? —preguntas frunciendo el ceño.

—¡Davydd! —brama el boticario—. Davydd ap Gwilliam. Fíjate y cuida tus modales. ¿Me parezco yo a Merlín?

—No, pero desde luego habla usted como él.

—Porque ese bribón es mi hermano —dice el boticario Davydd—. ¿Te envió él a que vinieras a verme?

—No, no exactamente —replicas—. Me envió a este distrito, pero jamás mencionó que aquí viviera un hermano suyo.

—No me sorprende. Siempre fue un muchacho olvidadizo. Acostumbraba a vagar sin

sus pantalones. ¿Te lo contó? Y se perdía. Claro que no viste ahora pantalones desde que se metió en ese asunto de la magia en vez de aprender un oficio honrado. Ahora siempre lleva túnicas y gorros puntiagudos. Sí, sí, claro. Supongo que serás uno de sus aventureros. Uno de los que se encargan de las faenas duras mientras él se apunta el mérito, ¿no es verdad?

—Bueno, sí... —dices inseguro, aunque en realidad no lo habías pensado de esa manera.

—¿A dónde te envió, pues? Apostaría a que será un lugar horrible. Algún sombrío castillo o alguna cueva de dragones, ¿eh?

—En realidad —explicas— me ha enviado a buscar el Horrible Reino de los Muertos.

Mas tan pronto han brotado de tus labios estas palabras, el boticario Davydd palidece, luego se pone verde y abruptamente desaparece de tu vista al caerse desmayado tras el mostrador.

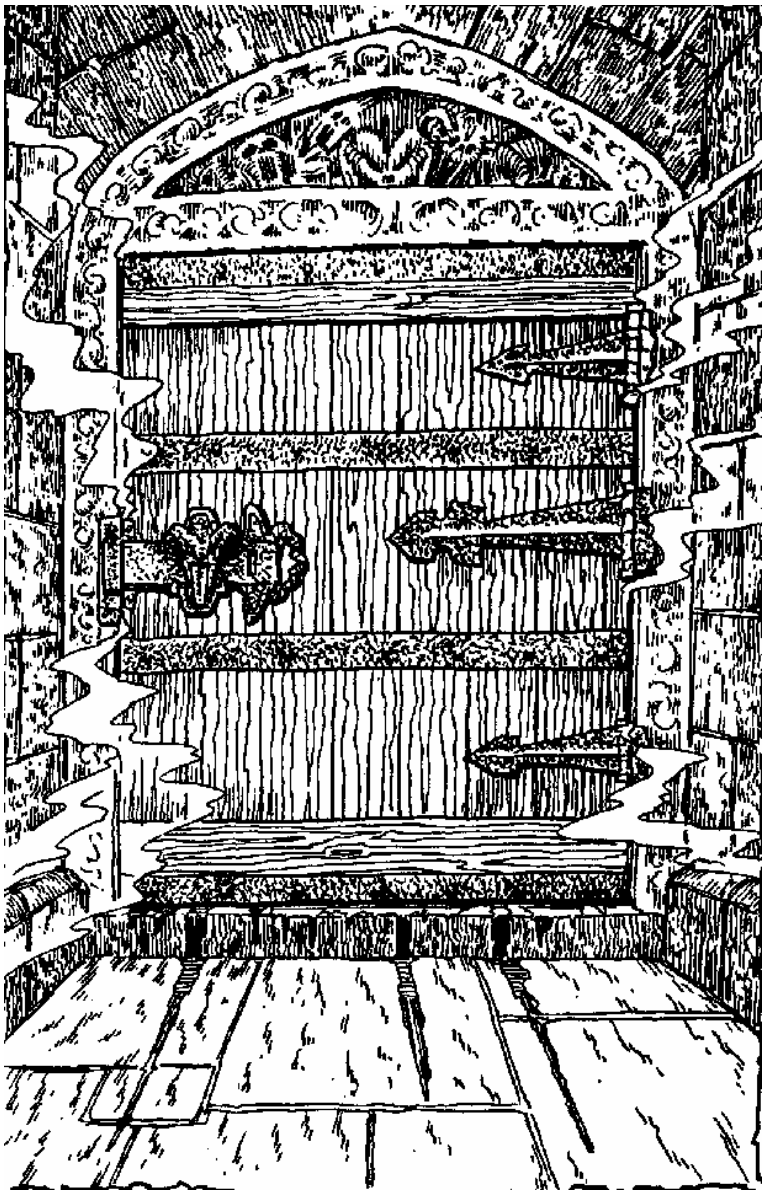
Menudo problema. Perder el sentido tan sólo por la simple mención del Horrible Reino de los Muertos. Claro es que podrías tratar de reanimarle. Sería preciso que con dos dados sacaras 10, 11 ó 12 y pasarías así al 18. Si fallas, quizás deberías escabullirte silenciosamente, en cuyo caso puedes tomar el camino que sale de la aldea hacia el oeste (10) o probar en el almacén de provisiones (12) o en la iglesia (22) o en la herrería (17) o dirigirte al bosque del este (42) o incluso jugar al pogolfit (58).

28

¡Este corredor no se acaba nunca! Sombrío, húmedo, maloliente y condenadamente recto. (Bueno, quizás no *condenadamente:* tu expresión no ha sido muy afortunada.)

Caminas con una creciente sensación de temor, advirtiendo que el suelo parece ascender a medida que avanzas. Y acabas por encontrarte ante una puerta sólidamente atrancada. Titubeas un instante porque la puerta es maciza, está reforzada por flejes de hierro y parece construida para resistir la acometida de un dinosaurio, y no digamos los esfuerzos de un solo aventurero. Pero luego reparas en que ha sido atrancada por tu lado, así que todo lo que tienes que hacer es descorrer los cerrojos.

Que es, desde luego, lo que vas a hacer, puesto que tú nunca has pertenecido a los que toman una decisión prudente como la de ir a casa a acostarse.



Llegas hasta una puerta construida para resistir la acometida de un dinosaurio.

La enorme y pesada puerta se abre lentamente...
Pasa al 24.

29

—¡Mira lo que has hecho a la pobre yegua! —gime el herrero, señalando al animal de tiro que aún no se ha reanimado.

—Lo siento —replicas humildemente—. Yo sólo quería saber por dónde se va al Horrible...

—¡No lo digas! —chilla el herrero—. ¡Nunca menciones aquí por su nombre semejante lugar! Ese fue el sitio en donde se volvió chiflado nuestro boticario. ¡Largo de aquí! Vete a jugar al pogolfit y olvídate del asunto.

Rabioso y frustrado comienza a golpear en el yunque con el puño, agrietando la superficie metálica de modo muy alarmante.

Será mejor que te vayas de aquí antes de causar más daño. Puedes seguir su consejo y probar en el pogolfit, pasando al 58. O puedes seguir por el camino que parte de la aldea hacia el oeste (10) o probar en el almacén de provisiones (12) o la iglesia (22) o el boticario (27) o dirigirte al bosque del este (42).

30

Con celeridad frenética te lanzas sobre la serpiente, la agarras por el cuello y aprietas con todas tus fuerzas.

—¡Aaaaarjjj! —boquea la culebra. Y luego, con gran sorpresa por tu parte, añade—. ¿Querrías tener la amabilidad de dejar inmediatamente de hacer eso?

Sorprendido, dejas de apretar el cuello de la serpiente.

—¡Puedes hablar!

—Pues claro que puedo. La mayoría de las personas te diría que no hago más que eso. Desde luego. Aunque ahora me resulte bastante difícil: me parece que me has aplastado la laringe con tu impetuosa acción.

La serpiente se aleja deslizándose hasta ponerse fuera de tu alcance y comienza a toser.

Una terrible sospecha está germinando en tu mente.

—Tú eres... —tragas saliva—. Tú eres Merlín, ¿no es cierto?

—¿Merlín? Sí, claro que soy Merlín. ¿Quién pensaste que era?

—Creí que eras una serpiente —dices atisbando al reptil entre la bruma.

Desde luego *parece* una serpiente. Al menos parece más una serpiente que un mago.

—¿Cómo? Ah, sí. De acuerdo. Bien, puedes advertir la facilidad con que caes en el engaño. El tipo de error que cometería cualquier idiota. Tenlo en cuenta: es evidente que he de metamorfosearme.

Tras lo cual la silueta de la serpiente comienza a brillar, tornándose más ancha y adoptando una forma distinta a la de un reptil. Por un momento aquella cosa se alza ante ti, semejante en casi todos los aspectos a un gigantesco avestruz con bombachos y pasamontañas. Luego la mutación mágica llega a su conclusión y ves a un anciano alto y de blanca barba con centelleantes ojos azules. Viste una larga y blanca túnica y un gorro puntiagudo en el que aparece bordada una notable selección de símbolos misteriosos. Agita una mano sarmentosa en tu dirección.

—Ya está. ¿Mejor ahora?

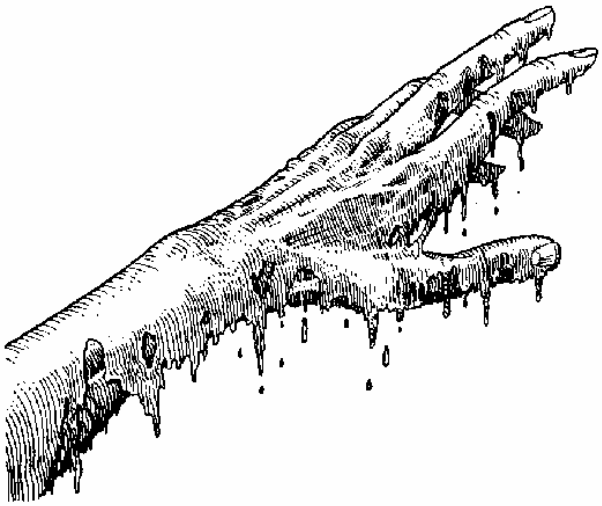
—Sí, gracias señor —respondes cortésmente. (Aunque sea ésta tu primera aventura, debes saber que Pip conoce a Merlín de antiguo y que ha aprendido que no conviene irritar a este viejo loco.)

—Bueno —dice Merlín—, no volveremos a mencionar este pequeño incidente. Vendrás conmigo.

—¿A dónde vamos, señor?

—Al 55 —replica Merlín.

No cabe discutirlo. Pasa al 55.



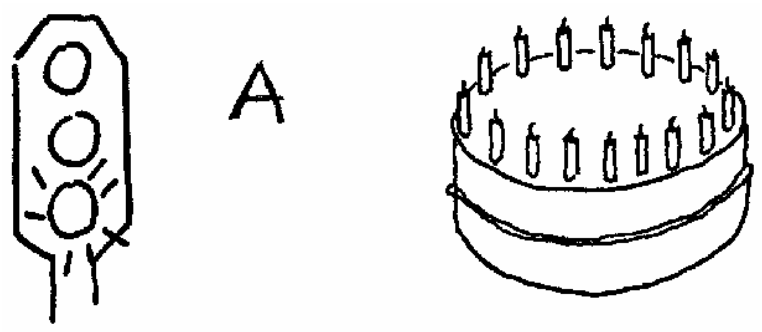
31

Los dos gorilas te observan con curiosidad. Te aporreas el pecho.

—Yo —dices, y te arrodillas adoptando una actitud suplicante —quiero —dices. Alzas dos dedos, cuidando mucho de no hacer un gesto grosero porque es bien sabido que los gorilas se muestran muy sensibles a tales cosas —ir— dices. Rodeas la islita, mirando atentamente al suelo antes de gritar de alegría y de recoger un objeto imaginario —a encontrar— dices. Extiendes los brazos como si estuvieses abriendo un portalón —la Puerta— dices. Pones una cara horrorosa y luego te dejas caer al suelo tan largo como eres— del Horrible Reino de los Muertos —dices.

Un gorila mira al otro y se golpea ligeramente la frente con un dedo como si tratara de precisar algo. Pero luego se inclina hacia adelante y traza unos dibujos en la arena.

Examina los dibujos trazados por el gorila y mira a ver si puedes averiguar adonde ir desde aquí.



32

Hacia el noroeste, y bien que cuesta seguir esta ruta, porque el camino se deteriora hasta convertirse en pedregoso sendero que asciende hacia las montañas. Así que por joven que seas y aunque te encuentres en buena forma, pronto empiezas a jadear y precisas detenerte con frecuencia para descansar.

Es difícil determinar si la dirección que sigues es peor que la de donde procedes. Desde luego es desagradable, pero en realidad quizás no más que la otra, si bien hablando sinceramente resulta muy difícil juzgarlo.

De cualquier modo perseveras hasta que, cerca de la cumbre de la montaña llegas a una cabaña abandonada.

¿Una cabaña abandonada? ¿Quién en su sano juicio viviría en lo alto de la montaña? (Nadie. Quizás por eso está abandonada.) Y como tú nunca has sido capaz de resistirte a un enigma, entras.

El lugar se halla revuelto. Parece como si lo hubiera alcanzado alguno de los torbellinos de Merlín. Aunque la verdadera causa del revuelo bien podría ser el oso que se ha lanzado hacia ti con los brazos extendidos para darte un cálido abrazo.

Si crees que puede tratarse de un oso danzarín que te invita a bailar un vals, cometes un terrible error. Este es un oso pardo extremadamente salvaje, del tipo que se empleaba en el reino de Avalon para mantener bajo control la población de dragones. Un ser muy peligroso, con 50 PUNTOS VITALES, que produce con sus zarpas un daño adicional de 2 puntos y que cada tres tiradas del combate te abraza con un daño adicional de 4 puntos. Tienes el tiempo justo para desenvainar EJ y lanzar los dados antes de que caiga sobre ti, desgarrándote, mordiéndote, aplastándote, etc. Determina el resultado del combate. Si el oso gana, déjale en paz y pasa al 14. Si ganas tú, puedes registrar la cabaña pasando al 43.



Este no es un oso danzarín que te invita a bailar un vals.

33

¡Has dado un paso estúpido! El recinto está lleno de pollos salvajes. Esta es una granja avícola experimental del malvado hechicero Ansalom, que lleva ya largo tiempo muerto. Pero han sobrevivido muchos de sus monstruos, considerablemente indestructibles hasta que se tropiecen con un héroe de tu calibre.

Los pollos salvajes son, desde luego, los peores de todos. Atacan con el pico, privándote sólo de un PUNTO VITAL, pero son tantos que tendrás que ser extremadamente AFORTUNADO para escapar a la muerte.

Lanza ahora dos dados para averiguar hasta qué punto eres AFORTUNADO. *Si sacas 12 puedes volver al 19 y probar con alguna otra opción. Si sacas cualquier otro resultado los pollos te picotean hasta darte muerte., pasa al 14.*

34

Te encuentras en un túnel y sufres un terrible dolor de cabeza y amnesia. Pero tu memoria retorna a medida que avanzas de manera vacilante. Parece que cuando el tronco te golpeó, te arrastró por el suelo hasta una especie de caverna subterránea desde la que te internaste medio mareado por un laberinto de túneles del que éste es el último. No tienes la más ligera idea del lugar en que te hallas. No tienes la más ligera idea del lugar al que te

diriges. No tienes la más ligera idea del modo de salir de aquí.

Pero allá adelante, aunque lejana y tenue, hay una luz, y como no tienes nada mejor que hacer caminas hacia ella.

Y al obrar así consigues salir pasando al 24.

35

—¿Qué crees que estás haciendo? —ruge el león cuando te lanzas sobre él describiendo con EJ un arco sobre tu cabeza.

Sorprendido, detienes tu ataque.

—Y más exactamente, ¿a dónde crees que vas? —pregunta el león, adquiriendo de repente la conocida figura del mago Merlín—. Te dije que buscaras la Puerta del Horrible Reino de los Muertos, ¿no?

Bajas EJ y tu cabeza casi al mismo tiempo.

—Sí, señor, me lo dijo.

—¿Qué estás haciendo aquí entonces?

—Buscándola.

—¡Pero esto es África! —exclama exasperado Merlín—. Cualquiera sabe cómo te las arreglaste para desviarte tanto de tu camino. Apostaría a que te entretuviste haciendo tonterías. Cazando mariposas o algo por el estilo, como siempre ocurre con los muchachos. Pero no puedes quedarte aquí, tú lo sabes, por cálido que sea el clima. Tienes una tarea que realizar y desde luego yo no dispongo de tiempo para ir tras de ti cada vez que decidas marcharte a recorrer el mundo.

Y en su irritación Merlín hace una cosa terrible. Agita sus brazos en el aire y lanza un sortilegio de traslado.

Echa un solo dado, Pip. Si sacas 1-3 pasa al 4. Si sacas 4-6, pasa al 45.

36

Esto es propio de un crío. Desciendes del árbol y buscas una superficie dura, puesto que no tiene sentido lanzar la peonza sobre la arena. Los gorilas, que ya parecen muy excitados, gruñen, saltan, se rascan mutuamente y te señalan una roca lisa.

Lías el cordel en la peonza y la lanzas para que gire sobre la piedra plana. Pero no gira. La punta toca la piedra pero permanece completamente inmóvil. La observas con incredulidad por un momento, hasta que eres tú quien comienza a girar. Cada vez más deprisa hasta que los gorilas, la isla, el lago y todo lo que te rodea queda envuelto en brumas y adviertes que estás a punto de perder el sentido.

Pasa girando al 25.

37

Hay algo decididamente familiar en este ambiente. Un toque del antiguo déjà vu, como gustaría de decir monsieur Lanzarote del Lago en su nativa Francia. La Cripta del Diablo, ¿eh? ¡Seguro que éste sólo puede ser el omnipresente Diablo poético, famoso a lo largo y a lo ancho de todo Avalon como autor de los peores versos jamás escuchados por oído humano!

Si es él, se trata de un personaje peligroso a menos que te cuides de alabar su poesía. Pero también puede ser muy generoso si te decides a mentir.

La cripta se halla construida con gusto gracias a los mármoles de vetas rosadas y los curiosos paños de terciopelo púrpura para romper la monotonía. El ataúd, instalado sobre un estrado en el centro de la cámara, es una extraña mezcla de roble, ébano y nogal con asas de pulido latón y una placa de bronce incrustada sobre la tapa.

Penetras cautelosamente y al punto la puerta se cierra tras de ti. Te vuelves al oír el ruido y te ves leyendo un poético cartel clavado a la puerta con una daga. (¡Espeluznante!) El cartel dice así:



Amigo o enemigo
Tanto da lo que seas
Tú, que lees lo que está escrito
Te encuentras en el fúnebre recinto
Del Diablo poético de Avalon.
Pues de aquí salir no podrás
Ni irás a tu casa ni paz hallarás
Si a una prueba no hallas solución.

En realidad se trata de una oferta decente del Diablo, que te da una idea bastante aproximada de la horrenda poesía que suele escribir. Intentas abrir la puerta y, por supuesto, está cerrada. Así que, como indica el cartel, tendrás que someterte a una prueba si quieres salir. (Hay que confiar en que consigas pasarla con éxito. El Diablo tiene la desagradable costumbre de devorar a los aventureros que fracasan.) Cautelosamente te acercas al féretro del que emerge un tenue ronquido y te inclinas hacia adelante para leer la incrustada placa de bronce. La inscripción, grabada sobre una lámina superpuesta y floreada, reza así:

No es la dolencia mortal
La que a la tumba te ha de llevar
El triste ataúd será
Lo que a la tierra te conducirá.

Puede resultar un tanto curioso, pero desde luego esto no te aclara nada. Por fortuna en la lámina hay algo más, aunque desgraciadamente parece ser una especie de fórmula matemática:

(1+2+21+10+21) + (1+23+1+24+5) =
(22+ 6+ 3+ 3+ 10+ 18+ 16)
+ (3+24+1+21+6+16+23+1)
+ (27) + (3+24+1+23+21+18)

Menudo problema. Si eres capaz de resolver el enigma podrás ir a alguna parte. Si no lo eres, te quedarás aquí hasta morir de inanición, en cuyo caso la única salida será el terrible 14.

38

El león salta con la enorme boca entreabierta, brillantes sus enormes colmillos, tendiendo sus enormes zarpas, pero por fortuna su pequeño cerebro trabaja a media potencia, así que fracasa en su ataque. Pasa sobre tu cabeza, se retuerce en el aire a la manera de un gato y aterriza frente a ti.

¿Y ahora qué? Ese león parece como si tuviera un millón de PUNTOS VITALES *y no supiera distinguir una reacción amistosa de un huevo frito con patatas. Pero si has de hallar la Puerta del Horrible Reino de los Muertos no puedes verdaderamente huir de algo tan insignificante como un león, ¿no crees? Olvídate por una vez de lanzar los dados para buscar una reacción amistosa, desenvaina tu fiel EJ y haceos los dos famosos. Puedes atacar rabiosamente al león en el 35.*

39

La maleza se torna cada vez más espesa hasta que llega un momento en que parece que no puedes dar ni un solo paso hacia adelante. Pero, como cualquier bravo aventurero, tú perseveras, partiendo por aquí, cortando por allá o escurriéndote por acullá.

Y después de todos esos esfuerzos te encuentras de vuelta en el 25.



40

—Lo que en realidad trato de decir —prosigues mientras que por efecto de la histeria tu voz se eleva en tanto que la serpiente se desliza pierna arriba hasta llegar a tu regazo— es que debemos abordar esta situación sensatamente, como adultos. No quiero decir que ni por un momento se me haya ocurrido pensar que tú no lo seas. Claro que eres un adulto. Ni que yo tenga nada contra las serpientes. Algunos de mis mejores amigos son...

—Deja de decir tonterías —observa la serpiente—. Ya tendremos ocasión de oír bastantes cuando vayamos a Camelot.

—¡Puedes hablar! —exclamas—. ¡Eres una serpiente parlante!

—Soy un mago parlante bajo la forma de una serpiente —dice la serpiente—. Hay mucha diferencia entre los dos.

—¿Merlín? —preguntas titubeante.

—Claro que Merlín. ¿Quién ha oído hablar de una culebra inglesa con acento galés?

—Perdóneme, señor, pero usted no es una culebra, sino una víbora.

—¿Ah, sí? Pues entonces menos mal que no te mordí. Y ahora creo que te sentirás mejor si vuelvo a mi forma normal...

La serpiente desciende de tu regazo, se desliza un breve trecho y envolviéndose en una espectacular nubecilla de humo rosado se transforma en un anciano alto, de blanca túnica y gorro puntiagudo. Se mesa su blanca barba y te observa con sus centelleantes ojos azules.

—Vas retrasado. No hay tiempo que perder. Ven conmigo.

Y se aleja a grandes zancadas.

De nada serviría discutir con el viejo loco, así que harás mejor en seguirle. Va camino del 55.

41

—Ahora lo primero es lo pri... —Merlín se detiene abruptamente, frunciendo el ceño—. ¿En dónde está tu espada?

—Yo... oh... Me la dejé en casa —admites con aire culpable. (Aunque sea un misterio por qué has de sentirte culpable.)

—Qué cosa tan tonta. Imagínate que te tropiezas con un monstruo. ¿Qué harías entonces? Te devoraría, eso es lo que pasaría. Pero no importa, te la teleportaré antes de que nos vayamos.

¿Vayamos? ¿Vayamos a dónde? Pero aún no te atreves a preguntar.

—Ahora —dice con viveza Merlín— será mejor que elijas tu equipo. El otro día obtuve un poco de dinero de un gnomo agradecido, así que no te cobraré nada. Pero será mejor que te prevenga que no debes ir con demasiado peso. Este asunto de la Puerta ha afectado a la ley de la gravedad, por lo que por cada artículo que lleves restarás una unidad de tu VELOCIDAD. Podrás averiguar ahora mismo cuál es tu VELOCIDAD básica lanzando dos dados y doblando el resultado. Entonces vas restando una unidad por cada artículo que quieras llevarte. Si por cualquier razón llegas a alcanzar menos de la mitad de la VELOCIDAD básica, entonces cuando entres en combate sólo podrás atacar una vez sí y otra no al llegar tu turno, así que no te lleves mucho. Ahora lanza tus dados y averigua cuántos PUNTOS VITALES tienes, si aún no lo has hecho. Luego elige de la lista...

Y extrae un pergamino en el que figura el inventarlo de los siguientes artículos útiles:

INVENTARIO

Hacha
Oricteropo artificial
Mochila
Manta
Vendas
Anobio
Polvos azules
Martillo de carpintero
Utensilios de cocina* (Cuenta como 4 para restar de la VELOCIDAD)
Lata de aceite
Clavos de escalada
Una muda de repuesto
Un par de botas de repuesto
Palillo resonante
Alzacuello
Anzuelos
Raciones alimenticias* (Cuenta como 4 para restar de la VELOCIDAD, pero recobrarás un PUNTO VITAL cada vez que comas)
Galones dorados
Arpa
Pócima curativa (1 dosis)
Broche
Libro de chistes
Cuchillo
Correa de cuero
Laúd
Pergamino (12 hojas)
Tinta en polvo
Pluma de ave
Cuerda (Rollo de 15 m.)
Sacos (seis)
Sierra
Tienda (Cuenta como 6 para restar de la VELOCIDAD)
Yesca
Bolsa de agua caliente
Xilófono

—Perdóneme, Merlín —dices cortésmente—. Hay algunos artículos aquí que no comprendo...

—¿Sí? Pues a mí todo me parece bastante claro. ¿A qué te refieres?

—Bueno, el oricteropo artificial, por ejemplo...

—Un pequeño invento mío —dice orgullosamente Merlín. Es una especie de ratón mecánico que come hormigas.

—¿Y qué me dice del anobio?

—Pues es un bicho que se come las hojas de los libros. Creí que lo sabrías.

—¿Pero por qué...? —Merlín parece impaciente, así que sólo te atreves a preguntar—: ¿Los polvos azules?

—Algo muy útil. Si eres perseguido, los lanzas tras de ti y si con una tirada de dos dados sacas 6 o más, lo que te persiga, sea lo que fuere, resbala y se rompe el cuello. Pero únicamente puedo proporcionarte polvos para una sola vez.

—¿Y el palillo resonante? —preguntas.

—Otro de mis inventos. Te permite comunicarte con los grillos.

Esto resulta cada vez más estúpido.

—¿Y para qué puedo necesitar galones dorados, un libro de chistes o un xilófono?

—¿Y para qué necesitas un martillo o una sierra? —pregunta Merlín a modo de réplica.

—Es posible que resulten útiles.

—Pues lo mismo puede suceder con unos galones dorados, un libro de chistes o un xilófono —afirma Merlín—. *Cualquier cosa* puede resultar útil en una aventura como ésta. Pero tú eres quien decide lo que llevarás.

Así que escoge cuidadosamente, Pip. Anota en el Diario de la Búsqueda lo que te lleves y pasa al 2, en donde Merlín guarda más sorpresas para ti.

42

Esto parece prometedor. Se trata de un bosque sumamente sombrío y muy enmarañado. Parece como si durante años nadie se hubiese atrevido a pasar por este sendero. Las ramas de los árboles se entrelazan unas con otras y hay muchas trepadoras, como si árboles y plantas estuviesen estrangulándose mutua y lentamente. Mientras permaneces en pie, nervioso, puedes oír extraños ruidos de deslizamientos que proceden de la maleza. Y también hay aquí aves, excepto que no cantan sino que cloquean.

Si quieres seguir el sendero que penetra en el bosque, pasa al 19. En caso contrario siempre puedes volver a la aldea y jugar al pogolfit (58), ir a la iglesia (22), visitar al boticario (27) o al herrero (17) o probar fortuna en el almacén de provisiones (12).

43

La mayor parte de lo que contiene es porquería (y por añadidura porquería hecha pedazos). Pero en el fondo de un caldero ennegrecido encuentras un anillo de apariencia interesante y que te produce un hormigueo en el dedo en que te lo pones.

¡Un Hormigueante!

Los aventureros los encuentran a veces, aunque nadie ha descubierto para qué sirven. Y como nunca puedes quitártelo una vez que te lo has puesto, tendrás que seguir con éste.

No hay nada más en lo alto de la montaña (ni siquiera otro oso). Tampoco existe un camino para bajar, a excepción del que utilizaste para subir, así que será mejor que regreses a la aldea pasando al 4 y decidas tomar otro rumbo.

44

Está sucediendo algo divertido. Bien, quizás divertido no sea la palabra adecuada porque la tapa del féretro se abre con lentitud y sale de allí una figura delgada y de palidez mortal, que luce guantes blancos, frac y una negra capa. Te mira fijamente con sus ojos rojos y hundidos y te sonríe con unos colmillos tan largos en la mandíbula superior que sobrepasan el labio inferior. Te dice:

Salve, aventurero audaz
Que del frío llegas tenaz

Tras haber resuelto la fórmula
Tan veloz como una prímula.

¿Veloz como una prímula? Reprimes tu repugnancia natural ante versos tan malos y te inclinas porque te encuentras con seguridad ante el Diablo poético.

—¡Bien dicho! —exclamas.

Luego, como sabes de donde sopla el viento, añades:

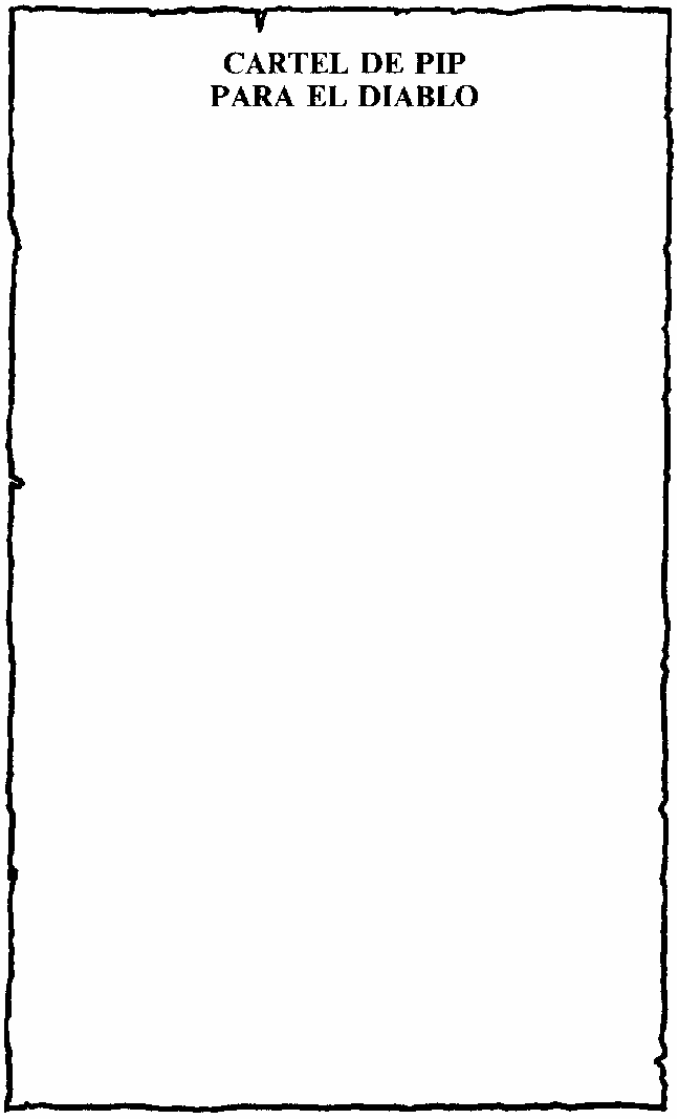
—Y permítame expresar mi profundo respeto por la calidad lírica, la escansión, el estilo y el metro de sus palabras. Me han parecido exquisitamente poéticas.

—Muchísimas gracias —dice el Diablo, obviamente muy complacido—. Llevaba mucho tiempo buscando a un aventurero de tu gusto y discernimiento. Desearía saber si puedo pedirte un sencillo favor.

—¡Cualquier cosa! —gritas completamente entusiasmado.

—El hecho es —dice el Diablo— que necesito con urgencia un cartel para anunciar mi próxima lectura poética. Algo simple y sin embargo elegante, tú lo comprenderás; quizás con algunos dibujos decorativos y unas palabras en las que se declare que la lectura tendrá lugar en la cripta el jueves por la noche. No se requiere etiqueta. ¿Crees que puedes dibujarme semejante cartel?

—Bueno, sí... —declaras inseguro.



—¡Magnífico! —exclama el Diablo—. Y como en estos días se paga muy bien la publicidad, puedes estar seguro de que premiaré espléndidamente tu obra.

Qué asunto tan interesante. Quién hubiera pensado que un aventurero de la época del rey Arturo acabaría trabajando en publicidad. Utiliza la anterior página en blanco para dibujar tu cartel de la lectura poética del Diablo. Luego, cuando hayas acabado, pasa al 53.

45

Estás en apuros. El sentido de la orientación de Merlín parece haber fallado lamentablemente. Te encuentras en una isla diminuta y árida en el centro de un lago cuya quieta superficie es tan tersa como el cristal. Hay otras dos cosas en la isla (que incidentalmente, y en el mejor de los casos, sólo tiene unos cuantos metros de parte a parte). Una es un árbol sin hojas. La otra es un gorila.

¿Un gorila? ¿Te ha enviado a África el viejo loco? Ahora no tienes tiempo para preocuparte de eso. Es mejor que decidas cuanto antes lo que vas a hacer. Es GRANDE. *¿Treparás al árbol para escapar? Pasa al 5. ¿Te lanzarás al lago y nadarás hasta la orilla (no está muy lejos)? Pasa al 11. ¿Te atreves a buscar una reacción amistosa? Si lo haces y lo logras, pasa al 26. ¿Pelearás contra ese animal? Pasa al 51.*

46

Te encaramas sobre los ataúdes y luego te detienes ante la puerta para leer el pergamino medio roto. Dice lo siguiente:

CRIPTA DEL DIABLO
(por favor, llamen antes de entrar)

¿De verdad deseas entrar aquí? Si es así, llama cortésmente y luego pasa al 37. Si no es así, puedes avanzar por el pasillo abovedado (13) o por el sombrío corredor (28).

47

Sin preocuparte demasiado te aproximas a la enorme Puerta.

Mientras silbas cándidamente, empiezas a empujar la Puerta para cerrarla.

Sonriendo de un modo espantoso, la «cosa» te arrastra al interior del Horrible Reino de los Muertos.



Ahora deja de embrollarlo todo y pasa al 59.

48

¿Con que ésta es tu primera aventura? Según la fórmula del pastel atómico, tienes que lanzar dos dados. Si sacas 11 ó 12, pasa al 54. Si sacas de 2 a 10, pasa al 62.

49

¿Con que ésta es tu segunda aventura? Según la fórmula del pastel atómico, debes lanzar dos dados. Si sacas 9, 10, 11 ó 12, pasa al 54. Si sacas de 2 a 8, pasa al 62.

50

Te detienes. ¿Quién no lo haría cuando comienza a imaginar que una serpiente le habla? (¿No habrás estado bebiendo?) Te vuelves a tiempo de ver a la serpiente alzarse... y cambiar.

Cambia de una manera muy espectacular. Se torna más alta y más gruesa, se altera su silueta y se transforman sus colores hasta que en vez de la serpiente estás mirando a un anciano alto y delgado, de resplandecientes ojos azules, una larga barba tan blanca como su túnica y un gorro puntiagudo que muestra unos símbolos muy divertidos.

—¡Merlín! —dices con voz entrecortada—. ¿Es usted?

—¡Pues claro que soy yo! ¿Quién otro sería tan tonto para pasear convertido en serpiente con este tiempo? Ya sabes que las serpientes sentimos el frío: circulación muy mala y sin pelo. Pero existe una razón para que aparezca como serpiente. Una razón muy

importante. Por desgracia ahora no puedo recordarla en absoluto. Pero eso no importa. No tenemos tiempo para hablar de serpientes. Ven conmigo.

Y gira sobre sus talones y se aleja a grandes zancadas, invitándote a que le sigas.

Eso es desde luego lo que haces. Si vas suficientemente aprisa y no le pierdes de vista, le hallarás en el 55.

51

¡Splat!

Ese es el sonido que haces al perder una pelea con un gorila.

Pasa al 14.

52

¡Caray! Menuda carrera, Pip. Te sientes como si hubieras corrido kilómetros y kilómetros y kilómetros. Pero al menos has dejado atrás al león. Claro que no hay nada como ser perseguido por un león para poner de manifiesto las mejores cualidades de un corredor, pero aun así ha sido un verdadero esfuerzo.

¿Y en dónde estamos ahora ... ?

Si observas atentamente, descubrirás que te hallas en realidad en el 4.

53

El Diablo se golpea violentamente la frente con el dorso de su mano, respira hondo, se tambalea y palidece. Y todo, al parecer, porque acabas de enseñarle el anuncio que dibujaste.

—¡Magnífico! —exclama—. ¡Soberbio! Algo nuevo y fabuloso en el campo de la creación artística. ¡Qué atrayente! ¡Qué seductor! ¡Cuán incitante para asistir a mi lectura poética! Mi querido amigo, me siento tan excitado que puedo sentir cómo se despierta en mí la inspiración de las musas.

Esta es una mala noticia puesto que por lo común significa que va a declamar nuevos ripios. Pero como no hay manera de impedírselo, te quedas callado y sonríes hipócritamente mientras él adopta una postura ampulosa y declama:

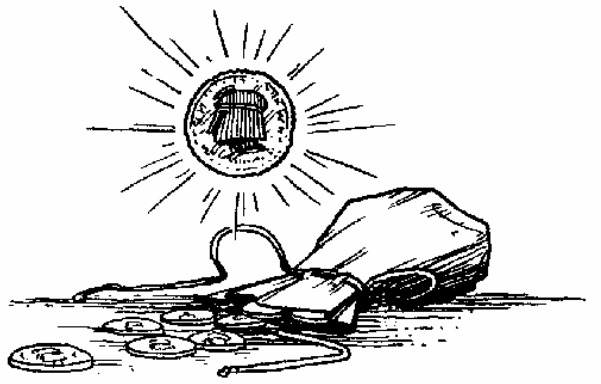
Joven Pip, aventurero con brío
A la poética lectura atrajo al gentío
Que escuchó al Diablo declamar.
Pip hizo el milagro sin par
De que gustaran de los versos míos.

No resultan tan mal estas aleluyas, especialmente si recuerdas las monstruosidades que suele componer el Diablo. Aplaudes con calor y el Diablo, sonriente, hace una profunda reverencia.

—Todo esto está muy bien, pero las cuentas hay que pagarlas. Empecemos por la tuya.

Y al tiempo que habla extrae de los pliegues de su capa una pequeña bolsa de cuero, cerrada por un cordón, que tintinea deliciosamente sugiriendo que guarda oro y que la cantidad puede ser considerable. El Diablo deja caer la bolsa en tu mano ávidamente tendida.

—Aquí tienes cien monedas de oro —te dice, confirmando tus sospechas de que se trata de un premio gordo—. Noventa y nueve son monedas corrientes de oro que puedes gastar en sobornos o en lo que quieras. Pero hay también una moneda mágica de oro. Si tienes la suerte de hallarla, te vendrá muy bien en los empeños y tribulaciones que sin duda te esperan.



Parece fascinante. ¿Para qué servirá la moneda mágica? Pero mejor será que trates de encontrarla entre las demás. Ahora presta atención, Pip, porque esto es un poco complicado. En primer lugar has de calcular tus probabilidades de hallar la moneda. Lo conseguirás empleando la famosa fórmula del profesor Einstein P= (Pi x 2D) / (BG x A Pi) en donde Api no puede ser > 3. (No te asustes.) Esta fórmula que estuvo casi a punto de conducir al invento de un pastel atómico, significa que la probabilidad de que Pip halle la moneda es igual al resultado del lanzamiento de dos dados, dividido por el número total de aventuras de La búsqueda del Grial. Si ésta es tu primera aventura, pasa al 48. Si es la segunda, pasa al 49. Si es la tercera, pasa al 61.

54

Examinas frenéticamente las monedas, sopesándolas para ver si puedes hallar una diferencia sutil en su peso, mordiéndolas para advertir si una es más blanda (o más dura) que las restantes. Las frotas para ver si una brilla más que las otras. Pruebas su temperatura para averiguar si hay alguna más fría o más caliente y, en general, das todos los pasos lógicos para abordar el problema hasta que, por suerte, *¡encuentras la moneda mágica!*

Y qué moneda tan increíble. Está verdaderamente viva (la alimentas con queso y mendrugos de pan). Si la lanzas a un monstruo durante un combate, añadirá cinco puntos al daño que inflijas en cada ataque con la espada o con un sortilegio. La moneda no puede ser destruida y retorna automáticamente a ti una vez concluido cada combate. Guárdala con cuidado y no se te olvide emplearla cuando te halles en apuros. Y ahora, como ya has terminado con el Diablo, mejor será que vuelvas al 6 y tomes una dirección diferente.

55

Camina hacia el roble. Se mete *dentro* del roble. Hay un agujero tan ancho y tan alto como tú mismo en el tronco de ese enorme, viejo y seco árbol. Aunque Merlín ha tenido que agacharse un poco ha podido introducirse con bastante facilidad.

De esta manera tú le sigues, sintiéndote como una ardilla de tamaño un tanto desmesurado.

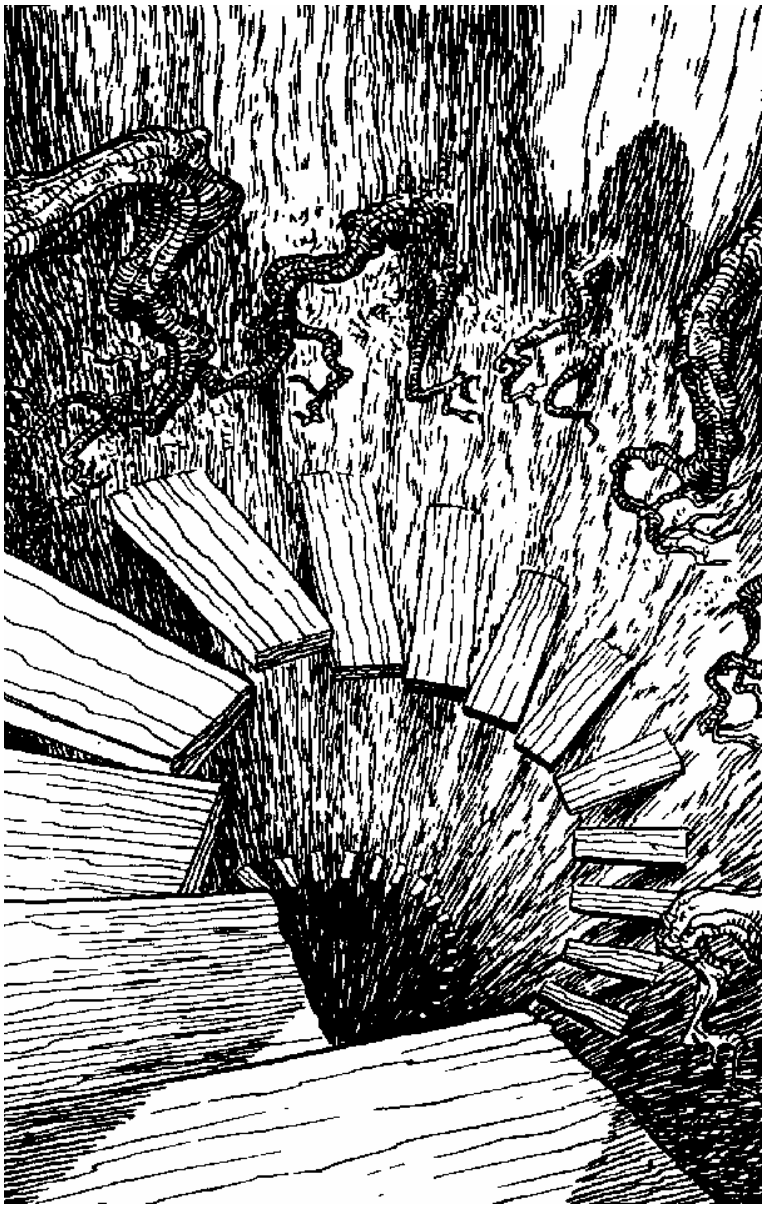
¡Quién lo creería! ¡Hay incluso una escalera! Una especie de escalera de caracol que se remonta hasta la copa del árbol y que desciende hasta las entrañas de la Tierra.

—Perdóneme, señor —dices titubeando—, pero ¿a dónde vamos?

—Abajo —responde bruscamente Merlín—. Por arriba se va al observatorio, pero en este momento no nos hace ninguna falta la astrología.

—¿Hasta las raíces?

—¿Raíces? Ni que fuéramos conejos. Vamos desde luego a mis habitaciones. Mi laboratorio. Mi oráculo. Mi cámara de transformaciones prodigiosas. Mi despensa. Mi depósito de combustible. Mis cocinas. Mi biblioteca. Mi...



Una escalera de caracol desciende por el interior del roble.

Pero todo lo demás que haya allá abajo debe seguir siendo un misterio por el momento, pues ya ha descendido bastante por la escalera y su voz se torna cada vez más imperceptible.

Así que vive aquí, en este roble. Desde luego es un mago excéntrico puesto que sabes que también vive (a veces) en un castillo de troncos y (a veces) en una gruta de cristal. Pero como no quieres quedarte atrás le sigues rápidamente, tal vez demasiado rápidamente. Tras dar vueltas y más vueltas escalera de caracol abajo empiezas a sentirte bastante mareado.

La escalera acaba en un pasillo y, aunque no se ve rastro de Merlín, reparas en una puerta entreabierta y entras. Le encuentras sentado ante una mesa, en el centro de una estancia sorprendentemente acogedora. Se halla inclinado sobre una enorme bola de cristal que emite una extraña luz verdiazulada.

—Mira esto —dice haciéndote un gesto—. Mira, mira.

Su miopía le fuerza a inclinarse aún más. El puente de su nariz está apenas a un par de centímetros de la superficie del cristal luminoso.

Cruzas la estancia y atisbas en la bola por encima de su hombro. Para sorpresa tuya es como observar una habitación por el otro lado de un catalejo. Y qué habitación tan interesante, porque está llena de caballeros y en el centro hay una mesa que sólo puede ser la famosa Tabla Redonda. Los caballeros parecen muy excitados, pues varios gesticulan violentamente y la mayoría muestra expresiones de preocupación y de ansiedad. Sólo parece

sereno el Rey (a quien reconoces al momento).

—Me gustarían saber lo que dicen —murmuras sin darte cuenta.

—Aguarda un momento —replica Merlín—. Voy a poner el sonido.

Hace unos gestos cabalísticos sobre el cristal y al instante un clamor de voces llena la estancia.

Pasa al 1.

56

Tragas saliva y dejas caer tu espada...

—¡Eh! ¿Qué es lo que estás haciendo? —pregunta Excalibur Junior, pero tú la ignoras.

...y en muda súplica permaneces desamparado, confiando en que tu simpatía juvenil baste para calmar la furia de un gorila. (¿Estás verdaderamente seguro de que es esto lo que quieres hacer?) Sigues inmóvil, inclinada la cabeza, indefenso, y sientes que la tierra tiembla bajo tus pies al aproximarse algo colosal.

Dos enormes brazos te envuelven. Se inclina hacia ti un rostro feo y grande en el que asoman unos colmillos.

¡Muá!

¡Acaba de besarte un gorila, Pip!

Recobra tus fuerzas y pasa al 64.

57

—¡Tente, hedionda bestia del averno! ¡No dejaré rastro de ti y me haré unas calzas con tus tripas! —gritas heroicamente al tiempo que te lanzas contra la «cosa».

Y huye.

¿Puedes creértelo? ¡Esa «cosa» tan horrible huyendo acobardada! ¡Y sin hacer el menor amago contra ti!

Corres excitado tras ella sin dejar de insultarla y de lanzar fanfarronadas.

Posiblemente se trata de un grave error, como podrás descubrir cuando pases al 59.

58

—¿Les importaría que yo participara? —preguntas con amabilidad mientras pisas la zona del saque.

Todas las cabezas se vuelven en tu dirección. Todos los ceños se fruncen instantáneamente.

—¿Estás dispuesto a batear? —pregunta alguien, titubeante.

—¡Sí! —exclamas seguro de ti mismo.

Todas las bocas se ensanchan en deslumbrantes sonrisas.

—¡Ya tenemos un bateador! —se dicen entusiasmados unos a otros.

—Y justo a tiempo —observa el jugador acurrucado detrás de las tres espadas, un hombre de mediana edad, bigotes caídos y ojos de pájaro.

—¿A tiempo de qué? —preguntas cuando empiezas a sentir una ligerísima inquietud respecto a la decisión que has tomado.

—¡De enfrentarnos a los visitantes! —replica el jugador.

—¿Visitantes?

—El equipo de los escoceses. Estábamos entrenándonos hasta que aparecieran. Pero ya están aquí. O por lo menos pronto estarán: puedo afirmarlo por el lejano aullido de las brujas y el olor a whisky.

Para ser exactos tú no puedes oír nada y el único olor que adviertes es el del humo de turba que sale de la chimenea de una de las casitas de la aldea. Pero no dices nada, suponiendo que estas gentes deben saber de lo que hablan. Y así es porque cuando ocupas tu puesto ante las espadas empiezan a oírse las gaitas (que los lugareños, privados de tu educación, pueden haber confundido con el lejano aullido de una bruja) e irrumpen en el terreno de juego un grueso contingente de musculosos individuos con faldas escocesas, borlas

que se agitan en sus boinas, escarcelas que oscilan con precisión militar y dagas sujetas en sus polainas y que resplandecen al sol.

Forman un grupo aterrador.

Los escoceses se disponen en círculo cerrado en el centro del campo y mientras un gaitero interpreta un gimiente lamento se despojan de sus boinas muy serios. Una tras otra las enormes y barbadas cabezas se inclinan como en un silencioso homenaje.

—¿Qué están haciendo? —preguntas curioso.

—Rindiendo respeto a los muertos —dice hoscamente el portero de las espadas.

—¿Se ha muerto alguien? —inquieres mientras miras a tu alrededor para ver si distingues un féretro.

—Aún no —dice el portero, rehuyendo tu mirada.

Calla la gaita.

—¡Hogmanay! (que así se llama en Escocia al último día del año) —rugen al unísono los visitantes escoceses. Las doncellas aplauden cortésmente bajo el roble. Entonces el más alto de los visitantes se separa del grupo y se dirige contoneándose hacia ti. Se detiene a no más de uno o dos metros, flexiona sus enormes músculos y declara:

—Machoot, och aye, braw bricht nicht the noo.

Tú asientes sin entender una palabra, pero suponiendo que se trata de un saludo celta. Él asiente a su vez y luego se retira hacia donde varios de sus compañeros están extrayendo de sus escarcelas unos cilindros de madera que afanosamente van encajando uno con otro hasta formar algo parecido al tronco de un árbol. Observas con creciente alarma que el tronco crece en longitud y grosor. Machoot (el de los enormes músculos) carga con el tronco ya montado, vacila un poco bajo su increíble peso, retrocede unos pasos, afianza su equilibrio y entonces, con las piernas arqueadas, inicia una lenta carrera hacia ti.

—Eh, un minuto... —comienzas a protestar al comprender que en el pogolfit hay reglas que nadie se ha molestado en enseñarte.

Pero ya es tarde, demasiado tarde.

—¡¡Sassenachs!! (inglés en celta) —ruge al unísono el equipo visitante cuando Machoot lanza el enorme tronco, haciendo que describa un amplio arco que acabará en ti.

—No lo pierdas de vista —te aconseja sombríamente el portero mientras corre a protegerse.

Pero es una advertencia innecesaria. Permaneces atónito y horrorizado. El enorme tronco cae del cielo, cada vez más grande, hasta que establece contacto con tu cabeza y te clava en el blando césped como si fueses la estaca de una valla.

Pasa al 34.

DENTRO DEL HORRIBLE REINO DE LOS MUERTOS

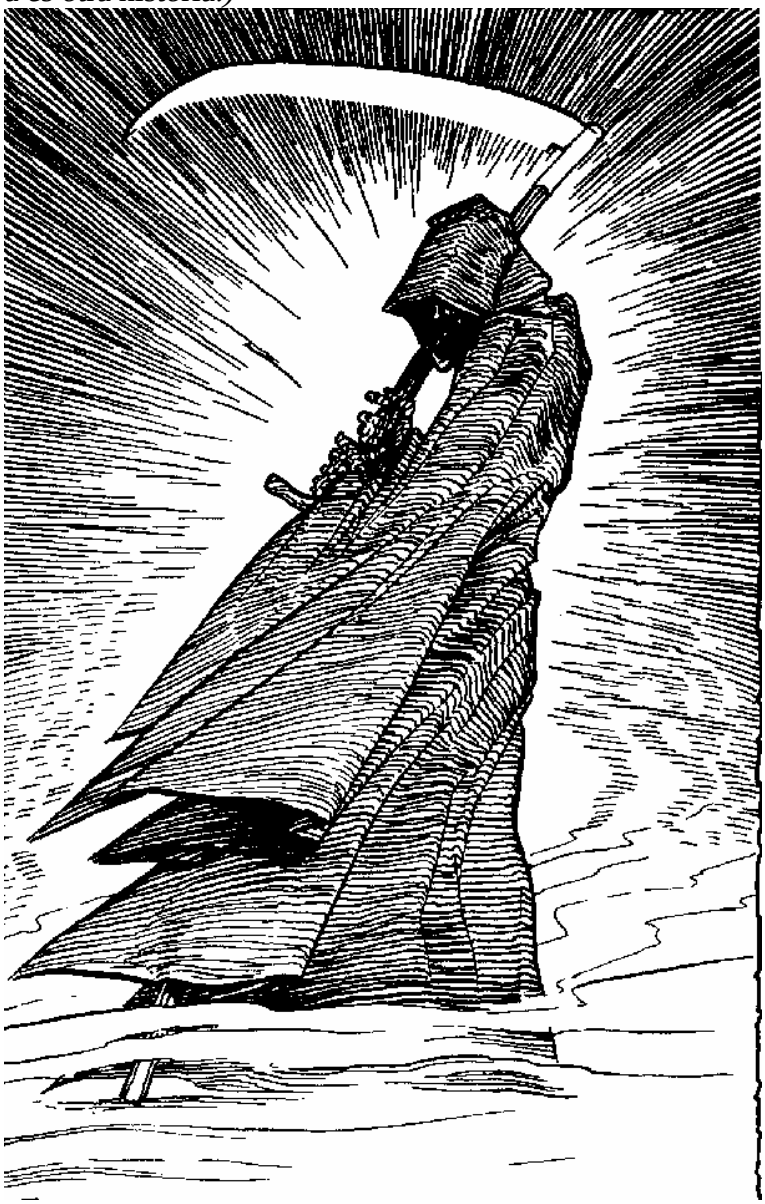
59

¡Ya está! ¡Es verdaderamente irremediable! Te encuentras en una vasta, sombría y cuadrada estancia subterránea de doce metros de lado. El suelo, los muros y el techo están constituidos por grandes losas de granito negro. La única luz es la que procede de una antorcha, sujeta a un soporte en el muro septentrional.

¡No hay nadie en la sala (excepto tú, naturalmente), y lo más aterrador es que *no existe ninguna salida!*

¿Hemos llegado a esto? ¿Es el final? ¿Es aquí en donde acaba el bravo aventurero, languideciendo poco a poco en alguna húmeda cámara del Horrible Reino de los Muertos, solitario, angustiado, paralizado por el frío, sin otra perspectiva que la del viaje definitivo y solemne al temido 14? No, claro que no. Cobra ánimos. Si miras en el rincón del suroeste encontrarás el pedazo de un viejo pergamino en el que hay un mapa. Pasa al 65 y estúdialo con cuidado.

Quizás te muestre un medio de salir de este embrollo. (Y probablemente de meterte en otro peor, pero ésa ya es otra historia.)



¿Qué peligros te aguardan en el Horrible Reino de los Muertos?

60

Hablar con las serpientes puede ser muy interesante para un naturalista, pero para un aventurero como tú eso parece anunciar dificultades. Así que no te detengas, sigue corriendo entre la bruma camino abajo, como vicario en mañana de domingo a la búsqueda de un caballero que no se ha presentado en la iglesia.

Sin embargo, la serpiente consigue adelantarte.

Parece imposible, pero ahí delante la tienes, enhiesta en mitad del camino.

Giras en redondo, lo que hace chirriar tus botas sobre el suelo, y echas a correr por donde viniste.

¡Pero de nuevo ha vuelto a adelantarte la serpiente!

¿Son dos las serpientes? Una mirada sobre tu hombro te convence de que no es así. Te vuelves otra vez. Y de nuevo tienes frente a ti al condenado ofidio.

—Una simple cuestión de bilocalización —observa la serpiente mientras frenas atónito—. Sencillamente, hallarse en dos lugares al mismo tiempo. Pero ya está bien de charla intelectual.

Y sin añadir más, la serpiente se disuelve en una nube de brillantes partículas que a su vez cobran la forma de un anciano alto, de barba blanca y ojos azules, que luce una larga túnica blanca y un gorro puntiagudo.

—¡Merlín! —exclamas con entusiasmo, porque aunque su silueta todavía no está perfectamente definida no puede tratarse más que del viejo aficionado a cambiar de forma.

—Sí —dice—, claro. Pero no hay tiempo para seguir hablando de esto; llevamos retraso. Ven conmigo.

Y se vuelve, comenzando a andar a grandes zancadas.

Creo que será mejor que vayas tras él. Se dirige al 55.

61

¿Tercera aventura, eh? Ya estás volviéndote muy experto en este tipo de cosas. Según la fórmula del pastel atómico, tienes que lanzar dos dados. Si sacas 7, 8, 9, 10, 11 ó 12, pasas al 54. Si sacas de 2 a 6, pasa al 62.

62

Examinas frenéticamente las monedas, sopesándolas para ver si puedes hallar una diferencia sutil en su peso, mordiéndolas para advertir si una es más blanda (o más dura) que las restantes. Las frotas deseoso de descubrir si una brilla más que las otras. Pruebas su temperatura para averiguar si hay alguna más fría o más caliente, y en general te comportas como un verdadero idiota porque no puedes encontrar diferencia alguna.

Has fallado en esto. No has hallado la moneda mágica. No te importe, aun así tienes 100 monedas de oro para gastar, lo que no está nada mal por ese horrible anuncio, Y ahora, como tu relación con el Diablo ha concluido, mejor será que retrocedas al 6 y elijas otra dirección.

63

—Creo que deberíamos volver a nuestra casa de Camelot —dice EJ.

Puede que se trate de un excelente consejo, pero no es el que seguiría un aventurero. Mejor será que vuelvas al 24 y tomes una decisión.

64

A veces te ves en situaciones muy extrañas. Estás sentado en una pequeña isla en el centro de un lago cristalino, tratando de llegar a alguna especie de entendimiento con dos gorilas, el segundo de los cuales ha bajado de su refugio instalado en el solitario árbol.

Señalas a tu pecho.

—Yo soy Pip —dices. Luego, como sabes que este género de cosas impresiona a los gorilas, añades—: Señor de la Jungla.

EJ lanza una ligera risita en su vaina.

—¡Uuugh! —afirma el primer gorila.

—¡Uuugh-uugh! —dice el segundo gorila.

Como debate intelectual no puede decirse que esto vaya muy bien.

Pero al menos no están devorándote los gorilas. ¿Vas a probar con el lenguaje de los signos? Si es así, pasa al 31. ¿O prefieres renunciar a todo este asunto, lanzarte al lago y nadar hasta la orilla, dejando que los gorilas sigan machacando cocos, o lo que hagan en esta pequeña isla? Si es así, pasa al 11.

65

¡Ahora hay algo en donde hincar los dientes! Parece como si, después de todo, esto fuera a convertirse en una aventura interesante. El pedazo de pergamino contiene posiblemente un mapa del horrible lugar en que te encuentras (ver Apéndice, Plano I). Advertirás que el 65 está marcado como una estancia de 12 m. x 12 metros, exactamente como tú habías descubierto que era. Pero el mapa muestra nada menos que cuatro puertas secretas. Dos conducen a otras habitaciones y dos a corredores. Y las diferentes habitaciones tienen números de secciones, así que sabes a donde vas.

(No vayas todavía Pip..., es peligroso meterse en tales lugares.)

En la parte inferior del pergamino alguien ha garrapateado un mensaje con tinta, o quizás con salsa de tomate:

¡Yo abrí la Puerta y oculté la Llave! ¡Encuéntrala si puedes, estúpido!

Tuyo en la Caballería,
El Caballero Negro de Avalon.

Es decir, que fue así como comenzaron los problemas. El temido Caballero Negro, el noble más malvado del reino. Parece como si hubiese sido él quien abrió la Puerta del Horrible Reino de los Muertos y dejó escapar al Dragón de Bronce que mataste hace algún tiempo. Posiblemente utilizaría este mapa para orientarse en el Horrible Reino, así que quizás puedas seguir los mismos pasos hasta que averigües en dónde está oculta la Llave.

Ahora da la vuelta al pergamino. Tal vez haya algo en el reverso.

Efectivamente, hay una serie de instrucciones para aventurarse por el Horrible Reino de los Muertos. La caligrafía es diferente de la del Caballero Negro, así que quizás puedes confiar en lo que dice. Y dice lo siguiente:

PISO I

Estudia con cuidado el mapa. Partes de la sala marcada con el número 65. Puedes optar por cualquiera de las puertas secretas, señaladas como salidas.

Si una puerta conduce directamente a una sala pasa al número de sección que allí aparezca para descubrir lo que existe allí.

Si una puerta conduce a una zona en gris, te encontrarás en un sombrío pasillo de 3 metros de ancho y 3 de alto con muros de piedra tallada y suelo de pétreas losas.

Por cada 18 metros (6 casillas) que recorras por un pasillo para llegar a donde pretendas, tendrás que lanzar dos dados a fin de averiguar si has encontrado algún Monstruo Errante. Comprueba el resultado en el cuadro del Apéndice que lleva por título «Piso 1 Monstruos Errantes».

A veces los dados te indicarán que no has encontrado Monstruos. A veces te señalarán que te has topado con alguno. Los Monstruos Errantes son demasiado estúpidos para poder ser sobornados y tienen un carácter tan agresivo que resultan incapaces de mostrar una reacción amistosa, así que cuando encuentres uno deberás luchar hasta la muerte.

Si matas a los Monstruos Errantes podrás continuar por el pasillo (pero deberás seguir

comprobando cada 18 metros por si acaso encuentras más).

Si los Monstruos Errantes te matan, pasa al 14 para *reequiparte y lanzar de nuevo los dados que determinen tus* PUNTOS VITALES. *Pero —y esto es importante— si resultas muerto en algún lugar* del Horrible Reino de los Muertos, NO tienes que empezar toda la aventura desde el principio. En vez de eso habrás de volver al 65 y partir de allí (o mejor dicho, desde aquí, puesto que éste es el 65).

Una cosa más. La antorcha en la abrazadera del muro en esta sala de 12 x 12 metros se halla casi extinguida. Si no tienes en tu equipo antorchas, lámparas u otro género de luz, deberás caminar en la oscuridad. Claro es que podrás hallar tu camino, pero no pelearás tan bien como de costumbre. Te apuntarás normalmente los daños que inflijas. Si embargo, necesitarás sacar 8 o más para asestar un golpe, aunque emplees a EJ.

Estas son las malas noticias acerca de los Monstruos Errantes. La buena es que suelen llevar un poco de oro consigo y si consigues matarlos añadirás ese oro a tus propias reservas. El cuadro indica cuánto lleva habitualmente cada tipo de Monstruo Errante.

Y esto por lo que se refiere a los pasillos. Veamos ahora las salas.

Es inimaginable lo que puedes hallar en las salas.

Buena suerte.

66

SALA DEL TESORO

¡Esto es lo que dice, Pip! ¡Ahí, en la misma puerta! ¡Quién sabe qué riquezas y maravillas lograrás ahora llevar a casa de tus padres adoptivos, junto con el relato del modo en que llegaste a encontrar la Llave y cerraste la Puerta del Horrible Reino de los Muertos!

Penetras ansioso en esta sala de 3 x 9 metros para encontrarte frente a un Nerd que viste la tradicional capa roja y botines de paño del mismo color, sentado ante una mesa de madera en la que hay papeles y una campana bastante grande.

—Bienvenido —dice—. ¿Cuál tesoro has venido a entregarme?

—¿A entregarle? —inquieres—. ¿A *entregarle*?

Esta no parece ser una verdadera Sala del Tesoro, al menos del tipo que tú creías. El estúpido Nerd quiere que tú *le* entregues un tesoro cuando pensabas que aquí podrías encontrar algo que te viniera muy bien.



—Tal vez tu espada, mágica sin duda puesto que has sobrevivido hasta ahora. O quizás tienes algo hormigueante oculto en tu persona. O...

—No había pensado en darte nada, innoble Nerd —dices pomposamente mientras observas la sala por si descubres algún escondrijo en donde pueda haber un tesoro o quizás una llave.

—En ese caso me veré obligado a hacer sonar la campana —dice el Nerd. Te dedica un ligero guiño—. Estoy seguro de que no querrás que haga eso.

Bien, ¿qué te parece? Desde luego no puedes permitirle que se quede con EJ, pero parece el tipo de Nerd que aceptaría un grueso soborno; digamos, cien monedas de oro. También puedes hacerle trizas antes de que haya tenido la oportunidad de tocar la campana. O dejarle que toque ese estúpido artilugio y ver lo que sucede.

Puedes tratar de sobornar al Nerd con cien monedas de oro. Si lo logras, saldrás sano y salvo de la estancia.

Puedes dejarle que toque la campana y pasar al 101.

O puedes tratar de hacerle trizas en el 124.

67

Todavía no se trata de una puerta secreta, pero has encontrado el origen del humo.

Alguien ha estado quemando hojas de laburno venenoso en un brasero dispuesto en el centro de la sala. Llegar hasta aquí te ha costado la décima parte del total de PUNTOS VITALES con que contabas y el humo se torna cada vez más espeso.

Prosigue buscando en el 139.

O retorna al pasillo, privado de una décima parte de tus PUNTOS VITALES.

68

—¡Cri! —dice el grillo—. Cri. Cri-cri. Cri.

—Esta criatura sugiere la posibilidad de que te encamines al *80* —traduce el palillo resonante con un acento de Oxford bastante culto—. Quizás puedas hallar algo que te sirva de provecho en tus presentes empeños.

—¡Cri! Cri-cri-cri. Cri-cri.

—La criatura parece experimentar por ti algún afecto y en consecuencia especula con la posibilidad de una libación medicinal para ayudarte en esta aventura —traduce el palillo resonante.

—¿Cómo? —dices.

—Una pócima curativa —suspira el palillo resonante—. ¿Quieres que el animalito te haga una pócima curativa?

—Sí, por favor —respondes, ya que las pócimas curativas son una de las cosas más útiles, amén de más caras, y desde luego de mayor eficacia que el Mundo de los Sueños.

En un instante el grillo te entrega seis dosis de pócima curativa compuesta de plancton, manteca de cacahuete y ketchup. Sabe mejor de lo que pudiera creerse y cada vez que la uses te devolverá los PUNTOS VITALES señalados en una tirada de dos dados.

Vuelve al 97 y emplea cualquier puerta.

69

Una curiosa estancia ésta, de extraña forma y con unos cortinajes de terciopelo color púrpura intenso que cierran la pared septentrional.

Hace frío, ¿no te parece?

De las paredes cuelgan unos cristalitos resplandecientes, como de hielo, excepto que son verdes y rosados. Tocas uno por curiosidad y al instante te quema su intenso frío. Estos cristales están más fríos que el hielo, más fríos que cualquier otra cosa que tú hayas conocido. Ya estás tiritando. Te diriges a toda prisa hacia los cortinajes antes de quedar muerto por congelación.

Si corres hacia las cortinas, lanza dos dados. Con un resultado superior a 3 consigues llegar y pasas al 138. Con 3 o menos te conviertes en un bloque de hielo rosado y verde que se derrite poco a poco en el 14.

O puedes volver al pasillo por el que viniste.

70

¡Caramba! Esta desde luego es la sala más grande que has visto en toda tu vida. Nada menos que 21 metros por 27 m., con una fila de columnas de granito que sostienen un techo abovedado.

Al fondo de las columnas hay un torno de negro granito en donde sobre un cojín de raso se halla...

(No, no es un Monstruo; estás volviéndote paranoico.)

¡... una esmeralda deslumbrante y tan grande como un huevo de pato!

La sala se halla por lo demás vacía y no hay más salida que la del pasillo por donde acabas de llegar.

Esa esmeralda parece valer una fortuna. ¿Vas a apoderarte de la gema?

Si te apoderas de la esmeralda, pasa al 128.

En caso contrario, vuelve al pasillo por el que viniste.

71 ***S

Estas escaleras son muy largas. Muy largas, muy empinadas y muy oscuras.

—El tipo de lugar en que es probable encontrar arañas —murmura EJ, a quien le ponen un poco nerviosa las arañas.

Pero tú sigues adelante, apartando...

—Telarañas —gime EJ.

Porque sabes que lo más probable es que cualquier araña con la que te topes sea un ser inofensivo dedicado a cazar moscas y que no haría daño alguno a un valiente...

—¡Aquí viene! —chilla EJ cuando dos fieros ojos rojos surgen de la oscuridad y se dirigen hacia ti como un tren expreso.

Naturalmente, se trata de una gigantesca araña. ¿Qué otra cosa podría ser en un lugar como éste? Sólo tiene 13 PUNTOS VITALES, *pero la mordedura es tan venenosa que si la araña consigue alcanzarte tres veces seguidas sin que tú devuelvas un golpe, entonces quedas mortalmente emponzoñado y constituirás el siguiente almuerzo de la araña. Ésta logra asestar un golpe sacando 6 o más, y disfruta automáticamente del factor sorpresa porque se encuentra en su propio territorio. Resulta curioso que sea susceptible al soborno, como quizás has advertido por los asteriscos, pero exigirá muchísimo dinero. Si consigues sobrevivir al encuentro, pasa al 74. En caso contrario, prueba en el 14.*

72

Franqueas felizmente la puerta secreta y penetras en una gran estancia de 9 x 24 metros, llena de macetas.

¿Macetas?

Eso es lo que parecen. Ficus, helechos, enredaderas, de vez en cuando un cactus florecido y cosas así, todas dispuestas en filas ordenadas como en una especie de invernadero subterráneo. En el techo de la cámara hay incrustados globos de cristal –azules, verdes, rosados y blancos– que arrojan un poco de luz sobre las plantas.

Este podría ser un lugar bastante agradable si no fuese por ese viejo estúpido, de apariencia harapienta, que empuñando una horca se dirige hacia ti arrastrando los pies.

Puedes saltar ágilmente sobre él y realizar un ataque por sorpresa pasando al 103.

O puedes probar la posibilidad de que sea inofensivo (¡Inofensivo!) en el 132.

73

Mmmm. Parece que este cofre tenía una trampa, Pip.

Nada serio, simplemente una aguja envenenada. Desde luego no te ha matado, todavía no. El problema es que ahora perderás 1 PUNTO VITAL por cada tres metros que recorras hasta que puedas hallar alguna especie de antídoto o un sortilegio contra los envenenamientos. Un sueño con éxito o una pócima curativa eficaz te devolverán PUNTOS VITALES, pero no te librarán del veneno.

Como pequeño consuelo, el cofre contiene 50 monedas de oro, un pedazo de queso y una bota vieja (del pie izquierdo).

Vuelve al 115 y parte de allí.

74

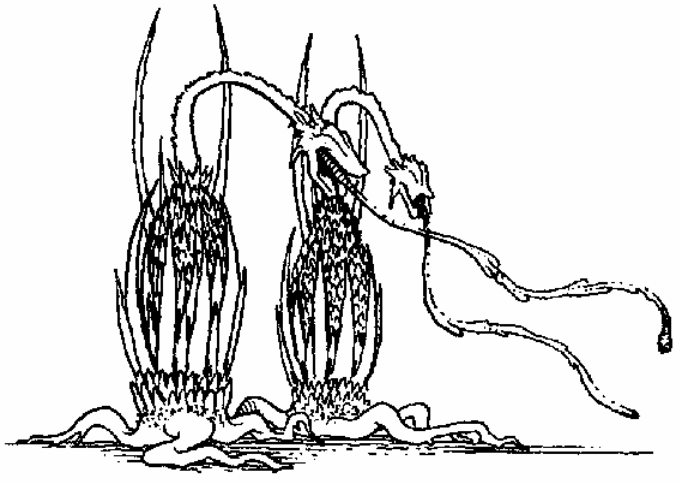
Al final de la escalera te hallas en una sala de 6 por 9 metros con una puerta en la pared sur. El lugar está repleto de huesos, calaveras y armas mohosas de anteriores aventureros. Este no es un buen presagio, Pip.



Pero clavado en el muro con una lanza rota hay un croquis hecho jirones... (ver Apéndice, Plano 3 piso II).

Advertirás que en los pasillos de este piso tienes que averiguar si hay algún Monstruo Errante, lanzando los dados cada 15 metros, es decir cada cinco casillas y no cada seis como en el piso superior. En el Apéndice debes leer el cuadro de Monstruos Errantes relativo al piso 2 (*ir*).

¿Pruebas con la puerta?
O vuelve al 138 y al Piso I.



75

Toses y carraspeas, Pip.

La razón es que esta habitación está llena de humo. El mapa te indica que se trata de una sala de 24 por 9 metros, pero nunca lo creerías a juzgar por lo que ves. El mapa señala también que no hay más puerta que la que da al pasillo, aunque quizás podrías encontrar, si buscases, alguna puerta secreta. Lo peor es que tú quieres buscar, pero corres el riesgo de asfixiarte con este humo desagradable y que es sin duda muy malo para los pulmones.

En el 67 puedes intentar buscar una puerta secreta.

O bien vuelve al pasillo y encamínate a otra sección.

76**S (cada uno)

Terrible, Pip. ¡Esta es una cueva de Manticoras! Debieras haberte dado cuenta, antes de abrir la puerta, por el resonar de sus zarpas sobre las losas del suelo, pero no lo advertiste y ahora es demasiado tarde.

Son tres: mamá, papá y la pequeña manticora, una cría de casi dos metros de longitud, lo que te dará alguna idea del tamaño de mamá y papá. No parecen muy complacidos por tu irrupción, probablemente porque están guardando un cofre.

Es una situación peliaguda. Si tienes polvos azules, puedes emplearlos para lograr que resbalen y regresar a toda prisa al corredor (cerrando de un portazo). Si no los tienes, puedes en cualquier caso lanzar dos dados: si sacas de 2 a 6 las manticoras te hacen pedazos que envían al 14; si sacas de 7 a 12, vuelves ileso al 129. O puedes ser realmente valiente y pelear con las manticoras. Mamá tiene 30 PUNTOS VITALES, *papá tiene 25 y la cría, 15, pero todos asestan con éxito un golpe si logran 6 y producen un daño adicional de 3 puntos. Más aún, el bebé dispone de una Bola de Fuego similar a las tuyas, que disparará inmediatamente si resulta muerto alguno de sus progenitores. Si te matan, dirígete al 14. Pero si sobrevives te adueñarás de lo que hay en el cofre en el 107.*

77

Esto parece interesante. Una sala de 6 por 6 metros con un arca en el centro. Un arca sin protección en el centro de la estancia. ¿Qué te parece? Probablemente el monstruo habrá ido a tomar café.

¿Te arriesgas, Pip, a probar a abrir el arca? Puede que haya una horrible trampa dispuesta para enviarte al 14.

Si te arriesgas a abrir el arca, pasa al 104.

Si cruzas la puerta del noroeste, pasa al 92.

O puedes pasar al corredor por la puerta meridional.

78

Otra sala de 3 por 3 metros. Puertas en las paredes sur y oeste.

Por la puerta sur pasas al 129.

Por la puerta oeste pasas al 118.

79

Otra sala de 3 por 3 metros. Puertas en las paredes este, sur y oeste.

Si vas al este, pasa al 121.

Si vas al sur, pasa al 98.

Si vas al oeste, pasa al 88.

80

Te encuentras en una habitación de 6 por 6 metros, sucia y más bien atestada. Del suelo al techo se amontonan muebles rotos (por lo que puedes juzgar, ni siquiera cuando fueron nuevos tuvieron buena apariencia).

Como no distingues ninguna salida, giras en redondo para volver por donde entraste.

Pero un cierto instinto te apremia a hurgar un poco en torno tuyo.

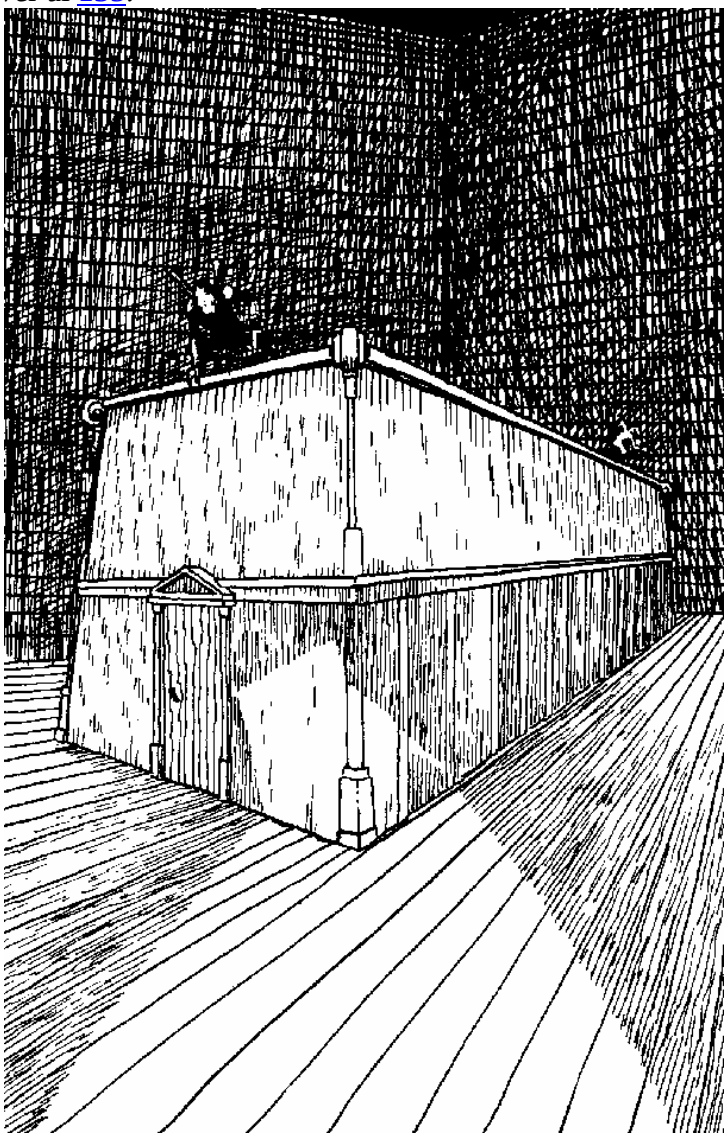
Buen instinto, Pip. Has encontrado otro pedazo de pergamino con otro mapa (ver Apéndice Plano 2 Piso I). Y este mapa no sólo te muestra dos puertas secretas en la sala 80, sino que también te indica unos cuantos pasillos y habitaciones que no figuraban en tu primer mapa.

Parece que el Horrible Reino de los Muertos es un lugar más amplio de lo que imaginabas. Estudia tu nuevo mapa, decide a dónde ir... y buena suerte.

81

Esta vasta sala con su alta techumbre tiene, quién lo hubiera dicho, un segundo cuartito en el centro. (¡El arquitecto loco ataca de nuevo!) El cuartito posee dos puertas, una en el extremo oeste y otra en el este. Cada una se encuentra guardada por un pequeño Execrable, una criatura rechoncha, de alas hirsutas y piel correosa, con una espada no mucho más larga que una daga.

Los Execrables no te atacarán a no ser que intentes entrar en el 117. Pero si lo intentas y entablas combate habrás de saber que el Execrable con quien peleas tiene 15 PUNTOS VITALES, *asesta un golpe si saca 7 y logra un daño adicional de 1 punto con su pequeña espada. Claro es que no tienes por qué ir al 117, pero no hay nada más en el 81, así que la otra opción que te queda consiste en volver al 135.*



Una habitación dentro de otra guardadas por los Execrables.

82

Una habitación de 3 por 3 metros. Se halla vacía y tiene dos puertas. Magnífica sorpresa: no corres el riesgo de tropezar con un Monstruo Errante.

83

Otra habitación de 3 por 3 metros. Puertas en las paredes este, norte y oeste.
Por la puerta este pasas al 129.
Por la puerta norte pasas al 118.
Por la puerta oeste pasas al 89.

84

Otra habitación de 3 por 3 metros. Puertas en las paredes este, norte y oeste.
Si vas al este pasa al 98.
Si vas al norte pasa al 88.
Si vas al oeste pasa al 91.

85

Has entrado en una sala de 9 por 12 metros, no tan grande como la que acabas de abandonar, pero bastante espaciosa y con un techo más alto.

Además, te has metido en una maraña de hilos muy pegajosos y tan gruesos como cables. En el alto techo, tejiendo un nuevo hilo, se encuentra una araña del tamaño de un perro gran danés.

Para determinar si quedas atrapado en la tela de la araña deberás lanzar un dado.

Si sacas de 1 a 4, no estás atrapado. Si sacas 5 ó 6 puedes pasar directamente al 14.

Pero aunque no hayas quedado atrapado sigue amenazándote la araña, ahora más cerca de ti. Tiene 15 PUNTOS VITALES, ataca sacando un 5 o más y logra un daño adicional de 2 puntos. En razón de la situación, ninguno de los dos contendientes goza de la ventaja de la sorpresa. EJ, que teme a las arañas, logrará un punto menos del daño que normalmente inflige, en razón de sus temblores.

Pasa al 14 si te mata la araña.

Si ganas, regresa al 65. (Es posible que en esta habitación haya mucho oro, pero no puedes registrarla con tranquilidad por culpa de las telarañas.)

86

Otra habitación de 3 por 3 metros. Puertas en las paredes este, norte y oeste.
Si vas al norte, pasa al 121.
Si vas al este, pasa al 89.
Si vas al oeste, pasa al 98.

87

Qué interesante. En esta sala, Pip, hay unas escaleras que descienden hacia las oscuras profundidades del *150*. Hay también tres puertas, una, hacia el sur, que conduce a un pasillo; otra, hacia el norte, que conduce al 113, y otra hacia el este, que conduce al 102.

88

Otra habitación de 3 por 3 metros. Puertas en las paredes este, sur y oeste.
Si vas al este, pasa al 79.
Si vas al sur, pasa al 84.
Si vas al oeste, pasa al 106.

89

Otra habitación de 3 por 3 metros. Puertas en las paredes este, norte y oeste.
Si vas al norte, pasa al 93.

Si vas al este, pasa al 83.
Si vas al oeste, pasa al 86.

90

Bien, al menos existe una puerta de salida en esta sala de 15 por 6 metros. En el centro hay una especie de montoncito muy raro. Curioso, te adelantas para examinarlo y lo hurgas un poco con EJ.

Estás en apuros. ¡Has hostigado a una colonia de hormigas!

Lanza dos dados y multiplica el resultado por 10 para averiguar cuántas te atacan. Cada una tiene sólo un PUNTO VITAL, pero son muy difíciles de alcanzar, así que necesitarás sacar 8 o más para aplastarla. A su vez, las hormigas atacan sacando 6 y producen un daño de 1 punto en cada ataque con éxito, sea cual fuere lo que indiquen los dados.



Si quieres tratar de conseguir una reacción amistosa, debes lanzar los dados por cada una de las hormigas, así que difícilmente merece la pena. Claro que si llevas en tu mochila un Oricteropo artificial, se comerá 20 hormigas cada vez que le des cuerda, lo que conseguirás sacando con dos dados 6 o más puntos.

Si las hormigas te matan, pasa al 14.

Si sobrevives, puedes salir por cualquier puerta.

91

Otra habitación de 3 por 3 metros. Puertas en las paredes este, norte y oeste.

Si vas al este, pasa al 84.

Si vas al norte, pasa al 106.
Si vas al oeste, pasa al 129.

92

Has entrado en una galería de espejos de 6 metros de anchura y 24 de larga. Naturalmente no son espejos corrientes. Se trata de espejos que distorsionan la imagen, semejantes a los que hay en las ferias, y en donde al mirarte te ves como un gordo enano o como un delgadísimo gigante. Pero no son *exactamente* espejos de feria. Los espejos de feria resultan divertidos. Estas imágenes te muestran completamente retorcido, deforme, mustio, encogido y jorobado.

En realidad hacen que te sientas como si en realidad fueses deforme, retorcido y...

—¡Son espejos mágicos, Pip! —grita EJ, aunque su voz parezca un tanto ahogada porque habla desde su vaina—. ¡No los mires!

Estúpida espada. Jamás da un buen consejo y cuando lo da, ya es demasiado tarde. Al mirarte en los espejos, Pip, gradualmente te transformas en un ser horrible. Lanza dos dados con objeto de averiguar si tienes fuerza de voluntad suficiente para apartar la mirada.

Si sacas de 2 a 6, pasa al 109.
Si sacas de 7 a 12, pasa al 130.

93

Otra habitación de 3 por 3 metros. Puertas en las paredes este, sur y oeste.
Si vas al sur, pasa al 89.
Si vas al este, pasa al 118.
Si vas al oeste, pasa al 121.

94

Has entrado en una habitación de 3 por 3 metros y la puerta a tus espaldas sólo se abre desde fuera, así que no puedes emplearla para salir. Peor aún, has caído en un pozo. No es difícil salir trepando, aunque no lleves cuerda, pero pierdes PUNTOS VITALES por valor de la tirada de un dado.

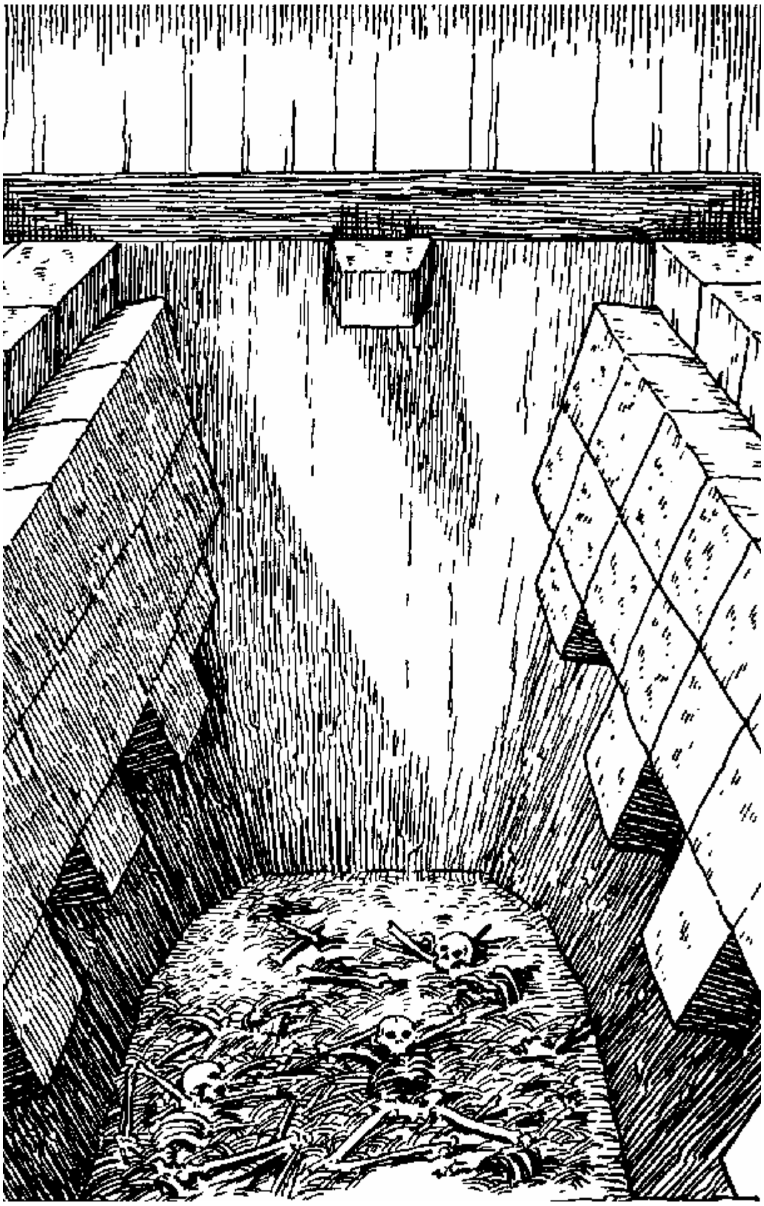
La puerta situada al norte es también de un solo sentido y conduce al 81, pero no puedes emplearla para entrar de nuevo en la estancia.

La puerta situada delante de ti conduce al 122.



95

Hay sólo una puerta (por la que entraste) que da a esta estancia de 9 por 9 metros, y se ha cerrado herméticamente tras de ti. No es que este hecho te preocupe mucho, porque tu atención se concentra en la circunstancia de que el suelo se ha abierto bajo tus pies, haciéndote caer a un pozo de 6 metros. Resta de tus PUNTOS VITALES tantos puntos como te salgan en el lanzamiento de dos dados (y pasa al 14 si eso te mata); luego, siéntate en el fondo del pozo cubierto por los mondos huesos de anteriores aventureros mientras reflexiones sobre la mejor forma de salir.



El piso se ha abierto bajo tus pies.

Trata de trepar sin cuerda. Lanza al efecto dos dados. Si sacas 11 ó 12 lograrás subir sano y salvo. Cualquier otro resultado te hará caer, con la pérdida de los PUNTOS VITALES que indique el lanzamiento de dos dados.

Si tienes cuerda, utilízala. Para hacer esto, lanza dos dados. Si sacas de 2 a 10, consigues salir del pozo; si sacas 11 ó 12 caes con el daño que indique el lanzamiento de dos dados.

Si asciendes sano y salvo, puedes salir por la puerta.

Si te matas, pasa al 14.

96

¡Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaayyyyyyyyyyyyyyyyyy yyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy!

Este fue el grito que lanzaste al caerte en un pozo, Pip. Toda la estancia, de 12 por 6 metros, es un pozo enorme. Y profundo también a juzgar por el tiempo que has tardado en llegar al fondo. Réstate ahora mismo la mitad de tus PUNTOS VITALES e intenta recuperarte para considerar serenamente la situación.

Ya tienes suficiente serenidad. Ahora puedes sentirte dominado por el pánico. La situación es la siguiente: a menos de que lleves clavos de escalada, cuerda y un martillo, no saldrás de este pozo. (Claro es que puedes probar con un sortilegio de levitación si estás

dispuesto a perder la mitad de los PUNTOS VITALES que te queden, porque desde luego te hallas bajo techado.)

Suponiendo que logres escapar, puedes salir por la puerta este o por la oeste. Suponiendo que no logres escapar, puedes ir al 14.

97

Hay una puerta en cada pared de esta habitación de 3 por 3 metros. Hay también un curioso olor a pescado frito.

Aunque la habitación parece completamente vacía, buscas con diligencia y descubres en una grieta del suelo a un grillo dedicado a freír pescado. (Por supuesto, los peces son muy pequeños –plancton sobre todo– porque también es pequeño el apetito de los grillos.)

Si llevas un palillo resonante, pasa al 68.

En otro caso puedes emplear cualquiera de las cuatro puertas, dado que al grillo no se le va a ocurrir atacar a alguien de tu tamaño.

98

Otra habitación de 3 por 3 metros. Puertas en las paredes este, norte y oeste.

Si vas al este, pasa al 86.

Si vas al norte, pasa al 79.

Si vas al oeste, pasa al 84.

99

Has entrado en una habitación de 3 por 3 metros y la puerta a tus espaldas sólo se abre desde fuera, así que no puedes emplearla para salir. Peor aún, has caído a un pozo. No es difícil trepar, aunque no tengas una cuerda, pero pierdes tantos PUNTOS VITALES como puntos te salgan al lanzar dos dados.

La puerta septentrional se abre también sólo desde un lado y conduce de vuelta al 81. No podrás emplearla para entrar de nuevo en la habitación.

La puerta que hay delante conduce al 119.

100

Hay una viejecita aquí, Pip.

Permanece sentada en una mecedora en el centro de esta cámara de 9 por 9 metros. Sus piececitos descansan en un cofre de marinero y de su regazo cae una larga banda de punto. (Debe estar haciendo un echarpe a juzgar por su longitud. También puede suceder que se le haya olvidado cerrarlo.)

Alza la vista al entrar tú, dirigiéndote una mirada miope por encima de sus gafas de montura de oro.

—Hola, joven extranjero —te saluda con voz temblorosa—. ¿Quién eres?

—Soy Pip el Aventurero, enviado hasta aquí por orden del rey Arturo y de su prudente consejero, el mago Merlín, para cerrar la Puerta del Horrible Reino de los Muertos y liberar así al país de pestíferas emanaciones —replicas prolijamente. Luego, recordando que no has sido presentado, añades con cortesía—: ¿Puedo tener el honor de saber quién es usted, señora?

—Soy la Ancianita Monstruosa —dice la viejecita—. Es mi deber guardar este cofre que contiene muchas cosas valiosas. Supongo que, como aventurero, tratarás de robarlo, ¿no es así?

—Oh, no, señora —le tranquilizas—. Ni muchísimo menos. Jamás soñaría en hacer una cosa semejante.

—¿Incluso aunque contenga la Llave de la Puerta?— pregunta taimadamente la Ancianita Monstruosa.

Es una observación interesante.

—¿Contiene la Llave? —preguntas con curiosidad.

—No voy a decírtelo —responde afectadamente la Ancianita Monstruosa—. Ahora tendrás que tratar de robar el cofre. Vamos, ven. Hace no sé cuánto tiempo que no he tenido una buena pelea.

Y dicho esto extrae de su labor de punto un rodillo de amasar y salta de su mecedora gritando:

—¡¡¡Banzai!!!

Y eso que estamos en la época de la Caballería. Aquí no parecen haber aprendido las reglas. Pero has de enfrentarte al problema en cuestión, y el problema es peor de lo que imaginabas. El letal rodillo de amasar produce un daño adicional de tres puntos. La Ancianita Monstruosa lanza un golpe eficaz con sólo 3 en los dados en su primer ataque, pero después necesita 6 por culpa de su miopía. Tiene 50 PUNTOS VITALES y te zurrará hasta la muerte sin el menor miramiento.

Si sobrevives a la Ancianita Monstruosa puedes desplazarte al 136 para abrir el cofre. En caso contrario, deberás reflexionar sobre el asunto en el 14.

101

El Nerd extiende una mano delicada y agita la campana que resuena de modo suave aunque penetrante.

—Ya te lo advertí —dice.

¿Advertirte de qué? Quizás tenga algo que ver con la enorme figura que está materializándose lentamente en una esquina de la estancia. Al principio parece un torbellino de humo, pero después cobra la forma de un gigante barbudo, tocado con un turbante y desnudo hasta la cintura. Sus piel es verde y porta una gran cimitarra. Parece un cruce entre Simbad y Sandokán, y con la suerte que tienes es casi seguro que se trate de un Djinn.

—¿Otro aventurero que necesita ser triturado a golpes, amo? —pregunta el Djinn al Nerd.

—Exactamente —dice el Nerd—. Tritura, corta, acuchilla y luego echa los restos a los cuervos, asegurándote de apoderarte del oro, las armas, los artículos mágicos o cualquier cosa valiosa que lleve para el Tesoro de nuestro jefe.



Una enorme figura se materializa lentamente en un rincón de la estancia...

—Eh, un momento... —protestas alzando las manos horrorizado, ya que la trituración, los cortes y el acuchillamiento se refieren a ti. Claro que no es que estés asustado, pero ese Djinn tiene aspecto de poseer un millón de PUNTOS VITALES, así que has de impedir el combate a cualquier precio.

Pero en este punto las circunstancias se encuentran en buena medida fuera de tu control. Resulta dudoso que puedas matar al Djinn (o incluso al Nerd, viniendo al caso), así que lo único que importa es si en alguna de las manos que has alzado horrorizado luces un Hormigueante.

Si llevas un Hormigueante, bien conseguido durante esta aventura o en alguna otra anterior de La búsqueda del Grial, entonces debes pasar al 127.

Si no llevas un Hormigueante, entonces te hallas en un gran apuro. El Nerd tiene 20 PUNTOS VITALES *y una daga oculta que produce un daño adicional de 5 puntos por ser del mejor acero de Sheffield y estar ligeramente envenenada. Pelea mal y para asestar un golpe necesita sacar 8 o más. El Djinn, aunque no tenga un millón de* PUNTOS VITALES, *posee desde luego 100. Más aún, asesta un golpe sacando sólo 5 y con su cimitarra logra un daño adicional de 3 puntos en cada ataque. Ninguno aceptará un soborno, así que tendrás que matarlos. Si lo consigues, puedes retroceder por la puerta y pasar al 133, considerándote afortunado. Si no lo consigues, recoge tus pedazos en el 14.*

102

Bien, al menos hay dos puertas en esta sala de 9 por 6 metros. (Tres contando por la que entraste.) Pero esas son las únicas noticias buenas. Las malas son que la sala está llena de Minchas.

Lo peor de las Minchas es que no parecen especialmente peligrosas. Jamás alcanzan una longitud superior a unos cuantos centímetros y son peludas, gordas y cariñosas. En realidad se muestran muy cordiales. *Muy* cordiales. Y muy estúpidas. Una Mincha genial tendría un coeficiente intelectual de 1 si pudiera contar hasta ese número.

Es un hecho bien conocido (al menos entre los aventureros) que una Mincha corriente tratará de pegarse a quien esté cerca: otra Mincha, un ser humano, un Tiranosaurus Rex, cualquier cosa. Lo que posiblemente explica por qué son tan escasas las Minchas.

Que se te pegue una Mincha es una experiencia muy agradable. Pero que se te peguen al mismo tiempo varios millares de Minchas suele resultar mortal, ya que te ahogan.

Hay varios miles de Minchas en esta sala. Están todas muy juntitas en el centro de la estancia. Vuelven sus cordiales ojos hacia ti, muestran unas sonrisas amistosas y menean con deleite sus cálidos cuerpos. Comienzan a moverse hacia ti, Pip.

Las puertas de esta sala conducen al 113, el 126 y el 87. Puedes volver sin el más mínimo problema a la última sección en donde estuviste (acuérdate tan sólo de cerrar la puerta). Si decides ir a una sección diferente, entonces has de lanzar un dado por cada casilla que cruces con objeto de averiguar si eres suficientemente veloz para evitar ser asfixiado por las Minchas. Si sacas de 1 a 4 pasas ileso. Si sacas 5 ó 6, mejor será que vayas al 14 para recobrar el aliento.

103

—¡Ay de ti, viejo andrajoso y despreciable! —gritas audazmente al tiempo que te lanzas sobre el viejo andrajoso y despreciable—. ¡Toma!

Y le asestas con la fiel EJ el primer mandoble, que quizás sea suficiente para matarle puesto que sólo tiene 7 PUNTOS VITALES.

El viejo andrajoso es extremadamente miope, así que necesita 8 o más para colocar un golpe y la horca que maneja es tan roma que sólo produce los daños que señalan los dados.

Si tienes mala suerte y te mata, pasa al 14.

Si, como es más probable, eres tú quien le mata, pasa al 111.

104

El arca está abierta y tú sigues aquí. No había ninguna trampa.

Dentro hay una redoma de un líquido volátil. Cuando quitas el tapón, huele a calcetines usados. Tienes que arriesgarte a probar este líquido si deseas averiguar para qué sirve. Pero si lo pruebas, corres también el riesgo de que se trate del veneno más poderoso que la Humanidad conozca y que te mate en el acto.

A esto se le llama, Pip, el falso dilema de Hobson.

Puedes probar el líquido pasando al 141, o ir al 92 por la puerta del nordeste, o tomar la puerta meridional para salir al pasillo.

105

Hay dos pasajes abovedados en esta sala de 6 por 9 metros, ninguno de los cuales se encuentra cerrado por una puerta. La sala se halla vacía, pero tendrás que lanzar los dados al cruzarla para ver si hay algún Monstruo Errante.

106

Otra habitación de 3 por 3 metros. Puertas en las paredes este, norte, sur y oeste.

Si vas al este, pasa al 88.

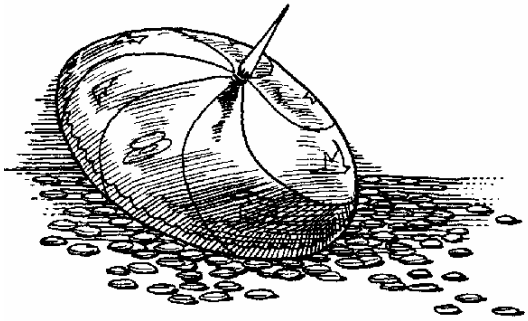
Si vas al norte, pasa al 144.

Si vas al oeste, pasa al 78.

Si vas al sur, pasa al 91.

107

En el cofre hay 150 monedas de oro y un paraguas. Al menos parece un paraguas. O una sombrilla. Uno de esos ridículos objetos a rayas color caramelo que ves en verano en las playas. Excepto que no tiene mango.



Aguarda un momento, Pip. Esto no es un paraguas: esto es un escudo plegable, y mágico hasta la raíz. Si lo empleas durante un combate impedirá que seas alcanzado en cada tercer golpe que te lancen, sin que importe lo que indiquen los dados. Más aún, resulta tan ligero que no afectará a tu velocidad, así que puedes llevártelo por numerosas que sean las piezas de tu equipo.

Magnífico hallazgo.

La única puerta te devuelve desde esta habitación al pasillo septentrional.

108

Esta sala tiene una forma tan extraña, como una L invertida, que deberás intentar averiguar sus dimensiones. También tendrás que encargarte de decidir lo que haces con los Golls, uno de los cuales parece coreano.

Según es costumbre en ellos, están manipulando una máquina infernal, algunas de cuyas piezas aparecen desordenadamente esparcidas por la estancia. La máquina es de vapor, pues nos hallamos mucho antes de la era de la electricidad, y dispone de un enorme indicador rojo cuya aguja apunta a «DETONACION INMINENTE». Junto al indicador hay una palanca dispuesta en la posición de EN MARCHA.

Te enfrentas a un problema espinoso, Pip. Si ese Goll es tan coreano como parece, probablemente sabe karate y podría matarte de un golpe aunque te hallaras tras un muro de ladrillos.

Si resuelves pelear con los Golls antes de tratar de hacer algo con su máquina infernal, ésta puede estallar en el acto y mataros a todos.

Pero si decides ocuparte primero de la máquina, ambos Golls podrán asestarte cada uno un golpe sin que tú seas capaz de responderles.

Si resuelves desconectar primero la máquina, recibe los golpes y si no te matan, pasa al 137.

Si resuelves luchar primero contra los Golls, pasa al 116.

109

No has tenido suerte, Pip. Tu mirada se ha pegado a ese espejo igual que un percebe a la quilla de un buque. Y como incluso el 14 sería mejor que el aspecto que estás cobrando, pasa al 14.

110

Lanza los dados para ver si hay algún Monstruo Errante en esta habitación de 3 por 3 metros. Si los dados revelan que no hay ningún monstruo, o si existe y le vences, puedes salir por cualquiera de las tres puertas indicadas.

111

¡Has peleado valientemente! (Aunque no pueda decirse que haya sido muy espectacular el combate.) Has acuchillado audazmente al viejo andrajoso de la horca. Ahora a ver qué haces con cuatro de las plantas de las macetas que, irritadas por tu actuación, descienden de los tiestos con una mirada asesina entre sus hojas.

En realidad, quizás, no sea tan fácil *acabar con estas plantas. Cada una tiene 12* PUNTOS VITALES *y ataca con 5 o más. Sólo se anotan el daño que señalen los dados, puesto que no llevan arma alguna, pero la primera es una planta venenosa que te matará en el acto si consigue alcanzarte con éxito tres veces.*

Si te matan las plantas de las macetas, pasa al 14.

Si consigues eliminarlas, puedes pasar al 80 a través de una puerta secreta, ya que no hay otras puertas de salida desde esta sala.

112

—Aguanta, princesa. ¡Allá voy! —gritas valientemente, enarbolando a EJ y saltando hacia adelante al estilo de un auténtico aventurero.

—¡Eh, un momento! —protesta EJ—. No creo que se trate de una princesa; a mí me parece una zanahoria vampiro.

—Tal como te dije —afirma el hombre serenamente—, deberías escuchar a tu espada. Parece un arma muy inteligente.

—Pero yo soy una princesa —gime la zanahoria—. ¡No puedes dejarme aquí para que me coman!

Titubeas mientras EJ apunta de mala gana en dirección al cuello del hombre.

¿Quieres rescatar todavía a la zanahoria, a pesar de lo que piensa EJ? Si es así, pasa al 145. Si no es así, debes volver al 123 y seguir otra opción.

113 * S (Especial)

Qué sala tan amplia. Nada menos que 15 por 18 metros. Lástima que esté vacía.

¿O no lo está? Junto a la pared septentrional te ha parecido distinguir el leve rastro de una sombra. Cuando llegas allí no hay nada, sin embargo como eres curioso sigues buscando hasta percibir algo.

Odio decírtelo, pero lo que estás percibiendo es la silueta de un hombre alto y delgado

con una cabeza puntiaguda (o, posiblemente, un gorro puntiagudo, resulta muy difícil decirlo porque es invisible)...

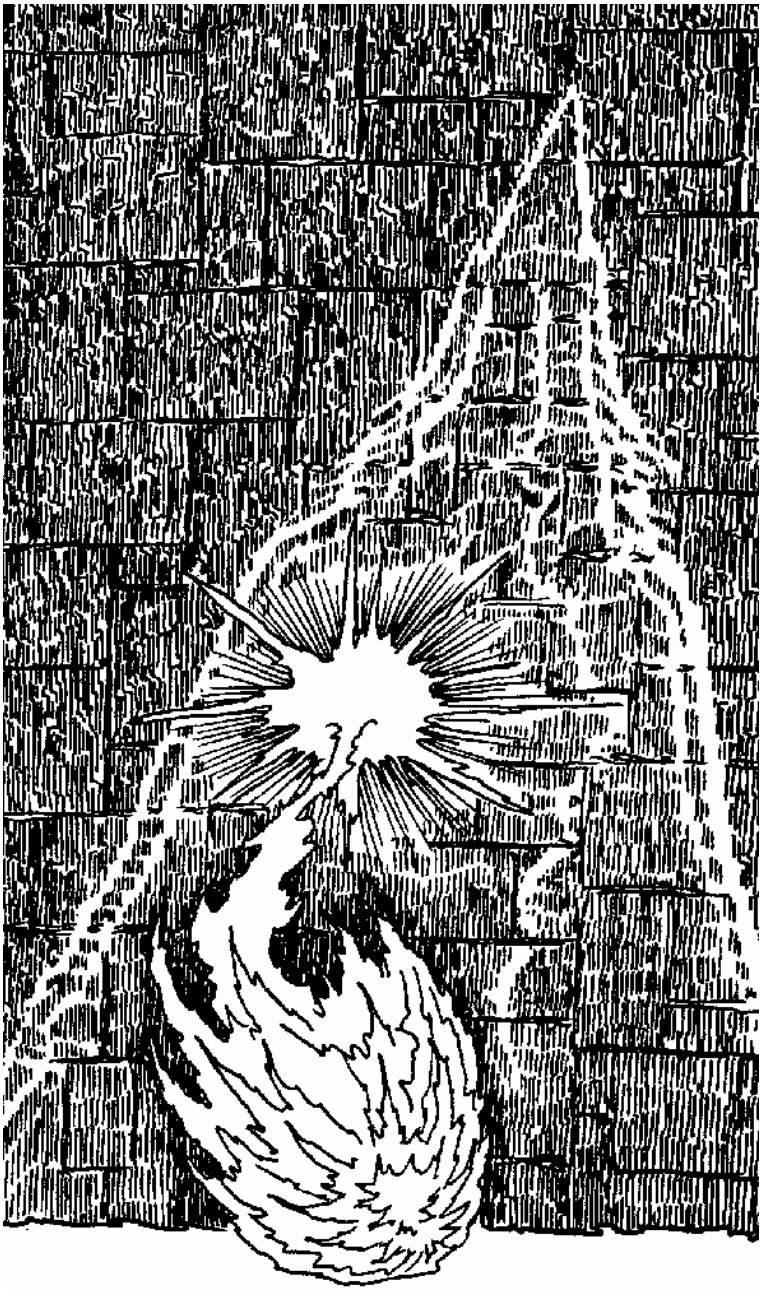
—Quítame de encima tus asquerosas manos —sisea en algún lugar desconocido una voz tan desagradable como familiar. Si no le hubieras matado en tu primera aventura (qué tiempos aquellos, ¿eh?), habrías jurado que era la voz del malvado hechicero Ansalom.

Retrocedes de un salto y desenvainas tu fiel espada.

—Haceos visible, señor —gritas retador—, ¡u os rebanaré el buche!

Pero todo lo que recibes a modo de respuesta es una desdeñosa risotada mientras en el aire se materializa misteriosamente una Bola de Fuego que pasa silbando junto a tu oreja. Quizás no sea el difunto hechicero Ansalom, pero desde luego es un hechicero invisible. Y además está furioso.

La única manera de evitar un combate con el mago es tratar de sobornarle. No obstante, sólo aceptará algo mágico. Si no tienes un objeto mágico o no quieres desprenderte de él, habrás de pelear.



En el aire se materializa misteriosamente una bola de fuego que pasa silbando junto a tu oreja.

El Mago Invisible tiene 40 PUNTOS VITALES. *No empleará armas, pero conoce cualquier sortilegio del* ***PRIMER LIBRO DE SORTILEGIOS DE PIP,*** *y desde luego los utilizará mientras le queden* PUNTOS VITALES. *Sin embargo, ya no tiene más Bolas de Fuego y sus rayos, de muy mala calidad, sólo producen un daño adicional de 2 puntos.*

Si el hechicero te mata, pasa al 14. Si matas al hechicero, pasa al 142.

114

La puerta situada a tus espaldas se abre de golpe. Tanto el hombre como la zanahoria desaparecen en un instante, tras cruzar violentamente la otra puerta para salir al pasillo. El hombre corre ahora, llevando la zanahoria tan aprisa como se lo permiten sus piernas.

Das media vuelta y te encuentras con un ser rechoncho, parecido a un sapo, de poco más de metro y medio de altura y de casi dos metros de ancho. Porta un garrote con el que logra un daño adicional de 3 puntos, ataca con éxito sacando un 6 y tiene 50 PUNTOS VITALES.

Odia a los intérpretes de xilófono.

Si sobrevives al encuentro con el ampiterio, puedes tomar la puerta que conduce al 92 o la otra, que lleva al pasillo.

En caso contrario puedes llevar al 14 tu xilófono roto.

115

Aquí hay un cofre de roble con flejes de latón. ¿Quieres abrirlo? Si es así, lanza dos dados. Si sacas de 2 a 6, pasas al 73. Si decides no abrir el cofre, puedes utilizar para salir la puerta por la que has entrado.

116

¡BUUUM!

Allá va la máquina infernal. Te encontrarás en el 14, acompañado de dos Golls, pero por fortuna están también muertos y no podrán crear problemas. Como te pasará a ti, viniendo al caso.

117

Has entrado en una habitación de 3 por 3 metros y la puerta a tus espaldas sólo se abre desde fuera, así que no podrás emplearla para salir.

Peor aún, has caído a un pozo. No es difícil salir aunque no lleves cuerda, pero pierdes en PUNTOS VITALES lo que marque el lanzamiento de un dado.

La puerta septentrional es también de un solo sentido y lleva al 81, por lo que no podrás emplearla para entrar de nuevo en la habitación.

La puerta que hay delante conduce al 94.

118

Otra habitación de 3 por 3 metros. Puertas en las paredes meridional, occidental y oriental.

Si vas por la puerta oriental, pasa al 78.

Si vas por la puerta meridional, pasa al 83.

Si vas por la puerta occidental, pasa al 93.

119

Es curioso: no has caído a un pozo.

Pero has sido teleportado al 87, lo que puede ser peor. O quizás no.

120

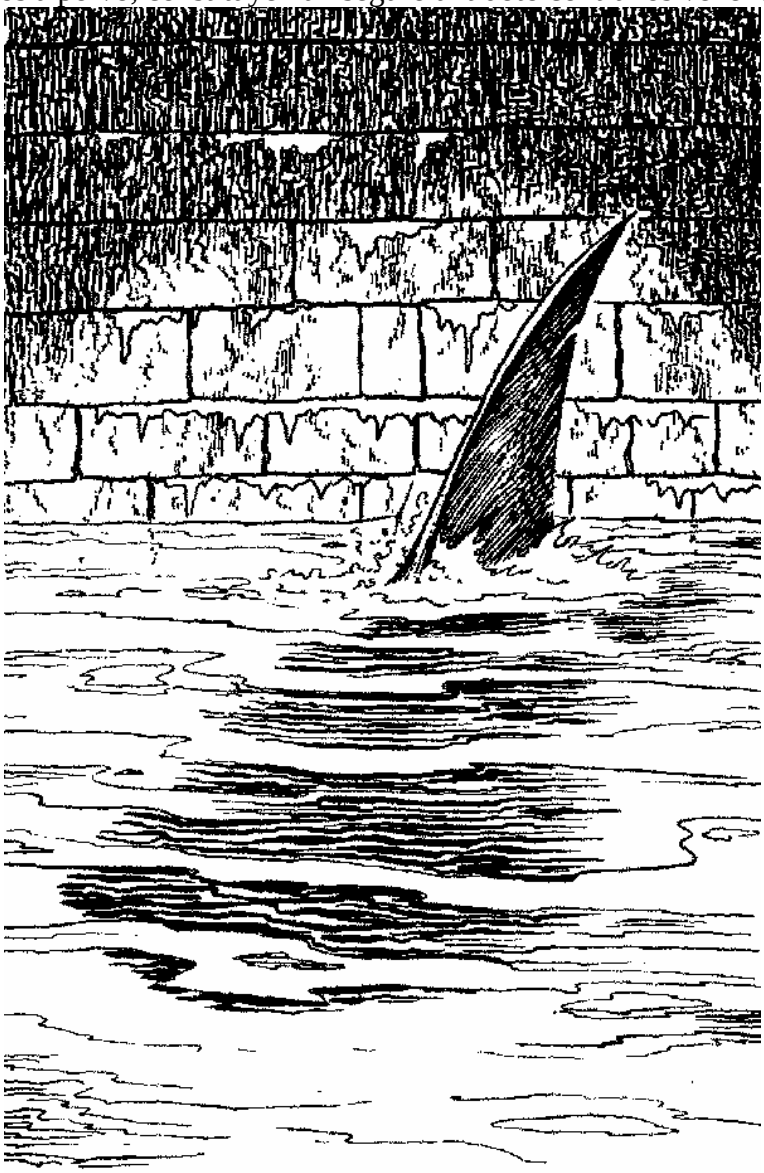
Otra vez en apuros. Aquí hay un tiburón, Pip. Lo descubres al caer a la piscina que ocupa toda esta extraña sala.

Tienes ahora, Pip, varios problemas interesantes.

En primer lugar, lanza un dado para averiguar si te ahogas. Si sacas 1, 2 ó 3, eso es lo que te pasa. (Hala, al 14.) Si sacas 4, 5 ó 6, no te ahogas.

Vuelve a lanzar un dado para ver si te congelas. Eso es lo que te pasa si sacas 1 ó 2. (Hala, al 14.) Si sacas cualquier otro resultado, no te congelas.

Finalmente, vamos a ver cómo te portas con el tiburón que tiene 20 PUNTOS VITALES, ataca con éxito logrando 5 ó más, y cuyas mordeduras producen un daño adicional de 4 puntos. Si el tiburón te mata, pasa al 14. Si matas al tiburón no se te olvide arrancarle los dientes que, reducidos a polvo, constituyen un seguro antídoto contra los venenos.



Aquí hay un tiburón.

121

Otra habitación de 3 por 3 metros. Puertas en las paredes este, sur y oeste.
Si vas al sur, pasa al 86.
Si vas al este, pasa al 93.
Si vas al oeste, pasa al 79.

122

Has entrado en una habitación de 3 por 3 metros y la puerta a tus espaldas sólo se abre desde fuera, así que no podrás emplearla para salir. Peor aún, has caído a un pozo. No es difícil salir aunque no lleves cuerda, pero pierdes en PUNTOS VITALES lo que marque el lanzamiento de un dado.

La puerta septentrional es también de un solo sentido y lleva al 81, pero no podrás emplearla para entrar de nuevo en la habitación.

La puerta que hay delante conduce al 131.

123

Aquí hay un hombre que está comiendo algo vegetal.

Lo que come es una zanahoria y ésta chilla pidiendo socorro. A cada paso que das el Horrible Reino se torna más chiflado.

—¡Socorro! —grita la zanahoria.

—No le hagas caso —comenta el hombre, sonriéndote con simpatía—. Esta es una de las zanahorias más condenadamente perversas que ensucian la faz del globo. Moriré de modo instantáneo en cuanto acabe de comerla, pero me sacrifico voluntariamente por el bien de la Humanidad, a quien beneficiará la desaparición de esta malvada zanahoria.

—¡Yo no soy malvada! ¡Yo no soy malvada! —grita la zanahoria—. Yo soy una princesa joven y bella, hechizada por un mago invisible que mora en este Horrible Reino. ¡Por favor, rescátame!

—Cometerás un terrible error si tratas de rescatar a esta zanahoria —dice el hombre amablemente—. Es una zanahoria vampiro.

—¡Miente! —grita con desesperación la zanahoria.

¿Miente el hombre? ¿Miente la zanahoria? ¿Mienten los dos? Buscas en torno de ti un indicio que te ayude a tomar una decisión. Tus ojos reparan en un aviso fijado en la pared meridional. Dice:

¡RESCATAD A LA ZANAHORIA!

Echas mano de EJ, pero entonces descubres un segundo aviso fijado en la pared occidental. Dice:

¡NO RESCATES A LA ZANAHORIA

Confuso, dejas caer tu mano. Alzas la mirada. Un gran cartel pegado en el techo dice:

¡TOCA TU XILOFONO!

Esta parece una indicación tan juiciosa como cualquier otra, habida cuenta del carácter lunático de la situación en la que te encuentras. Desde luego, no podrás optar por ella si no te has traído un xilófono.

¿Qué es, pues, lo que harás?

Si decides rescatar a la zanahoria, pasa al 112.

Si decides ignorar la situación y buscar una sala más cuerda, pasa al 143.

Si resulta que llevas un xilófono y sientes ganas de tocarlo, pasa al 149.

124

Lanza un dado. Si sacas de 1 a 3, el Nerd consigue tocar su campana: pasa al 101. Si sacas de 4 a 6, te apuntas el primer golpe, impides así que toque la campana e inicias otra pelea.

El Nerd tiene 20 PUNTOS VITALES, logra un ataque si saca un 6 y lleva un estilete con veneno paralizante en la hoja, así que tú fallas un golpe cada vez que él te alcanza.

Si logras matarle, encontrarás 100 monedas de oro en sus botas, pero ningún otro tesoro. Puedes salir de esta estancia por una puerta que te conduce al 133.

Si te mata, pasa al 14.

125

Esta es una sala de 3 por 9 metros, vacía a excepción de un montón de paja sobre el que hay una calavera y unos cuantos huesos humanos medio deshechos. No existe más puerta que por la que has entrado.

Al parecer esos huesos medio deshechos debieron pertenecer a algún aventurero anterior. Esperemos que tú no acabes de la misma manera. Si buscas en la paja hallarás 10 monedas de oro. (No es mucho pero algo es algo.)

Vuelve al 65.

126

Al entrar, la puerta de la vasta cámara se cierra de un golpe a tus espaldas.

¡Y con llave!

Naturalmente, siempre puedes gastar unos *pocos PUNTOS VITALES* en un sortilegio que abra la cerradura; pero si no lo haces te enfrentas con un problema intrigante y complejo. Hay cinco Bota-Botas en esta cámara, negros, centelleantes y mortales, uno en cada una de las cinco casillas más meridionales de la sala.

Como los Bota-Botas de todas partes, éstos se mueven al unísono, una casilla hacia el norte cada vez. Según una antigua conseja, si un contingente de Bota-Botas consigue dar seis saltos hacia adelante, todos habrán acumulado suficiente energía telúrica para lanzar su letal grito de guerra «¡BOTA-BOTA!» que mata inmediatamente a cualquiera que pueda oírlo.

Por fortuna carecen de otra forma de ataque, así que podrás acuchillarlos cuanto te plazca sin que te devuelvan los golpes. Por desgracia, bastará que un solo Bota-Bota lance su grito de guerra para que quedes muerto.

De la pared situada a espaldas de los Bota-Botas cuelga una llave y un pergamino. Los Bota-Botas (los que aún queden con vida) darán un paso hacia adelante cada vez que tú alcances a uno. Cada uno posee 5 PUNTOS VITALES y en consecuencia no es difícil matarlos, pero tendrás que mostrarte muy eficaz para matar a los cinco antes de que se desplacen seis casillas hacia adelante.

Si decides abrir la cerradura con el sortilegio y marcharte (con tal de que puedas hacer que surta efecto el sortilegio antes de que los Bota-Botas avancen seis casillas), pasa al 102.

Si algún Bota-Bota avanza seis casillas y lanza así su grito de guerra, pasa al 14.

Si acabas con los Bota-Botas antes de que grite cualquiera de ellos, pasa al 146.

127

—¡Alto, amo! —exclama sorprendido el Djinn—. ¡Este lleva... un Hormigueante!

—¿Un Hormigueante? —inquiere el Nerd palideciendo.

—¡Sí, un Hormigueante! —ruges, preguntándote por qué se preocupan tanto por semejante tontería, pero muy decidido a aprovechar lo que parece ser un inesperado giro del destino a tu favor—. Así que será mejor que andéis con cuidado.

—¡No, el terrible Hormigueante, no! —chilla el Nerd, extrayendo de su manga un puñal envenenado que trata infructuosamente de clavarse en la espalda.

—Yo soy tu obediente esclavo —dice el Djinn al tiempo que se inclina sumiso ante ti—. Tus deseos son órdenes, oh, Portador del Hormigueante.

—¿No estarás burlándote de mí? —preguntas vacilante.

—Jamás haría eso, poderoso señor —dice el Djinn—. ¿Quieres que machaque a este estúpido Nerd, mi ex amo, como prueba de mi devoción?

Asientes entusiasmado, como uno de esos aventureros sedientos de sangre, pero es demasiado tarde porque el Nerd ha salido chillando de la estancia, introduciéndose primero en el 133 y después por un largo pasillo hasta desaparecer en la oscuridad.

—Ahora eres realmente mi esclavo, ¿no es cierto? —inquieres curioso.

—Con toda seguridad, oh el más Grande de los Grandes. Y puedo resultarte muy útil porque cuando trabes pelea podrás llamarme frotando el Hormigueante, y yo apareceré para

combatir en tu nombre a los monstruos. Tengo 100 PUNTOS VITALES, ataco con éxito sacando un 5 y logro un daño adicional de 3 puntos gracias a esta cimitarra. El único inconveniente es que mi sindicato no me permite pelear más de tres veces durante una aventura. Sin embargo, mientras tú conserves el Hormigueante, yo te acompañaré, invisible, en cualquier aventura del futuro. Más aún, en realidad a mí no me pueden matar. Así que, incluso si pierdo todos mis PUNTOS VITALES, eso sólo me impide pelear hasta que vuelvas a llamarme de nuevo. Siempre que, claro está, no me llames más de tres veces en una aventura.

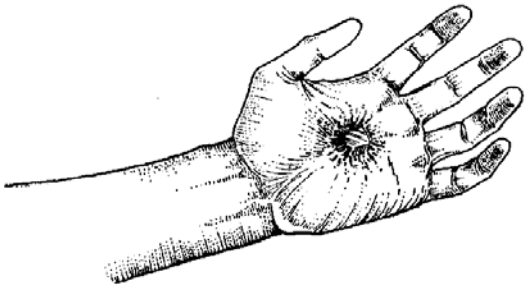
Qué desenlace tan estimulante, Pip. Mientras el Djinn desaparece (hasta que tú decidas llamarle con tu Hormigueante), puedes volver por la puerta al 133 y seguir avanzando desde allí.

128

¡Oh, no, es una esmeralda maldita!

Puedes asegurarlo en cuanto la tomas en tu codiciosa manita. Tratas desesperadamente de arrojarla al suelo, pero la esmeralda no se desprende. Una vez que coges una gema maldita ya no te abandonará en toda tu vida. Que quizás no sea muy larga, porque a partir de ahora restará 4 puntos de cualquier daño que inflijas en un combate.

Regresa al corredor por el que entraste al 70.



129

A pesar de lo que el mapa indica, te hallas en una habitación de 3 por 3 metros con puertas en las paredes septentrional, occidental y oriental.

Por la puerta oriental se vuelve al pasillo.

Por la puerta septentrional se pasa al 78.

Por la puerta occidental se pasa al 83.

130 * * * * S

¡Hay fuerza de voluntad en ti! Con un inmenso esfuerzo apartas la mirada del espejo distorsionador y compruebas con alivio que tu cuerpo empieza a enderezarse, que desaparecen las arrugas y las contracciones, volviendo a ser la persona increíblemente en forma, apuesta y atlética que has sido siempre.

El único problema es la «cosa» que está saliendo del espejo al que mirabas.

Se trata de una versión arrugada, retorcida y maligna de ti mismo. Es susceptible de un soborno de cuatro estrellas, dado que comparte tu avidez por el oro. Pero aparte de eso, jamás conseguirás de él una reacción amistosa. Lo que tienes que hacer aquí, Pip, es pelear. Pelear contra la versión fantasmal de ti mismo. Por fortuna sólo tiene la mitad de los PUNTOS VITALES con que tú cuentas ahora, pero al margen de eso posee lo mismo que tú posees, incluyendo la versión retorcida de EJ que lleva, así que no te resultará una pelea fácil.



Una figura horriblemente retorcida abandona el espejo.

Si tú matas al tú retorcido, descubrirás que tu réplica distorsionada lleva la misma cantidad que tú de oro y de botín, así que todo lo que tienes se dobla automáticamente. Si eres capaz de soportar el peso, puedes pasar, vacilando, al 123 a través de la puerta meridional, al 77 por su puerta occidental o al pasillo a través de su puerta occidental situada más al norte.

Si te mata (es decir si el tú real muere a manos del tú retorcido) será mejor que pases al 14.

131

Has entrado en una habitación de 3 por 3 metros y la puerta a tus espaldas sólo se abre desde fuera, así que no puedes emplearla para salir. Peor aún, has caído en un pozo. No es difícil trepar, aunque no tengas una cuerda, pero pierdes tantos PUNTOS VITALES como puntos te salgan en el lanzamiento de dos dados.

La puerta septentrional es también de un solo sentido y conduce de vuelta al 81; no podrás emplearla para entrar de nuevo en la habitación.

La puerta que hay delante conduce al 99.

132

—¿Qué estás haciendo aquí, joven aventurero? —pregunta el anciano andrajoso

depositando en el suelo la horca cuidadosamente, debido al mal estado de su espalda.

—Trato de hallar el camino para cerrar la Puerta de este Horrible Reino, andrajoso señor —declaras con amabilidad.

—Ah, eso es lo que han intentado muchos. ¿Te gustan las macetas?

—Mmmm —replicas, y él supone muy acertadamente que tu réplica es afirmativa.

—A mí también. Muy simpáticas, las macetas, si uno no las molesta. No son como las personas. Y tampoco como los monstruos. ¿Con que a cerrar la Puerta?

—Sí.

—Pues no lo conseguirás, jovencito. Está guardada y bien guardada. Por el mismísimo Caballero Negro. Pero llévate este frasco de mi herbicida patentado y frota tu espada con un poco del líquido. Te asegura el doble de daño cada vez que ataques a un monstruo vegetal. En el frasco hay la cantidad suficiente para tres aplicaciones.

Tienes que reconocer que es un gesto muy amable por su parte y puede que resulte un regalo muy útil si llegas a enfrentarte con monstruos vegetales. Guárdatelo cuidadosamente en tu mochila y vuelve al 80 por la puerta secreta.

*133*** S*

Esta estancia de 9 por 9 metros parece haber sido empleada en alguna ocasión como sala de recepciones, aunque los escasos restos de muebles de madera se hallan ahora en un lamentable estado.

Pero aun así no parece encontrarse por completo fuera de uso. Junto a la puerta de la pared meridional hay dos guardias con armaduras y cuando observas cuidadosamente puedes advertir por qué: en la puerta hay un cartel que dice ***«SALA DEL TESORO».***

La única manera, Pip, de franquear esa puerta es cruzar entre los guardias. No parecen demasiado fuertes –15 PUNTOS VITALES–, lo que indica que alguien se olvidó de alimentarles durante algún tiempo. A cambio, se hallan armados de espadas y las armaduras que llevan son de gran calidad, por lo que restan 3 puntos de cualquier daño que se les inflija.

Los guardias no atacarán si tú no los hostigas, así que puedes optar por volver sencillamente al pasillo. Pero si quieres pasar al 66 tendrás que recurrir al soborno; a la lucha o a ambas cosas.

134

¡Magnífico, Pip! ¡Hay 50 monedas de oro y un pergamino en el cofre!

El pergamino resulta muy interesante: contiene instrucciones para un excelente sortilegio luminoso que puedes lanzar al precio de 1 PUNTO VITAL y que te proporcionará luz para el resto de la aventura. Una vez que hayas aprendido este sortilegio, podrás emplearlo incluso aunque resultes muerto y tengas que volver a empezar. ¡Qué ahorro en antorchas!

Regresa al 97 y continúa desde allí.

135

Esta parece una antecámara muy corriente, con una puerta que da a un pasillo y la otra que conduce al 81. Podrías cruzarla en línea recta si no fuese por el Spif que ha echado raíces en el centro de la antecámara, rajando las losas de piedra y sacando a la luz la tierra que hay debajo.

Naturalmente, tú reconoces al punto a un Spif porque en varios de los libros de sortilegios de Merlín hay imágenes de estos extraños vegetales. Tienen un solo tallo, muy delgado y flexible, y una cabeza bulbosa del tamaño y la forma de un melón y el color de una berenjena.

Intentas esforzarte en recordar lo que acerca de los Spifs leíste en los libros de encantamientos de Merlín. Desde luego hay algo mágico en ellos, puesto que de otra forma no los habría mencionado, pero ¿qué será?

Por fin lo recuerdas. ¡Las semillas! Dentro de la cabeza puede haber hasta seis semillas y por cada una que te tragues recobras tus PUNTOS VITALES hasta alcanzar su máximo

absoluto. El remedio más eficaz conocido. Por otra parte, si te comes seis semillas de Spif consigues automáticamente un PUNTO VITAL PERMANENTE.

El único problema consiste en que a los Spifs no les gusta que les corten la cabeza para obtener sus semillas, y éste comenzará a vibrar si no eres muy, muy cuidadoso. Un Spif vibrante necesita tan sólo ocho segundos para convertir en agua nauseabunda las moléculas de tu cuerpo.

La pregunta, Pip, es: ¿quieres arriesgarte a cortar la cabeza del Spif para apoderarte de las semillas?

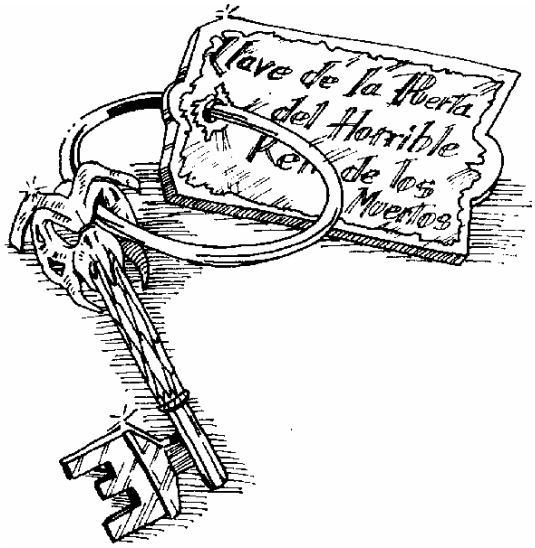
Si es así, pasa al 165.

En caso contrario, puedes retornar sano y salvo al pasillo para ir al 81.

136

¡Aquí hay una llave!

Una enorme llave de bronce, unida a un enorme llavero de bronce, con una enorme placa de bronce en la que, en enormes letras de bronce aparecen grabadas estas palabras: «Llave de la Puerta del Horrible Reino de los Muertos».



¡Has encontrado la llave! (Sin haber tenido siquiera que pelear con el temible Caballero Negro.) ¡Esto es increíble! ¡La misma Llave que tú estabas buscando y la encuentras aquí, en el cofre de la Ancianita Monstruosa! Ahora todo lo que tienes que hacer es cerrar a toda prisa la Puerta, volver a Camelot y cebarte en el banquete con que te festejarán mientras todo el mundo comenta lo magnífico aventurero que eres.

Espera un momento. Todavía tienes que volver a la Puerta. ¿Te has preguntado por dónde irás?

Las puertas de esta estancia se abren (al norte) al 97 y (al este) a un pasillo.

137

Cuando la máquina se detiene (con gran facilidad), reparas que entre las planchas de uno de sus costados asoma un frasco de una pócima curativa (seis dosis: por cada dosis recobras los PUNTOS VITALES que marque el lanzamiento de un solo dado).

Te apoderas velozmente del frasco y luego te vuelves hacia los Golls que ya se aproximan hacia ti con malas intenciones. Cada Goll posee 10 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 6 y pelea con una daga que causa un daño adicional de 1 punto.

Si te matan, pasa al 14. En caso contrario puedes salir de la sala empleando cualquiera de las puertas.

138

Apartas la cortina, espada en mano.

No encuentras monstruos, pero hallas algo quizás igualmente terrorífico. Te encuentras ante una puerta cerrada con llave y detrás (como puedes advertir a través de un ventanuco enrejado) ¡escaleras! Escaleras que *descienden...*

Sólo una llave puede abrir esta puerta, la misma Llave de la Puerta del Horrible Reino de los Muertos. Si la posees, abre la puerta y baja por la escalera hasta el 71.

Si no la posees, mejor será que vuelvas por donde viniste y sigas explorando este piso hasta encontrar la Llave.

139

Eres un codicioso, Pip, que sufre su castigo. Pasa al 14.

140

Toda la sala rebosa de una cegadora luz rosada. Procede de un enorme globo colocado en el centro, que vibra, a veces, de un modo atropellado.

—YO SOY EL MAGO ZAMPON —dice telepáticamente, entre risitas, una voz en tu cabeza—. HE ESTADO AGUARDANDO A VER SI ERAS SUFICIENTEMENTE ESTÚPIDO COMO PARA PENETRAR EN MI CUBIL. SI SALES DE AQUI AHORA CUALQUIER MAGIA QUE USES EN ADELANTE TE COSTARÁ EL DOBLE DE PUNTOS VITALES QUE NECESITARÍAS NORMALMENTE. Y SI NO CONSIGUES MATARME DE UN SOLO ATAQUE ABSORBERÉ POR COMPLETO TODA TU MAGIA.

Lamentable.

El mago Zampón tiene sólo 6 PUNTOS VITALES pero aun así constituye un gran riesgo pelear con él a un solo ataque. Al mismo tiempo tampoco querrás pagar el doble de PUNTOS VITALES cada vez que recurras a la magia, ¿no crees?

Decide lo que vas a hacer. Después tendrás que regresar por la misma puerta al pasillo y no volver a pisar esta sala.

141

Sabe también como calcetines usados. Con este sabor bien podría ser veneno, el Elixir Venenoso de los Calcetines Viejos, producto de una famosa destilación alquímica. Pero no empieces todavía a retorcerte en la agonía porque en realidad se trata de un antídoto contra los venenos. Un traguito de esto te librará de los efectos de cualquier veneno conocido... y en la redoma hay líquido suficiente para seis traguitos. Emplea ahora mismo una dosis si resulta que estás envenenado. En otro caso, guárdate el antídoto cuidadosamente en previsión de lo que te depare el futuro.

Pasa al 92 por la puerta del nordeste o cruza la puerta sur para llegar al corredor.

142

Cuanto le asestas el golpe mortal, el hechicero invisible se torna visible. Y, quién lo creería, es realmente la perversa imagen del malvado hechicero Ansalom. Pero no puede tratarse de él. Al fin y al cabo hace muchísimo tiempo que tú le mataste.

Como un despiadado carroñero, hurgas diligentemente en los bolsillos de su túnica. Encuentras un chicle hinchable ya mascado, un cortaplumas, un cordel, un muñeco de cera, una cabeza reducida y un libro de sortilegios semejante al tuyo.

Te dispones a tirar toda esta basura cuando acude una idea a tu cabeza y hojeas el libro de los sortilegios. Pese a lo que pensaras, tiene los sortilegios que tú ya conoces.

Te dispones a tirar el libro de sortilegios cuando te viene otra idea a la cabeza y cuidadosamente examinas el interior de la contraportada. Hay allí algo escrito a lápiz, pero parece medio borrado. Aunque la luz es escasa consigues por fin leerlo:

RESURRECCION

¿Resurrección? ¡Resurrección! ¡Has encontrado un sortilegio de resurrección! Se trata del sortilegio más valioso que descubrirás nunca. Es el único sortilegio al que podrás recurrir cuando estés muerto. Resulta un poco difícil porque para que sea eficaz tendrás que obtener con dos dados 10, 11 ó 12. Pero si funciona, resucitas por completo con todos los PUNTOS VITALES que tuviste y puedes seguir peleando contra el monstruo que te mató o continuar haciendo lo que hacías cuando resultaste muerto. ¡Qué sortilegio! El único inconveniente es que gasta tanta magia que no podrás emplear otro sortilegio en las tres secciones que visites a continuación, a no ser que antes optes por DORMIR.

Pero de cualquier manera este sortilegio puede significar para ti, Pip, la diferencia entre la vida y la muerte, así que alégrate un poco.

Ya está bien de alegría. Ahora puedes salir por cualquiera de las dos puertas meridionales. Una conduce al 102, la otra al 87.

143

—Esto no me atañe —observas al tiempo que afirmas a EJ en su vaina—: Tengo cosas harto importantes que hacer para perder el tiempo con los problemas de una zanahoria.

Y dicho esto optas por la puerta que prefieres.

Una puerta de salida de esta habitación de 6 por 21 metros conduce al 92. La otra se abre a un pasillo.

144

¡Por Júpiter, ya has salido, Pip! ¡Estás fuera de ese laberinto! Pero advertirás que el esfuerzo mental te ha afectado profundamente. Será mejor que despaches algunas de tus raciones antes de seguir adelante. (Si no llevas raciones, pierdes un PUNTO VITAL PERMANENTE por obra del agotamiento cerebral.)

Si miras con atención a tu alrededor advertirás que te hallas en el pasillo septentrional, justamente ante la puerta norte que da paso a la zona marcada como 129 en tu mapa.

También advertirás que te hallas en grave peligro de pisar un artefacto pequeño pero sorprendente y mágico, un talismán para protegerse contra los Monstruos Errantes. Cuando invocas el poder de este encantamiento despide unos rayos que garantizan que nunca encontrarás un Monstruo Errante en el piso en que te hallas. Existe tan sólo un ligero problema: el talismán sólo posee dos cargas, así que utilízalas juiciosamente. O, si lo prefieres, no las emplees; *algunos* aventureros prefieren acuchillar a los Monstruos Errantes para apoderarse del oro que poseen.

Si deseas retroceder a través del 129 puedes ir directamente a la puerta de la pared oriental, ya que has resuelto el enigma del laberinto.

145

Cuando te lanzas hacia el hombre, éste deja caer la zanahoria, retrocede y, sonriendo malignamente, extrae de los pliegues de su manga una varita de punta dorada.

—¡Te lo advertí! —grita—. ¡Esta es una Varita de Increíble Destrucción! Y la emplearé sin dudar para que los dos nos salvemos de la zanahoria vampiro.

—¡Yo no soy un vampiro! ¡Yo no soy un vampiro! —grita la zanahoria.

Esto se pone difícil, Pip. ¿Estás sinceramente dispuesto a enfrentarte con una Varita de Increíble Destrucción para defender a una simple hortaliza? Si es así, pasa al 158. En caso contrario, vuelve al 123 y sigue otra opción.

146

Fue una dura prueba para los nervios. Pero lo has hecho bien. Descubrirás que la llave abre la puerta que se cerró tras de ti (aunque por desgracia no sirva para cerrar la Puerta del Horrible Reino), mientras que el pergamino contiene un sortilegio curativo (exige en PUNTOS VITALES *lo que marque el lanzamiento de dos dados) que ahuyenta a las Minchas y, además, un mensaje interesante: PASA AL* 87.

147

Con unas dimensiones de 6 por 15 metros esta sala es bastante amplia para haber sido convertida en trastero. Todo parece haber sido arrojado aquí... mesas, sillas, pucheros viejos, cacerolas, lámparas, relojes, jarrones, palmatorias, geroflas, ollas, viejos 1i...

¿Geroflas?

No hay nada peor que toparse con una gerofla cuando lo que uno busca es un poco de paz. Estos reptiles bicéfalos de casi dos metros de longitud tienen un carácter aún más malvado que el del emperador Ming de Mongo. Esta gerofla en particular, acechando entre los trastos, posee 40 PUNTOS VITALES, ataca cuando saca 6 o más y tiene derecho a dos acometidas por cada una de las tuyas, en atención a su segunda cabeza. Por fortuna una y otra no se apuntan más que lo que marquen los dados, sin daño adicional alguno.



El lagarto de dos cabezas tiene un carácter más malvado que el del emperador Ming de Mongo.

Si sobrevives a este encuentro, pasa al 152. En caso contrario, lámete tus heridas (una sucia costumbre) en el 14.

148

¡Aguanta la respiración, Pip! ¡Toda la sala está llena de gas venenoso! Tus ojos de

águila han reparado en un Generador de Gas venenoso Mark I (todavía sin patentar) a vapor (consume carbón) que funciona a la máxima potencia en el centro de la estancia.

Lanza dos dados para averiguar si fuiste bastante rápido. Si sacas de 2 a 8, no lo fuiste: pasa al 14. Si sacas de 9 a 12, regresas vacilante al pasillo, tosiendo y sofocado, habiendo perdido tan sólo 1 PUNTO VITAL.

149

Tanto la zanahoria como el hombre te miran atónitos cuando empiezas a tocar el xilófono.

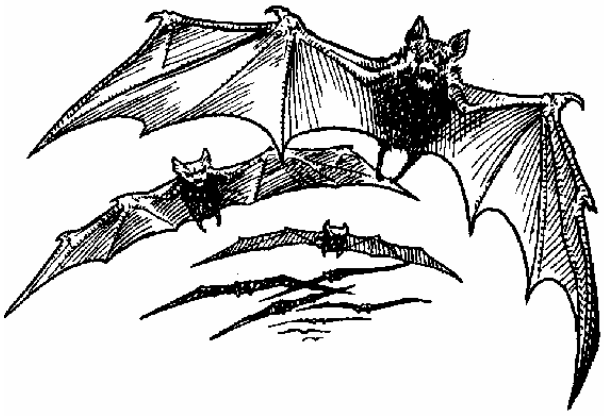
—¿Pero qué diablos estás haciendo? —pregunta la zanahoria.

—¿Es que has perdido el juicio? —Inquiere el hombre.

Plinka plinka plink, el xilófono sigue sonando.

—Si continúas tocando esa cosa atraerás a un ampiterio —te advierte el hombre.

No, tampoco sé yo lo que es un ampiterio. ¿Deseas correr el riesgo de atraer a uno? Pues no dejes de tocar y pasa al 114. En caso contrario, vuelve al 123 y sigue otra opción.



150

En realidad ésta no es una habitación. Desde un pasillo corto y que dobla parte una escalera. Por fortuna hay frente a ti una enorme pizarra en la que aparece dibujado todo el plano del piso III.

Dado que durante el resto de la aventura no podrías cargar con la pizarra, copias cuidadosamente el plano (y te preguntas quién lo trazó allí). Adviertes que en realidad te encuentras en un pasillo en espiral que se prolonga un gran trecho.

Es una verdadera lástima, puesto que has de saber que en los corredores de este piso, para determinar si hay un Monstruo Errante, tienes que lanzar los dados cada 12 metros (cuatro casillas) y no cada 15 como en el piso superior. Los resultados correspondientes se hallan en la tabla de Monstruos Errantes del piso III, en el Apéndice.

Ahora avanza con cuidado, estudia el mapa del piso III y buena suerte.

151

Hay aquí una estatua de una rana que luce un afiligranado amuleto de plata con incrustaciones de esmeraldas mágicas.

La rana viste medias rojas y una capa azul. Sobre el pecho ostenta, bordado, un emblema que dice: «¡Superrana!»

Todo esto debe parecerte muy sorprendente, pero aún hay más. Una inscripción cincelada en el plinto de la rana declara: «Si tocas mi amuleto, te mataré. Firmado: Superrana».

Apoyada junto a la inscripción hay una nota de caligrafía florida que te resulta familiar. Dice así:

El amuleto, puedo afirmar,

Es un instrumento de teleportar
Que, a tu juicio, emplearás a voluntad
Para viajar de verdad.

La rana no es Superrana.
Alzada en su peana,
Seguirá tan inmóvil como un muerto
Mientras le quitas su amuleto.

Y ya te he dicho bastante.
Ahora sin dudar hacia adelante.
Y firma satisfecho este papel
El poético Diablo, tu amigo fiel.

Magnífico. El Diablo poético ha pasado por aquí y cuida de tu suerte. (Parece incluso haber mejorado levemente su versificación.) Si estás dispuesto a creer en la nota del Diablo, puedes tratar de apoderarte del amuleto en el 157. Pero también puedes dejarlo en donde se halla y abandonar esta sección por una de las puertas septentrional u oriental (ambas conducen a los pasillos), o pasando al 156 por la otra puerta septentrional.

152

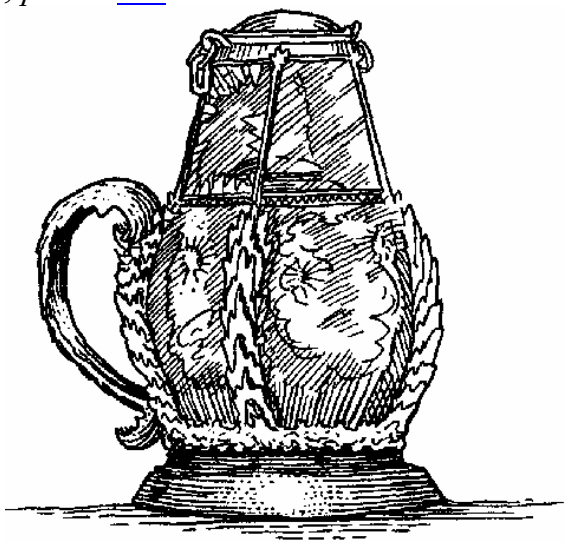
Magnífica hazaña la tuya. Las geroflas son unos verdaderos monstruos.

Qué experto e intrépido aventurero eres ya. Un verdadero aniquilador de monstruos. Y un hábil buscador de botines. Qué...

Pero ya está bien de envanecerte. Ahora que te has desembarazado de la gerofla bien podrías hurgar en el montón de trastos viejos. Esa lámpara de latón, por ejemplo, parece interesante. Un tanto deteriorada y muy vieja, pero interesante.

¿Y qué haces con esta interesante lámpara ahora que la has encontrado?

Si la frotas, pasa al 177.
Si tratas de abrirla, pasa al 186.
Si tratas de encenderla, pasa al 199.



153

Te envuelve un torbellino en cuanto franqueas esta puerta. Pierdes momentáneamente el sentido mientras eres teleportado hacia el 150.

¿No te parece irritante?

154 * * * S (cada uno)

¿Te acuerdas, Pip, de lo que sacaste con un solo dado, justo antes de llegar hasta aquí? Pues ése es el número de jarrones que has conseguido abrir antes de darte cuenta que del primero sale humo. Y luego sale humo de todos. Y el humo se solidifica en grandes y brutales figuras de piel verde, turbante y cimitarra. En suma, Djinns.

Si tienes un Hormigueante, agítalo en dirección a los Djinns y podrás cruzar las dobles puertas, pasando al corredor sin dificultad alguna.

Pero si no lo tienes, la cosa va a ser un poco más complicada. Cada Djinn que has soltado tiene 30 PUNTOS VITALES, ataca con un 5 y logra un daño adicional de 2 puntos con su cimitarra. Todos son sobornables si tienes con qué, pero te atacarán implacablemente si no les sobornas.

Suponiendo que sobrevivas, puedes retornar al pasillo

Suponiendo que no sobrevivas, puedes pasar al 14.

155

Esto está oscuro.

En realidad muy oscuro.

Así que puedes oír tu respiración.

Porque es *tu* respiración, ¿no crees?

Contén un minuto tu respiración y escucha.

Qué desagradable. Has retenido el aliento pero aún sigues oyendo respirar.

¡Caray! Algo horrible te ataca con un instrumento afilado.

Olvida la sorpresa, Pip. Esta cosa (sea lo que fuere) te atacará primero. Tiene también 40 PUNTOS VITALES y logra *un daño adicional de 3 puntos con la hoja del arma que lleva. Por ,fortuna, precisa sacar un 7 o más (por obra de la oscuridad) para alcanzarte. Desgraciadamente a ti te pasa lo mismo.*

Si la matas, pasa al 159. En caso contrario, prueba con el 14.

156

No me gusta el aspecto de este lugar, Pip.

—No me gusta el aspecto de este lugar, Pip —observa asimismo EJ desde su vaina.

Ni a ti, por supuesto, con lo que ya somos tres. Esta sala de 18 por 18 metros está tan fría y silenciosa como una tumba. Y eso parece ser, a juzgar por los féretros, ataúdes y sarcófagos, todos ordenadamente dispuestos en filas a lo largo del eje norte/sur.

Hay dos puertas, una, al norte, que da al pasillo, y otra, al sur, que lleva al 151. Quizás sería prudente que te encaminaras de puntillas hacia una de esas puertas antes de...

—¡Ay! —chilla EJ, que parece tener ojos en la parte posterior de su empuñadura—. ¡Están abriéndose los ataúdes!

Y así es. Lenta pero implacablemente, las tapas se abren mientras poco a poco, pero con igual implacabilidad, se corren grandes cerrojos en las dos puertas. Estás encerrado (con EJ) en lo que sin duda debe ser...

¡Sí, lo es!

¡... Una cripta de vampiros!

Un auténtico desastre, Pip. ¿Pero es que no puedes rehuir las secciones peligrosas? Hay en total doce féretros, así que será mejor que lances dos dados para averiguar cuántos ataúdes están abriéndose.

Cada féretro contiene un vampiro. Cada vampiro posee en PUNTOS VITALES (o en este caso, PUNTOS MORTALES) lo que indique el lanzamiento de dos dados, multiplicado por dos. Cada vampiro hincará sucesivamente sus dientes en ti, siempre que saque por lo menos 5. Cada vampiro te arrebatará 5 PUNTOS VITALES en cada mordedura con éxito, sea cual fuere lo que señalen los dados. Y todos tienen una sed extremada.



Lenta pero implacablemente se abren los ataúdes...

¡Chico, qué apuro!

Si sobrevives a este encuentro con los vampiros en cada féretro abierto hallarás un rubí que vale 500 monedas de oro. Una vez que te hayas apoderado de las gemas y cerrado los ataúdes, las puertas se abrirán de nuevo, permitiéndote salir por el norte al pasillo o por el sur al 151.

Si no sobrevives, es corto el camino hasta el 14.

157

Con precaución, alzas el amuleto del cuello de la rana, temiendo que la estatua cobre vida y se lance sobre ti.

Pero no lo hace. El Diablo poético te informó tan sincera como poéticamente. Buen tipo ese Diablo poético.

Ahora cuélgate el amuleto del cuello y, para cambiar, disponte a escuchar buenas noticias. Hasta tres veces durante esta aventura podrás emplear el amuleto para que te teleporte directamente a cualquier sección o cualquier piso *que ya hayas visitado* (aunque hubieses resultado muerto durante la visita). Esto te evitará muchísimos problemas con los Monstruos Errantes. No podrás emplear el amuleto para teleportarte a una sección que no hayas visitado, y si lo intentas el amuleto te teleportará al 14.

Quizás aún mejor sea el hecho de que si te hallas en una sección que amenace teleportarte a otro sitio, podrás emplear el amuleto para evitar la teleportación, logrando abandonar la sección en la que te encuentras por la misma puerta por la que entraste. Este amuleto puede ser empleado de esta forma y durante la presente aventura hasta seis veces.

Ahora puedes salir a los pasillos por la puerta septentrional u oriental. O cruzar la puerta que lleva al 156. O puedes emplear por primera vez el amuleto, teleportándote directamente a algún lugar en donde ya hayas estado.

158

Pfifff...

Un globito que emite una macilenta luz verdosa brota de la punta de la varita y cae al suelo con un ridículo siseo.

—¡Se ha agotado mi varita! —chilla el hombre, alarmado.

¡Zas!

Le atizas en la cabeza un golpe de plano con EJ y en el acto pierde el sentido.

—¡Héroe mío! —grita la zanahoria embelesada, y muy pronto te muerde en un tobillo. Al momento adviertes que empiezas a perder PUNTOS VITALES a un ritmo alarmante.

—¡Cuidado con la mordedura de la zanahoria vampiro! —proclama jubilosa la zanahoria, disponiéndose a asestarte su último y mortal ataque.

Aquí, Pip, sólo cuentas con una posibilidad: ¡El sortilegio que torna en amigos a los monstruos vegetales! ¿Cómo se llama? ¡SSLP! Si funciona, entonces la zanahoria vampiro te devolverá todos los PUNTOS VITALES *de que acaba de privarte y se convertirá en tu guardaespaldas hasta que abandones el Horrible Reino. (Y un buen guardaespaldas; en circunstancias normales necesita un 6 en los dados para asestar un golpe con éxito, pero si logra colocar tres sucesivamente, matará al instante a su adversario.) Si el sortilegio no funciona, la mordedura postrera de la zanahoria te arrebatará tus últimos* PUNTOS VITALES *y enviará directamente al 14 el pálido pellejo del pobre Pip.*

159

Una vez eliminado con éxito el Guardián de la Oscuridad, o como se llame, avanzas cautelosamente a lo largo de este muro que separa la sección en que te encuentras del 200. Pero no existe puerta. Hay sin embargo una bolsa de cuero, presumiblemente abandonada por este ser, que contiene 300 monedas de oro. Así que el botín sigue creciendo.

Puedes salir del 164 por cualquiera de las dos puertas septentrionales.

160

Te envuelve un torbellino en cuanto franqueas esta puerta. Pierdes momentáneamente el sentido mientras eres teleportado al 147.

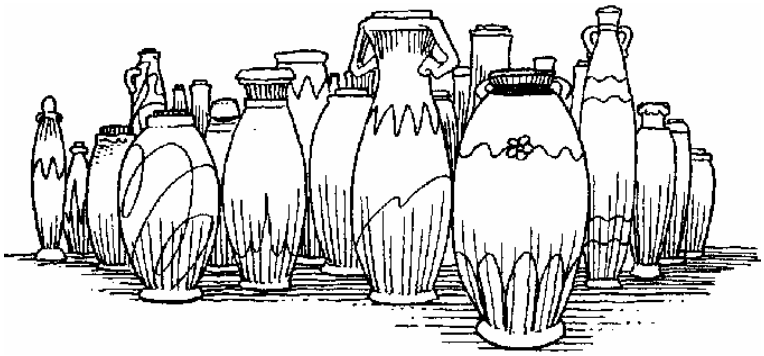
¿No te parece irritante?

161

Parece que estás pudriéndote. Aguanta tanto como puedas y luego pasa al *14.*

162

Hay aquí numerosos y grandes jarrones. De alabastro, barro vidriado y unos pocos de grosero barro cocido, pero todos muy voluminosos y herméticamente cerrados. Quién sabe lo que puede haber dentro.



Pero si estás resuelto a abrirlos, lanza un dado, recuerda el resultado y pasa al 154.

También puedes ignorar los jarrones y siguiendo la dirección sur pasar por las dobles puertas al corredor.

163

Los pisaste, ¿verdad, Pip?

¿Así que los pisaste?

Eres teleportado directamente al 14.

164

Como puedes haber advertido por tu mapa, en esta sala hay una zona oscura. Comienza a quince metros de la puerta por la que has entrado y parece presagiar dificultades.

También pudiera ser que ocultara una puerta por la que pasar al 200. Ni antorchas, lámparas o siquiera luces mágicas diluirían esta oscuridad, pero si quieres penetrar debes pasar al 155. En caso contrario, la única opción que te queda es salir por la puerta por la que entraste.

165

Lanza dos dados. Si no sacas 10 o más, el Spif vibrará, en cuyo caso debes contar hasta ocho y luego partir directamente hacia el 14.

Si consigues sacar 10, 11 ó 12, entonces echa un solo dado para averiguar cuántas semillas hay en la cabeza.

Las puertas de esta sala conducen por el norte al pasillo y por el sur al 81.

166

Parece que no fue la respuesta adecuada, Pip. O si lo era, han estado engañándote, pues se han lanzado contra ti entre ghoúlicos chillidos. Recordarás que cada Ghoul posee 30 PUNTOS VITALES, *ataca sacando por lo menos 5 y tan sólo con sus manos logrará un daño adicional de 4 puntos.*

Si sobrevives a este acoso, puedes abandonar la sala por la puerta occidental, pasando al corredor, o por la puerta oriental, pasando al 173.

Si no sobrevives, te sumirás lentamente en el 14.

167

Te envuelve un torbellino en cuanto franqueas esta puerta. Pierdes de momento el sentido mientras eres teleportado al 74. ¡Que está exactamente al comienzo del piso II!

¿No es para desesperarse?

168

—¡Eso le dijimos al terrible Caballero Negro, pero afirma que es falso! —gritan al unísono los enanos, saltando hacia adelante para destrozarte. En su furia, cada uno de ellos logra un ataque por sorpresa.

Es posible que no sobrevivas porque cada enano tiene 20 PUNTOS VITALES, *ataca sacando 5 y se anota un daño adicional de 3 puntos. Pero si sobrevives puedes cruzar,*

vacilando, la puerta occidental para pasar al 176, o la oriental para ir al pasillo.

Si no lo logras, sólo te resta encaminarte al 14.

169

En este lugar tan extraño ésta es la más extraña de las salas por las que has pasado. Para empezar, hay jaulas en cada rincón, lo que significa que te has introducido en una jaula, sea cual fuere la puerta por la que has entrado. Más aún, la puerta se ha cerrado herméticamente, dejándote aferrado a los barrotes igual que un orangután y preguntándote cómo eres capaz de meterte en apuros con tanta presteza.

Hay un gnomo en el centro de la sala. Permanece sentado ante una mesita en la que se acumulan cierto número de pergaminos en blanco, una pluma de ave y varios tinteros.

—Me alegro de verte —dice el gnomo—. Me llamo Crippen y soy el escribano del Caballero Negro.

—¡Déjame salir de la jaula —gritas— o forzaré los barrotes y me desayunaré contigo!

—Bravas palabras —dice amablemente el gnomo—, pero estúpidas. Estas jaulas fueron hechas para guardar al dragón doméstico del Caballero Negro, así que tus posibilidades de romperlas son nulas. No obstante, estoy dispuesto a dejarte salir si puedes ayudarme a resolver un problema. El Caballero Negro desea que envíe algunas invitaciones para una cena con la que celebrar su victoria sobre un idiota llamado Pip, quien al parecer se halla perdido en algún lugar del Horrible Reino. A propósito, ¿cómo te llamas?

—Pat —respondes inmediatamente, puesto que no es momento para empezar a indisponerte con alguien tan próximo al Caballero Negro.

—Bien, Pat —dice Crippen—. El Caballero Negro desea invitar al cuñado de su padre, al suegro de su hermano, al hermano de su suegro y al padre de su cuñado. Quiere también que ahorre papel, así que mi problema consiste en enviar el menor número posible de invitaciones sin omitir a nadie. Me imagino que cabe hallar una solución lógica, pero en estos asuntos lógicos nunca he estado muy fuerte. En realidad mi fuerte es el asesinato.

—¿Qué me darás si te lo digo? —preguntas, aunque en este momento no tienes la menor idea de la respuesta.

—Te daré la llave de esa jaula —replica cínicamente Crippen—. De otro modo te quedarás ahí hasta pudrirte.

¿Cuál es la respuesta?

Si crees que es cuatro, pasa al 161.

Si crees que es dos o tres, pasa al 185.

Si crees que es una, pasa al 197.

170

Si has estudiado tu mapa no te sorprenderá advertir que el suelo de esta sala se encuentra cubierto por losas blancas y negras que se alternan como en un tablero de ajedrez. (Claro que un tablero de ajedrez muy pequeño, puesto que sólo tiene cuatro escaques de lado, pero aun así ...)

Y si tienes algo de juicio (que tendrás, puesto que has sobrevivido hasta ahora), pensarás que esa disposición significa algo. Probablemente algo desagradable. Como que si pisas los cuadrados negros morirás. O como que si pisas los blancos se te convertirá el cerebro en moho.

¿Qué cuadrados pisarás entonces? Tal vez te sirva de ayuda el pedazo de pergamino clavado al techo. Puedes alcanzarlo con EJ sin llegar a pisar ninguno de los cuadrados.

El pergamino contiene sólo una palabra garrapateada: «¡Aaaaahhhhh!». Aparentemente se trata del bramido mortal de algún pobre aventurero que pisó los cuadrados indebidos. Estás a punto de tirarlo disgustado cuando adviertes que hay algo escrito al dorso:

«Evita el que comienza con el segundo. Usa el que comienza con el veintitrés. Es un largo camino sin giro y una inclinación resulta tan inútil como un guiño a un caballo ciego.»

Algunos idiotas se vuelven muy charlatanes cuando están próximos a morir. Pero el

mensaje puede contener alguna clave importante.

Piénsalo bien y luego toma una decisión.

Si pisas los cuadrados negros, pasa al 163.

Si pisas los cuadrados blancos, pasa al 195.

171

—¡Eso le dijimos al terrible Caballero Negro, pero afirma que es falso! —gritan al unísono los enanos, saltando hacia adelante dispuestos a destrozarte. En su furia, cada uno de ellos logra un ataque por sorpresa.

Es posible que no sobrevivas, porque cada enano tiene 20 PUNTOS VITALES, *ataca sacando 5 y se anota un daño adicional de 3 puntos. Pero si sobrevives, puedes cruzar, vacilando, la puerta occidental para pasar al 176, o la oriental para ir al pasillo.*

Si no lo logras, sólo te resta encaminarte al 14.

172

Todo parece muy raro a través de estos cristales. Fíjate, Pip; lo que era azul se ha trocado en verde, lo que era verde en rojo y lo que era rojo en una tonalidad violeta. Pero lo realmente curioso es que ahora puedes ver un cartel en la pared septentrional. El cartel dice:

ENTIDADES INVISIBLES
CENA Y BAILE

NOCHE DEL SABADO.
SALON PRINCIPAL.
A LAS OCHO EN PUNTO.

SIRVE EL RESTAURANTE TROGLODITA
MUSICA: EL VERDUGO DIVINO
Y LOS GRUÑONES

Precio de la entrada: 5 monedas de oro

A beneficio de la Fundación Asistencial
del Caballero Negro

Antes no pudiste ver ese cartel, Pip. Estas gafas al parecer te permiten ver cosas invisibles, lo que quizás resulte muy útil. Llévatelas contigo cuando salgas por la puerta meridional, pasando al corredor.

173

Otra mala elección. Aquí hay tres seres sumamente desagradables. Ghouls, a juzgar por su apariencia, y, además, ghouls gigantescos. Cada uno mide más de cuatro metros de altura. Son de un color blanco leproso, esqueléticos y feos como un pecado y poseen grandes dientes. Cada ghoul tiene 30 PUNTOS VITALES, ataca sacando 5 o más y tan sólo con sus manos logrará un daño adicional de 4 puntos. Los ghouls jamás aceptan sobornos, así que mejor será que desenvaines ya a EJ y...

Espera un minuto... Uno de los ghouls está diciendo algo. Aquí eso es algo sorprendente. Por lo común los seres de este Reino suelen atacar primero y luego preguntar.

—Nuestro amo, el Caballero Negro, nos ha dicho que eres tan obtuso como un adoquín —dice el ghoul— Así que nosotros, miembros fundadores del Club de Ghouls Geniales, hemos decidido ponerte a prueba. Y ésta consiste en determinar lógicamente nuestras profesiones.

—¡Qué prueba tan tonta! —replicas, soltando a EJ en su vaina—. En eso no hay lógica,

sólo se trata de adivinarlo a ojo de buen cubero.

El ghoul sonríe.

—Te facilitaremos las cosas. Me llamo Ghoul Ram y de profesión soy marino —señala a otro de los ghouls—. Se llama Ghoul Yel, de profesión abogado. Ahora todo lo que tienes que hacer es determinar la profesión del Ghoul Oticreje.

El Ghoul Oticreje sonríe y se inclina.

—Y para que sea aún más fácil —señala—, puedo decirte que soy o médico o soldado o comerciante o dentista.

Y todos ellos aguardan, sonriendo hoscamente, tu decisión.

Si crees que Oticreje es un médico pasa al 166.

Si piensas que es un soldado, pasa al 192.

Si opinas que es un comerciante, pasa al 178.

Si juzgas que es un dentista, pasa al 188.

174

—¡Eso le dijimos al terrible Caballero Negro, pero afirma que es falso! —gritan al unísono los enanos, saltando hacia adelante dispuestos a destrozarte. En su furia, cada uno de ellos logra un ataque por sorpresa.

Es posible que no sobrevivas, porque cada enano tiene 20 PUNTOS VITALES, *ataca sacando 5 y se anota un daño adicional de 3 puntos. Pero si sobrevives puedes cruzar, vacilando, la puerta occidental para pasar al 176 o la oriental para ir al pasillo.*

Si no lo logras, sólo te resta encaminarte al 14.

175

Oh, oh. Aquí hay tres fantasmas. Puedes verlos muy claramente con tus gafas especiales. Vienen hacia ti, Pip, haciendo resonar sus estúpidas cadenas. Por fortuna cada uno tiene sólo 10 PUNTOS VITALES, ya que este tipo de fantasmas son terriblemente enfermizos. Atacan sacando 6 o más y causan un daño adicional de 1 punto.

Si sobrevives al choque puedes registrar detenidamente la sala en el 182. En caso contrario, pasa al 14.

176

Te envuelve un torbellino en cuanto franqueas esta puerta. ¡Pierdes momentáneamente el sentido mientras eres teleportado al 80, que está exactamente en el centro del Piso I!

177

Te llamas Pip, no Aladino. Vuelve al 152 y deja de frotar como un estúpido.

178

Parece que no fue la respuesta adecuada, Pip. O si lo era, han estado engañándote, pues se han lanzado contra ti entre ghoúlicos chillidos. Recordarás que cada Ghoul posee 30 PUNTOS VITALES, ataca sacando por lo menos 5 y tan sólo con sus manos logrará un daño adicional de 4 puntos.

Si sobrevives a este acoso, puedes abandonar la sala por la puerta occidental, pasando al corredor; o por la puerta oriental, pasando al 173.

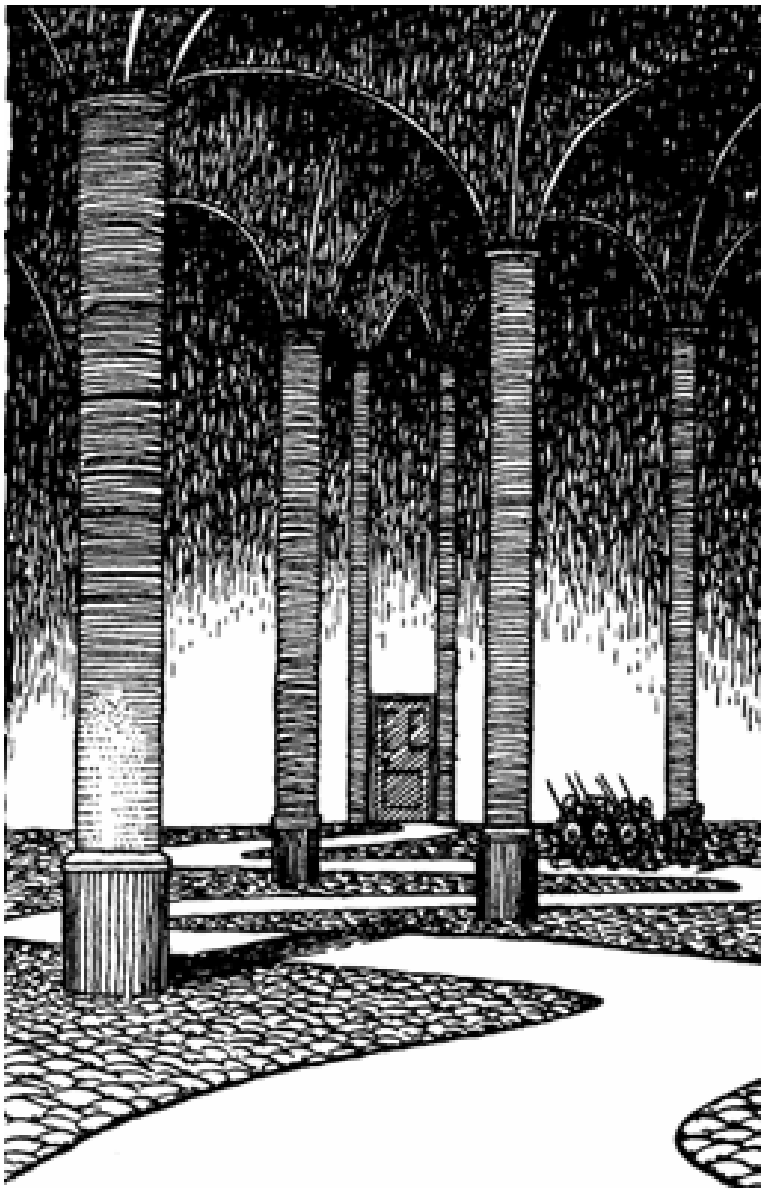
Si no sobrevives, te sumirás lentamente en el 14.

179

Qué extraño. Qué curioso. Qué decididamente anómalo.

Sobre el piso de esta enorme sala se extiende un tortuoso sendero y por allí avanzan, perfectamente al unísono, siete enanos armados.

(A toda prisa miras a tu alrededor a ver si distingues a Blancanieves, pero no aparece por parte alguna. Avergüénzate, Pip: mira que buscar a Blancanieves en un lugar como éste.)



Por aquí marchan al unísono siete enanos.

—Escuadra... ¡Alto! —ruge el enano que marcha en cabeza y que lleva en la bocamanga tres galones y una corona, distintivo de un sargento mayor británico.

—¡Matar! ¡Matar! ¡Matar! —vociferan los otros seis mientras sus ojillos relucientes se clavan en ti.

—¡Quietos, muchachos! —ruge el sargento mayor—. Tal vez éste sepa la respuesta.

—¡Sí, dinos la respuesta! —proclaman al unísono los otros enanos.

—¿La respuesta? ¿La respuesta a qué? —inquieres con cautela, poco dispuesto a enfrentarte con siete marciales y bien adiestrados enanos.

El sargento mayor se rasca la nariz y dice:

—A las 15.00 horas (3 de la tarde para ti), nuestro comandante en jefe, el terrible Caballero Negro, nos ordenó ponernos en marcha por un camino llano, luego fuimos cuesta arriba y regresamos por donde habíamos venido. Estábamos de vuelta a las 21.00 (9 de la noche para ti). Entonces nos preguntó cuánto habíamos caminado. Claro está que siendo unos ignorantes, ninguno de estos soldados pudo decirlo y yo, sargento mayor, tampoco lo supe. Así que nos ordenó marchar por esta sala hasta que lo averiguáramos. Resulta muy aburrido, ya que sólo de tarde en tarde encontramos un aventurero al que asesinar. Ahora la cuestión es: ¿nos dirás cuántos kilómetros recorrimos o prefieres que nos divirtamos asesinándote?

—Nadie puede responderte a eso, a menos de que antes respondas a otra pregunta —

dices tímidamente, tratando de ganar tiempo. Mientras, en tu astuto cerebro, o, comienza a cobrar cuerpo una idea.

—¿Y qué pregunta es ésa? —dice el sargento mayor enano.

—¿Cuántos kilómetros camináis a la hora? —Inquieres con suficiencia, consciente de que aquella caterva de ignorantes no tendrá ni la más ligera noción.

Pero, con gran horror por tu parte, el sargento mayor enano responde en el acto:

—Cuatro kilómetros por hora en terreno llano, tres kilómetros por hora cuesta arriba y seis kilómetros por hora cuesta abajo. En razón de nuestro adiestramiento militar, jamás varía.

Le miras sin saber qué decir, concentrado en la solución del problema.

Si crees que la respuesta es 13 kilómetros, pasa al 168.

Si crees que la respuesta es 12 kilómetros, pasa al 171.

Si crees que la respuesta es 16 kilómetros, pasa al 174.

Si crees que la respuesta es 24 kilómetros, pasa al 191.

Si crees que la respuesta es 20 kilómetros, pasa al 183.

180

Algo te golpea en la cabeza, privándote limpiamente de 4 PUNTOS VITALES. (*Si te mata, pasa al 14.*)

Atacas instintivamente pero fallas el golpe.

Una nueva acometida contra ti te priva de otro PUNTO VITAL. (*Si te mata, pasa al 14.*)

Como tienes una mente muy rápida, deduces que estás siendo atacado por fantasmas. Al parecer son tres. Por fortuna cada uno sólo cuenta con 10 PUNTOS VITALES, dado que generalmente los fantasmas son muy enfermizos. Atacan sacando por lo menos un 6 y logran un daño adicional de 1 punto. Por desgracia, y como son invisibles, necesitarás sacar 8 o más para alcanzarles, e incluso entonces fallarás automáticamente cada tercer ataque.

Si sobrevives, puedes salir al pasillo por la puerta meridional. En caso contrario, siempre puedes contar con el confort del 14.

181

Te envuelve un torbellino en cuanto franqueas esta puerta. Pierdes momentáneamente el sentido mientras eres teleportado al 164.

182

Pese al desorden que reina aquí, puedes ver, gracias a tus gafas, que hay una varita. Una cuidadosa inspección te revela que se trata de una varita de bolas de fuego. Lanza un dado para averiguar cuántas bolas de fuego tiene y luego llévatela contigo cuando salgas al pasillo por la puerta meridional.

183

—¡Eso le dijimos al terrible Caballero Negro, pero afirma que es falso! —gritan al unísono los enanos, saltando hacia adelante dispuestos a destrozarte. En su furia, cada uno de ellos logra un ataque por sorpresa.

Es posible que no sobrevivas porque cada enano tiene 20 PUNTOS VITALES, *ataca sacando 5 y se anota un daño adicional de 3 puntos. Pero si sobrevives puedes cruzar, vacilando, la puerta occidental para pasar al 176 o la oriental para ir al pasillo.*

Si no lo logras, sólo te resta ir, vacilante, al 14.

184

Te envuelve un torbellino en cuanto franqueas esta puerta. Pierdes momentáneamente el sentido mientras eres teleportado al 87, que se halla en algún lugar por la parte central del Piso II.

185

Parece que estás pudriéndote. Aguanta tanto como puedas y luego pasa al 14.

186

Contiene algo de aceite. Despide un extraño olor perfumado que no puedes identificar por completo, probablemente porque nunca lo oliste antes. Aparte de eso, parece una lámpara corriente.

Puedes quedarte con la lámpara o tirarla y salir por la puerta meridional al pasillo o emplear la puerta oriental para ir al *167*.

O puedes encender la lámpara, ahora que sabes que tiene aceite, yendo al 199.

187

Si no fueses ya un aventurero tan avezado imaginarías que esta estancia se hallaba completamente vacía. Pero como eres un aventurero avezado, buscas.

Y encuentras unas gafas de montura dorada.

¿Vas a ponértelas? En ese caso, pasa al 172.



Si no te las pones, puedes abandonarlas y volver al pasillo por la puerta meridional.

188

Parece que no fue la respuesta adecuada, Pip. O si lo era han estado engañándote, pues se han lanzado contra ti entre ghoúlicos chillidos. Recordarás que cada Ghoul posee 30 PUNTOS VITALES, ataca sacando por lo menos 5 y tan sólo con sus manos logrará un daño adicional de 4 puntos.



Se lanzan contra ti entre ghoúlicos chillidos.

Si sobrevives a este acoso, puedes abandonar la sala por la puerta occidental, pasando al corredor, o por la puerta oriental, pasando al 173.

Si no sobrevives, te sumirás lentamente en el 14.

189

—¡Sobresaliente! —exclama el profesor de Matemáticas—. Desde luego cien mil ratas matarían al gato antes de que éste lograra matarlas. Esto quizás no resulte muy matemático, pero así es la vida.

Hurga en el bolsillo de su chaqueta y sonríe (un gesto muy aterrador).

—Aquí —dice— tienes un salvoconducto para llegar al cubil del Caballero Negro.

Examinas el salvoconducto. Allí figuran las palabras: «Pasa directamente al ***200***».

Si deseas emplear el salvoconducto puedes pasar directamente al 200.

En caso contrario, puedes salir del recinto (198) por la puerta septentrional.

190

Esta sala octogonal se halla completamente vacía. Al menos, eso parece. Puede que optes por inspeccionarla con algunas gafas especiales que quizás tengas. En ese caso, pasa al 175.

Si careces de gafas especiales, aun así puedes registrar a fondo la estancia pasando al

180.

Pero también puedes salir al pasillo por la puerta meridional.

191

—¿Y cómo lo has averiguado? —pregunta agresivamente el sargento mayor enano.

—Muy sencillo —replicas adoptando tu mejor expresión intelectual—. Como esa caterva de ignorantes marcha a 4 kilómetros por hora sobre terreno llano, un kilómetro en ese terreno les lleva un cuarto de hora. Hacer 3 kilómetros por hora cuesta arriba significa que necesitan la tercera parte de una hora para recorrer un kilómetro en esa pendiente. Y como su velocidad cuesta abajo es de 6 kilómetros por hora, se deduce que necesitarán la sexta parte de una hora para recorrer un kilómetro cuesta abajo.

—Sí —asiente el sargento mayor enano, un tanto inseguro.

—Esto quiere decir que por CADA kilómetro recorrido tanto en la marcha de ida como en la de vuelta el grupo invierte *media hora.* No importa en realidad si camina por terreno o en cuesta. Y como la marcha ha durado seis horas, desde las 3 a las 9, la distancia cubierta ha sido de 12 kilómetros de ida y otros tantos de vuelta: 24 kilómetros en total.

—¡Hurra! —rugen al unísono los enanos—. ¡Pip, pip, Hurra!

—¿Puedo irme ahora? —preguntas cortésmente, exhausto después de tanto pensar.

—Pues claro que puedes —responde entusiasmado el sargento mayor—. Y también podemos irnos nosotros. Aquí tienes, con nuestro agradecimiento y para tu espada, una lata de Lustre Salival.

Y te entrega una lata más bien pequeña y mohosa del mencionado lustre.

—Un magnífico producto. No sólo abrillanta tu espada sino que durante un combate te asegura un daño *adicional* de 2 puntos. Hay aquí lustre suficiente para seis peleas.

Y los siete enanos parten alegres, cantando «A casa a descansar», para reunirse con el terrible Caballero Negro.

Y si te das prisa (tendrás que ser bastante rápido), podrás seguirles por un camino secreto hasta el 200.

Claro es que si aún no te sientes dispuesto a enfrentarte con el Caballero Negro, puedes encaminarte por la puerta occidental hasta el 176 o por la oriental hasta el pasillo.

192

—¡Por Júpiter, este aventurero no es tan obtuso como un adoquín! —exclama sorprendido Ghoul Ram—. Esa es exactamente la respuesta adecuada. Por favor, acepta esto con nuestro más profundo respeto.

Y antes de que puedas moverte, salta hacia adelante y te cuelga un medallón al cuello.

Desesperadamente tratas de arrancártelo, pensando que pueda estar maldito o algo por el estilo, pero cuando abres el medallón encuentras grabadas las siguientes palabras:

MIEMBRO HONORARIO DEL CLUB DE GHOULS GENIALES

Vaya cambio, ¿eh? Miembro honorario del Club de Ghouls Geniales. Aunque cualquiera sabe de lo que puede servirte.

—Eres libre de seguir adelante cuando te plazca —dice Ghoul Yel—, pero permíteme que te dé un consejo legal gratuito. No vayas al ***176*** o lo lamentarás.

Como es natural, siempre puedes ignorar este consejo y encaminarte directamente al 176 *por la puerta oriental. O puedes emplear la puerta occidental para dirigirte al corredor.*

193

Te envuelve un torbellino en cuanto franqueas esta puerta. Pierdes momentáneamente el sentido mientras eres teleportado al 200.

194

—¡Pedante inútil! —ruge el profesor de Matemáticas, hecho una furia—. ¡Cualquier tonto habría comprendido que las cien mil ratas matarían al gato!

Tiende la mano para alcanzar la regla con la que piensa matarte a golpes, pero por fortuna sufre un ataque cardíaco. Así puedes robar de su bolsillo la llave de la puerta y salir limpiamente de esta horrible sala por la puerta septentrional que te conduce al corredor.

195

Esto parece bastante seguro. Además, en uno de los cuadros sin peligro encuentras una pócima curativa cuyo valor en PUNTOS VITALES *será el que señale el lanzamiento de un dado. Llévala contigo cuando salgas por la puerta occidental o por la meridional.*

196

Te envuelve un torbellino en cuanto franqueas esta puerta. Pierdes momentáneamente el sentido mientras eres teleportado al 198.

197

—¡Qué indicación tan ingeniosa! —exclama el gnomo Crippen mientras rápidamente traza un diagrama con la pluma de ave. Lo contempla, frunciendo el ceño.

ABUELO/ABUELA
PRIMER HIJO SEGUNDO HIJO

—Supongamos ahora que el primer hijo de este árbol genealógico se casó y tuvo una hija con quien, al crecer, contrajo matrimonio el Caballero Negro. Y supongamos que el propio Caballero Negro fuese el hijo de la hija que aparece en este árbol genealógico. Y supongamos además que el Caballero Negro tuviera un hermano y una hermana y que ésta se casara con el hijo del segundo hijo del árbol genealógico mientras que el hermano del Caballero Negro se casaba con la hija del segundo hijo. Así todo encajaría, ¿no es cierto?

—Claro —asientes juiciosamente—. Cualquier tonto lo vería.

—Bien —dice Crippen—, has conseguido darme la respuesta precisa.

Y fiel a su palabra, lanza la llave a tu jaula.

Cuando hayas conseguido poner en orden tus ideas, puedes salir a los pasillos por la puerta septentrional o por la occidental.

198

Sal de aquí ahora mismo.

Demasiado tarde, la puerta se ha cerrado a tus espaldas.

Después del cubil del Caballero Negro, ésta es la estancia más peligrosa de todo el Horrible Reino. Una mirada te basta para comprobarlo. Aquí es donde mora el aterrador profesor de Matemáticas.

El aterrador profesor de Matemáticas viste una chaqueta deportiva con refuerzos de cuero en los codos y tiene vello en el dorso de sus manos.

Clava en ti sus ojos a la manera de una serpiente que hipnotizara a un pájaro.

—Si un gato puede matar a una rata en un minuto, ¿cuánto tiempo tardaría en matar a 100.000 ratas? —te pregunta hoscamente—. ¡Respóndeme de inmediato o te golpearé con mi regla hasta que mueras!

Si crees que la respuesta puede ser 100.000 minutos, pasa al 194.

Si piensas que no lo es, prueba con el 189.

199

La lámpara arde con una llama azul sorprendentemente fija y despide un rastro de humo grisazulado que te envuelve como una mortaja. Pero no es una mortaja, como descubres en

seguida. ¡Se trata de una protección mágica! Si esta lámpara es encendida antes de que te enredes en una pelea, el humo mágico restará tres puntos de cualquier daño que se te inflija. Y eso al margen de cualesquiera otras sustracciones que puedas haber efectuado ya.

El único inconveniente es que debes decidir encender la lámpara *antes* de entrar en una sección o de lanzar los dados para ver si hay un Monstruo Errante, dado que no tendrás tiempo para llevar a cabo esa operación cuando comience el combate. Hay en la lámpara aceite suficiente para seis utilizaciones, pero no la tires después puesto que cabe la posibilidad de que encuentres en algún lugar aceite adecuado, quizás en alguna otra aventura.

Ahora guárdala cuidadosamente y sal al pasillo por la puerta meridional o pasa al 167 por la puerta oriental.

200

A pesar de las vastas dimensiones de esta sala, lo primero que adviertes es que no hay puertas por las que salir. Pero eso apenas importa porque de pie, en el centro de la cámara, resplandeciente en su negra armadura a la luz de una enorme araña que pende por encima de su cabeza, hay una corpulenta figura que en una mano empuña un siniestro espadón y en la otra sostiene una maza igualmente siniestra. Frente a él se alinean siete soldados enanos. Detrás se hallan dispuestos siete Monstruos del Fango (y qué lúgubre es su apariencia). Por delante de éstos se alinean siete Djinns.

—Bienvenido, Pip —dice cordialmente la negra y resplandeciente figura—. Como habrás comprendido, yo soy el rey Pellinore, íntimo amigo del rey Arturo.

—No, no lo eres —replicas al momento, pues ya has cometido antaño demasiadas veces ese error—. Tú eres el terrible Caballero Negro de Avalon y voy a exterminarte para poder cerrar la Puerta de este Horrible Reino.

—Bien. Sí así lo quieres, será mejor que procedamos —responde con arrogancia el Caballero Negro—. ¡A él, monstruos!

Ante esta orden, los diferentes monstruos se dirigen lentamente hacia ti.

Puede que esto no sea tan malo como parece. Si ya te has topado y fraternizado con los siete enanos y con los Djinns, o si les has derrotado, los únicos que ahora te atacarán serán los Monstruos del Fango. Pero si no te has enfrentado antes con ellos, te acometerán también los enanos y los Djinns.

Cada enano posee 20 PUNTOS VITALES, ataca con un 5 o más y se anota un daño adicional de 3 puntos.

Cada Djinn posee 30 PUNTOS VITALES, ataca con un 5 o más y se anota un daño adicional de 2 puntos con la cimitarra. Todos son sobornables, pero sólo a la tarifa especial de 2 piedras preciosas y 500 monedas de oro cada uno, así que puede resultar caro. Pero si llevas un Hormigueante, cualquier daño que te inflija un Djinn queda automáticamente reducido a la mitad.

Los Monstruos del Fango constituyen una verdadera pesadilla para ti. Cada uno posee 10 PUNTOS VITALES, necesita un 6 para atacar y logra sólo el daño que señalen sus dados. Pero te envenenan en su primer ataque con éxito, haciéndote perder 2 PUNTOS VITALES cada vez que te anotes un asalto hasta que te cures tú mismo si puedes. (Y curarte exige un turno, así que el monstruo logra lanzar un ataque adicional mientras tú procedes a la curación.)



¡El terrible Caballero Negro de Avalon en persona!

Finalmente está el terrible Caballero Negro. Tiene 80 PUNTOS VITALES (podría ser peor), pero tanto su espada como su armadura resultan mágicas. La armadura restará 12 puntos de daño en el primer ataque que sufra, 6 puntos en el segundo y 4 en cada uno de los siguientes. Su espada le permite atacar sacando 4 o más y logra un daño adicional de 4 puntos.

Si consigues salir de esta encerrona con la piel entera, pasa al 201.

En caso contrario emprende el largo camino hacia el 14.

201

El Caballero Negro se deja caer al suelo, llevándose las manos a sus heridas.

—¡Maldito! —es el único insulto que logra proferir.

Pero tú le ignoras, sin prestarle más atención que la precisa para colocar una de tus botas sobre su espalda y oprimir su pecho. Luego registras cuidadosamente la vasta sala hasta que, con un ágil toque de tus dedos, se descorre una plancha en el techo por donde sales al exterior y vuelves a ver la luz del sol.

Observas en torno de ti y, claro está, la Puerta abierta se halla a tan sólo unos cien metros de distancia hacia el sur. Más veloz que una flecha (a pesar del botín que has logrado recoger), la cierras de un fuerte portazo y luego, con la misma celeridad, echas el pasador con la llave que encontraste en el cofre de la Ancianita Monstruosa.

El pasador se desplaza hasta encajar con un satisfactorio clic. Después das media vuelta para hallar el camino que conduce a Camelot.

(Cuando lo encuentres, te conducirá a la sección que lleva el título de EL TRIUNFO DE PIP.)



¡La puerta del Horrible Reino... por fin cerrada!

EL TRIUNFO DE PIP

Si el ambiente de la Tabla Redonda en las reuniones matinales de los lunes era malo, el de las reuniones de las tardes de los viernes resultaba aún peor. Incluso en las mejores ocasiones, los caballeros se mostraban impacientes por dejar el trabajo y poder pasar el fin de semana entre jaranas y francachelas.

Pero a la mitad de esta concreta sesión de un viernes por la tarde sucedió algo muy peculiar. De repente, los caballeros empezaron a comportarse cortésmente unos con otros. Así que todo era «Después de vos, sir Perceval» y «No, no, mi querido Galahad, ¿qué es lo que íbais a decir?» y «No, insisto en que habléis primero, sir Perceval». Se multiplicaban las finezas y las amabilidades.

El rey Arturo observó esta interesante evolución durante casi una hora y al cabo de ese tiempo golpeó la mesa para imponer silencio.

—¿Habéis advertido —preguntó gravemente— cuán amables nos hemos tornado unos con otros? En los últimos sesenta minutos nadie ha proferido una seria amenaza.

Los caballeros se miraron sorprendidos, comprendiendo que desde luego el rey tenía razón.

—Qué significa esto? —gritó sir Bevedere, que sentía una cierta inclinación por la teatralidad.

—Creo —repuso lentamente el rey— que revela que alguien ha logrado cerrar la Puerta del Horrible Reino de los Muertos.

—¿Pip? —preguntó sir Lanzarote.

El rey Arturo asintió.

—¿Quién otro podía ser?

—Quiero formular una propuesta —dijo el rey Pellinore, sentado en un rincón. Miró en torno de sí, sonriendo—. Espero que adivinaréis de qué se trata.

—¿Un título de caballero? —preguntó sir Lanzarote, sonriendo también.

—Exactamente —confirmó el rey Pellinore.

—¡Un título de caballero! —rugieron los excitados miembros de la Tabla Redonda—. ¡Un título de caballero para Pip!

Incluso el rey sonreía. En aquellas circunstancias, eso de sir Pip le parecía bien.



APENDICE

APENDICE I

Primer libro de sortilegios de Pip

REGLAS DE MAGIA

Regla 1. Cada sortilegio que trates de lanzar te costará 3 PUNTOS VITALES, *tanto si funciona como si no funciona.*

Regla 2. No puede lanzarse ningún sortilegio más de *tres veces* en la misma aventura. Una vez lanzado, queda gastado, tanto si tiene éxito como si no lo tiene.

Regla 3. Ningún sortilegio funciona en absoluto si no consigues sacar 7 o más puntos con un lanzamiento de dos dados.

Sortilegio	*Efecto*
Armadura de fulgor casi impenetrable. (Abreviadamente A.F.C.I.P.)	Alza una resplandeciente y giratoria muralla de luz en torno de quien lo 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 enemigo 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 ACTÚA 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 (*).

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 vez lanzado con éxito, el sortilegio no puede ser empleado de nuevo (*).

(*) Pero puedes conservar los Rayos o la Bola 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!

APENDICE II

(Véase Sección 65)

Piso 1 ***Monstruos Errantes***

Tanteo de dados	*Encuentros*	*Puntos Vitales*	*Ataca Sacando*	*Daño Adicional*	*Oro (monedas)*
2	Ninguno				
3	Ninguno				
4	Ninguno				
5	Ninguno				
6	Ninguno				
7	Ninguno				
8	Esqueleto vivo	20	6	+1	10
9	Nerds (2)	11	7	+2	10
10	Ogros (2)	12	6	+2	15
11	Trasgos (4)	8	7	+1	5
12	Gelatina reptante	30	5	+4	30

Nota: Las cifras entre paréntesis revelan que te has encontrado con más de un monstruo al mismo tiempo. Los PUNTOS VITALES, las monedas de oro, etc., que se indican, se refieren a *cada uno* de los monstruos del grupo. Prueba la suerte para ver si eres tú quien puede iniciar el combate por sorpresa. Cuando haya más de un monstruo y si consigues apuntarte el factor sorpresa, podrás atacar a todo el grupo. Cada uno de los monstruos atacará sucesivamente; nunca se lanzarán juntos.

No es posible sobornar a los Monstruos Errantes ni éstos se prestan a una reacción amistosa.

APENDICE III

(Véase Sección 74)

Piso 2 ***Monstruos Errantes***

Tanteo de dados	*Encuentros*	*Puntos Vitales*	*Ataca Sacando*	*Daño Adicional*	*Oro (monedas)*
2	Ninguno				
3	Ninguno				
4	Ninguno				
5	Ninguno				
6	Ninguno				
7	Medusa	30	7	+2 (*)	15
8	Enanos Venenosos (2)	15	6	+1	10
9	Golls (2)	15	5	+2	15
10	Trífidos (2)	30	8	+4	15
11	Duendes (5)	10	7	+1	25
12	Sémola reptante	35	6	+4	80

(*) Si en un lanzamiento de dados la Medusa saca 12 te paralizará de modo total en tus siguientes cuatro turnos y posiblemente te hará trizas sin que seas capaz de responder a sus ataques.

APENDICE IV

(Véase Sección 150)

Piso 3 ***Monstruos Errantes***

Tanteo de dados	*Encuentros*	*Puntos Vitales*	*Ataca Sacando*	*Daño Adicional*	*Oro (monedas)*
2	Ninguno				
3	Ninguno				
4	Ninguno				
5	Ninguno				
6	Una trampa. Pierdes en PUNTOS VITALES lo que señale el lanzamiento de dos dados.				
7	Teriodonto	20	5	+5	150
8	Vampiros (5)	6	3	+1	0
9	Trampa con pinchos. Pierdes en PUNTOS VITALES lo que señale el lanzamiento de dos dados y además quedas envenenado (*)				
10	Penetrantes (3)	15	5	+2	100
11	Tubarinos (2) (**)	30	6	+1	150
12	Tapioca reptante	70	6	+2	500

(*) Cuando resultes envenenado perderás 5 PUNTOS VITALES cada 12 metros que recorras o en cada nueva sección que entres hasta que mueras o hasta que tomes un antídoto.

(**) Estos son monstruos vegetales.

Librodot

APENDICE V

Armas y defensas

A menos de que se te proporcionen datos diferentes para un determinado combate, puedes utilizar la siguiente tabla como guía para el daño adicional de las armas empleadas por tus adversarios y de las deducciones que origina la utilización de diversas defensas. También te servirá para valorar las armas y defensas que te encuentres (y posiblemente decidas emplear) durante una aventura.

Elemento	*Daño*
Hacha de guerra	+4
Daga	+2
Mangual	+2
Martillo de guerra	+3
Lanza	+5
Maza	+4
Espada	+3
Cota de malla	-3
Justillo de cuero	-2
Coraza	-4

APENDICE VI

EL MUNDO DE LOS SUEÑOS

Esta sección SÓLO la utilizarás cuando decidas DORMIR. 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. Careces de magia, armas o defensa, excepto las que puedan dársete en un combate del Mundo de los Sueños.

3. No puedes llevarte nada del Mundo de los Sueños.

4. 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 SECCION 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 hallas al timón de una gran nave que ha emprendido una audaz aventura. Tu vigía en la cofa grita que el navío se acerca al fin del mundo. Aunque sabes que eso resulta imposible porque el mundo es redondo, puedes advertir que sin embargo tiene razón: una fuerte corriente empuja con fuerza al barco hacia una enorme catarata en el centro del océano, una catarata que cae en las estrelladas profundidades del espacio. Haces girar violentamente la rueda del timón, pero no puedes desviar a la nave de su rumbo. En unos minutos el buque caerá por el fin del mundo. Lanza un dado. Si sacas 1-3 te hundes en el 14. Si sacas 4-6 tienes la suerte de caer en la sección en donde decidiste dormir sin haber perdido PUNTOS VITALES.

3. Te hallas de pie ante un ancho lago envuelto en la bruma y sabes que la única manera de volver a la sección en donde decidiste DORMIR consiste en cruzar estas sombrías aguas. La distancia es demasiado grande para nadar, pero tienes la posibilidad de llamar al barquero que se encuentra en la lejana orilla opuesta. Cuando estás a punto de gritar, eres súbitamente atacado por un andrajoso vagabundo, armado con una daga que causa un daño adicional de + 1. Tú te hallas desarmado pero resuelves hacerle frente. El andrajoso vagabundo tiene 12 PUNTOS VITALES. Ambos conseguís asestar un golpe sacando 6 o más. En tu desesperación logras anotarte el primer taque. Si el vagabundo te mata, pasa al 14. Si matas al vagabundo en tres ataques o en menos, podrás llamar al barquero y volver a la sección en donde decidiste ***DORMIR.*** Si te lleva más tiempo matar al vagabundo, el barquero ya se habrá marchado y sólo podrás retornar a tu aventura pasando por el 14.

4. Aunque esto resulta completamente absurdo, estás tan borracho como una cuba y acabas de entablar una pelea contra un hombrón con 25 PUNTOS VITALES y un garrote que causa un daño adicional de +3 puntos. Si bien dispones de la fiel EJ (así puedes atacar sacando 4 o más puntos y logrando un daño adicional de +5), te encuentras tan vacilante sobre tus pies que sólo consigues emprender un ataque por cada dos de tu adversario. Además, te lleva tanto tiempo desenvainar a EJ que tu enemigo se apunta el primer golpe. Si pierdes esta estúpida pelea, pasa al 14. Si ganas puedes regresar a la sección en donde decidiste DORMIR.

5. En lo más hondo de un horrendo calabozo has encontrado una afiligranada urna de cristal transparente. Dentro hay una resplandeciente gema verdeazulada que tú sabes que te proporcionará los PUNTOS VITALES que señale el lanzamiento de dos dados (cosa bastante rara en el Mundo de los Sueños). Tu problema estriba en abrir limpiamente la urna. Al efecto has de lanzar un solo dado. Si sacas 5 ó 6 te apoderas sin dificultad de la piedra preciosa y aumentas tus PUNTOS VITALES. Si sacas cualquier otra cosa la urna se hace añicos, arrebatándote 10 de los PUNTOS VITALES que tuvieras. Si esto te mata, pasa al 14. En caso contrario, retorna a la sección en donde decidiste dormir, pero privado de 10 PUNTOS VITALES.

6. Te encuentras en un castillo en ruinas. De pronto cede el suelo y caes en la cripta de mármol rosado del Diablo poético. Descubres que se halla de mal talante por culpa de un dolor de muelas (o más exactamente de colmillos). Insiste en que debes escribir un *limerick,* una composición humorística irlandesa de cinco versos de los que el primero, el segundo y el quinto tienen cinco pies, mientras que el tercero y el cuarto tienen sólo dos, rimando primero, segundo y quinto por un lado y tercero y cuarto por otro. Deberá empezar diciendo: «Hubo una vez un poeta llamado Dan... ». Si puedes terminar el *limerick* en menos de quince minutos regresarás sano y salvo a la sección en donde decidiste DORMIR**.** En otro caso, te morderá acarreándote la pérdida de 5 PUNTOS VITALES. (Si te mata, pasa al 14; si no te mata, regresa con 5 PUNTOS VITALES menos.)

7. Un brujo te ha entregado un pergamino que contiene un sortilegio de GNURLBASH. No tienes ni idea de para qué sirve un sortilegio de GNURLBASH, pero estás resuelto a averiguarlo. Las instrucciones en el pergamino te indican que lances dos dados. Si sacas 2-6, el sortilegio hace aparecer a un Monstruo GNURLBASH con 30 PUNTOS VITALES y colmillos que producen un daño adicional de 2 puntos. Te ataca arteramente, apuntándose el primer golpe. Si te mata, pasa al 14. Si puedes matarle sólo con tus manos, vuelve a la sección en

Librodot

donde decidiste dormir. Si sacas 7-10 aparecerá para marcharse, permitiéndote que regreses sano y salvo a la sección en la que decidiste dormir. Si sacas 11 ó 12 el Monstruo de Gnurlbash te acompañará fuera del Mundo de los Sueños y luchará a tu lado en tu aventura contra un monstruo (pero sólo contra uno) antes de desaparecer.

8. Has caído en un gigantesco cuenco de tapioca (lo que presumiblemente significa que has encogido de modo alarmante o que deberías dejar de atracarte antes de ir a dormir). Aunque la sopa es tan espesa que resulta poco probable que te ahogues, adviertes que una aleta se te aproxima por la superficie. Lanza rápidamente un dado. Si sacas de 1 a 4, estás a salvo: la aleta es sólo un copo flotante. Si sacas 5 ó 6 es un copo flotante, pero debajo hay un tiburón. El tiburón tiene 20 PUNTOS VITALES y cada vez que te muerde logra un daño adicional de 4 puntos. Buena suerte en el encuentro.

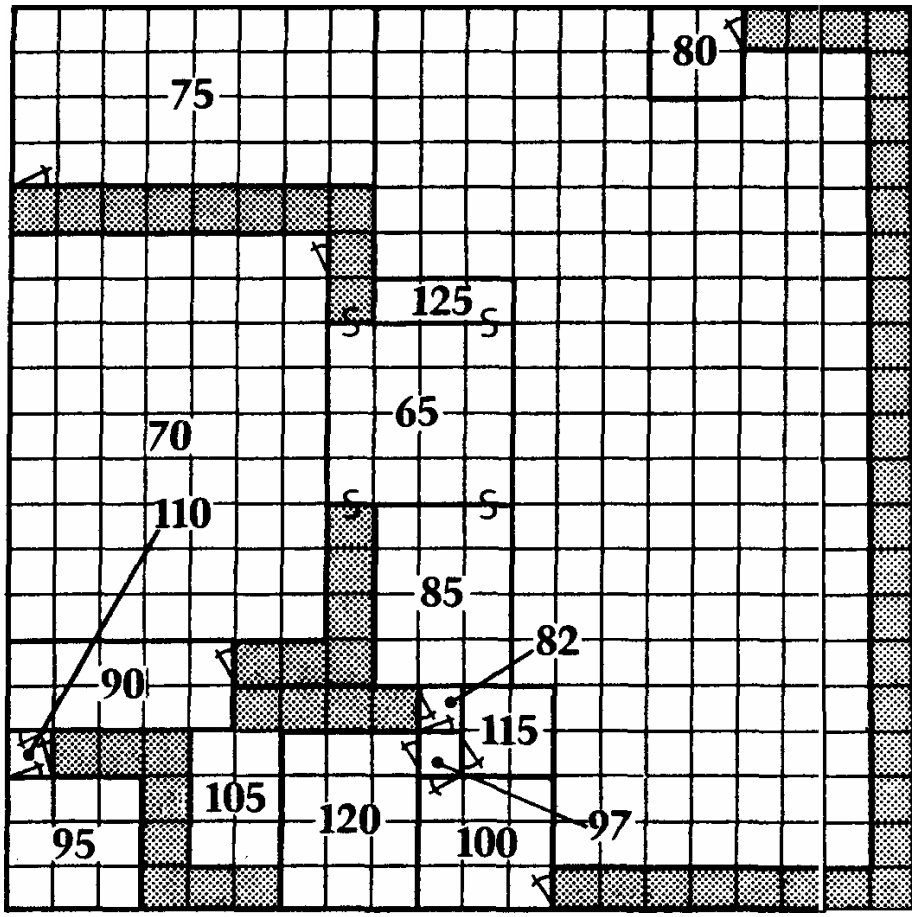
9. Alguien ha desatornillado tu pierna (la izquierda) y la ha lanzado a un profundo pozo. Has de bajar al pozo para recuperarla. Lanza dos dados. Si sacas 9-12, lo logras. Si sacas 2-8, fallas. El problema es que si aquí no consigues recuperar tu pierna, la auténtica permanecerá dormida durante tres secciones después de que retornes a la sección en la que decidiste dormir. Eso significa que, si entras en combate, fallarás automáticamente uno de cada tres ataques, con independencia de lo que indiquen los dados.

10. A tu llegada a una extraña aldea, los campesinos deciden quemarte en una pira porque al parecer te han confundido con un brujo. Ahora estás atado y amordazado, viendo cómo los ancianos de la aldea se te acercan con antorchas encendidas. Esto te preocupa, dado que brilla el sol. Si puedes romper tus ligaduras deberías ser capaz de regresar corriendo a la sección en donde decidiste dormir. Lanza dos dados para averiguar si son muy fuertes. Luego lanza otra vez los dos dados para apreciar cuál es tu vigor. Si sacas más puntos en la segunda tirada que en la primera, estás libre. En caso contrario, ponte en camino, bien chamuscado, hacia el 14.

11. Quedas sin sentido durante un combate, pero Merlín, que es un poco miope, cree que estás muerto y dispone un entierro decente. Te encuentras en un confortable ataúd que es bajado a la tumba. Sólo tienes muy poco tiempo para llamar la atención de los presentes antes de quedarte sin aire. Puedes llamar la atención lanzando un solo dado y sacando un 6. Pero a menos de que consigas sacar ese seis en cinco intentos, como máximo, mueres asfixiado. Prepara tu dado y...

12. Estás perdido en medio de una espesa niebla que te ha desorientado por completo. Vagas durante horas, tratando de hallar el camino de regreso a la sección en donde decidiste DORMIR... Al mismo tiempo tratas de evitar caer en el terrible 14. Lanza un dado. Si sacas 1-2, pasa al 14. Si sacas 3-4, estás de vuelta en la sección en donde decidiste DORMIR. Si sacas 5-6, te internas de nuevo en el Mundo de los Sueños, así que debes lanzar dos dados para averiguar cuál es la sección del Mundo de los Sueños que te aguarda esta vez.

Plano I Piso I ***Sección 65***



Una casilla = 3 metros

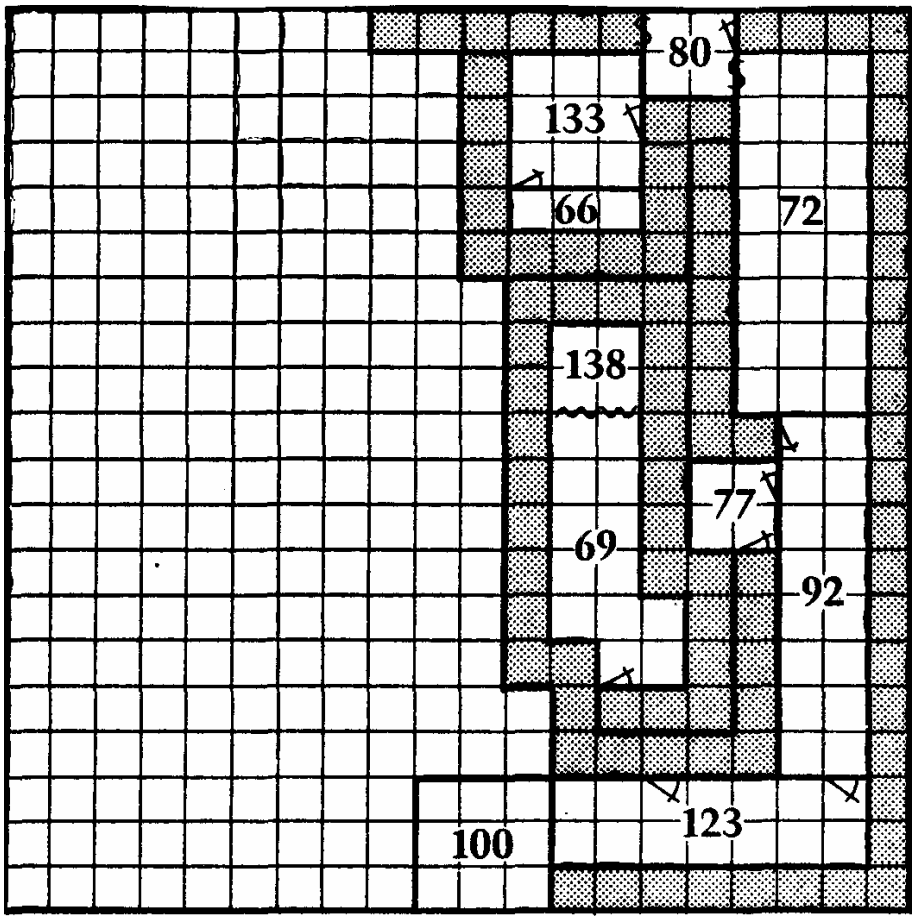
= Pasillo

= Puerta

S = Puerta Secreta



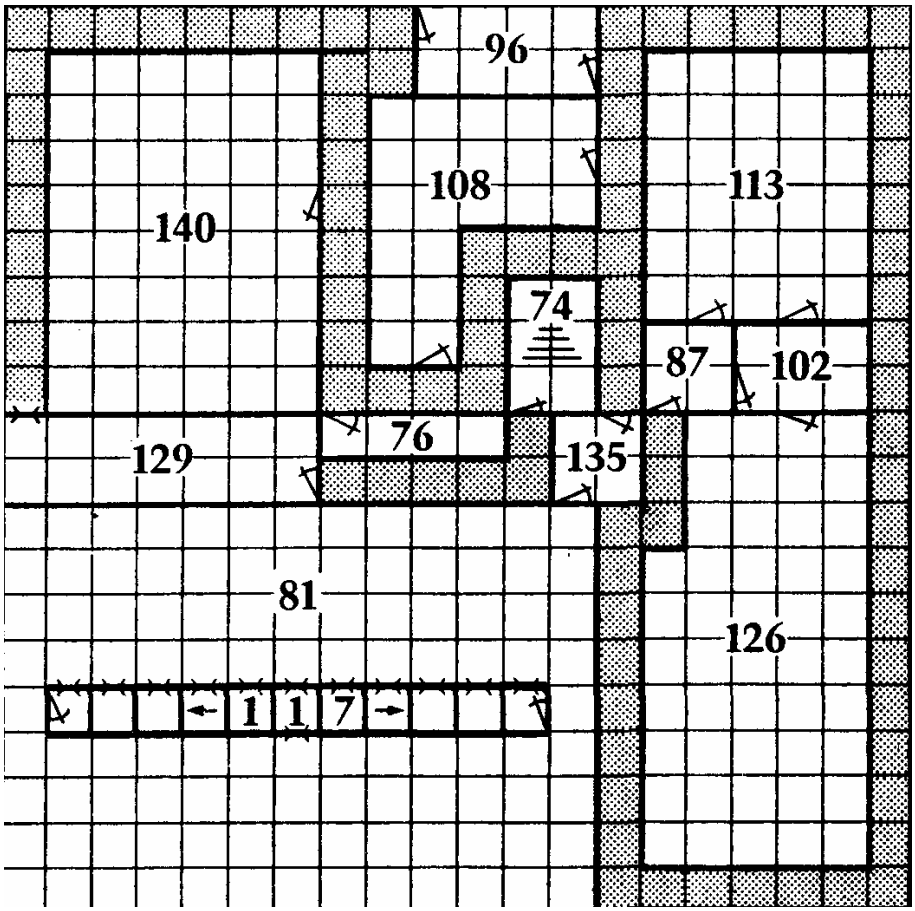
Plano 2 Piso I ***Sección 80***





Plano 3 Piso II ***Sección 74***

Plano 4 Piso III



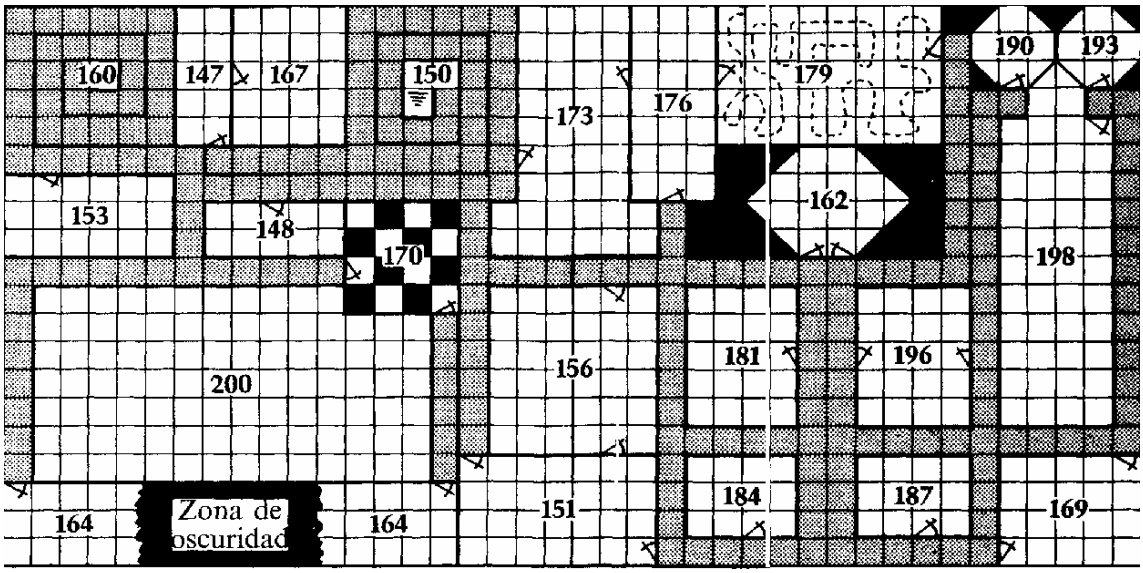
Escalera al ***Piso I***

) (Puerta de un sólo sentido: se abre *sólo desde el interior* de una estancia de 3 por 3 metros.



Librodot

Plano 4 Piso III



Escalera al ***Piso II***

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

1. Lanza dos dados por ti y otros dos por tu enemigo para ver quién se apunta el primer golpe. El que saque más ataca primero.

2. Para anotarte un golpe has de sacar 6 o más puntos con dos dados (*).

Para dañar a un enemigo

1. Comprueba cuántos puntos has sacado por encima del número preciso 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 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 armas incrementa el daño que consigas hacer.

2. El empleo de elementos protectores resta puntos de los logrados contra ti.

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.

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 durante una aventura. 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.

4. Para más detalles sobre los sortilegios véase *Primer Libro de Sortilegios y Segundo Libro de Sortilegios*.

5. *Dedos de Fuego:* Tienes diez. No necesitas echar los dados y nunca fallan. Cada uno consigue un daño de 10 puntos.

6. *Bolas de Fuego:* Tienes dos. Has de sacar al menos 6 puntos con dos dados o las gastarás inútilmente. Cada una consigue un daño de 75 puntos.

Para rehuir una pelea

a) *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.

b) *Soborno*

1. El *soborno sólo* es posible en las secciones marcadas con una S*. El número de asteriscos indica la cantidad de monedas de oro (o un objeto de valor igual o superior) que aceptará tu enemigo. S*= 100 monedas de oro, S**=500; S***= 1.000; S****= 10.000 monedas de oro.

2. Para ofrecer un soborno, lanza dos dados. Si sacas 1-7, tu soborno ha sido rechazado. Si sacas 8-12, procede como si hubieses ganado un combate.

3. Tanto si tienes éxito como si no, resta la cantidad del soborno del número de monedas de oro que poseas.

Para recobrar PUNTOS VITALES perdidos

1. *Pócimas curativas:* Tienes tres frascos cada uno de los cuales contiene seis dosis. Cada dosis te devuelve el número de PUNTOS VITALES que indique el lanzamiento de dos dados.

2. *Ungüentos:* Dispones de los suficientes para cinco aplicaciones. Cada una te devuelve 3 PUNTOS VITALES.

3. *Sueño:* Puedes dormir en cualquier momento que quieras, excepto cuando estés peleando. Lanza *un solo* dado. Si sacas 1-4, vete al *Mundo de los Sueños.* Si sacas 5 ó 6 recobrarás el número de PUNTOS VITALES que indique el lanzamiento de dos dados.

4. A lo largo de la aventura aparecen otros métodos para recobrar PUNTOS VITALES.

Excepto a través de la Experiencia, no es posible conseguir un número de PUNTOS VITALES superior a aquél con que se empezó.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

1. Se consigue 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.

Repeticiones

Al repetir las tentativas de esta aventura, todos los enemigos anteriormente muertos continúan muertos. Los tesoros obtenidos se pierden, a menos de que se indique lo contrario.

Librodot