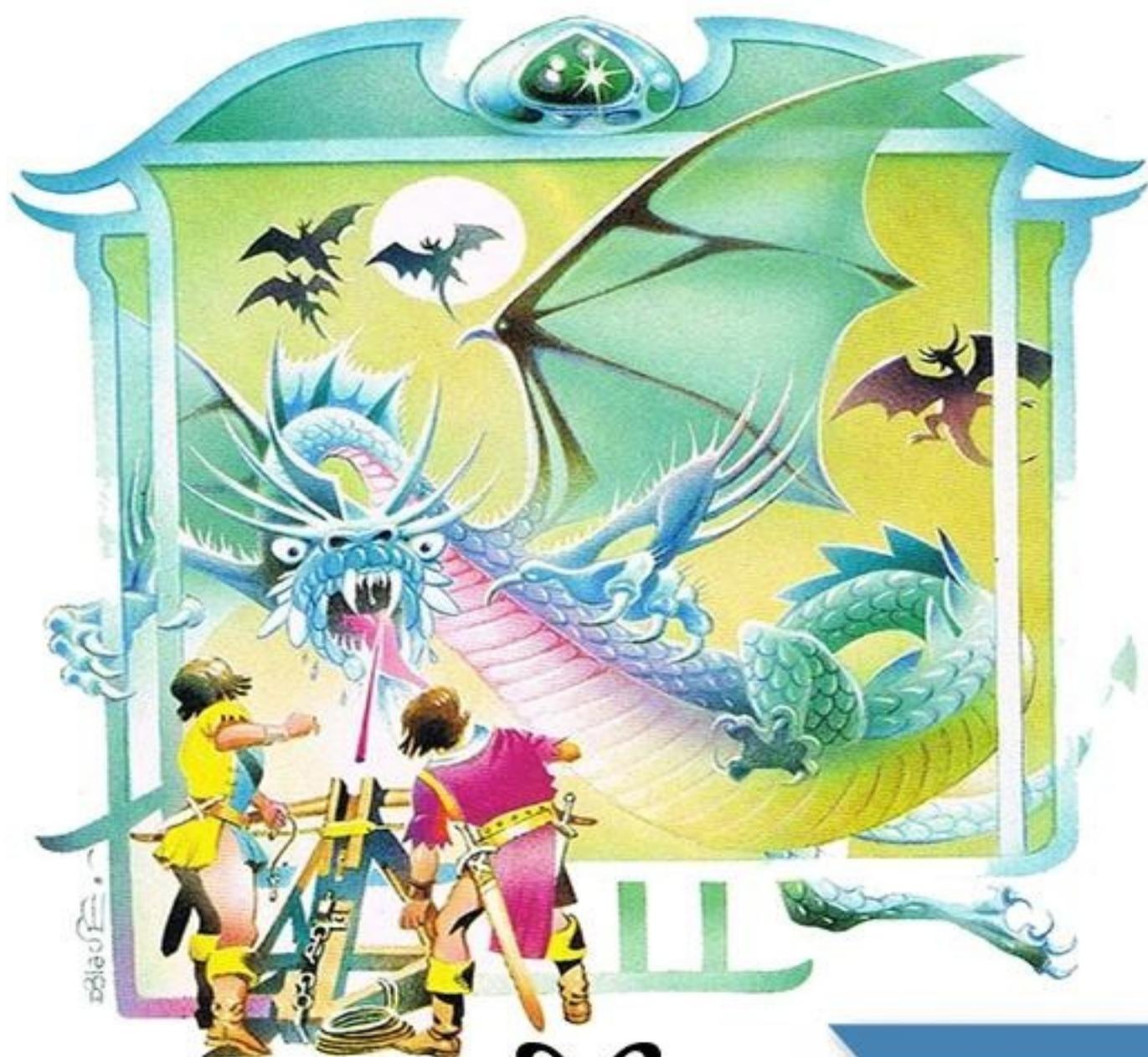


# DUNGEONS & DRAGONS® AVENTURA & SIN FIN

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

## La Garra del Dragón

Bruce Algozin



de

Lectulandia

Eres Toby, y vives con tu padre y tu hermano Bernabé en las nuevas tierras que hay que colonizar junto a la frontera del reino.

Vuestra vida es dura, y mucho más desde que los monstruosos dragones han empezado a atacar el poblado y a incendiar casas y sembrados con su ardiente aliento. Nadie conoce el motivo de sus ataques hasta que un día tú y tu hermano descubristis casualmente una lucha a muerte entre dos dragones. El vencido, el dragón Bosporus, os encomendará antes de morir una misión de paz que os llevará al Ayrie, la morada de los dragones.

Pero antes, con la ayuda del duende Finn y el enano Elric, tendrás que sortear múltiples peligros.

¿Serás capaz de convencer al Consejo de los Dragones de que Bosporus había llegado a un acuerdo para firmar la paz con vuestro rey?

Lectulandia

Bruce Algozin

# La garra del dragón

D&D Aventura sin fin: Cubierta negra - 20

ePub r1.0

Titivillus 14.02.2019

Título original: *Claw of the Dragon*  
Bruce Algozin, 1986  
Traducción: Montserrat Gurgui  
Ilustraciones: Stephen Fabian  
Diseño de cubierta: Domènec Bladé

Editor digital: Titivillus  
ePub base r2.0

---

más libros en [lectulandia.com](http://lectulandia.com)

---

Para Ana,  
en su tercer cumpleaños

## ¡ATENCIÓN!

Este libro pertenece a la colección «AVENTURA SIN FIN», de «DUNGEONS & DRAGONS». Entre sus páginas encontrarás la emoción de vivir muchas aventuras en tierras y reinos fantásticos, poblados de dragones, orcos, halflings, elfos, magos, etc.

Puedes leer el libro muchas veces y llegar a distintos finales, de modo que si tomas una decisión imprudente que te conduce a un fatal desenlace, retrocede al principio y comienza de nuevo.

Este relato contiene muchas elecciones: las hay sencillas, sensatas, temerarias... e incluso muy peligrosas. Estas elecciones las encontrarás siempre al final de las páginas.

Las páginas que no tengan elecciones debes leerlas normalmente, o sea, seguidas. Además, al final de cada libro encontrarás una relación y descripción de todos los seres extraños que aparecen en el relato.

Recuerda, tú eres quien toma las decisiones, tú eres el héroe y en tus manos está tu propia supervivencia.





En este libro tú eres Toby, el hijo de un colono. Vives junto a la frontera de tu reino. La vida es difícil en ese pueblo fronterizo, en especial desde que tu padre se puso enfermo; y últimamente se ha vuelto aún más difícil, ya que los dragones han empezado a atacar el pueblo. No obstante, los dragones os han dado a ti y a Bernabé, tu hermano mayor, la oportunidad de dedicaros a una caza de tesoros muy poco habitual.

Creo que podríamos volver a casa, Bernabé. Hoy ya no vamos a encontrar más escamas de dragón.

—Supongo que tienes razón, Toby.

Deberíamos regresar a casa a ver cómo está papá —contesta tu hermano—; de todas formas, podemos seguir un poco más —añade mientras empieza a andar por un camino lleno de curvas, que sabes que conduce a un estrecho valle—. Necesitamos todas las escamas de dragón que podamos conseguir.

—Ya lo sé, pero me estoy achicharrando.

Tu queja se ve interrumpida bruscamente por un terrible grito de enfado. Resuena entre las paredes del precipicio que se levantan a ambos lados del camino. Bernabé se detiene y te mira, esperando verte asustado.

—¡Venga! —le animas—, ¡vamos a ver qué es! Tu hermano se encoge de hombros, da la vuelta y se introduce a toda prisa entre las rocas, hasta que llegáis a un lugar poblado de diminutos árboles, en el que el camino empieza a descender. Separáis las rígidas y punzantes ramas de un pino y contempláis una gran depresión rocosa que se extiende entre dos montañas. A vuestros pies, a menos de cuatro metros de distancia, hay dos dragones, uno rojo y otro dorado, luchando entre sí. Unos fieros chillidos desgarran el aire, mientras los dragones se debaten, se arañan e intentan quemarse el uno al otro con el fuego que sale de sus bocas. Parece que el rojo está ganando.

—¡Lo sabía! —dices nervioso—. ¡Sólo los dragones pueden armar un jaleo así! Tu hermano menea la cabeza asombrado.

—¡Oh, Toby! —murmura temeroso—. ¡Esto es justo lo que necesitamos!

La noche pasada los dragones han vuelto a atacar tu pueblo, como es habitual, y como también es habitual los habitantes se han enfrentado a ellos con catapultas. Por horrible que pueda parecer, estos hechos tienen su lado positivo, puesto que los

ataques que sufren los dragones hacen que se desprendan algunas escamas de sus enormes cuerpos. Entonces Bernabé y tú prepararéis vuestras mochilas y salís a buscarlas.

Las escamas de los dragones son muy valiosas. Jasper, el joyero viajante, os las compra, las pule en su rueda hasta que brillan como piedras preciosas, y después las vende a las cortesanas de Tumin. No sabes para qué las usan, pero mientras Jasper siga pagando, te importa muy poco.

Bernabé y tú necesitáis la mayor cantidad de dinero posible para que vosotros y vuestro enfermo padre podáis sobrevivir hasta que maduren las cosechas de vuestra pequeña granja... si es que llegan a madurar, pues con los repetidos ataques de los dragones...

Sin ir más lejos, esta mañana habéis encontrado dos escamas. Una estaba en el camino, pero por culpa de la otra casi te rompes el cuello. Colgaba peligrosamente de un arbusto, al borde de un precipicio.



En general, si encuentras dos escamas, consideras que has tenido un buen día. Pero antes nunca te habías encontrado con dos dragones enteros, con todas sus escamas intactas. Mientras observas cómo luchan los dragones entre sí, te das cuenta de que el suelo está cubierto de escamas. Tus dedos tiemblan de emoción.

—No falta mucho para que el rojo termine con el otro —dice Bernabé en un susurro—. Entonces nos acercaremos.

Entre tanto, miras aterrorizado; te preguntas por qué los dragones han atacado tu pueblo con tanta frecuencia en los últimos tiempos. Nadie parece saber cuál es el motivo de esos ataques y, por tanto no se puede hacer nada para detenerlos. Los dragones siempre han rondado por la zona, pero normalmente dejan a la gente tranquila, si la gente los deja tranquilos a ellos.

Hace unas semanas te hallabas en el establo contemplando cómo dos cerdos engullían su comida. Acababas de terminar tus tareas y estabas admirando la rosada puesta de sol. De repente, en el horizonte aparecieron dos manchas negras. Empezaste a tener miedo, aunque no sabías por qué. Luego, cuando las manchas se acercaron, pudiste ver que se trataba de dos enormes criaturas negras que volaban, con unas grandes alas parecidas a las de los murciélagos. ¡Dragones!

Cerraste los ojos, horrorizado, mientras pasaban frente al sol y se acercaban a ti con increíble rapidez.

Sorprendido, viste que las malignas criaturas se dirigían hacia *ti*. Intentabas mover tus piernas paralizadas cuando el dragón que iba delante abrió sus inmensas mandíbulas y te lanzó una llamarada. Tu corazón se puso a latir muy deprisa y tus piernas cobraron movimiento.

—¡Bernabé, Bernabé! —gritabas, mientras corrías hacia el establo.

Bernabé ya los había visto. Salió corriendo con una horca en la mano.

Los dragones volaban sobre vuestras cabezas. El calor de su aliento lo incendiaba todo: el corral, la valla e, incluso, la hierba del suelo.

Bernabé lanzó la horca y ésta se clavó en el cuello del primer dragón. La criatura chilló y se tambaleó. Parecía que iba a caer, soltó un gruñido de dolor y rabia, y con la horca aún colgando, batió de nuevo sus alas y se alejó hacia las montañas. El otro dragón le siguió. Bernabé y tú os dedicasteis entonces a apagar el fuego. Por fortuna, los daños no fueron demasiado grandes.

Al igual que no hubo aviso del ataque, después tampoco hubo explicación.

Desde entonces ha ocurrido lo mismo prácticamente cada noche. Los dragones llegan y queman establos, campos e incluso casas. Los granjeros han organizado grupos para vigilar durante la noche. Han preparado unas grandes catapultas de madera para alejar a los dragones, pero éstos son cada vez más atrevidos y las piedras de las catapultas ya no los detienen. Muchos granjeros están preocupados por la posibilidad de que los dragones decidan venir todos a la vez.

—Si un día los dragones vienen todos juntos —te dijo un amigo de tu padre hace poco—, no sé qué vamos a hacer. El pueblo quedará completamente arrasado.

Tienes que admitir que te preocupa la misma posibilidad. Y todavía no sabes por qué atacan los dragones. ¿Por qué son tan hostiles?

Entre tanto, la batalla entre los dragones parece a punto de terminar. El rojo ha acorralado al dorado contra una roca y ha atrapado sus hombros con sus monstruosas garras delanteras. Y con las garras de las patas traseras le está dando patadas. El dragón dorado grita de dolor y sus chillidos resuenan contra las rocas y se propagan por todo el cañón.

—Ahora ya falta poco, Toby —susurra Bernabé—. Cuando una de las garras traseras del rojo le alcance en la garganta y le destroce la tráquea, el dorado ya no podrá hacer nada.

Y, sin embargo, el dragón dorado os sorprende. Con un poderoso batir de alas se despega de su adversario. Los dos, de nuevo, vuelven a estar en igualdad de condiciones; se rodean fieramente el uno al otro, tanteando al contrario, como si acabasen de empezar la lucha. El dorado sigue sangrando. Parece seriamente herido.

El rojo se da cuenta de ello. Con un increíble despliegue de energía, en un abrir y cerrar de ojos, da un gran salto. El dorado está vencido. Cae y apenas puede seguir luchando cuando el rojo le clava sus garras en la espalda y sus dientes empiezan a desgarrarle la carne.

Pasan unos cuantos minutos antes de que el rojo se retire. El dorado no se mueve. La única señal de que está vivo es un ligero latido de sus alas.

Durante unos instantes el dragón rojo permanece sobre su víctima, dándote la espalda. Da un picotazo al dorado con su boca de lagarto mientras mantiene atrapado a su enemigo con las garras. Luego, camina unos cuantos pasos sobre sus fuertes piernas y, extendiendo las alas, levanta el vuelo.

Sacas el cuchillo de desescamar de tu cinturón y te abres paso entre las ramas del árbol en dirección al dragón. Nunca has despedazado a un dragón entero, pero imaginas que va a llevarte un buen rato. Deberías empezar ya. Sin embargo, Bernabé te coge por el brazo.

—Todavía no —dice—. Espera a que el dragón haya muerto.

Cuando Bernabé acaba de decir esto, el gran dragón intenta ponerse en pie. Parece un pájaro con las alas rotas. Da unas cuantas embestidas, pero fracasa una y otra vez. No consigue volar. Al final, exhausto, se detiene a descansar con la cabeza apoyada en el suelo del desfiladero.

Un solitario lamento sale de su garganta destrozada. Luego empieza a gritar:

—¡Clito! ¡Regresa! ¡Me las pagarás, Clito, villano!

Observáis asombrados al dragón. Ni siquiera en las leyendas que os han contado hay nada que indique que los dragones puedan hablar.

—¡Clito! —gime de nuevo el dragón—. ¡Canalla! ¡Me las pagarás! ¡Oh, estoy acabado!

La desesperación parece haberse apoderado de él. Súbitamente, sin embargo, recupera las fuerzas. Hace otro intento de ponerse en pie, batiendo con furia las alas y

esforzándose por levantar la cabeza.

Bernabé te arrebató el cuchillo de las manos y, haciéndote a un lado, se acerca al dragón. Esta vez eres tú quien tienes que detenerlo.

—¿Dónde vas?

—A cortar la garganta, para que esto termine de una vez por todas.

—¿Por qué?

—Porque está estropeando todas sus escamas. Si continúa revolcándose de ese modo, va a parecer que alguien las ha golpeado con un martillo. Lo único que voy a hacer es acabar con su agonía.

—¡Pero... pero si habla!

—Ya sé que habla. Estoy tan sorprendido como tú, Toby. ¿Pero qué importa? Sus escamas ya no tendrán ningún valor.

—Es cierto, pero si puede hablar, tal vez pueda decirnos por qué los dragones atacan nuestro pueblo.

—Los dragones atacan porque son malvados y nos odian. Ahora apártate, Toby. Tengo que hacerlo mientras permanezca inmóvil, ahí tumbado.

¿Vas a permitir que Bernabé mate al dragón? ¿O tienes que hablar con la enorme criatura y resolver el misterio de los dragones y de su desprecio por los habitantes del pueblo?

- 1. Si decides dejar que Bernabé mate al dragón, pasa a la página 25.**
- 2. Si quieres intentar hablar con el dragón, pasa a la página 38.**

Miras desde el borde del abismo. Bernabé sigue colgando del extremo de la cuerda. Por suerte ésta se le ha enredado en el brazo y, aunque ha quedado inconsciente a causa de la caída, todavía está vivo, colgando a unos veinte metros del borde del precipicio.

—¡Psst! ¡Toby! —te llama Finn, haciendo señas desde detrás de una roca.

Pero tú sólo puedes pensar en Bernabé. ¡No puedes dejarlo en una circunstancia como ésta! No tienes tiempo de comprobar el lugar donde se sujeta el extremo de la cuerda o si ésta podrá soportar tu peso además del de Bernabé. Aterrorizado, comienzas a descender.

Empiezas a hacerlo muy despacio. La cuerda se tensa hasta el límite, pero aguanta. Abajo, el río emite continuos destellos. De vez en cuando te detienes para mirar a Bernabé, envuelto en la misteriosa luz del río.

«Seguramente es mejor que se haya quedado inconsciente —piensas—. Si estuviese debatiéndose ahí abajo, la cuerda ya se habría roto».

—¡Toby! —Finn te llama desde arriba, pero tú le ignoras. Tienes la mente puesta sólo en una cosa.

Cada vez estás más cerca. Ha llegado el momento de pensar en cómo vas a rescatar a Bernabé. Primero tendrás que hacer que vuelva en sí de algún modo, y esperas que tenga la suficiente fuerza como para subirse a tus hombros. Tú no podrías llevarlo en brazos y subir por la cuerda.

—¡Toby! —grita otra vez Finn.

Ya casi has llegado. Miras hacia abajo y ves que tu hermano está volviendo en sí.

«No te asustes cuando despiertes y veas dónde estás, Bernabé», rezas para tus adentros.

—¡Toby!

Miras hacia arriba, enfadado, preguntándote qué demonios puede querer el pequeño duende. Lo que ves es algo para lo que tus experiencias anteriores no te han preparado.

En pie sobre el borde del abismo se halla la figura humana más grande que has visto jamás. Su cabeza debe medir más de un metro de ancho. No puedes imaginar siquiera qué diámetro tendrá su cintura o cuán largas serán sus piernas; lo cierto es que parece llenar toda la caverna.

Mira hacia abajo con fascinación y en sus ojos se reflejan los destellos del río. De repente ves, con horror, que agarra la cuerda.

Sientes cómo tiembla la frágil sogá y cómo tira de vosotros hacia arriba alejándoos del río. Súbitamente, la cuerda se rompe en algún punto, cerca del borde del abismo, y caéis hacia las destelleantes y arremolinadas aguas del río.

El agua te arrastra a una velocidad mayor de la que nunca has experimentado, más deprisa que el más veloz de los caballos. No puedes pensar en nadar o luchar contra la corriente. Lo único que puedes hacer es esforzarte para mantener la cabeza fuera, mientras vas dando tumbos, agitado por el agua turbulenta que sale de la caverna y te lleva hacia un oscuro arroyo, iluminado sólo por los incesantes destellos del río.

Has perdido de vista a Bernabé, si bien no tenías ninguna esperanza de poder seguirle la pista. Lo único que puedes hacer es rezar para que esté bien.

El río te arrastra durante mucho tiempo, golpeándote y martilleándote con una furia que no parece terminar nunca. Al fin, casi sin que te des cuenta, desemboca en un gran lago subterráneo. A los pocos minutos, te encuentras sobre una playa. Para tu asombro, Bernabé está esperándote.

—¡Toby! —exclama cuando apareces—. ¡Nunca adivinarías dónde estamos!

—¿Cómo has llegado hasta aquí? —le preguntas con incredulidad.

—Debe haberme traído el río. Toby, ¿no notas el calor?

—Sí... hace calor. ¿Qué es?

—¡Dragones, Toby! Dicen que los dragones se refugian en montañas calientes como éstas.

—¿Quieres decir que...?

—¡Sí! ¡Estamos en el Ayrie! ¡Lo hemos conseguido!

Miras a tu alrededor. Es, en verdad, un lugar extraño. En el techo abovedado que cierra el lago, unas luces parpadean como si hubiera alguien a lo lejos con un fuego encendido.

—Ahí arriba hay un túnel, Toby.

—Bien. Vayamos a buscar unos cuantos dragones.

**Pasa a la página 142.**

La entrada de los túneles es una pequeña abertura cuadrada en la ladera de la montaña, apuntalada por unas maderas medio podridas. Elric abre el camino y los demás le seguís.

El interior está húmedo y mohoso. Tus pasos resuenan en el suelo del túnel. Después de andar unos treinta metros ya no se ve la entrada. Sólo tenéis la linterna de Elric para iluminaros a los cuatro.

El aire huele a tierra mojada y se hace difícil respirar. Parece que las paredes te rodeen por doquier, y empiezas a recordar historias que has oído sobre mineros atrapados en cavernas.

—¿Qué posibilidades hay de que se produzca un derrumbamiento? —preguntas a Elric.

—Yo diría que bastantes.

Mueves la mochila que llevas a la espalda. Te resulta incómoda. La garra pesa cada vez más, como si se tratara de una rueda de molino. Empiezas a preguntarte si podrás entregarla algún día.

Las horas pasan. De vez en cuando Elric os dice que paréis a descansar. Te tumbas y tratas de respirar, pero por más fuerte que lo intentes no parece dar resultado. Es como si el aire ya hubiera sido usado.

Elric y Finn no parecen notarlos. Han empezado a discutir entre ellos y lo hacen con una energía extraordinaria.

Al fin la comitiva se detiene bruscamente. En seguida ves cuál es el problema.

El túnel se ha dividido en dos pasadizos, que siguen direcciones opuestas, uno hacia la derecha y otro hacia la izquierda. Elric se detiene en el cruce y se rasca la cabeza.

—¡Éste! —dice, indicando el de la izquierda—. No, tal vez éste —señala a la derecha—. Creo que no puedo acordarme.

—El que estás buscando es el camino de la derecha —dice Finn con firmeza—. El instinto de un duende nunca se equivoca.

—No, estoy seguro de que es el de la izquierda —afirma Elric.

—¡Te digo que es hacia la derecha! —exclama Finn.

«Dentro de unos instantes estarán discutiendo», piensas. Tendrás que acabar con la discusión; pero ¿qué hacer? ¿Hacer caso al duende, que hasta ahora ha sido muy afortunado, aunque no haya podido encontrar el camino que lleva al Gigante de la

Tormenta, o hacer caso al enano, al que no conoces de nada y que tal vez esté perdiendo la memoria?

1. **Si quieres seguir el consejo de Elric y dirigirte a la izquierda, pasa a la página 21.**
2. **Si decides confiar en el instinto de Finn y tomar el otro túnel, pasa a la página 153.**

—He pensado mucho en ello, Bernabé, y creo que debemos permitir que Finn pruebe su conjuro —dices, apartándote de tu hermano.

—No sé por qué permití jamás que me hablastes de este insensato viaje, Toby —dice Bernabé cogiéndote del brazo—. Teníamos que haber regresado al pueblo y avisar a sus habitantes tal como dije la primera vez.

—¡Ajá! —grita Finn acercándose de repente y bailando a vuestro alrededor—. ¡Ya tengo el conjuro, muchachos, ya lo tengo! —os coge de la mano—. ¡Venid, venid, los dragones están esperando!

Te da un empujón y vas a parar junto al libro abierto.

—¡Quédate ahí!

Consulta el libro durante unos instantes, luego da media vuelta para ponerse frente a vosotros y empieza a murmurar. Las palabras no tienen ningún sentido para ti, pero sabes que están pronunciadas en la lengua antigua de la magia. No es que intentes comprenderlas, pero notas que todo el paisaje a tu alrededor está empezando a cambiar.

Las rocas, e incluso las montañas, se vuelven transparentes. Hasta la pequeña figura de Finn, apoyado en las rocas, empieza a disolverse.

—¿Vienes, Finn?

—No, muchacho —dice con tristeza—. No es un conjuro que uno pueda pronunciar y después tomar parte en él. Temo que mi papel en esta aventura ha llegado a su fin.

—¡Pero, Finn! ¡Todavía tenemos que convencer a los dragones! ¡Tu pequeño amigo tiene que ir contigo! ¿Qué vas a hacer sin él?

—¡Finn, tú eres nuestro amuleto de la buena suerte! —grita Bernabé.

—No, chico. Vuestra causa es justa. Esa es toda la suerte que alguien puede necesitar.

—Pero, Finn... —empiezas a suplicar. Sin embargo, desaparece repentinamente. A tu alrededor todo está cambiando. Las luces forman remolinos. La atmósfera se vuelve pesada. Los objetos empiezan a verse a través de la niebla. Vislumbras unas antorchas colocadas sobre unos soportes en la pared de piedra. ¡Los soportes tienen forma de dragón!

«¡Esto debe ser el Ayrie!» piensas.

**Pasa a la página 142.**

Finalmente decides hacer caso del consejo de Elric y sigues el túnel de la izquierda.

El polvo del derrumbamiento se ha extendido rápidamente y ha penetrado incluso en éste túnel. Se mete en los ojos y en la nariz, y dificulta todavía más la respiración. Cada vez tienes más ganas de salir de estos pasajes subterráneos.

Por fin, Elric ordena un descanso cerca de un agujero que lleva a la superficie. Notas la corriente de aire fresco que se cuele por el agujero y decides encaramarte para ver adonde lleva.

En seguida descubres que en el agujero hay una escalera que hace más fácil la ascensión. A medida que vas subiendo, el aire se vuelve más fresco y respirable. Muy pronto vislumbras unas estrellas sobre tu cabeza.

Al llegar a la abertura, te asomas y miras a tu alrededor con prudencia. Las oscuras sombras de las montañas recortadas contra el cielo te resultan desconocidas por completo.

Estás en una depresión, rodeado de montañas por todos lados. Te arrastras fuera de la abertura y respiras hondo. El aire es fresco y agradable, mucho mejor que en el túnel, pero tiene un olor especial. Es difícil decir qué es; parece un olor animal, pero no lo es exactamente.

Te estás preguntando acerca de ello cuando ves, a la luz de la luna, algo que te hace detener en seco. Es un objeto esférico, de tu misma altura. Si no fuera por su tamaño, parecería un huevo de gallina.

Te aproximas a él y lo examinas. Parece lleno.



«Si esto es un huevo —te preguntas—, ¿qué tamaño tendrá el animal que lo puso?».

No puedes acabar tus reflexiones. Un fuerte ruido de golpes que proviene del aire llega a tus oídos, transmitido por el viento de modo impresionante. En el cielo aparece el pájaro más grande que has visto nunca. ¡Sólo sus alas son más grandes que la plaza de cualquier pueblo!

Te apresuras hacia la abertura del túnel, pero es demasiado tarde. La criatura ya te ha visto. Con un fuerte chillido desparrama los guijarros que hay a tus pies, y desciende en picado con las garras extendidas, dispuesto a aprehenderte.

Te diriges al agujero y te metes justo a tiempo. Las inmensas y monstruosas garras del pájaro golpean el suelo con un fuerte ¡TAC! La criatura suelta un grito de frustración que hace temblar la montaña entera.

Bajas por la escalera lo más rápido que te permiten los brazos y las piernas. El corazón te late a un ritmo desenfrenado.

Cuando has descendido una distancia prudencial, te detienes para recobrar el aliento. Todavía puedes oír los chillidos y el batir de alas sobre tu cabeza.

«Ya está bien de exploración —piensas—. La próxima vez permaneceré unido al grupo».

Sigues descendiendo, con muchas ganas de reunirte con tus amigos, y de repente descubres algo que no habías visto antes. La abertura se divide en dos túneles idénticos, que se pierden en la oscuridad, uno hacia la derecha y el otro hacia la izquierda. Ambos tienen escaleras. Intentas pensar, pero no puedes recordar por qué camino has venido.

Haces un alto en la escalera sintiendo el terrible peso de la indecisión. ¿Cuál debes tomar, el de la derecha o el de la izquierda? No hay nada que te oriente. Parece una elección totalmente arbitraria.

- 1. Si tomas el de la derecha, pasa a la página 138.**
- 2. Si tomas el de la izquierda, pasa a la página 128.**

Observas durante largo rato a la inmensa criatura que lucha contra la muerte. Tú amas a los animales y, por norma general, siempre intentas protegerlos. Pero éste es un enemigo. Ha quemado las casas y las cosechas de tus vecinos del pueblo, casas de gente que tú conocías. Amigos tuyos han resultado heridos y se han perdido muchas horas de trabajo.

«Además —piensas—, si hablo con el dragón, no hay garantías de que se muestre amistoso o de que me diga la verdad».

—De acuerdo, Bernabé —dices en voz baja—. ¡Mátalo!

Bernabé espera hasta que el dragón se queda inmóvil y entonces salta sobre su tórax. Las escamas son resbaladizas, pero se las arregla para encontrar un punto de apoyo justo bajo la mandíbula de la bestia. Su garganta late, mientras hace esfuerzos por respirar. En ese punto la piel de los dragones es más delgada y, por lo tanto, más vulnerable. El cuchillo de Bernabé brilla en el aire.

En el último instante desvías la mirada. No puedes aguantarlo. Cuando vuelves a mirar, la sangre del dragón brota de una nueva herida en su cuello.

Lo que el dragón rojo dejó sin hacer, tu hermano lo ha hecho en menos de un segundo. El inmenso cuerpo de la bestia se agita con violencia. Luego se cae hacia atrás y permanece inmóvil.

Bernabé salta con agilidad hacia una roca cercana.

—Ahí tienes al dragón, Toby —dice con una mueca—. Es todo para ti, listo para ser despellejado.

Contemplas el inmenso cadáver y no puedes evitar sentir algo de pena.

«Imagínate —piensas—. Un dragón parlante. ¡Qué pena que hayamos tenido que matarlo! ¡Cuántos secretos podía habernos contado!».

—No perdamos tiempo —dice Bernabé señalando el cuchillo—. Es mejor que empecemos. Hay trabajo para todo el día.

Él sol avanza con rapidez. Cuando habéis quitado las primeras escamas, las habéis limpiado y empaquetado, es una ardiente bola roja sobre poniente.

Bernabé examina el paquete para ver si las escamas están bien seguras. Luego os encamináis hacia la casa.

El largo camino parece hoy aún más largo.

«Debe de ser porque tengo los músculos muy cansados», piensas. Cuando llegas al pueblo, ya es noche cerrada.

En vuestra pequeña cabaña de una sola habitación tu padre os espera sentado junto al fuego.

—¿Dónde os habéis metido? —pregunta cuando entráis. Está enfermo desde que llegasteis a este pueblo de montaña, y esta noche parece más pálido que nunca.

—Buscando escamas de dragón —respondes.

—Y ha sido un buen día —grita Bernabé, que entra detrás de ti.

Se saca la mochila de la espalda, la abre y, excitado, esparce las brillantes escamas del dragón sobre la mesa.

—Hemos encontrado un dragón, padre. Un dragón entero. Había más escamas, éstas son sólo las mejores. Esto engrosará un poco el miserable estipendio que recibimos del rey, ¿no crees, padre?

—Claro que sí —dice respirando con dificultad y mirando el tesoro esparcido sobre la tosca madera. Pasa su delgada y pálida mano sobre las resplandecientes placas y sus ojos enfermos brillan ligeramente—. Claro que sí —repite—. Venid los dos, sentaos y comed un poco de estofado.

Te pasas la cena oyendo cómo Bernabé y tu padre hablan acerca de esta nueva fuente de ingresos. No participas en la discusión. Cada vez te parece más difícil entusiasmartte por las escamas.

Bernabé decide no comentar la historia del dragón parlante y a ti te parece bien que no lo haga. No haría ningún bien, supones, y además mucha gente no lo creería. Te invade un presentimiento, una amenazante sensación de intranquilidad que no desaparece.

Esa noche te vas a dormir muy meditabundo. Te tumbas en la cama junto a tu hermano y te quedas pensando durante mucho rato.

Cuando consigues dormirte, las primeras luces asoman por el horizonte. Parece que sólo has dormido unos minutos cuando notas en el hombro la mano de Bernabé zarandeándote.

—¡Toby! ¡Despierta! ¡Mira!

Bernabé abre la puerta que da al patio y a las montañas que hay detrás de él. Con los ojos medio cerrados intentas mirar en la dirección que te señala.

Los ves. Son como manchas recortadas contra el rojo horizonte, pero no puedes confundirte; por su forma y por el peculiar movimiento de las alas te das cuenta de que son dragones, ¡cientos de ellos que se encaminan hacia el pueblo!

—¡Tenemos que avisar a alguien! —grita Bernabé saltando por encima de la cama.

Desaparece escaleras abajo, pero tú, en cambio, sigues junto a la ventana, contemplando los amenazantes aleteos que se acercan al pueblo.

«Son demasiados —piensas—. Ni todas las catapultas del reino juntas podrían detenerlos».

De improvviso una idea te cruza por la mente. El dragón dorado debía saber que iba a ocurrir esto. No es más que una sospecha, pero presientes que es verdad. ¡Si lo

hubieras escuchado, habrías podido prevenir el ataque! Si te hubieras parado a escucharlo...

FIN

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

—No creo que ni Bernabé ni yo queramos convertimos en fantasmas, Finn —dices.

—No confías en mi magia, ¿eh? Pues bien, me enfrentaré con ellos yo solo. ¡Observa de lo que es capaz el viejo Finn!

Con una mirada decidida, el duende salta de la roca e ilumina el suelo. Después te da la espalda y empieza a murmurar en un lenguaje parecido a una serie de gruñidos animales. ¡De repente desaparece ante tus ojos!

—¿Qué te ha parecido eso, Toby? —pregunta Bernabé con los ojos como platos.

—Vamos a ver qué pasa ahora.

Al cabo de un instante, junto a la puerta del hechicero aparece una nueva figura entre el enjambre de fantasmas. A pesar de su cuerpo traslúcido, reconoces a Finn. Es igual que un fantasma, pero su tamaño es tres o cuatro veces mayor que el que tiene normalmente.

Con un potente rugido, Finn se precipita contra los fantasmas. Estos, aullando y chillando, se refugian en la esquina opuesta de la antecámara.

—No está mal —dices sonriendo. Bernabé asiente moviendo la cabeza.

Pero los fantasmas no están vencidos. Con toda rapidez se reagrupan y cargan contra Finn desde todas partes. Cuando lo golpean, los colores de la luminosa figura de tu compañero duende se disuelven y se vuelven oscuros y sombríos.

—No me gusta el aspecto que tiene esto —dices.

—A mí tampoco —contesta Bernabé—. ¿Crees que el pequeñajo está herido?

Antes de que puedas responder, la fantasmal figura de Finn desaparece súbitamente. Unos segundos más tarde aparece de nuevo. Ahora parece más apagado y desvanecido. Además se mueve mucho más despacio.

—Esto no marcha bien —dices—. Deberíamos hacer algo.

—¿Y qué podemos hacer? —pregunta Bernabé.

Te das cuenta de que Bernabé tiene razón. Lo único que puedes hacer es observar y sentirte terriblemente frustrado.

Los fantasmas saltan sobre la debilitada figura de Finn como hormigas sobre un terrón de azúcar. La figura del duende queda cubierta por ellos. De repente Finn surge entre la multitud de formas traslúcidas. Ahora parece más fuerte. Supones que está recuperando su poder.

Finn carga contra los fantasmas en medio de un coro de lamentos y sollozos. Sigue cargando contra ellos, hasta que, lentamente, las figuras empiezan a desvanecerse una tras otra. Al final los fantasmas desaparecen por completo.

Cuando Finn vuelve a tomar su forma sólida, lo encuentras tumbado en el suelo; su cara está muy pálida. Te apresuras a ayudarlo y él levanta sus pequeñas manos hacia ti.

—No tenías que haberlo hecho, Finn —tartamudeas.

—Toby tiene razón —dice Bernabé acercándose.

—No me vangáis con monsergas —contesta vuestro pequeño compañero—. Ahora debéis continuar. Debéis visitar al Viejo de la Montaña, aunque no creo que os parezca un tipo simpático.

—No podemos dejar a Finn aquí —dice Bernabé mirándote con cara preocupada.

—Nos lo llevaremos. Entre los dos podremos llevarlo a cuestas.

—¡No! —dice Finn con énfasis—. No permitiría que ningún hechicero me viera en estas circunstancias. ¡Dejadme! Dadme una linterna y cuando esté bien ya os alcanzaré.

Te resistes a soportar la idea de dejar a Finn, pero si no quiere que le llevéis a cuestas, la única alternativa es esperar a que se recupere. La espera sólo va a costarte tiempo, y tiempo es precisamente algo de lo que careces.

«¿Qué debo hacer?» te preguntas.

- 1. Si decides dejar a Finn, pasa a la página 35.**
- 2. Si decides esperar hasta que el pequeño duende se recupere, pasa a la página 146.**

—Seguiremos el camino de las luces —afirmas mirando fijamente a Elric.

—Entonces yo no iré —anuncia el viejo enano.

—¿Estás seguro? —pregunta Bernabé.

—Sí, estoy seguro —afirma el enano con firmeza—. No necesitáis un guía y además tampoco seguís mis consejos. Además, estar en esta vieja mina me trae a la cabeza multitud de viejos recuerdos.

—Yo también regresaré —dice Finn.

—¿Tú también? —dices sorprendido—. Pensaba que estarías en el asunto hasta el final. La Gran Aventura, lo llamaste tú. ¿No es para eso para lo que viven los duendes?

—Sí, pero he llegado con vosotros hasta aquí y ahora ya no me necesitáis. Ahora convencer a los dragones es cosa vuestra. Esa es una cuestión de política. Lo mío son la magia y las fanfarronadas.

—¿Y qué haremos sin ti? —pregunta Bernabé apenado—. Tú eres nuestro amuleto de la buena suerte.

—Gracias, muchacho. Pero tienes razón con respecto a ese ataque. Sería vergonzoso que no pudiera ser evitado. Tu causa es justa, y cuando se lucha por una causa justa, soplan vientos mejores que los que ningún duende pueda ofrecerte.

—¿Estás seguro de que no vienes? —preguntas extendiendo la mano para alcanzar la de Finn.

—Sí, muchacho. El Ayrie está justo al otro lado de este túnel. No puedes equivocarte.

—¿Cómo estás tan seguro?

—Por el calor, muchacho. ¿No lo notas? A los dragones les gusta mucho. De hecho, es lo que siempre buscan. Si se puede llegar por un subterráneo al Ayrie, ése tiene que ser el camino. Pero no le digáis nada al viejo enano —añade en un susurro—. Dejémosle creer que ha sido cuestión de «instinto».

—Te voy a echar de menos, Finn —dices sinceramente.

—Eso seguro. Soy muy difícil de sustituir. Pero ahora ya basta de cháchara. Tenéis una misión urgente que llevar a cabo. ¡Será mejor enfrentarse a ella!

Bernabé y tú escaláis por la abertura y empezáis a andar hacia las luces. La última vez que ves a Finn, éste se aleja junto a Elric en dirección opuesta, y charlan entusiasmados.

«Finn tenía razón en lo del calor —piensas al entrar en el nuevo túnel—. Es asfixiante». Sin embargo, al cabo de poco te encuentras en una inmensa sala con antorchas en las paredes. Las antorchas están sujetas a la pared por unas piezas de hierro en forma de dragón. Sabes que por fin estás en el Ayrie.

**Pasa a la página 142.**

—Agradecemos tu ofrecimiento —dices al viejo enano—, pero creo que debemos regresar por el mismo camino por el que vinimos. Sigo pensando que el Viejo de la Montaña es la mejor posibilidad para llegar al Ayrie a tiempo. Es allí hacia donde íbamos antes de que Finn perdiese la orientación.

—Como quieras —dice Elric haciendo una simpática reverencia—. Os deseo suerte. No quiero ver estos cielos llenos con el humo de los fuegos de la guerra.

—¿Conque desorientado? —dice Finn farfullando, cuando ya estáis de nuevo en el camino—. ¿Cómo puedes decir que me he perdido? Fuisteis vosotros dos los que me engañasteis para que me lanzase a esta desatinada empresa.

—La idea de acompañarnos fue tuya.

—Y también fue idea tuya ir a ver al Gigante de la Tormenta, pero te perdiste —añade Bernabé.

—¡Basta! —exclama Finn contrayendo el rostro, disgustado.

—Finn, tenemos que llegar al Ayrie. Las vidas de nuestros amigos y de sus familiares dependen de ello.

—¡No me tratéis como a un niño! Lo comprendo, prometí que os ayudaría y voy a ayudaros. Y lo necesitáis. De otro modo, no podríais llegar a conocer al Viejo de la Montaña.

—Entonces, date prisa. Cuando llegemos allí, ya habrá anochecido.

**Pasa a la página 93.**

Te exprimes el cerebro intentando decidirte. Al fin, y lamentándolo, le dices a Bernabé:

—Hemos de dejar a Finn. No podemos esperar a que se recupere.

—Por fin has dicho una cosa sensata, muchacho —dice inesperadamente el pequeño duende—. Tenéis que pensar en vuestra misión. Yo me pondré bien, no te preocupes.

—¿Estás seguro de que ésta es la decisión adecuada, Toby? —pregunta Bernabé—. ¡Me parece terrible!

—Esta es una situación terrible. El pueblo está en juego. Ven, dame tu mochila.

Llenas la mochila con un abrigo que llevabas de más por si tenías frío mientras buscabas escamas. Luego la colocas con cuidado bajo la cabeza de Finn. Te aseguras de dejarlo lo más cómodo posible y te despides de él. Bernabé y tú os vais a casa del Viejo de la Montaña y llamáis muy fuerte a la puerta.

El Viejo de la Montaña aparece en la puerta. Su aspecto es tan terrorífico y antipático como imaginabas. Escucha vuestra historia sin inmutarse, y luego, sin pronunciar una palabra, os conduce al interior de la casa.

«Aquí hay algo que va mal —piensas—. Es todo demasiado fácil».

—Presentía que vendrías a visitarme —dice el viejo brujo—. Pensaba que traeríais protección mágica, pero veo que habéis venido solos.

Abre otra puerta y, ante vuestro asombro, aparece una gigantesca figura. Es un dragón: Clito, el que mató al dragón dorado.

—Sí, son estos dos —dice Clito—. Quiero que mueran.

—No seamos innecesariamente bruscos —dice el Viejo—. Recuerda que he prometido ser neutral en este asunto. Con un conjuro bastará.



Agita las manos y tú te asustas, como si te hubieras despertado en mitad de un sueño. Estás en casa, durmiendo en el pajar junto a Bernabé. El dragón rojo, el viejo hechicero y tu intento de frenar el ataque de los dragones, todo, te parece un sueño.

Es extraño, aunque en cierto modo es un alivio. Saltas de la cama y te parece que te han quitado un gran peso de encima.

Te apresuras a abrir la ventana lleno de alegría. Acaba de amanecer y el sol es una corona dorada sobre el horizonte.

De repente, interponiéndose ante el sol, ves unas sombras que vuelan hacia ti. ¡Son dragones! Te quedas helado del susto.

¡Después de todo, no era un sueño! Los dragones se acercan de verdad. Todo lo que tuvo que hacer el Viejo fue proferir un conjuro y se terminaron tus esperanzas de paz.

Corres desesperadamente hacia la cama.

—¡Bernabé! ¡Bernabé! ¡Despierta! ¡Tenemos que avisar a los del pueblo! — gritas, aunque sabes que es demasiado tarde.

FIN

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

—Por favor, Bernabé. Déjame que le hable. Sólo un minuto —suplicas—. Tal vez consiga descubrir algo.

Bernabé meneaba la cabeza, pero luego cambia de parecer.

—De acuerdo, pero date prisa. Quiero que las escamas estén en buen estado.

Dejas atrás a tu hermano y, saltando de una piedra a otra, atraviesas el rocoso terreno hasta llegar junto a la cabeza del dragón.

La inmensa criatura yace completamente inmóvil. Sus ojos están cerrados. Su pecho aún palpita y de la profunda herida de su garganta sale sangre, un delgado hilo que brilla sobre las magníficas escamas de su pecho.

—Ho-hola —dices tanteando. No tienes ni idea de cómo hay que dirigirse a un dragón.

De repente abre uno de sus grandes párpados e intenta levantar la cabeza para verte mejor. Echarías a correr, pero te quedas quieto.

—Es-estábamos cerca —dices tartamudeando—. He-hemos visto lo que ha pasado.

El dragón suspira y luego su cabeza cae hacia atrás.

—¿Señor? ¿Señor dragón? Mi hermano y yo...

Antes de que puedas terminar, una oleada de violenta tos sacude al dragón. Esperas que acabe de toser; de repente, de su garganta surgen con esfuerzo unas palabras de tono muy agudo.

—¡Regresa con tu gente! ¡Avísalos de que todos morirán!

—No-no lo entiendo. ¿De qué estás hablando? ¿Por qué van a morir?

—Mañana... al amanecer —dice el dragón con voz ahogada—. ¡Cientos de dragones atacarán tu pueblo! Lo dejarán totalmente arrasado.

—Un momento, dragón —dice Bernabé. Escuchabas al dragón tan atentamente que ni siquiera has notado que tu hermano se acercaba—. Si crees que nos rendiremos sin luchar, estás completamente equivocado. Tenemos preparadas nuestras catapultas y nos defenderemos hasta el último hombre. ¿No es así Toby?

—¡Valientes palabras! Si lucháis, perderéis —dice el dragón con voz entrecortada—. Son demasiados. ¡El poblado será barrido!

—Pero ¿por qué? —preguntas—. ¿Por qué nos atacan los dragones? No les hemos hecho nada.

—Vuestro poblado es fronterizo, ¿no es cierto? Sois colonos pagados por el rey para colonizar el territorio.

—No hay nada malo en ser pagados para colonizar una nueva tierra —afirma Bernabé—. Siempre se ha hecho. ¿Quién, si no, vendría a empezar de cero sin ningún tipo de recursos en esta zona?

—¿Te has parado a pensar que tal vez toda la tierra no pueda ser ocupada?

—¿La ha reivindicado alguien antes que nosotros? —preguntas.

—¡Reivindicado! —exclama el dragón alzando la cabeza—. ¡La han reivindicado mil clanes de dragones! ¿No habéis visto las extrañas cavidades de roca caliza empotradas en el suelo de la zona?

Ahora que el dragón lo menciona, lo recuerdas. Debajo del suelo había unas extrañas rocas planas. Te costó mucho esfuerzo sacarlas, cuando tu padre estaba arando. Recuerdas que te preguntaste cómo habrían llegado hasta allí.

—¿Para qué sirven esas rocas?

—Son nidos de dragón. Una vez cada cien años, cuando llega la época nupcial, las hembras van a la llanura que se encuentra junto al río Ailwhar, entre dos montañas, para incubar y criar a los pequeños.

—¡Pero, ahí es donde está nuestro poblado, junto al río Ailwhar! —grita Bernabé.

—¡Entonces es por eso por lo que atacáis! —exclamas tú.

—No importa —dice Bernabé. Ahora tenemos ahí nuestras casas y nuestros campos sembrados. ¡No nos moveremos!

El dragón suspira y baja la cabeza. Obviamente la conversación está terminando. Pasan unos segundos hasta que vuelve a levantarla.

—No lo entiendes —dice en voz baja—. Acabamos de ver a tu rey. Hemos llegado a un acuerdo. Trasladará esta colonia a cambio de... ciertas consideraciones.

—¿Qué consideraciones? —exige Bernabé—. El rey Olaf es un buen rey. No nos echara ahora que hemos sembrado los campos.

—Le hemos prometido las cáscaras de los huevos de los dragones.

Recuerdas haber oído hablar de las cascarras de estos animales. Dicen que son mágicas. Pulverizadas y tomadas en infusión curan todas las enfermedades. Algunos dicen que incluso pueden hacer que un viejo se vuelva joven.

—No —dice Bernabé frunciendo el ceño—. El rey no faltaría a su palabra. Ni siquiera por los huevos de dragón. Somos súbditos leales.

—A los granjeros se les pagará cinco veces lo que valgan sus tierras. El rey ha promulgado esa ley.

¡Cinco veces su valor! —gritas, agarrando el brazo de Bernabé—. ¡Bernabé!, ¿has oído? ¡Seremos ricos!

Pero tendremos que irnos —dice Bernabé apartando el brazo.

—¿Y qué? Empezaremos de nuevo. Compraremos una tierra en algún sitio cerca de Tumin. Además, el suelo allí es mejor.

—Tal vez —dice Bernabé—. Pero quizás esto sólo sea un engaño de los dragones.

—¡No es ningún engaño! —grita el dragón, y luego se pone a toser incontroladamente. Cuando al fin termina, todo su cuerpo tiembla. Te das cuenta de que sus fosas nasales se ha empezado a formar un fino polvo blanco.

—¡Debes creerme, lo que te digo es verdad! Pero debo llegar a casa, debo detenerles.

No tienes ninguna duda de que el dragón se está muriendo. Las lágrimas te inundan los ojos.

—¿Y si no puedes llegar a casa? —preguntas amablemente.

—¡Debo detener al dragón rojo, porque, si no, atacará!

—¿El dragón rojo? ¿El que te ha atacado?

—Sí, se llama Clito, y quiere ponerse el manto de líder.

—¿Y él dirigirá el ataque?

—Sí. Él sabía que iba a entrevistarme con el rey. Me esperó para tenderme una emboscada. Ahora nadie se enterará del acuerdo hasta que sea demasiado tarde.

—Tenemos que hacer algo —dices volviéndote hacia tu hermano—. No podemos dejar que el dragón muera de esta manera.

Bernabé menea la cabeza, y luego se encoge de hombros.

El dragón sufre otro ataque de tos, seguida de unos silbidos producidos en su intento por respirar. Ese sonido te rompe el corazón.

—Me temo que estás en las últimas —dices suavemente—. No creo que puedas volver a tu casa.

—Entonces estoy perdido. Y vosotros también.

Tu mente se llena de angustia. Sientes que hay que hacer algo, y sólo está en tus manos y en las de tu hermano.

—¿Y si vamos nosotros en tu lugar a ver a los demás dragones y les contamos lo que ha ocurrido? ¿Nos creerían?

—¡Toby! —exclama Bernabé sorprendido.

Piensas que Bernabé tiene razón en preocuparse, pues tus palabras te han sorprendido incluso a ti mismo.

—Es posible —jadea el dragón—. Pero necesitaréis una señal. Coged el anillo de mi garra. Es el anillo del rey Olaf. Me lo dio como símbolo de nuestra nueva amistad.

Miras la garra izquierda del dragón, que cuelga lánguidamente sobre su pecho.

—No veo ningún anillo —protestas.

—¡Entonces el odioso Clito me lo ha robado! Tenéis que cortarme la garra. La garra es el símbolo más alto de confianza y estima entre los dragones. No os preocupéis. Es doloroso, pero a los dragones nos vuelve a crecer. Aún puedo soportar un poco más de dolor.

Coges el cuchillo de desescamar de Bernabé y te diriges hacia la garra, pero tu hermano te detiene.

—¿Qué haces? —grita enfadado—. ¿Crees que vamos a ir al encuentro de esos dragones a poner paz?

—No tendremos que hacerlo. La paz ha sido ya acordada. Sólo tenemos que conseguir que nos crean.

—Pero no puedes... ¡Espera un momento! —dice, volviéndose nervioso hacia el dragón—. ¿Dónde tenemos que ir para impedir el ataque?

—Al Ayrie, en el Ojo del Dragón.

—¿El Ayrie? ¿Dónde está eso?

—Al otro lado de las montañas.

—¡Ahí! ¿Lo has oído, Toby? ¡Al otro lado de las montañas! Tenemos que llegar al amanecer. ¿Verdad, dragón? ¿Mañana al amanecer?

—Sí. Al amanecer.

—Bueno, eso lo arregla todo, ¿no? No podemos llegar allí al amanecer. Está demasiado lejos, ¿no, Toby?

Bernabé está frenético. A medida que va hablando, su cabeza va del dragón a ti sin parar.

—Bernabé —dices con gravedad—, ¡tenemos que intentarlo!

—¡Por favor! —añade el dragón—. ¡Debéis intentarlo! Buscad a un amigo mío, un dragón llamado Helio. Conoce bien al dragón rojo. Decidle que os manda Bosphorus. Sabrá que estáis diciendo la verdad.

Bernabé va a decir algo, pero es interrumpido por un ataque de tos del dragón. El áspero ruido se prolonga casi un minuto. Sabes a ciencia cierta que el inmenso animal está a punto de morir. Luego la tos se detiene, y se oye un horrible rugido regurgitante.

—¡Ya está! —dice Bernabé con expresión asustada—. ¡Ha muerto!

Se agarra al brillante flanco del animal y empieza a trepar por él, con el cuchillo de descamar en la mano. Pero el dragón aún está vivo. Su enorme cabeza de serpiente se dobla de repente y Bernabé sale despedido.

—Si todo lo demás fracasa, quema la garra —murmura. Y luego su cabeza cae hacia atrás y su pecho deja de palpar.

—¿De qué hablaba? —pregunta Bernabé visiblemente agitado.

Te encoges de hombros. Te resulta difícil hablar. Sólo has conocido a esa criatura un tiempo muy breve, pero en el dragón había nobleza. Se te forma un nudo en la garganta. Tragas saliva con fuerza, esperando que Bernabé no lo note, pero Bernabé lo nota todo.

—¿Qué te pasa? —pregunta enfadado—. Es sólo un dragón.

—¡Pero nos ha hablado! —le gritas, perdiendo los nervios—. ¡Creía en la paz! ¡Dio su vida por ella!

—De acuerdo —dice Bernabé cambiando de tono—. ¿Y qué? No ha conseguido nada. El ataque se producirá mañana y, mientras, estas escamas se pudrirán aquí, bajo el sol.

—¿Cómo puedes pensar en escamas en un momento como éste? —le arrebatas el cuchillo y empiezas a encaramarte por el pecho del dragón, en dirección a la garra.

—¿Vas a ir? —pregunta acusadoramente Bernabé detrás de ti.

—Tengo que ir.

—Entonces yo también tengo que ir. No puedo dejarte solo.

En realidad era lo que estabas esperando que dijese. Tu hermano puede ser a veces muy pesado, pero en momentos difíciles es un amigo útil, que vale la pena tener cerca, a pesar de que a veces sea un poco mandón. Y va a ser un largo y difícil camino, cruzando las montañas hacia el Ayrie.

—¡Muy bien! —dices—. Iremos juntos.

—Antes de que empecemos, déjame insistir en algo. Si queremos tener alguna esperanza de llegar al otro lado de las montañas al amanecer, hemos de partir ahora mismo. Eso significa que no tendremos tiempo de volver al pueblo para avisar del ataque. El poblado será destruido y todo el mundo morirá. Piensa en eso.

Te detienes, medio encaramado sobre el dragón, y recapacitas sobre lo que tu hermano te ha dicho. Te ha llegado directo al corazón.

Te das cuenta de que tiene razón. Sólo existen dos posibilidades. O regresáis y prevenís a los habitantes o lo arriesgáis todo en un largo viaje por las montañas, con la esperanza de llegar al Ayrie a tiempo. Sobre tus espaldas ha caído un gran peso. Las vidas de cientos de hombres, mujeres y niños están en peligro. ¿Qué debes hacer?

- 1. Si quieres intentar llegar al Ayrie antes del amanecer, pasa a la página 58.**
- 2. Si decides regresar para avisar a los colonos, pasa a la página 103.**

Los fantasmas se balancean como capas de luz transparentes, brillando de un modo misterioso. ¡Es el espectáculo más horrible y maligno que has visto en tu vida!

—¡Muy bien, Finn! —dices dirigiéndote al duende—. ¿Qué vamos a hacer para burlar su vigilancia?

—Has preguntado a la persona adecuada, muchacho. Los fantasmas son mi especialidad. Y son también más peligrosos que una cueva llena de brujas emisarias de la muerte. Los fantasmas pueden hacer envejecer a un muchacho de diez años como tú, sólo con ponerle la mano encima. ¡Vaya si pueden! O matarte, depende de lo que les apetezca. Sólo se los puede vencer con magia o con armas de plata. Pero no es vencerlo lo que nos preocupa, ¿verdad? Bastará poder pasar entre ellos, y eso se puede conseguir de dos modos. Primero, puedo poner en práctica un poco de mi magia y convertirlos a ti y a tu hermano en una especie de fantasmas. Entonces podríais deslizarse entre ellos; los fantasmas no son demasiado listos. Segundo, puedo enfrentarme a ellos, venceré. Al menos, hasta ahora siempre he vencido. Pero eso me debilita, agota mis energías. No es fácil enfrentarse con un fantasma en su propio terreno, y yo ya no me siento tan joven, me guste o no.

Las palabras de Finn te preocupan. No te gusta ninguna de las dos opciones que ha sugerido. Y, sin embargo, la noche avanza y el alba está cada vez más próxima. Tienes que decidir algo. Te llevas a Bernabé aparte.

—¿Tú qué crees? —le susurras—. ¿Confiamos en él y que nos convierta en fantasmas, o dejamos que se enfrente a ellos, aun corriendo el riesgo de que no sobreviva? No hay mucho donde elegir, ¿no?

—No me gusta la idea de verme convertido en fantasma, Toby. Me preocupa no poder recuperar nunca más mi forma normal.

A ti se te ha ocurrido lo mismo. Te preguntas si no sería mejor abandonar de inmediato estas dos posibilidades, pero el Viejo de la Montaña es la mejor opción para llegar al Ayrie a tiempo.

¿Qué debes hacer?

- 1. Si decides dejarte convertir por Finn en un fantasma, junto con tu hermano, pasa a la página 110.**
- 2. Si decides pedir a Finn que se enfrente con los fantasmas, pasa a la página 29.**



Te inclinas y palpas el oro con los dedos. Es una gran suma de dinero, suficiente para comprar varios poblados nuevos.

—De acuerdo —dices—. Pero alguien debe volver para avisar a los colonos del ataque.

—¡Yo iré! —dice Bernabé dando un salto.

—Bien. Entonces Elric, Finn y yo nos quedaremos aquí, vigilando el tesoro.

—¡Una idea excelente! —vitorrea Finn.

Bernabé se aleja a toda prisa por el túnel y te deja con Elric y Finn, que parecen haber resuelto sus diferencias. Se sientan y se ponen a charlar, mientras reflexionas acerca del montón de oro.

«Tal vez esto sea lo mejor —piensas—. Si es listo, Bernabé no dirá nada en el pueblo acerca del ataque de los dragones. Hablará sólo del oro. Todos vendrán a verlo, y cuando regresen y encuentren sus casas destruidas, tendrán el oro para volver a construirlas. Es duro ser deshonesto con la gente, pero a veces es por su propio bien. Y además —piensas, cogiendo un puñado de monedas de oro y mirando cómo brillan bajo la lámpara—, ¡seremos ricos!».

FIN

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

—¡Pssst! ¡Bernabé! Vamos a elegir el Fuego Eterno, sea lo que sea...

—¿Por qué, cielos? —pregunta Bernabé pensando que has perdido la razón.

—Si Clito nos acusa de ser espías, nadie creará nunca nuestra historia. Podría decir que matamos a Bosphorus y le quitamos la garra. Pero si elegimos el Fuego Eterno, tal vez aún podamos escapar.

—¿Me pides que dé mi vida por el poblado? —dice Bernabé meneando la cabeza.

—¡Basta de susurros! —ordena Clito—. ¿Cuál es vuestra decisión?

—Elegimos el Fuego —dices.

Clito ríe maliciosamente.

—¡Muy bien! ¡Al Fuego Eterno!

Inmediatamente Clito reúne a los guardias, que os despojan de todo, excepto de los pantalones. Luego os atan las manos y os conducen por un túnel hacia la zona más baja del Ayrie. Allí os cuelgan de unos grilletes y os dejan suspendidos sobre el fuego que hay en el suelo. El fuego parece provenir de rocas fundidas y brilla vivamente.

—Este es el Fuego Eterno de la Montaña de la Cabeza del Dragón —dice Clito riendo abiertamente—. Por supuesto, os podría asar a los dos con mi respiración en un instante, pero, según cómo se mire, esto me parece mucho más adecuado. Y ahora, si me excusáis, tengo una reunión urgente del Consejo.

Clito sale bruscamente. Los guardias lo siguen, dejándoos solos a ti y a Bernabé.

—¿Por qué demonios le dijiste que queríamos que nos asara? —chilla Bernabé.



El fuego te empieza a escocer en la espalda. Puedes notar cómo empiezan a formarse ampollas.

—Déjame pensar. ¡Tiene que haber alguna salida!

Las ataduras parecen de cuero. Cuanto más te debates más apretadas parecen estar. Hay pocas posibilidades de que puedas aflojarlas. Te das cuenta de que tienes que encontrar alguna solución, y cuanto antes. El calor del fuego se está volviendo insoportable.

Te llama la atención un repentino golpe en la puerta. Miras y apenas puedes dar crédito a tus ojos. Por su abertura se desliza un ejército de ratas, cientos de ellas, tropezando unas con otras en su apresuramiento.

—Y ahora ¿qué? —grita Bernabé.

Para tu asombro, las ratas no muestran ningún interés por ti. Se encaraman por el grillete, se dirigen a las ataduras que te sujetan y empiezan a roerlas con muchas ganas.

En un abrir y cerrar de ojos estáis libres. Todavía puedes notar el olor de tu carne chamuscada.

—¡Qué poco nos ha faltado! —dice Bernabé frotándose las muñecas—. Me pregunto de dónde habrán salido todas estas ratas.

—No... no sé —dices, aún incrédulo—. Pero sé una cosa. Tenemos que salir de aquí.

Descartas la idea de usar la puerta. Tal vez esté vigilada. Entonces adviertes un respiradero que parece llevar a un nivel inferior. El aire del respiradero es sofocante. Finalmente, llegas a una pequeña abertura, que conduce a una cueva subterránea, reluciente a causa del brillo de la lava fundida.

—Está claro por qué el Ayrie es tan caliente —exclamas—. ¡La Montaña de la Cabeza del Dragón es un volcán!

—¿Quieres decir una de esas montañas que explotan?

No le respondes. Oyes un rumor de agua en algún lugar cercano.

—¿Y sabes por qué explotan los volcanes, hermano? —preguntas mientras te deslizas fuera del respiradero y empiezas a abrirte camino con prudencia sobre una estrecha cornisa que hay encima de la lava.

—No, ¿por qué? —pregunta Bernabé siguiéndote.

—¡Por el vapor!

Llegas a una puerta de hierro al final de la pared. Junto a ella hay una válvula con una gran rueda.

—Oigo correr agua al otro lado de esta puerta —dices.

—Yo también la he oído.

—¿Sabes que podría pasar, Bernabé, si abro esta puerta?

—¿El Ayrie entrará en erupción?

—¡Exactamente! —gritas, mientras empiezas a mover la rueda.

—¡Toby! ¿Qué estás haciendo?

—¿Conoces otro sistema para frenar el ataque?

La base de la puerta se abre con un chasquido y por ella entra un arroyo de agua. Das otra vuelta a la rueda y el arroyo se convierte en un torrente.

El agua fluye hacia la lava. Oyes una especie de susurro. Grandes nubes de vapor se elevan hacia el techo de la cueva.

Finalmente consigues abrir la puerta del todo.

—¡Salgamos de aquí! —gritas.

Retrocedéis de un salto hacia el respiradero y empezáis a subir por él justo cuando empieza a llenarse de vapor de agua. Te apresuras a correr hacia la puerta y los túneles del nivel principal del Ayrie.

El vapor lo invade todo, llenando el aire de una espesa niebla. Las puertas de la sala del Consejo han sido abiertas de par en par y los dragones salen de ella tosiendo y batiendo las alas.

Corres por la inmensa sala hasta que encuentras lo que estás buscando: la inmensa puerta que da a la ladera de la montaña. Te deslizas por la garita del centinela, antes de que tenga la oportunidad de hacer sonar la alarma.

Sólo cuando llegas a la base de la montaña te vuelves para mirar hacia atrás. Por la cima de la montaña salen grandes nubes de vapor, como de un recipiente olvidado sobre el fuego. Mientras lo observas, una enorme explosión rasga el aire. La montaña tiembla bajo tus pies durante unos instantes, y ambos os protegéis bajo un saliente de rocas para evitar los fragmentos y cenizas que caen como una ducha.

Al cabo de un rato decides que ya podéis iniciar el regreso a casa sin peligro.

—Supongo que esto acaba con la amenaza de los dragones —dice Bernabé.

—Sí —dices con pesar—. Hubiera sido mejor haber aprendido a vivir en paz. Bosphorus no era un mal dragón. Debía haber otros como él.

—Tienes razón —suspira Bernabé—. Cuando lleguemos a casa, le preguntaré a nuestro padre si podemos marcharnos a otro poblado. Nunca me sentiría tranquilo cultivando los campos sobre los nidos de los dragones.

—Pienso lo mismo que tú, Bernabé.

Pasas el brazo alrededor del hombro de tu hermano y juntos iniciáis el largo camino montaña abajo.

FIN

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



—¡Eh, vosotros dos! —dices—. No tan deprisa. Demos una oportunidad al Viejo de la Montaña.

Bernabé se vuelve. Parece avergonzado. Pero Finn está visiblemente irritado. Vuelve a colocar el enorme libro en la estantería, dejándolo en su sitio con un golpe.

—Es un error, te lo estoy diciendo —gruñe.

Al cabo de unos instantes, regresa el Viejo de la Montaña. Plantándose frente a ti, te dice:

—He decidido concederte la petición.

—¡Qué bien! —exclama con su fina voz, en un tono que roza el sarcasmo.

Desearías que no dijera esas cosas. Temes que haga enfadar al viejo hechicero.

—¿Quieres hacer el favor de ponerte junto a la puerta con tus amigos? —dice el Viejo mirando a Finn.

—Sí —dice Finn muerto de risa, dando un salto y poniéndose junto a vosotros—. ¿Creías que nos estábamos casando y que él oficiaba la ceremonia?

El Viejo saca un libro de la estantería más alta, lo pone sobre la mesa y, durante unos instantes, lo lee atentamente. Para ti las palabras no tienen ningún sentido, pero te das cuenta de que las paredes de la habitación se están llenando de niebla.

De algún modo te sientes arrastrado por una fuerza invisible hacia el exterior del recinto. Supones que a los demás les está ocurriendo lo mismo.

Antes de desmaterializarte por completo, miras a través de la niebla de la habitación adyacente al lugar donde desapareció el Viejo antes de anunciar su decisión. ¡Hay un dragón rojo agazapado junto a la puerta!

«¡Clito! —piensas—. ¡El dragón rojo que mató al dorado en las montañas cercanas al poblado!».

Obviamente el Viejo te ha traicionado. Finn tenía razón. No tenías que haber confiado nunca en el hechicero. ¡Pero ahora es demasiado tarde!

La habitación del Viejo se desvanece para dar paso a un paisaje con picos rocosos y escarpados, en medio de vientos huracanados.

—¿Dónde estamos? ¿Dónde? —gritas a Bernabé entre los gemidos del viento.

—Por la forma de estos picos diría que son las montañas del Hombre Calvo. ¡Pero esto está a muchas millas de dónde queríamos ir!

—Sí, chicos. Y mientras tanto los dragones preparan el ataque.

Tu mente se llena de intensas emociones: pena, cansancio, desesperación. Al final, te sientes enfadado contigo mismo. Tiras tu mochila con la garra del dragón

dorado. Ahora ya no sirve para nada.

—¡Vamos! —le dices a Bernabé—. Nos queda un largo camino hacia casa.

FIN

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

—¡Bernabé, tenemos que ir! —dices con firmeza—. Si regresamos al poblado, tal vez ganemos la batalla, pero del otro modo ganaremos la guerra. Es un riesgo que merece la pena.

—De acuerdo. Si hay que ir, iremos.

Sigues subiendo por el enorme pecho del dragón. Las heridas que le ha causado el dragón rojo en el vientre son tan grandes que puedes meter los pies en ellas para encaramarte más fácilmente, pero al mismo tiempo te hacen resbalar. Es una sensación muy desagradable.

—¿Y cómo vamos a llegar al Ayrie al amanecer? —pregunta Bernabé.

—El Viejo de la Montaña.

—¿El Viejo de la Montaña? —repite Bernabé con disgusto—. ¿Ese Viejo estúpido?

Llegas a la pata delantera del dragón y empiezas a cortar los tendones y los músculos que unen la garra a un dedo de piel dorada.

—Si queremos llegar al Ayrie a tiempo, necesitamos ayuda de la magia, y él es el único hechicero que conozco.

—¡Pero es tan impredecible...! Además, nuestro padre sospecha que está asociado con los muertos vivientes. ¿No te acuerdas? Dijo que el Viejo olía a azufre y a carne podrida.

Recuerdas la cara de tu padre la noche que regresó de la casa del Viejo de la Montaña. Estaba más blanco que la cera y nunca habías visto tanto terror en sus ojos.

—Es del todo maligno —dijo tu padre—. No sé cómo llegué a confiar en él. Y sabes que no lo hubiera hecho de no haber sido porque el ganado estaba a punto de morir.

Sigues cortando hasta que finalmente se separa el cartílago que sujeta la garra.

—El Viejo nos ayudó durante una emergencia y espero que haga lo mismo de nuevo —afirmas.

—Bueno, yo no confío en él —dice Bernabé—, y sé que nuestro padre tampoco lo hace.

—Pero nuestro padre no está aquí —dices con brusquedad, haciéndole saber a Bernabé que ya has tomado una decisión.

Saltas al suelo. La garra gotea sangre y deja grandes manchas en el suelo. La coges cauteloso y la colocas sobre una piedra. Una vez seca, la pones en la mochila,

envuelta junto con dos escamas de dragón. Cierras bien la bolsa y te cuelgas la mochila a la espalda.

—Es hora de marcharse —dices.

Bernabé carga su mochila con un suspiro y te sigue por el corto camino que os llevará fuera del desfiladero. No es que te moleste presionarlo, porque sabes lo difícil que es que Bernabé tome una decisión. Pero cuando ya la ha tomado, es la mejor persona que puedes tener al lado. Esperas que haya tomado por sí solo la decisión de intentar detener la guerra.

En la entrada del desfiladero te encuentras con el río y lo sigues por un claro entre los pinos. El sol está tapado por las ramas y en la sombra el aire es fresco.

Muy pronto dejáis atrás el río y empezáis el largo camino a través de las llanuras pantanosas. No hay árboles, sólo una hierba más alta que vosotros. Entre los tallos de las hierbas el camino se convierte en un estrecho sendero por el que os veis obligados a caminar en fila india.

No puedes ver nada a ambos lados del camino que serpentea frente a ti. Empiezas a ponerte nervioso, porque descubres que es un sendero de animales salvajes. En cualquier recodo puede aparecer uno de ellos.

De repente te sobresaltas por un ruido que se produce enfrente. Te agarras al brazo de Bernabé. Tu corazón late a toda velocidad.

Tu hermano también lo ha oído y observa el sendero con los ojos expectantes.

Sin pronunciar palabra, ambos os apartáis del camino y os deslizáis por entre las altas hierbas, hasta que os sentís bien protegidos.

A los pocos minutos, empiezas a oír voces y el traqueteo de las ruedas de un carro. Te asomas por entre las hierbas y ves a alguien que tú conoces. Se trata de Theron Sangrejuven, un amigo de tu hermano, junto a alguno de los hombres que frecuentan la Taberna del Jabalí.

—¡Theron! —grita Bernabé plantándose de un salto en medio del sendero.

—¡Bernabé! —exclama Theron acercándose y dándole unas palmadas en la espalda. Theron tiene unos pocos años más que tu hermano y siempre parece muy alegre.

«¡Maldición! —piensas—. Lo último que podemos hacer es retrasarnos».

Decides deshacerte de esa gente lo antes posible y sales de las hierbas poniéndote al lado de tu hermano.

—¡Toby! —grita Theron sorprendido—. ¿Qué estás haciendo aquí? El camino hasta el pueblo es muy largo.

—Podríamos preguntarte lo mismo, Theron Sangrejuven —dices—. ¿Por qué no estáis en la Taberna del Jabalí, como es vuestra costumbre?

—Porque estamos cazando dragones. ¿Ves? —señala un carro que hay a sus espaldas, arrastrado por dos caballos de aspecto cansado. En el carro hay una inmensa catapulta.

—Nosotros también —dice Bernabé—. En realidad, estamos buscando escamas.

—¿Por aquí? No podréis regresar al poblado con luz de día.

—No pretendemos hacerlo —intervienes tú—. Hemos planeado acampar.

—Nosotros también estábamos a punto de acampar —afirma Theron con simpatía—. Tal vez podríamos hacerlo juntos.

—No, gracias —dices rápidamente—. Todavía tenemos un buen trecho para cubrir. Queremos llegar hasta los baños de la Piedra Blanca. Nos han dicho que es un buen lugar para recoger escamas.

Te vuelves y ves que Bernabé te está mirando fijamente. Parece que una buena comida y un saco de dormir prestado le atraen.

—Pero no nos importaría comer algo con vosotros —insiste Bernabé—. Hemos salido con tanta prisa esta mañana que hemos olvidado la mitad de las provisiones.

—¡Claro que sí! —Theron se dirige ahora a los demás—. ¡Venga chicos, podemos acampar aquí mismo!

Mientras los hombres de Theron empiezan a desempaquetar sus provisiones y a preparar el fuego, Bernabé se te acerca y murmura:

—Ahora tenemos la oportunidad de avisar a los habitantes del poblado. Podemos contarle a Theron lo del ataque de los dragones de mañana y él puede llevar la noticia a los demás.

—¿Y qué pasará cuando Theron se entere de la peligrosa misión en la que estamos metidos? —preguntas—. ¿Y si no nos deja ir? Puede pensar que protegiéndonos nos hace un favor.

—Tienes algo de razón —admite Bernabé pensativo—. De acuerdo, no voy a decirle nada. Pero si no detenemos el ataque y todo el pueblo queda arrasado, será responsabilidad tuya, Toby.

Las palabras de tu hermano te han llegado al corazón. ¿Qué debes hacer? ¿Debes avisar a los aldeanos, a riesgo de que Theron quiera detenerte, o debes mantenerte callado y sacarte de encima al grupo de cazadores cuanto antes?

- 1. Si quieres contarle la historia a Theron y a los demás y pedirles que avisen al poblado, pasa a la página 68.**
- 2. Si crees que es más seguro no decirles nada, pasa a la página 115.**

Decides que tienes que esconderte. De lo contrario, tal vez no puedas rescatar nunca a tu hermano. Te deslizas tras una roca y echas una rápida ojeada por el borde del abismo. Milagrosamente la soga se ha enredado en el brazo de Bernabé, que está colgando de ella, inconsciente, unos cuantos metros más abajo.

«Parece que va a recuperar la conciencia pronto», piensas, mientras te alejas corriendo hacia la roca donde se ha escondido Finn.

El ruido proviene del otro lado de la puerta. Mirando desde detrás de la roca, ves cómo se mueve la manecilla. Contienes la respiración cuando la puerta se abre con un agónico crujido.

Sale una cabeza... una cabeza INMENSA, tan grande como un carro de heno, y con una espesa mata de pelo rígido, como de paja.

—Es la mujer del Gigante de la Tormenta —musita Finn.

—¿Es amable?

—Es difícil de decir. Mejor será esperar. Ya veremos.

—¿Qué es todo este jaleo? —su voz es tan fuerte que te hace temblar. Resuena en toda la caverna.

—Si es de nuevo alguno de esos malditos humanos convertidos en ratas, lo lamentaré —añade ella.

Sale de la habitación y se dirige hacia el borde del abismo. La fuerza de sus pisadas hace temblar las piedras.

Te sientes extraño en presencia de un cuerpo tan grande. Todo te choca: su olor, la visión de su carne, las largas hebras de cabello...

Mientras el río sigue lanzando destellos sin cesar y todo parece sumido en una furiosa tormenta, con una gran profusión de relámpagos.

—¿Qué es esto? —murmura la Giganta de la Tormenta—. ¿Por qué alguien ha roto el viejo puente? ¡Mira lo que tenemos ahí! —dice asomándose al borde del precipicio.

Con cuidado estira de la cuerda de cuyo extremo cuelga Bernabé, como si fuera un pez en la caña de pescar.

—¡Pobre! —musita ella observando a Bernabé—. Será mejor que te lleve dentro.

«¡No!», piensas. Decides arriesgarlo todo para detenerla, pero antes de que puedas hacer un solo movimiento desaparece por la enorme puerta.

—¡Vamos! —dices a Finn—. ¡Tenemos que rescatar a Bernabé!

Por fortuna la Giganta ha dejado la puerta un poco abierta, y Finn y tú os deslizáis dentro, subís los anchos escalones de piedra y entráis en la cocina más grande que nunca hayáis visto.

La enorme mujer está examinando a Bernabé con gran atención, bajo la luz que cuelga del techo.

—Bueno, no parece tener nada roto. ¡Qué personita tan linda! Su señoría estará encantada de observarte.

Tú y Finn os apretáis contra el muro bajo una alacena.

—Pero, por otro lado, a su señoría no le gusta que yo tenga animales domésticos —continúa la Giganta—. Mejor que no le hable de ti. ¿Qué te parece, personita? ¿Te gustaría ser mi pequeño secreto?

Acerca una silla que calculas que debe medir unos cuatro metros y se sienta junto a una mesa, colocando a Bernabé sobre ella. Luego deposita sus grandes codos uno a cada lado de Bernabé y se inclina para observarlo.

—Nunca conseguiremos liberar a Bernabé —susurras enfadado, descendiendo hasta la altura de Finn—. Nunca hubiéramos tenido que venir a este lugar.



—¡Paciencia, muchacho, paciencia! Recuerda que es su marido a quien hemos venido a visitar. Pero ¡silencio!

—¡Qué mono! —dice la gigante con voz de arrullo—. Su señoría nunca sabrá de tu existencia. Está tan ocupado con los dragones, haciendo que mañana el tiempo sea bueno a la hora del ataque... ¡Él y sus dragones! ¿Por qué se asocia con esos estúpidos? Nunca lo entenderé. Son bestias malolientes. Desde que se ha visto implicado en ese ataque sólo me dice: «¡Haz esto, haz lo otro!». Tal como me ordena, pensarías que es el Viejo de la Montaña el que habla.

Apenas puedes creer lo que estás oyendo. ¡El Gigante de la Tormenta aliado con los dragones! Miras a Finn muy furioso.

—Hace mucho tiempo que no veía al Gigante de la Tormenta —dice el duende encogiéndose de hombros—. Tal vez haya cambiado de ideas.

—¡Dijiste que iba a escucharnos! ¿Cómo vas a pedirle que nos ayude a impedir el ataque, si está ayudando a los dragones a que lo lleven a cabo?

—Es una pena, muchacho, pero incluso los duendes algunas veces nos equivocamos.

Tu humor no está como para que te pidan disculpas. Tu mente discurre a toda velocidad, intentando pensar en otro plan.



—El Gigante de la Tormenta nunca nos ayudará —murmuras disgustado—. Tenemos que rescatar a Bernabé y marcharnos de aquí.

—Sabes, muchacho, que ella no es tan sinvergüenza —dice Finn señalando con la cabeza a la Giganta de la Tormenta. Tal vez esté dispuesta a ayudarnos.

Contemplas pensativo a la mujer. Quizá Finn tenga razón. Parece tener un verdadero instinto maternal. Pero ¿y si quiere quedarse con vosotros tres, para que seáis sus animales domésticos? De nuevo te ves forzado a tomar una decisión.

- 1. Si decides revelar tu presencia y hablar con la Giganta, pasa a la página 106.**
- 2. Si prefieres esperar e intentar rescatar a Bernabé, y luego salir huyendo, pasa a la página 99.**

La advertencia de Bernabé de que el destino del poblado es responsabilidad tuya te ha convencido.

«Tiene razón —piensas—. Tenemos que avisar al poblado del ataque».

Te acercas al lugar en que Theron está montando el campamento.

—Hay algo que debes saber, Theron —le dices.

Le cuentas toda la historia sin olvidar nada. Esa noche, frente al fuego, vuelves a contarla ante todo el grupo de cazadores.

Poco a poco empiezan a creerte. Cuando les muestras la garra de dragón que llevas en la mochila, quedan totalmente convencidos.

Se inicia una viva discusión. A medida que avanza, te das cuenta de que entre el grupo crece la alarma. Al final, la discusión se encamina a considerar a los otros habitantes del poblado.

—Han de ser avisados lo antes posible —afirma Theron, y luego se dirige hacia uno de sus hombres—. Toma uno de los caballos. Cabalga hasta el poblado y da la alarma. Nosotros esperaremos aquí.

El hombre es joven e impetuoso, pero parece ser un fantástico jinete. Salta sobre su montura y se pierde cabalgando en la noche. Observas cómo se va. Cuando ya no se le ve, te vuelves a Theron.

—Nosotros tenemos que marcharnos, ya lo ves. Bernabé y yo tenemos que llegar al Ayrie. Tenemos que convencer a los dragones de que se ha firmado la paz.

—He estado pensando en ello —dice—. Parece un poco peligroso que dos chicos como vosotros se lancen a una empresa tan arriesgada.

Eso era exactamente lo que temías. Intentas cambiar el hilo de la discusión diciendo con ardor:

—Tal vez sea arriesgado, pero se lo prometí al dragón y lo intentaré por encima de todo.

—¡Tranquilo, Toby! No quería que te pusieras así —dice Theron.

—No me pongo de ninguna forma. Sólo estoy diciendo que nos vamos, eso es todo. ¡Bernabé, coge tu mochila!

De repente notas cómo dos fuertes manos te agarran por los codos. Un amigo de Theron te ha aprisionado y no puedes moverte.

Bernabé ve en seguida lo que está sucediendo y se acerca corriendo.

—¡Suelta a mi hermano!

Pero Theron se pone tras él y le cruza los brazos tras la espalda. Os empujan hacia el carro y os obligan a sentaros junto a la rueda. Os atan las manos a los ejes.

—¿Por qué, Theron? —pregunta tu hermano.

—Es por vuestro propio bien, Bernabé —dice sentándose junto a ti—. No podemos dejar que emprendáis una empresa como ésta. Es demasiado peligroso. Y, además, lo hago por vuestro padre. Os conozco bien, especialmente a ti, Toby. No puedes imaginar lo peligroso que sería. Por la mañana os desataremos. Mientras tanto, sería mejor que descansarais unas horas.

—La próxima vez que diga que nos vamos, nos iremos inmediatamente —le dices a Bernabé muy enfadado.

—No ha sido culpa mía —dice Bernabé intentando mover las manos, a pesar de tenerlas atadas—. Yo no decidí contarles lo del ataque.

Estás a punto de responder, pero en aquel momento divisas algo que se mueve entre las sombras. Tu mochila está en el suelo y alguien se está acercando a ella.

—¡Eh, tú! ¡Quieto! —gritas.

La figura se detiene bruscamente y te mira. Es un hombre pequeño. No mide más de medio metro y viste de un modo que tú nunca has visto en la zona. Sus ropas son de un verde brillante. Parecen hojas. En los pies lleva un par de botas verdes con las puntas dobladas hacia arriba. En la cabeza lleva una corteza de abedul enrollada y atada con una tira de cuero.

—¡Un duende! —dice Bernabé con el aliento entrecortado—. No apartes los ojos de él.

Recuerdas las historias que has oído desde la infancia. Si apartas la vista, aunque sea un segundo, el duende desaparecerá. Pero, si puedes mirarlo fijamente y consigues arrancarle una promesa, será tu sirviente hasta el final de tus días.

Abres bien los ojos, dispuesto a no parpadear siquiera, mientras contemplas la diminuta figura.

—¡Ven aquí, pequeño ladrón! ¡No te acerques a la mochila!

El hombrecito te mira con una mueca burlona en las comisuras de sus diminutos labios.

—¿Qué quieres del viejo Finn?

—Y tú, ¿qué quieres de mi mochila?

—¿Es tu mochila? Creí que alguien la había olvidado.

—¿Sabes lo que hay dentro de ella, duende?

—¿Vino? —pregunta el hombrecito esperanzado.

—¡Una garra de dragón!

—¡Ya ves! La pata delantera de una vil bestia de piel de cuero. ¿Qué quieres, perseguirme con un palo?

—Eso es lo que haré si no te acercas, duende.

Ves que el duende no quiere obedecerte, pero tú lo sigues mirando fijamente. Parece que no podrá resistirlo. El hombrecito empieza a aproximarse con prudencia.

—¿Quieres saber por qué llevo una garra de dragón en la mochila? —le preguntas.

—Cuéntale la historia de la garra, Toby —interviene Bernabé.

—Una historia que no debo perderme, ¿no es cierto? ¿Una anécdota entretenida, que ciertamente me divertirá?

A toda velocidad le cuentas la historia del dragón herido y lo que él te dijo, tal como hiciste con Theron. Has oído contar que si le suplicas a un duende que te ayude y tu causa es justa, él no puede hacer otra cosa que ayudarte. Y, una vez en tu poder, la diminuta criatura quedará ligada a tu servicio para siempre.

—Así que ya ves contra qué nos enfrentamos —concluyes—. Tenemos que llegar al Ayrie al amanecer y convencer a los dragones de que el ataque ya no es necesario. Después podremos empezar a pensar en las condiciones para abandonar nuestras tierras.

Una brillante lágrima verde rueda por la mejilla de su verde rostro.

—Es la historia más conmovedora que jamás he oído —dice con un suspiro—. Y también urgente. Supongo que ahora querréis que os ayude...

—Si nos echaras una mano para librarnos de estas ataduras... —dices.

—¡Y hazlo rápido! —añade Bernabé—. Theron puede volver en cualquier momento.

—Bueno, es una gran historia. Un drama impresionante. Y puedo ver que lo que me habéis contado es verdad, y os lo agradezco. Pero tengo que decirme a mí mismo: Finn, ¿has sido ya cazado por un individuo grande? ¿Has encontrado por fin tu destino?

Suenan unos pasos junto al fuego y una sombra se desliza en la hierba cerca del mismo.

—¡Olvida tus charlatanerías, hombrecito, y desata las cuerdas! ¡Está llegando! —susurra Bernabé.

Con toda rapidez el duende se desliza detrás de la rueda del carro. Notas cómo sus manos enanas manipulan los nudos. En seguida notas que la cuerda se va aflojando.

—¡Fíjate! —dice el hombrecillo jubiloso—. ¡Después de tantos años de libertad, finalmente se cumple mi destino!

Las cuerdas se han soltado y tus manos están libres. Tomas la mochila, mientras Finn desata a Bernabé. Luego los tres os deslizáis por entre las altas hierbas.

Oyes a Theron gritar, mientras os escondéis entre el follaje. Pero poco a poco su voz se va apagando. Pronto no será más que un eco que se desvanece a tu espalda en la distancia.

Más adelante divisas un pino solitario, cuyas ramas surgen de las marismas. Los tres os detenéis a descansar junto a él.

—Bueno, chicos, ¿cuál es el plan? —jadea el duende, apoyándose en las raíces del árbol con las manos sobre los muslos, intentando recobrar el aliento—. ¿Un plan

inteligente que nos lleve al Ayrie lo más rápido posible?

—Íbamos a visitar al Viejo de la Montaña —respondes. Diriges los ojos hacia el cielo y te das cuenta de que se está haciendo tarde. Has perdido demasiado tiempo con Theron.

—¿El Viejo de la Montaña? ¿Por qué? Se dedica a la magia negra. No os gustará nada verlo, y menos de noche.

—Pero necesitamos algún conjuro que nos transporte al Ayrie. Es la única forma de poder llegar a tiempo.

—¡Sí, un conjuro! ¡Buena idea, muchacho! Pero... ¿el Viejo de la Montaña? Yo creo que sería mejor visitar al Gigante de la Tormenta. Es una criatura que tiene amor en el corazón. Escuchará tu triste historia, seguro. Pero ¿el Viejo? ¡Ooooh! —dice el duende arrugando la nariz—. ¡Vaya pájaro!

La sugerencia del duende te pilla desprevenido. Nunca has oído hablar del Gigante de la Tormenta. Y, sin embargo, conoces al Viejo de la Montaña. Tu padre lo llamó hechicero y juró que nunca más iría a visitarlo. Pero el Gigante de la Tormenta te intriga. ¿Debes abandonar el plan de ver al Viejo y, en vez de ello, ir a encontrarte con el Gigante de la Tormenta?

- 1. Si decides buscar al Viejo de la Montaña, pasa a la página 93.**
- 2. Si quieres seguir el consejo del duende y pedir ayuda al Gigante de la Tormenta, pasa a la página 84.**

Te planteas llevar otra vez a Finn a las escabrosas montañas y te preguntas si será una buena idea. Miras al pequeño duende y ves que Bernabé tiene razón. Cada vez está más débil. Se le ve más pálido y cansado que hace una hora.

Piensas que tal vez tengan la culpa de ello la oscuridad y el aire viciado de este pasaje subterráneo. Quizá, si lo sacas de aquí, empezará a sentirse mejor.

Con cuidado colocas una mano bajo su pequeña cabeza y otra bajo sus rodillas.

—¡Vamos, Finn! Tenemos que salir de aquí y llegar a un sitio donde puedas respirar. ¡Bernabé, coge la mochila!

—¡Esto es una estupidez! —dice Bernabé meneando la cabeza—. ¡Una estupidez total!

—¡Te bendigo, muchacho! —te dice Finn, mientras lo tomas en brazos.

En el exterior reina todavía la oscuridad, pero la noche ha avanzado mucho. La luna se ha vuelto naranja y se posa sobre el horizonte.

—¡Nunca lo conseguiremos! —gruñe Bernabé—. El poblado está perdido.

El hombrecito parece una muñeca rota, mientras lo llevas en brazos por el camino junto a la roca donde te escondiste de los hombres-rata y junto al acantilado desde donde los despeñaste. Aún sigues oyendo los chillidos que proferían mientras caían.

Llevas a Finn hasta un lugar muy alejado de la habitación del Viejo de la Montaña. Bernabé te sigue malhumorado, con ambas mochilas a la espalda.

Ya en la abertura, donde circula aire fresco, encuentras un montón de lodo blanco y sobre él colocas al hombrecito. Con alegría ves que su aspecto está mejorando y que sus labios descoloridos han recobrado un poco el color rojo que antes tenían.

—Lo que habéis hecho, muchachos, denota mucha valentía —murmura Finn agradecido. ¡Mucha valentía! Acercaos, quiero deciros una cosa.

Bernabé se aproxima y se pone a tu lado, junto al hombrecito.

—Os habéis sacrificado mucho por mí. Habéis renunciado a la posibilidad de salvar vuestro poblado por salvarme a mí.

—Tal vez nunca hubiésemos podido salvar nuestro poblado —intervienes tú.

—Nada de eso. Nunca podremos saberlo. Pero os estoy agradecido, muy agradecido. Y quiero recompensaros. Soy un duende rico, aunque por mi aspecto nunca lo sospecharíais. Tengo un tesoro, tengo una fortuna en oro escondida detrás de una roca. En seguida os diré dónde. Quiero que lo toméis y lo deis a los colonos que hayan perdido sus casas. Tal vez no podáis salvar el poblado, pero al menos podréis suavizar el golpe.

—¡Lo llevaremos! —grita Bernabé.

—Es muy generoso por tu parte, Finn —añades dando palmadas cariñosas en la mano del hombrecito.

—Pero ahora debéis marcharos. No os preocupéis por mí. Me recuperaré y volveré a la vida errante, como antes. Pero, si no corréis, no llegaréis al poblado antes del amanecer, no podréis avisar a los habitantes y se perderán muchas vidas. El mejor tesoro del mundo no vale lo que una vida. ¡Adelante! Olvidaos de los estúpidos dragones. Ya les diréis más tarde que su ataque era una locura y algo totalmente innecesario.

—¿Quieres que te dejemos así? —preguntas tú.

—¡Sí! ¡Marchaos! ¡Veloces como conejos! Tenéis un largo camino que recorrer hasta que amanezca. Y coged este mapa —dice, metiéndose la mano en el bolsillo de la camisa y sacando un trozo de pergamino pequeño ya arrugado. Te lo pone en la mano—. Ahí está indicado el lugar del tesoro. Pero ahora, ¡apresuraos!

Te despidas de tu pequeño amigo y corres montaña abajo con tu hermano, pensando en la aventura tan extraordinaria que has vivido. Una aventura extraña y mágica que no ha terminado todavía.

«Pero creo que al final —piensas— todo va a solucionarse».

FIN

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

—¿Estás seguro de que conoces el conjuro y puedes pronunciarlo correctamente, Finn? —preguntas.

—Sí, tan seguro como que hay un pote lleno de oro al final del arco iris.

—¡Muy bien! ¡Entonces, adelante!

Pero mientras Finn empieza a llevarse el libro al hombro, el pestillo de la puerta empieza a moverse. ¡Regresa el Viejo de la Montaña!

Aterrorizados, Bernabé y tú miráis la puerta que conduce al exterior.

—¡Por ahí no! —susurra Finn—. ¡Nos encontrará! ¡Por aquí! ¡Rápido, muchachos!

Finn sube a toda velocidad los peldaños de una escalera de caracol. Bernabé y tú lo seguís. No hay tiempo para comprobar si el Viejo os sigue.

Llegas a lo alto de la escalera y te precipitas a una habitación que parece un observatorio. En la pared opuesta hay una ventana muy estrecha, desde la que se ve el valle.

Los diminutos ojos de Finn examinan la habitación.

—¡Maldición! ¡No se ve ninguna salida! Estamos atrapados, como las abejas en un panal de miel. ¡Sí, lo estamos!

Comprendes que tiene razón. Luego oyes la voz del Viejo de la Montaña, que está en el piso de abajo.

—¡Seguidlos, animalitos! ¡Despedazadlos con vuestros dientes!

—¡Hombres convertidos en ratas! —exclama Bernabé.

Es verdad. Al cabo de un instante, oyes el ruido de unos pies almohadillados que se deslizan escaleras arriba.

—¡Por aquí! —chilla Finn. Levanta el libro hasta la ventana y luego pone una pierna en el antepecho. Con toda rapidez le das un empujón y luego saltas tras él. Finn cae dando tumbos sobre las rocas.

Por suerte, el desnivel no era muy grande.

Caes de pie, recoges el libro de un salto y sigues corriendo.

Pero sin embargo, las ratas os han localizado.

Sus siluetas sombrías llenan la ventana y empiezan a saltar por ella.

—¡Nos van a alcanzar! —grita Bernabé.

Miras hacia atrás y ves que tiene razón. Las ratas están ganando terreno. ¡Tendrás que idear algo!

Más adelante, Finn desaparece sobre una cuesta rocosa. Cuando coronas la misma cuesta, el hombrecito da un salto, te agarra la pierna y te hace parar.

Miras hacia abajo y comprendes por qué. Te encuentras frente a un abismo de cien metros de profundidad. Por abajo discurre la veloz corriente de un río.

En un abrir y cerrar de ojos te plantas en medio y agarras a Bernabé para que se detenga. Durante unos instantes os quedáis contemplando el torbellino de agua bajo la luz de la luna. Os dais cuenta de que habéis estado a punto de caer por el abismo.

Entonces te acuerdas de las ratas.

Sin perder un segundo, te arrancas la mochila de la espalda y sacas tu última escama de dragón. Poniéndola con la parte brillante hacia arriba, te aproximas al borde del abismo.

Las ratas ya se han dispersado y buscan ansiosamente por entre las rocas, dando terribles chillidos. Al parecer os perdieron de vista cuando llegasteis a lo alto de la cuesta. Alzas la escama y la mueves ante ellas.

La escama actúa sobre las ratas como un imán. Mientras te apresuras a echarte a un lado, suben por la cuesta a toda velocidad. Sus bocas peludas y de peligrosos dientes sueltan agonizantes chillidos mientras se precipitan por el abismo hacia el río, con sus garras arañando desesperadamente el vacío antes de caer hacia la muerte.

—Estas escamas deben ser mágicas —observa Finn, cuando la última rata ha desaparecido bajo la blanca espuma—. Pero tenemos mucho que hacer, muchachos.

Sin mediar palabra, se carga al hombro el libro de conjuros y empieza a bordear el estrecho sendero que rodea el abismo.

Media hora más tarde, te encuentras caminando penosamente por una rocosa llanura, al fondo de la cual se alza la cordillera de Ailwaha.

—¿Cuándo vas a probar el conjuro? —esa pregunta ya se la has repetido a Finn media docena de veces, pero él sigue sin hacerte caso. Tu paciencia ha llegado al límite.

—A cada segundo que perdemos, el amanecer está más cerca. No podemos permitirnos esperar mucho más.

—Estoy de acuerdo con Toby —interviene Bernabé—. ¡Hagámoslo ya...! Espera... ¿qué es eso? —pregunta señalando hacia arriba.

Sigues su dedo y ves brillar unas luces en la cima de una montaña próxima. Es como si hubiera fuego ardiendo en una caverna, en lo alto de un precipicio.

—¡El Ayrie, os lo aseguro! —dice el duende.

—Apuesto a que podemos llegar hasta allí —dice Bernabé—. ¡No puede estar tan lejos!

—La visión de las montañas te engaña a menudo. Todavía queda un buen trecho. Pero ahora estamos fuera del alcance de la magia del Viejo de la Montaña. Ha llegado el momento de proferir el conjuro.

El hombrecito se deja caer pesadamente en el suelo y empieza a leer el libro. Entretanto Bernabé te tira de la maga y te aleja un poco del duende.

—Este duende me asusta. Yo estaba de acuerdo en usar el libro mágico cuando tuvimos que elegir entre éste y el Viejo de la Montaña, pero ahora ya no estoy seguro. Si podemos llegar al Ayrie a pie, ¿por qué arriesgarnos con un conjuro?

Miras de nuevo las luces de la cima de la montaña. Es difícil saber a qué distancia están o cuánto falta para el alba. Por otro lado, el conjuro de Finn puede resultar peligroso. Dijo que no tenía poderes para mandaros a Ayrie, pero ahora, con el libro de conjuros del Viejo como única arma, está a punto de probarlo. ¿Qué debes hacer?

- 1. Si decides dejar que Finn haga el conjuro, pasa a la página 19.**
- 2. Si estás de acuerdo con Bernabé y decides ir andando hasta el Ayrie, pasa a la página 132.**

Decides hacer caso de la sugerencia de Finn y pedir ayuda al Gigante de la Tormenta. Al abandonar las marismas, permites que Finn se ponga a la cabeza del grupo.

Finn sigue un camino serpenteante que se dirige a los pies de las colinas. Después de varias horas de lo que parece un inútil vagar, tu paciencia ha llegado al límite.

—¿Cuánto falta para llegar al castillo del Gigante de la Tormenta? —preguntas malhumorado, sin intentar ocultar tu irritación.

—Ya no puede faltar mucho, muchacho, si mi viejo y empapado cerebro no me ha traicionado.

—Mejor que no lo haga —dice Bernabé severamente.

En un barranco que se abre ante ti se produce un sonido metálico y seco. En la pared rocosa del barranco divisas los reflejos centelleantes de un fuego.

«Bueno, finalmente nos ha llevado a algún sitio», piensas, aunque tienes dudas respecto a que sea la morada del Gigante de la Tormenta.

Bordeas un grupo de rocas. Tras ellas, junto al camino, se levanta una casa de piedra. Frente a ella hay un hombre muy pequeño, cavando con un pico y una pala. Es muy viejo y lleva una barba blanca y puntiaguda que le llega hasta el estómago. Finn os hace una seña para que os acerquéis a él.

—Es un enano. Es muy trabajador y simpático. Voy a preguntarle cuál es el camino para llegar al castillo del Gigante de la Tormenta.

El enano tal vez sea muy pequeño, pero Finn parece un niño de un año cuando se dirige hacia él agitando felizmente su bastón para llamar su atención. Ambos se ponen a conversar animadamente durante algunos minutos, y luego Finn vuelve hacia ti con cara de disgusto.

—Tengo malas noticias para ti, muchacho. El camino que hemos seguido no era el correcto. El castillo del Gigante de la Tormenta está a varias leguas en la otra dirección. Me temo que el viejo Finn se ha confundido.

Te sientes invadido por multitud de sentimientos distintos. Son tantos y tan fuertes que apenas puedes considerarlos todos. Te sientas en el camino con las manos en la frente, intentando ordenarlos.

En cambio, la reacción de Bernabé es de puro enfado.

—¡Tú, pequeño embustero! Hemos perdido horas siguiéndote por estas montañas. ¡Ahora sí que no podremos llegar al Ayrie a tiempo! ¡Esto es nuestra perdición!

—¡Perdonadme! —dice el enano acercándose modestamente—. El duende me ha contado vuestro problema. ¿Tenéis que llegar a la montaña del Dragón antes del

amanecer, para impedir un ataque a vuestro poblado?

—¡Exactamente! —dices melancólico—. Pero necesitamos algo de magia o un atajo, porque de lo contrario no llegaremos a tiempo.

—Yo conozco un atajo —dice el enano. Permittedme que me presente. Me llamo Elric. Hace muchos años, un clan de enanos como yo abrieron minas en estas colinas. Excavamos muchos túneles, algunos de los cuales conectan con otros túneles que hay bajo el Ayrie.

—¿Quieres decir que hay un atajo subterráneo que lleva al Ayrie? —preguntas saltando alborozado, mientras la desesperación se evapora como la niebla.

—¡Por supuesto! —dice el viejo enano mesándose la barba—. Creo que aún es posible que lleguéis a Ayrie antes de la hora límite.

—¿Y tú vas a mostrarnos el camino? —pregunta Bernabé con nerviosismo.

—Sí, lo haré. Vuestra causa me parece justa, pero debo deciros que los túneles fueron abandonados hace mucho tiempo. Cada día oigo el retumbar de nuevos derrumbamientos. Y ahora nadie puede saber qué criaturas viven allí.

—¡Ajá! —exclama el pequeño Finn bailando alegremente—. ¿Véis, muchachos? La suerte del duende es algo grande. ¡Vaya si lo es! El viejo Finn os ha extraviado sólo para haceros tropezar con algo mejor. ¡A los túneles!

—¿Qué crees, Toby? —pregunta Bernabé dudoso—. ¿Debemos intentarlo?

—De verdad que no lo sé, Bernabé. Todavía hay tiempo de retroceder e ir a visitar al Viejo de la Montaña. No sé qué elegir.

Pero tienes que tomar una decisión inmediatamente. A cada minuto que pasa, el amanecer y la destrucción del poblado están más cerca. ¿Qué vas a hacer? ¿Seguir a Elric por los túneles o visitar al Viejo de la Montaña?

- 1. Si decides probar suerte con el atajo del enano, pasa a la página 17.**
- 2. Si decides retroceder y visitar al Viejo de la Montaña, pasa a la página 34.**

—Bernabé, ni siquiera sabemos dónde está Helio. De hecho, hay muchas posibilidades de que se halle en esa cámara. Finn dijo que la justicia prevalecería, y la justicia está de nuestro lado. Creo que debemos ir directos al grano.

—¡Pero, Toby...!

Te niegas a escuchar. Con la garra de Bosphorus a tu espalda sales de detrás del pilar y te colocas ante la quimera.

Las tres cabezas se levantan asombradas. Al acercarte, la cabeza de la serpiente se extiende hacia adelante y te mira con incredulidad.

—¡Un hombre! —susurra.

—Sin duda, es del poblado —añade el león.

—¡Informad inmediatamente al consejo! —grita la cabra.

—¡Un momento! He venido como amigo —les adviertes, intentando calmarlas—. Traigo un mensaje de Bosphorus.

—¿Bosphorus? —pregunta el león recuperándose aún de la sorpresa.

—¡Informad al consejo! —repite la serpiente. ¡Clito sabrá lo que hay que hacer!

Entretanto, Bernabé ha salido de detrás del pilar.

—¡Otro humano! —exclama la cabra—. ¡Es una invasión! ¡Vamos a contárselo a Clito, rápido!

La doble puerta se abre de golpe. Tras ella hay muchos dragones reunidos. No están sentados en sillas, sino en unos bancos colgados de la pared a diferentes niveles. En el suelo, al parecer dirigiéndose a los reunidos, está el dragón rojo que atacó a Bosphorus. Cuando te ve, se aproxima corriendo y cierra la puerta a sus espaldas.

—¿Qué está pasando aquí? —pregunta.

Todas las cabezas de la quimera empiezan a hablar a la vez.

—¡Nos están invadiendo! —grita la cabra.

—Dice que trae un mensaje —dice el león.

—¡De Bosphorus! —añade la serpiente.

—¿Un mensaje de Bosphorus? ¿En manos de un humano? —Clito te observa atentamente.

Levantas la vista hacia los ojos de serpiente de Clito y tus rodillas empiezan a temblar de repente. Te das cuenta de que has cometido un grave error. Este es el enemigo de Bosphorus. ¡Sin pensarlo, has caído directamente en sus manos!

—¡Ven conmigo, rápido! —te dice, y luego se dirige a la quimera—: Presentad mis excusas al Consejo —dice antes de sacaros a ambos de la habitación.

Os hace pasar a otro cuarto. En seguida te das cuenta de que está amueblado para los dragones. De la pared sale un banco y en el suelo hay un nido hecho de ramas de pino y helechos. Clito se asegura de que la puerta esté cerrada y luego se sienta en el nido.

—¡Idiotas! —dice bruscamente—. Habéis caído en algo que ni siquiera sabéis qué es. No os molestéis en decirme que Bosphorus está muerto. Ya lo sé, yo le maté. Y no me habléis tampoco del acuerdo de paz. No necesito la paz. Estos dragones quieren guerra y voy a dársela, y, cuando lo haga, me nombrarán su líder.

Hace una pausa para observaros con toda atención. Hay algo en su aspecto que te inquieta. Te invade un profundo temor. Jamás has sentido una cosa así. Va a ser un milagro si logras salir de ésta con vida.

—No sé exactamente qué hacer con vosotros —continúa el dragón flemáticamente—. Puedo asaros sobre el Fuego Eterno. O presentaros ante el Consejo y declararos espías. Eso podría ser políticamente útil. Siempre puedo mataros más tarde. Claro que podría haber riesgos; siempre los hay. Por otro lado —una sonrisa bordea las comisuras de su gran boca de serpiente—, tal vez os deje elegir a vosotros. ¿Qué preferís?

¿Cómo vas a responder? ¿Quién puede elegir entre dos tipos distintos de muerte?

- 1. Si dices a Clito que quieres ser llevado ante el Consejo y ser declarado espía, pasa a la página 155.**
- 2. En cambio, si prefieres que te ase, pasa a la página 50.**

De repente un fantasma se dirige hacia ti. Su boca es un agujero aullante. Retrocedes hacia las rocas. Un temblor te recorre el cuerpo.

—Vamos a probar ese túnel —dices a Finn.

—Tienes toda la razón, muchacho. Un hechicero que coloque ratas y fantasmas en la puerta no puede sernos de mucha ayuda.

Uno a uno, los tres os deslizáis por el túnel. En su interior las paredes están frías y húmedas, pero hasta que no estás muy adentro no te das cuenta de que hubieses tenido que traer una linterna.

—Permitidme, muchachos —dice Finn. De repente el hombrecillo chasquea los dedos y éstos empiezan a brillar. El suave resplandor ilumina lo suficiente para impedirte tropezar.

—¡No está mal! —dices.

—Oh, si yo fuera un brujo auténtico os daría una luz que nunca podríais olvidar, nunca. Convertiría las mismísimas paredes en luz y brillarían con todos los colores del arco iris. Pero ¡qué le vamos a hacer! Soy sólo un humilde duende.

—Bueno, pero un duende, al fin y al cabo —dice Bernabé.

Tu hermano y tu intercambiáis una sonrisa. Tienes que admitir que sientes mucho aprecio por el pequeño individuo.

Durante más de una hora avanzas penosamente por el estrecho túnel. Parece descender hacia el interior de la montaña. A medida que caminas, el aire se va envolviendo y las paredes están más mojadas. Al fin, se produce un sonido en frente. Al principio crees que debe tratarse de una multitud de criaturas. Durante un instante piensas que por fin has llegado al Ayrie. Pero al acercarte te das cuenta de que es el sonido de una corriente de agua.

Unos pocos metros más adelante el túnel termina bruscamente ante una abertura que lleva a una enorme caverna. Abajo hay un verdadero precipicio de más de treinta metros. Termina en un río que surge del suelo de la caverna. El estrépito es terrible. Sospechas que el río debe albergar peces eléctricos, porque de vez en cuando emite destellos de luz azulada que iluminan toda la cámara.

En la abertura hay un desvencijado puente colgante; es tan viejo que la mayoría de tablas se han caído. Al otro lado de la cámara, en la pared opuesta de la caverna, hay otra abertura con una enorme puerta de madera. La puerta está cerrada.

—¡Ya hemos llegado! —exclama Finn alborozado al ver la caverna—. ¡Las habitaciones del Gigante de la Tormenta están justo detrás de esa puerta!

—No pretenderás que crucemos ese puente... —pregunta Bernabé—. Parece a punto de caerse.

—¡Tonterías! —grita Finn agarrándose a la barandilla de cuerda y haciendo equilibrios sobre el profundo abismo—. Más seguro no puede ser —dice cuando llega al lado opuesto.

Bernabé te mira lleno de dudas, preguntándose si debéis seguirlo. Finalmente se encoge de hombros y empieza a cruzar el tambaleante puente. Al dar los primeros pasos, los postes que lo soportan empiezan a crujir.

—¡Espera un momento, Bernabé! —dices—. Pensémoslo mejor.

«Pero ¿hay otra alternativa?», piensas. Debes cruzar el puente. De otro modo, ya puedes olvidarte inmediatamente del Gigante de la Tormenta y retroceder por el túnel en dirección a la casa del Viejo de la Montaña. Y no hay razón alguna para pensar que en el túnel las cosas hayan cambiado en absoluto. Tendrás que volver a enfrentarte con los fantasmas y no tienes ninguna garantía de que el Viejo esté dispuesto a ayudaros. Y, para colmo, habréis perdido un tiempo valiosísimo.

No quieres volver hacia atrás, pero el puente parece a punto de caerse de un momento a otro. Meneas la cabeza confundido. ¿Qué vas a hacer?

- 1. Si intentas cruzar el puente, pasa a la página 121.**
- 2. Si decides volver hacia atrás por el túnel y pedir ayuda al Viejo de la Montaña, pasa a la página 141.**

Tenías razón al suponer que cuando llegases a la morada del Viejo de la Montaña ya habría caído la noche. La puerta está construida en la misma ladera de la montaña. Iluminado por la luna, el pasaje que lleva hasta la puerta no es más que un oscuro agujero en la ladera.

Bernabé, Finn y tú os acercáis tanto como os atrevéis y os escondéis tras una roca que domina el pasaje.

Las manos de Bernabé tiemblan como hojas. Miras las tuyas y ves, con gran asombro, que también están temblando.

—Es normal que estéis asustados, muchachos —susurra Finn—. Quien practica la magia negra atrae a las criaturas de la noche como si fuera un imán.

El viento trae consigo un ruido parecido al de unos dientes royendo algo.

—¿Qué es eso? —pregunta Bernabé horrorizado.

—Son hombres-rata. Medio hombres, medio ratas. Rondan cerca de la puerta del Viejo, esperando los restos de sus diabólicos experimentos.

—¡Uauu! —exclama Bernabé.

—¡Pssst! —previene Finn.

Una larga cabeza de roedor asoma por la abertura y queda iluminada por la luna. Sus orejas y su pelo dan violentas sacudidas. Parece husmear en el aire de la noche.

—Nos está buscando. Eso es lo que hace, buscarnos —susurra Finn en voz tan baja que apenas puedes oírlo.

Durante unos instantes la cabeza permanece ahí y luego desaparece con la misma rapidez con la que llegó.

—No nos ha visto —dice Bernabé respirando hondo, casi aliviado.

—Sí, pero antes o después los hombres-rata nos descubrirán. Es sólo cuestión de tiempo.

—Finn tiene razón —dices tú—. Hemos de encontrar algún modo de distraerlos... Creo que se me está ocurriendo una idea. Toma, Bernabé, ayúdame con la mochila.

Finn se sienta sobre la roca y vigila, mientras Bernabé te quita la mochila y la abre. Sacas una de las escamas de dragón que cogiste antes.

—Ahora dame tu cinturón, Bernabé.

—¿Tienes idea de lo que estás haciendo, Toby? —pregunta desatándose el trozo de cuerda doble que lleva para sujetarse los pantalones.

—Voy a librarme de un obstáculo. Ahora —dices sacando el cuchillo—, ayúdame a hacer un agujero en esta escama de dragón.

Entre los dos os las apañáis para abrir un agujero lo suficientemente grande en el material córneo como para que pase la cuerda a través de él. Luego haces un nudo en el otro extremo de la cuerda. Finalmente te colocas la escama y la cuerda bajo el brazo y empiezas a caminar.

—¡Toby! —susurra Bernabé—. ¡Ten cuidado!

—No te preocupes. Y ahora escuchadme los dos. Cuando veáis salir a las ratas, os acercáis corriendo y llamáis a la puerta. Os abrirá el Viejo de la Montaña.

—¿Y si no nos deja entrar? —pregunta Bernabé.

—Decidle que sois del poblado y que necesitáis ayuda. Seguro que no le hará mucha gracia, pero ya verás como os deja entrar.

—¡Buena suerte, Toby!

—Sí, que la suerte de los duendes te acompañe, muchacho.

—¡Gracias! La necesitaré.

—Un estrecho saliente de piedra se extiende sobre el camino que lleva a la entrada del pasillo. Te subes a él y empiezas a avanzar paso a paso hacia el pasillo.

Haces un alto para anudarte la cuerda al cuello, de modo que la escama del dragón cuelgue sobre tu espalda. La escama es tan brillante que casi centellea en la oscuridad. No te gustaría perderla.

Avanzas despacio por el saliente, procurando no lanzar polvo o guijarros al camino. Al final llegas a una pequeña plataforma que domina el oscuro pasadizo. Con todo cuidado te quitas la cuerda y dejas la escama colgando frente a la entrada, como si fuera una cucharilla de pescar.

«Y ahora viene lo más complicado —reflexionas—. ¡Ahí vienen! —piensas al oír los ruidos de arañazos—. Las ratas son ratas aquí y en cualquier parte. Les encantan los objetos brillantes».

Notas cómo las ratas se van acercando. Puedes ver casi los vidriosos y pequeños ojos de los animales, que miran la escama que se mueve a la luz de la luna.

Esperas hasta el último instante. Cuando están a punto de alcanzar la escama, bajas de un salto al camino y comienzas a correr tirando de la cuerda con la escama.

Vas lo más rápido que puedes, sorteando piedras y saltando sobre los peñascos que surgen a tu paso bajo la débil luz.

Dirías que están justo a tu espalda. Puedes oír sus salvajes gritos y los rudos golpes de sus pies mientras intentan agarrar la escama.

Al final, llegas al lugar que viste antes con tus compañeros, cuando subíais al santuario. En el camino hay una curva muy cerrada, justo al lado de un alto precipicio. Tomas la curva a toda velocidad y te paras de repente, escondiéndote. Luego arrojas la escama al abismo.

Con un ímpetu enloquecido, los hombres-rata saltan al vacío siguiendo la escama, para estrellarse contra las rocas y pasar así a mejor vida.

Con un suspiro de alivio regresas a buscar a Finn y a tu hermano. Esperas encontrarlos dentro de la casa del Viejo de la Montaña, pero todavía se han topado con otro obstáculo.

—¡Fantasmas! —susurra Finn cuando te reúnes con ellos en el pasadizo. Delante de ti, en la oscuridad, unas formas luminosas flotan en el aire, con las bocas retorcidas por muecas incorpóreas.

—Toby, aborrezco los f-f-f-fantasmas —dice Bernabé, y sus dientes castañean—. Me han dado un susto de muerte.

Finn os hace una seña con su dedo diminuto para que lo escuchéis.

—Tal como yo lo veo, muchachos, creo que podremos salir adelante. Hay un túnel que lleva hacia la derecha. Una pequeña voz me dice insistentemente que en el castillo del Gigante de la Tormenta hay una puerta trasera y que podemos llegar hasta allí en un abrir y cerrar de ojos, si seguimos ese túnel.



—O podríamos encontrar un sistema de eludir a esos fantasmas y ver al Viejo —replicas tú—. No tenemos ninguna seguridad de que ese túnel nos lleve donde dices, Finn. Y, suponiendo que lo haga, no sabemos si el Gigante de la Tormenta querrá ayudarnos.

Inmóvil, sin abrir la boca, el rostro de Bernabé te dice que él se inclina por el túnel. Evidentemente los fantasmas no le gustan. ¿Qué debes hacer?

- 1. Si quieres probar el túnel, pasa a la página 90.**
- 2. Si quieres enfrentarte con los fantasmas, pasa a la página 47.**

Encontrar a alguien que te ayude a salvar el poblado es algo importante, pero la Giganta de la Tormenta ha puesto a tu hermano en una situación de peligro inminente.

—Esperemos un minuto —susurras—. Quizá ocurra algo que nos permita encontrar una salida.

Finn asiente. Y, efectivamente, al cabo de muy poco tiempo, oyes un tumulto en la habitación contigua.

—Debe ser el Gigante de la Tormenta, que tiene sueños agitados —dice Finn en voz muy baja.

—Ya voy querido —dice la Giganta, que también ha oído el ruido y se precipita fuera de la cocina.

Con toda rapidez, Finn y tú os encaramáis a la mesa y reanimáis a Bernabé. Está un poco aturdido, pero no parece tener nada importante. Al veros a los dos, se pone muy contento.

Estas impaciente por contarle todo lo que ha ocurrido, cuando el sonido de pasos que se acercan te hacen poner en guardia.

—¡Vamos! —dice Finn—. ¡Tenemos que marcharnos en seguida!

Los tres saltáis de la mesa al suelo y tratáis de escabulliros. Llegas a la puerta justo en el instante en que regresa la Giganta. Te apoyas contra la pared, cerca del umbral.

Por fortuna, no llega a verte y se dirige hacia la mesa.

—¿Dónde está? —ruge al darse cuenta de que Bernabé se ha ido—. ¿Dónde está mi animalito? —pregunta con voz amenazante, mirando bajo la mesa.

Te percatas de que el hecho de que te descubra es sólo cuestión de tiempo.

—¡Corramos! —gritas a los demás.

Pasas volando por la puerta abierta. Bernabé y Finn te siguen muy de cerca. ¡Pero la Giganta os ha localizado!

—¡Ahí va! —grita ella.

La habitación contigua es inmensa, grande incluso para un mamut gigante. Tú, con tu tamaño normal, aún la encuentras más enorme. La atraviesas a toda prisa y llegas a otra habitación igualmente grande, pero ésta tiene una puerta y notas que bajo ella se desliza una corriente de aire. Te precipitas en esa dirección.

El grandísimo pie de la Giganta golpea el suelo a tu espalda. No te atreves a mirar hacia atrás, pero sabes que debe de estar cerca.

Los tres pasáis bajo la puerta al mismo tiempo. Finn se arrastra con facilidad, pero Bernabé y tú tenéis que apretaros con fuerza contra el suelo.

Cuando lo estás intentando, la inmensa puerta se abre de par en par sobre tu cabeza y allí, recortada contra la luz del exterior, está la Giganta de la Tormenta. Alcanza a Bernabé, pero éste se le escurre entre los dedos.

—¡Eh, vosotros, pequeños pillos, regresad! —exclama con voz de trueno.

Pero es demasiado tarde. Tú ya estás saltando montaña abajo por el sendero, amparado en la oscuridad. Ella ya no podrá encontrarte.

Cuando al fin ya no se oyen sus coléricos gritos, los tres os reagrupáis bajo un saliente rocoso, a cierta distancia del castillo.

—Y ahora, ¿qué? —preguntas enfadado, golpeándote la mano con el puño y volviendo la vista hacia las luces del castillo—. Nuestra visita al Gigante de la Tormenta no ha dado ningún resultado, ¿no os parece?

—Me siento personalmente responsable —dice Finn.

—Es exactamente así —señala Bernabé—. Si no hubiese sido por ti, habiéramos ido a ver al Viejo de la Montaña para pedirle ayuda, y ahora no estaríamos en este lío.

—Ahora ya es demasiado tarde para eso —dices taciturno, mirando hacia el horizonte oriental. Las nubes empiezan a teñirse de rosa.

—Bueno, muchachos, considerando que ha sido un fallo del viejo duende, el viejo duende tendrá que repararlo, ¿no es así? Venid, acercaos, muchachos.

Finn está sentado en una roca, entre tu hermano y tú. Estás furioso con él y te dispones a escucharlo con desgana.

—Me he guardado un as en la manga. Sí, lo tengo para emergencias como ésta. Pensé que tal vez era posible, sólo posible, comprendedme, que no llegáramos al Ayrie a tiempo. Y, visto desde la perspectiva de que la culpa es mía, he decidido repartir mi más valiosa posesión. Mi pote de oro. Y es grande, vaya si lo es. Es el producto de años rondando por el mundo para recolectarlo.

Bernabé y tú os miráis el uno al otro. No sabes cómo debes reaccionar ante una cosa así.

—Muy amable por tu parte, Finn, pero es el poblado lo que verdaderamente nos preocupa.

Te preguntas si el hombrecito puede evitar, comprándoos, el sentimiento de culpabilidad que lo invade.

—No, no. ¿Eres tonto, muchacho? Es para el poblado. Toma el oro y distribúyelo entre sus habitantes. Harás más llevadera la pena de tener que empezar todo de nuevo, ¿no creéis?

—¡Ah! —exclamas—. ¡Eres realmente generoso!

—Buena idea, Finn —añade Bernabé.

—Es lo mejor que puedo hacer —dice el duende—. Pero no perdamos tiempo. Tenéis que regresar al poblado y avisar a los habitantes. Nos encontraremos allí con el oro cuando termine el ataque. Habrá para todos. ¡Os lo prometo!

No es hasta un rato después, mientras corres por el camino hacia el poblado, cuando te das cuenta de que todo depende de lo mucho que confíes en Finn.

—¿Qué opinas, Bernabé? ¿Crees que Finn aparecerá?

—Confío en que sí.

—Yo también.

Luego sonrías, pensando en la buena impresión que siempre te ha causado Finn y en lo que Finn dice de dejarse llevar por los sentimientos instintivos. Estás seguro de que el hombrecito no te defraudará.

FIN

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

Es una de las decisiones más difíciles que has tenido que tomar en toda tu vida, pero la idea de que tu familia y tus amigos mueran abrasados vivos tiene mucho peso.

—Tal vez tengas razón, Bernabé. Tal vez debamos estar agradecidos por habernos enterado a tiempo del ataque. ¡Vamos! —dices enfundando el cuchillo y regresando montaña abajo—. Vamos al poblado a avisar.

El camino hasta casa es largo y fatigoso. Es ya de noche, muy tarde, cuando Bernabé y tú cruzáis la puerta de entrada al pueblo. El camino lleno de barro y de baches que sirve de calle principal está desierto y en la mayoría de las casas ya no hay luz.

Es bastante normal encontrar las calles vacías. A medida que los ataques de los dragones se van volviendo más frecuentes, los hombres han tomado la costumbre de pasarse las noches en la Taberna del Jabalí bebiendo para intentar olvidar la amenaza que se cierne sobre ellos desde el cielo.

En mitad de la plaza del pueblo Bernabé y tú decidís separaros. Has decidido que Bernabé vaya a informar a los hombres de la taberna, mientras tú avisas a vuestro padre.

Entras en casa. Tu padre te está esperando.

—¿Dónde has estado? —te pregunta, mientras intenta ponerse en pie. La cálida luz del hogar no puede disimular la palidez de su rostro. Hace mucho tiempo que no se encuentra bien, pero esta noche parece más débil que nunca.

—¡Tenemos que irnos de aquí, padre! —dices aproximándote a él—. ¡Ahora, esta misma noche!

—¿De qué estás hablando? —inquire.

Empiezas a remover toda la habitación, abres armarios y cajones, y sacas los utensilios esenciales que vas a llevar contigo.

—Te lo explicaré mientras preparo el equipaje, pero apresúrate, por favor. No nos queda mucho tiempo.

Sin dejar de recoger tus cosas, le explicas a tu padre lo que te ha contado el dragón dorado. Al principio no te cree, pero luego, al ver tu prisa, también empieza a preparar sus cosas.

Al cabo de dos horas, el caballo ya tiene puestos los arneses y el carro está casi lleno. Tu padre sale con un último objeto, una mecedora en la que le gusta sentarse para contemplar la puesta de sol. Te la tiende. Le haces un sitio en el carro y la atas.

—¿Ya está todo?

—Sí, ya está todo.

—Estamos listos para partir. ¿Dónde está Bernabé?

—¡Aquí estoy! —dice una figura que surge entre las sombras. Es Bernabé, completamente empapado y desprendiendo un fuerte olor a vino.

—¿Qué... qué te ha pasado? —le preguntas—. Pareces una rata ahogada.

—No me han creído —dice enfadado—. Han dicho que los dragones no pueden hablar y luego me han duchado con vino.

—Entonces, ¿nadie te ha creído?

—Sólo Elmo y Modred, los sirvientes. Han dicho que harían correr la voz y que nos encontraremos en la carretera del río.

—Has tenido suerte de que no te hayan matado esos estúpidos borrachos —exclama tu padre secando a tu hermano con el extremo de su camisa.

—Ahora no hay tiempo para eso —dices tú—. Subid los dos y vámonos. Pronto empezará a amanecer y para entonces tenemos que estar muy lejos del pueblo.

Las ruedas chirrían y el caballo se esfuerza en arrastrar el carro cargado hasta los topes, que salta sobre los baches de la carretera. En la orilla del río encontráis a otras gentes del poblado. Juntos formáis una caravana que se dirige a la llanura, muy alejada del pueblo.

—¡Qué pena que los demás no nos hayan creído! —le dices a Bernabé al ver el reducido grupo.

—Es asunto suyo —dice Bernabé con amargura.

—Hay muchas personas demasiado tercas —añade tu padre con un suspiro.

Pero sobre ti se ciernen la tristeza, una pena y un dolor muy profundos.

—No es así como yo creí que sería —piensas—. Yo quería salvarlos a todos, a todos y a cada uno.

El pueblo desaparece de tu vista, con los amigos a los que con toda seguridad nunca volverás a ver, y una casa que ya no será más tu hogar.

FIN

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

—Supon, Finn, que vayamos a pedir ayuda a la Giganta de la Tormenta —empiezas tú—. ¿Qué podríamos hacer para llamar su atención?

—Yo me acercaría a ella y le daría un golpecito en la pierna.

—Muy bien, voy a probarlo.

—¡Alto ahí, muchacho! —dice Finn asiéndote por el brazo—. Déjame ir a mí también. Hay que ir con cuidado para que no nos aplaste con el pie. Nosotros, los seres pequeños, sabemos mucho de eso.

Finn te da algunos consejos sobre la técnica adecuada para darle una patada a la Giganta. Luego llevas a cabo el plan. La Giganta responde al golpe con una mirada llena de asombro y alegría.

—¡Qué bien! —dice ella inclinándose para verte más de cerca—. ¡Dos pequeños seres más!

¡Y mira éste!

—Discúlpeme, señora —dices con impaciencia—, pero tenemos algo muy importante que preguntarle. El otro pequeño ser es mi hermano y nos encontramos en una misión urgente. Pensamos que tal vez usted podría ayudarnos.

Se inclina todavía más, con los ojos semicerrados, concentrada, mientras tú le explicas la importancia de llegar al Ayrie lo antes posible. Cuando terminas, se golpea el muslo y suelta una explosiva carcajada.

—¡Ja, pero eso no es tan grave!

—Hablamos absolutamente en serio, señora. Las vidas de nuestra familia y amigos están en peligro. ¿Puede ayudarnos de algún modo?

La giganta se seca una lágrima de risa y dice:

—No sé por qué habéis venido a ver a su señoría. Él no ayudaría ni a una cría de cóndor a volver a su nido, y mucho menos a tres personitas que intentan frenar un ataque de los dragones.

—Ummm... Al parecer, nos hemos confundido —dices intencionadamente, lanzando a Finn una siniestra mirada.

—Yo diría que sí. Bien, no sé qué puedo hacer. No sé nada de magia y su señoría nunca me escucha.

De repente oyes un estrépito en la ventana. Parece un batir de alas. La Giganta se levanta de la silla y va a abrirla.

Por ella entra el pájaro con más colores que has visto en tu vida. Tiene el majestuoso aspecto de un ave de presa, con unas garras lo bastante grandes como

para rodear a una vaca. Pero parece muy amable. Salta hasta un palo cercano.

—¿Es otro de tus animalitos?

—Es Goff. Es un cóndor.

—¿Está bien amaestrado? —prosigues.

—¿Goff? Por supuesto, hace todo lo que yo le digo. ¿No es cierto, pájaro bonito? —dice ella acariciando a la inmensa criatura bajo el pico.

—¿Cree que podría llevarnos al Ayrie?

—Bueno, la verdad es que no se me había ocurrido nunca. Supongo que lo haría. Apuesto que uno de los calcetines de su señoría le irá a medida en el cuello. Podéis usarlo como silla de montar.

La Giganta sale a buscar el calcetín y Finn y tú os encaramáis a la mesa para reanimar a Bernabé. Este se sorprende cuando se ve a sí mismo en un entorno tan extraño, pero la idea de volar al Ayrie le resulta francamente seductora.

—¡Siempre quise volar, Toby! —exclama.

Cuando la Giganta vuelve con el calcetín y lo coloca en su sitio, Bernabé te sigue hacia el calcetín, encantado con la idea de volar. Pero Finn no parece tener muchas ganas.

—Yo no voy más lejos, muchachos. Os prometí que os ayudaría a llegar al Ayrie y, al parecer, pronto estaréis allí. Y, una vez allí, el camino es muy fácil.

—¿Por qué no vienes, Finn? —le preguntas con tristeza—. Podemos necesitarte.

El pájaro gigante os lleva a ti y a tu hermano bajo su barbilla. Se mueve hacia adelante y hacia atrás con paso majestuoso, impaciente por emprender el vuelo.

—No me necesitaréis. ¡Buena suerte, muchachos!

No hay tiempo para insistir, ni tan solo para las despedidas. El cóndor respira profundamente y sale por la ventana. Bate las inmensas alas y en seguida el castillo no es más que una pequeña mancha de luz a vuestros pies.

Finn os saluda desde la ventana. Le devuelves el saludo y te instalas junto a Bernabé para disfrutar de la travesía. En un abrir y cerrar de ojos llegáis a la entrada del Ayrie.

**Pasa a la página 142.**

Te preguntas por qué te da miedo que Finn pruebe el conjuro. Es una decisión muy difícil. Has llegado a sentir cariño por el duendecillo, pero, al final, la necesidad de salvar a tu pueblo es lo que más pesa.

—Es un gran sacrificio, Finn. ¿Estás seguro de querer hacerlo? —le preguntas con dulzura.

—Sí, muchacho, es el precio más alto que nunca he tenido que pagar, pero estoy totalmente seguro. Tu hermano y tú tenéis que ponerlos en un lugar donde yo pueda verlos. Intentaré recordar las palabras.

Finn cierra los ojos y empieza a murmurar en voz muy baja. Las paredes del pasadizo empiezan a desaparecer poco a poco y se forman paredes nuevas. Ves antorchas encendidas en lo alto del largo pasadizo, con unos soportes labrados en forma de cabeza de dragón. Por fin habéis llegado al Ayrie.

Ya no puedes ver a Finn. Su pequeña figura se ha desvanecido por completo.

—Ahora debe de ser un conejo —piensas con tristeza—, o una marmota, o una ardilla. De ahora en adelante vas a mirar de otro modo a los animales del bosque. Siempre te andarás preguntando si uno de ellos podría ser tu amigo el duende.

**Pasa a la página 142.**

—Muy bien, Finn, vamos a probarlo. Conviértenos en fantasmas —dices, aparentando más confianza de la que en realidad sientes.

Finn cierra los ojos. En sus párpados hay un ligero movimiento, mientras murmura en un lenguaje que no habías oído nunca.

De repente te invade una extraña sensación. Tu cuerpo empieza a temblar. Te sientes ligero como una pluma. Parece que estés literalmente flotando.

Miras a Bernabé y compruebas que él también ha cambiado. ¡Puedes ver a través de él!

—Seguidme, muchachos —dice Finn. Sale del lugar donde estábais escondidos y se dirige a la zona donde los fantasmas se arremolinan como furiosas banderas de luz. Lo ven de inmediato y avanzan a toda prisa hacia él.

—¡Fuera de aquí, hijos de la oscuridad de sucias almas! —grita él—. No podéis impedirme nada. ¡Soy inmortal, lo soy! ¡Id a perseguir a otra pobre alma!

Los fantasmas se acercan flotando en el aire, aullando muy enojados. Pero ninguno de ellos te toca mientras sigues a Finn por la antecámara, camino de la puerta del santuario del Viejo de la Montaña. Con su bastón, Finn llama enérgicamente a la sólida puerta.

Al instante la puerta se abre, acompañada de chirridos de bisagras oxidadas. Tras ella está el mismísimo Viejo de la Montaña, con el aspecto de un hechicero maligno, tal como tu padre lo había descrito una vez.

—A ver, ¿qué tenemos por aquí? —pregunta arqueando las cejas sobre sus ojos saltones de una forma amenazadora—. ¿Un duende?

Finn cierra de nuevo los ojos y murmura algo. Bernabé y tú os volvéis sólidos otra vez.

—¡Vaya, unos muchachos... del poblado, sin duda! Bueno, no tengo tiempo para trucos baratos de salón.

Empieza a cerrar la puerta, pero Finn introduce con rapidez el bastón entre las bisagras.

—¡No tan deprisa, viejo charlatán! Estos chicos, mis amigos, quieren cambiar unas palabras contigo. ¡Cuéntaselo, muchacho!

Con voz temblorosa relatas los acontecimientos de la tarde: cómo encontraste al dragón y cómo éste te contó la historia de un ataque inminente.

—Como puede ver, señor —terminas—, la paz ya ha sido acordada entre los dragones y los colonos. Pero los dragones no lo saben. Si logramos llegar al Ayrie

con el alba, podremos convencerlos de que no hay necesidad alguna de atacar. ¿Puede usted ayudarnos? Necesitamos un conjuro que nos transporte hasta allí.

El corazón late acelerado en tu pecho. Tienes miedo del viejo hechicero y de su mirada perversa. Y más al recordar las historias que tu padre contó de él. El Viejo de la Montaña es tan espantoso como tu padre lo describió. Te mira fijamente, con el rostro impasible. Sus ojos arden sin llamas, como un fuego de heno. Te preguntas qué va a hacer.

—Tengo amigos entre los dragones —afirma—. Por lo tanto, no sé con seguridad de qué parte me voy a poner en este asunto.

—¡Pero si no hay partes! —interviene Bernabé con valentía—. No hay ninguna necesidad de guerra.

—¡Silencio! —ruge el Viejo. Y Bernabé se encoge temblando de miedo.

Mientras tanto, Finn se ha colado en el santuario del Viejo y empieza a examinar los libros de las estanterías.

—¡Muy bien! —murmura sacando de la estantería inferior un libro casi tan grande como él—. ¿Me están traicionando mis viejos ojos o este libro pertenece al Gigante de la Montaña?

—¡Fuera de aquí, diablillo! —grita el Viejo corriendo hacia el duende. Finn se pone detrás de ti para protegerse.

—Finn, no estás siendo cortés en absoluto.

—Tampoco tengo por qué ser simpático con él.

—En tu lugar, yo escucharía a tu amigo, pequeño duende —dice el Viejo de la Montaña sin disimular la malicia de su voz. Luego, enderezándose por completo, dice—: Voy a retirarme para considerar este asunto. Esperad aquí.

Con brusquedad se da media vuelta, se dirige a la puerta de la pared opuesta, la abre y sale de la habitación.

—¡Bueno, eso sí que me gusta! —dice Bernabé, sorprendido. Y ahora, ¿qué hacemos?

—Esperar. ¡Y ojalá venga pronto! —dices—. Falta ya poco para el alba.

—Yo no me preocuparía por el alba —dice Finn echando una mirada al enorme libro—. Con este libro de conjuros —añade— podréis ver a los dragones cara a cara antes de que amanezca.

—¿De qué estás hablando? —le preguntas.

—Conozco la lengua en que están escritos estos conjuros. Puedo proferirlos yo mismo, pero antes tenemos que marcharnos de aquí.

—Espera un momento, Finn —dices—. El libro no nos pertenece. Y, además, ¿qué hay del Viejo de la Montaña?

—¿Ese viejo charlatán? —pregunta Finn haciendo un movimiento de rechazo con las manos.

—Yo estoy de acuerdo con Finn —interviene Bernabé—. Cojamos el libro y salgamos de aquí.



«¡Esto es increíble!», piensas. Ahora la decisión está de nuevo en tus manos. ¿Debes confiar en Finn y sus conjuros para poder llegar al Ayrie, o debes insistir para esperar a que regrese el Viejo hechicero?

1. **Si quieres esperar al hechicero, pasa a la página 56.**
2. **Si decides confiar en Finn, pasa a la página 78.**

Miras a Theron, que reparte órdenes entre sus hombres acerca de cómo montar el campamento.

«Si Bernabé y yo nos quedamos, terminará dándonos órdenes del mismo modo — piensas—. Y, si no quiere que nos vayamos, nos lo impedirá».

Decides no darle esa oportunidad. En vez de contarle la historia de los dragones y de tu importante misión, te reúnes con los hombres y permaneces en silencio.

El campamento ha sido montado a toda velocidad. Muy pronto los hombres empiezan a prepararse para comer. Le has prometido a Bernabé que podría quedarse a comer con ellos, pero no sabes si podrás esperar a que termine. Por tu mente siguen desfilando dragones que descienden en picado y destruyen el poblado con sus ardientes soplidos.

«Tenemos que marcharnos de aquí —no dejas de decirte a ti mismo— o nunca llegaremos a tiempo al Ayrie».

Por fin encuentras la ocasión de decirle a Bernabé que es hora de partir. Tu hermano protesta, pero tú permaneces firme. A los pocos minutos ya te has despedido del asombrado Theron, has cargado tu mochila y te dispones a salir del campamento.

—Podrías haberme permitido al menos que terminara de comer —refunfuña tu hermano.

—Tenemos una importante cita al amanecer. No podemos llegar tarde.

La vasta llanura está surcada por caminos y senderos. No pasa mucho tiempo hasta que encuentras uno que va en la dirección deseada. Lo sigues durante una hora. Luego encuentras un pequeño montículo y te sientas a descansar. Bernabé se deja caer a tu lado.

**Pasa a la página 78.**

El montículo es un punto estratégico. Desde él se divisa toda la llanura. Se extiende como un mar de hierba interminable hasta los pies de la cordillera Ailwahr.

—Me imagino que cuando caiga la noche ya habremos salido de esta llanura y nos habremos internado en las montañas —dices—. La morada del Viejo de la Montaña está exactamente detrás de esas colinas que se ven a lo lejos.

—Eso significa que llegaremos allí en plena noche —dice Bernabé frunciendo el ceño—. No me gusta la idea.

—A mí tampoco, pero no tenemos mucho donde escoger.

Os permitís otros diez minutos de descanso antes de poneros de nuevo en pie. Si queréis llegar al Ayrie antes del amanecer, hay que seguir caminando.

Al ir a coger tu mochila, tu mano agarra algo distinto de la vieja tira de cuero. Es un objeto duro bajo un trozo de tela.

Te vuelves asustado. Es un brazo y pertenece a un hombrecito de medio metro de altura, que va vestido todo de verde. ¡Está intentando robarte la mochila!

—¡Deténlo, Bernabé! —gritas.

—Aunque la mochila es muy pesada, el hombrecito avanza dando saltos entre la hierba a una velocidad extraordinaria.

Bernabé se lanza a perseguirlo y tú lo sigues a corta distancia, pensando en cómo atrapar a la diminuta criatura antes de que escape.

—¡Es un duende, Bernabé! ¡Mantén los ojos clavados en él! ¡No lo pierdas de vista!

La hierba del montículo es más baja que la de la llanura, pero, incluso así, el hombrecillo es lo bastante pequeño como para desaparecer en ella. Te mueves en zigzag hacia adelante y hacia atrás, intentando a toda costa no perderlo de vista. Has oído decir que los duendes, si alguien los ve, no pueden usar su poder de volverse invisibles mientras la persona que los ha visto mantenga los ojos fijos en ellos.

Al final, el hombrecillo corre hacia donde tú estás y puedes plantarte delante de él. Está tan ocupado mirando a tu hermano que le persigue desde atrás, que no te ve hasta que choca con tus piernas.

—¡Ya te tengo! —gritas asiéndolo con firmeza por el brazo.

—¡Buen trabajo, Toby! —exclama Bernabé, que llega corriendo a reunirse contigo—. Pero ¿dónde está tu mochila? ¡No la tiene!

—¡Muy bien, ladronzuelo! ¿Dónde está? —estás tan nervioso y enfadado que empiezas a zarandear al pequeño ser.

—¡Tranquilo, Toby! —dice Bernabé—. Déjale hablar.

—Sí —dice el duende poniendo las manos a cada lado de su minúscula cabeza—. Estoy muy confundido.

—Dinos dónde está mi mochila —preguntas.

—Es muy valiosa, ¿no es cierto? ¿Llena de tesoros, tal vez? ¿O de vino?

—De hecho hay en ella una garra, una garra que cogimos de un dragón agonizante que encontramos esta mañana.

—¡Ja! —ríe el duende dando palmadas en sus pequeñas rodillas—. ¡Esta sí que es buena, muchachito! Un hediondo postre para los amantes de la carroña, ¿no es eso? ¿Un trozo de carne podrida que se está volviendo verde y mohosa? Nunca bromees con un bromista, muchacho. No te saldrá bien.

—¿No me crees?

—En lo más mínimo.

—Entonces, déjame que te cuente cómo encontramos esa garra.

Le cuentas los acontecimientos de la tarde lo más rápido que puedes. Cuando llegas a la parte referente al ataque del pueblo las espesas y pequeñas cejas del hombrecito se arquean de interés.

—Es, pues, una misión llena de amor al prójimo, ¿no es cierto? —grita encantado—. ¡Espadas en las murallas! ¡Peligro en las almenas! ¡Para eso exactamente vinimos los duendes! ¡Daría un pote lleno de oro para verme metido en una aventura como ésta!

—No hay nada que hacer, duende. Lo único que queremos es recuperar la mochila.

—Tal vez no sería mala idea contar con la compañía de un duende —interrumpe Bernabé—. Se supone que traen buena suerte, Toby.

El hombrecillo no deja de saltar en sus intentos por mirarte a los ojos, pero apenas llega.

—Esta noche necesitaremos que la suerte nos acompañe —dice Bernabé.

—Será peligroso —dices, dirigiéndote al duende.

—Lo sé —responde el hombrecillo bailando alegremente.

—No podemos hacer payasadas ni estupideces. El viaje es demasiado importante. Tendrás que hacer lo que se te diga.

—¡Lo haré! ¡Lo haré!

—Muy bien, entonces. ¿Dónde está mi mochila?

—Ahí, ante tus mismísimas narices —el duende retira una cortina de hierba y ahí está la mochila, colocada entre las matas, como un huevo de pájaro. La recoges a toda prisa y empiezas a colgártela a la espalda.

—Muy bien, duende, puedes venir. Pero te advierto que no va a ser fácil.

—¡Bravo! —el pequeño duende canta y baila entusiasmado con tanta rapidez que apenas se ve el movimiento de sus piernas. Coge a Bernabé del brazo y bailan juntos unos cuantos pasos.

—¡Lo que estáis haciendo es algo magnífico, muchachos! ¡Grandioso! —grita—. Me llamo Finn y no tendréis que preocuparos por mí. Cuando un duende da su palabra, la mantiene por encima de todo. Y yo os doy mi palabra. Sí, la doy con entera libertad. Y ahora —dice percatándose de que os disponéis a partir—. ¿Hacia dónde vamos?

—A ver al Viejo de la Montaña.

—¿Al Viejo de la Montaña? ¡Maldición! ¿Por qué? ¿A ese brujo negro? ¿Para qué queréis verlo?

—Eso mismo me pregunto yo —dice Bernabé.

—Necesitamos un conjuro para llegar a tiempo al Ayrie, el Ojo del Dragón. Si no contamos con un poco de magia, nunca podremos hacerlo.

—Entonces es mejor que visitéis al Gigante de la Tormenta, en vez de al Viejo de la Montaña.

—¿El Gigante de la Tormenta? —pregunta Bernabé con curiosidad.

—Sí. Desde su palacio de la montaña guía las tormentas cuando pasan por allí. Es un trabajo muy importante. Sí, lo es. Tiene amistad con los dragones, pero es un gigante imparcial. ¡Vaya si lo es!

Nunca has oído hablar del Gigante de la Tormenta, pero conoces al Viejo de la Montaña y sabes que visitarlo puede ser arriesgado, en especial por la noche. ¿Debes cambiar de planes y buscar al Gigante de la Tormenta? ¿O debes seguir adelante con tu idea de ver al Viejo de la Montaña?

- 1. Si todavía quieres ir a ver al Viejo de la Montaña, pasa a la página 93.**
- 2. Si prefieres hacer caso de la sugerencia de Finn y visitar al Gigante de la Tormenta, pasa a la página 84.**

—No tenemos suficiente tiempo para regresar, Bernabé. Debemos cruzar el puente. Yo lo haré primero. Peso menos que tú.

Bernabé se hace a un lado y tú pones el pie en la primera tabla. El puente chirría bajo tu peso.

El puente está formado por tres cuerdas paralelas. Dos de ellas sostienen las tablas y la tercera sirve de pasamanos. Está a unos cuantos palmos por encima de las otras dos. Te agarras con fuerza al pasamanos y das otro paso. Al instante oyes otro fuerte crujido.

Das dos pasos más y el puente se ladea peligrosamente, de modo que el pasamanos queda por encima de tu cabeza. Tienes que estirarte para poderlo alcanzar.

Abajo el río se agita como un caldero hirviente, emitiendo de vez en cuando misteriosos destellos azules, como si fuera mágico.

—¡Con cuidado, muchacho! —grita Finn vigilando tu avance desde el otro lado—. ¡Agárrate fuerte!

—Sí, por Dios, Toby. ¡Agárrate bien! —repite Bernabé. De repente, con un ruido que parece el chasquido de un látigo, una de las cuerdas que sujetan las tablas se parte en dos. Al instante, todas las tablas se ponen verticales. Algunas que no estaban atadas se desploman hacia el río.

Quedas colgado del pasamanos, viéndolas caer. Tu corazón late como un tambor. Si no fuera por el pasamanos, estarías cayendo con ellas.

—¡No te muevas, Toby! ¡Ya voy! —grita Bernabé.

—No lo hagas, Bernabé —chillas cuando lo ves agarrarse al pasamanos—. ¡No podrá con el peso de los dos! ¡Estoy bien! ¡Podré hacerlo!

Ahora todo es cuestión de resistencia. Por desgracia, el otro lado está aún algo lejos.

Te agarras con más fuerza y avanzas con cautela sobre el abismo, concentrándote sólo en el próximo punto donde debes apoyar las manos y tratando de no pensar en nada más. La cuerda es vieja y frágil. Las ásperas fibras se clavan en los dedos y en las de tus manos, como si fueran cientos de pequeñas astillas que te incitan a soltarle.

«¡No debo mirar hacia abajo! —te repites una y otra vez—. ¡No debo hacerlo! Si miro hacia abajo, seguro que me soltaré. ¡No debo mirar hacia abajo!».

Finn se inclina desde el otro lado, mirando hacia el puente con ansiedad. Tú lo miras a él y no miras nada más, deseando verlo cada vez más cerca.

Piensas en el poblado, en el ataque de los dragones y la gran responsabilidad que por puro azar ha caído sobre tus espaldas.

Ahora una mano, luego la otra, una mano y la otra.

—¡Lo estás consiguiendo, muchacho! ¡Ya te queda poco! —te llama Finn.

Ahora una mano, luego la otra, una mano, la otra...

Con un último soplo de energía pones un pie en el saliente donde está Finn y de un salto te plantas en terreno firme.

—¡Bien hecho, muchacho! ¡Bien hecho!

Suspiras aliviado. Hubo un momento en que no sabías si ibas a conseguirlo.

Bernabé mira la cuerda lleno de dudas, pero no tiene otra alternativa. Tiene que cruzar al otro lado y la cuerda es el único camino.

Se agarra con valentía y se balancea sobre el abismo. Durante unos instantes queda colgado. Luego se repone y empieza la misma pesada tarea que has hecho tú: primero una mano, luego la otra, una mano, la otra...

Oyes un golpe seco a tus espaldas y te vuelves a toda prisa. Finn te mira con ojos asustados.

—¡Algo se acerca! ¡Rápido, muchacho, ven detrás de esta roca!

En ese preciso instante la cuerda a la que se sujeta Bernabé se rompe. Por el rabillo del ojo lo ves debatiéndose entre la vida y la muerte, mientras se balancea frente a la pared del abismo.

Bernabé desaparece de tu vista y te quedas paralizado por la indecisión. ¿Debes esconderte con Finn y esperar que lo que se acerca, sea lo que sea, no os vea a ninguno de los tres hasta que puedas rescatar a Bernabé? ¿O debes correr el riesgo de salvar a tu hermano ahora mismo?

- 1. Si decides esconderte con Finn, pasa a la página 63.**
- 2. Si decides tratar de rescatar a Bernabé, pasa a la página 14.**

Mientras intentas decidirte, echas una ojeada a la terrible quimera que vigila la puerta. Bernabé no parece preocupado por tener que enfrentarse a ella, y tú tampoco lo estás.

—¡Muy bien! —dices—. Vamos a intentar encontrar a Helio.

Con prudencia avanzas de columna en columna, hasta que dejas atrás a la quimera. Sigues por un pasillo y llegas a una habitación que tiene la luz encendida. Miras hacia el interior y ves a un dragón sentado en una plataforma cerca del techo. Estás preguntándote si debes aproximarte a él, cuando te ve y vuela hacia ti.

—¡Humanos! —grita—. ¡Humanos! ¡Dad la alarma!

—¡No, no! —dices tú apresuradamente—. ¡Somos amigos!

Pero no sirve de nada. En cuestión de segundos, estáis rodeados. Los guardianes os llevan a una mazmorra situada a unos cuantos niveles más abajo. Os empujan con rudeza por una puerta de bronce. Luego ésta se cierra a vuestra espalda.

—¿Por qué no les has enseñado la garra? —pregunta Bernabé.

—Temía que no me creyesen y me la quitaran.

—¿Una garra? —pregunta una voz desde el otro lado de la habitación.

Un dragón aparece en la oscuridad. Parece un poco cansado, pero sus escamas brillan con los colores del arco iris, como las de Bosphorus.

—¡Vaya, si sois humanos! —exclama—. ¡El Ayrie no es un lugar para vosotros! ¡Aquí no admitimos humanos!

—No estamos aquí por gusto —dice Bernabé malhumorado.

—¿Has dicho que tenías una garra? ¿Dónde la conseguiste? —prosigue el dragón.

Con toda rapidez le cuentas la historia del día anterior y terminas explicando que Bosphorus murió y que antes te pidió que cogieras su garra.

—¿Bosphorus ha muerto? —dice el dragón ahogando un grito, visiblemente alterado—. ¡Eso es terrible! ¿Y dices que venía hacia aquí a decirnos que ya se había firmado la paz?

—Sí. Eso fue justo antes de que un dragón llamado Clito lo matase.

Esta última información parece abatir al dragón intensamente. Se sienta, apoyado en la pared de la mazmorra. Durante unos minutos mira hacia el suelo sin parpadear.

—Nunca hubiese creído que Clito fuese capaz de algo así. Su ambición es más grande de lo que yo pensaba.

—Y tú, ¿quién eres? —preguntas, aproximándote al dragón.

—Mi nombre es Helio.

—¡Helio! —exclama Bernabé.

—¡Vaya, Bosphorus nos dijo que debíamos ponernos en contacto contigo! —dices—. Dijo que podrías ayudarnos.

—Evidentemente, se equivocó —dice el dragón encogiéndose de hombros con desesperación.

De repente la puerta se abre por completo y entra otro dragón, seguido por dos quimeras guardianas. Lo has reconocido a primera vista. ¡Es Clito!

—¡Entonces mis informaciones eran ciertas! —exclama Clito—. ¡En el Ayrie hay espías humanos!

—¡No somos espías! —grita Bernabé—. Hasta ayer por la tarde no sabíamos siquiera que los dragones pudiesen hablar.

—Nunca conseguirás salir adelante, Clito —dice Helio poniéndose en pie a toda velocidad y moviendo su cola de un modo amenazador—. ¿Cuánto tiempo crees que pasará antes de que el Consejo descubra que Bosphorus ha pactado con el rey de los humanos?

—¿Cuánto tiempo? —replica Clito—. ¡Nunca lo sabrán! Dentro de unos minutos el Consejo se habrá cansado de esperar que Bosphorus regrese. Entonces votarán a favor de empezar el ataque. Una vez que nos pongamos en marcha el tratado de paz no tendrá ningún valor.

—Este es un día nefasto para los dragones —dice Helio moviendo la cabeza con amargura.

—¡Guardias, despojad a estos espías de sus armas! —ordena Clito—. Después ya pensaré qué hago con ellos.

Las quimeras os quitan todo lo que lleváis, incluso las mochilas.

—Y ahora, ¿qué hacemos? —pregunta Bernabé cuando las quimeras se han ido. Teníamos la garra en tu mochila.

—Ya lo sé —dices con un suspiro—. Aunque pudiésemos entrar en la reunión del Consejo, ahora ya no tenemos ninguna prueba para convencer a sus miembros.

—Esto no va nada bien —dice Helio, inclinando la cabeza para escuchar—. Puedo oír la reunión a través de este respiradero.

En un rincón de la mazmorra, junto a Helio, hay un pequeño agujero redondo. Te acercas a él y oyes voces.

—¿Lleva este agujero hasta la cámara del Consejo? —preguntas.

—Creo que sí —replica Helio—. ¿Por qué?

—Porque uno de nosotros podría trepar hasta allí, interrumpir la reunión y contar la verdad a los dragones. ¡Tal vez aún pudiéramos evitar el ataque!

—Pero ya no tenemos la garra, ¿recuerdas? —dice Bernabé meneando la cabeza—. Clito podría decir que estamos mintiendo.

—¡Pero no nos puede pasar nada peor que estar aquí encerrados! ¡Cualquier alternativa es mejor que ninguna!

—Creo que debemos encontrar un sistema para sacar a Helio de aquí —dice Bernabé—. A él le creerán.

Te percatas de que no hay mucho tiempo. Por lo que puedes oír, el consejo se está preparando para votar ahora mismo. Aunque pudieras trepar por el respiradero, sería demasiado tarde. ¿Debes intentar subir por el respiradero o intentar liberar a Helio, con la esperanza de que de algún modo consiga impedir el ataque?

- 1. Si quieres subir por el respiradero, pasa a la página 134.**
- 2. Si decides quedarte y buscar un modo de liberar a Helio, pasa a la página 149.**

Después de avanzar unos tres metros por el túnel izquierdo, llegas a un espacio más grande. Está muy oscuro y es difícil calcular sus dimensiones.

—Esto no estaba aquí antes —piensas.

Empiezas a escalar de nuevo, pero la escalera, gastada por los años, se rompe bajo tu peso, y durante un segundo caes al vacío.

De un modo increíble vas a caer sobre algo blando y pegajoso, parecido a una cama. Durante unos instantes permaneces inmóvil, agradecido por no haberte matado o haberte roto una pierna.

Pero en seguida el alivio da paso a la desesperación, cuando adviertes lo incierto de tu situación.

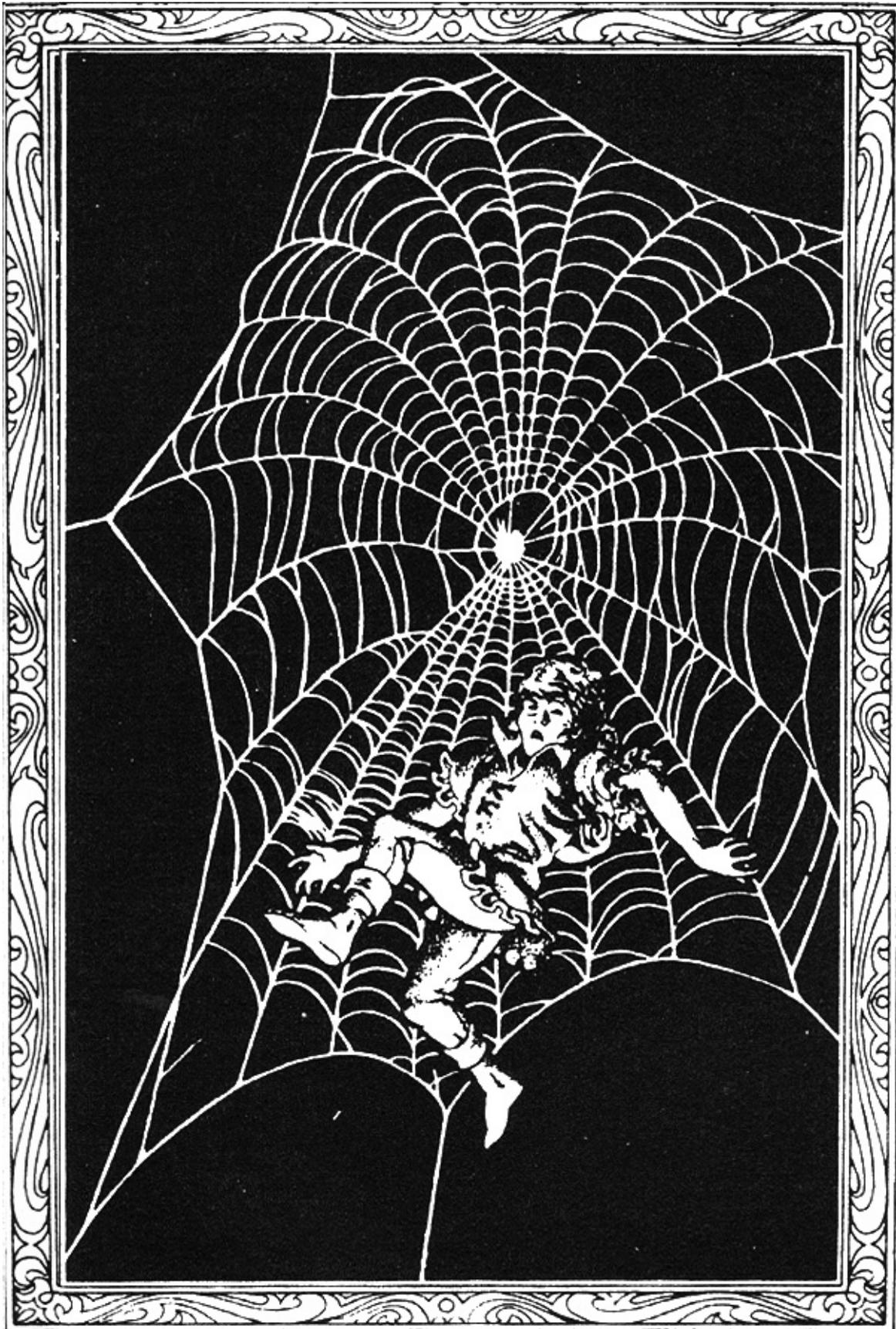
«¡La he hecho buena! —piensas—. Me he ido por mi cuenta, he perdido un valioso tiempo, casi me come un pájaro gigante y ahora he desaparecido en el interior de una mina, tan lejos de todo que nunca nadie podrá encontrarme. Y, entretanto, el ataque de los dragones se producirá como estaba previsto». Te das cuenta de que has cometido un error trepando por esa galería.

De repente se produce en la oscuridad un movimiento que te pone los músculos en tensión.

Oyes otro sonido, igual que el anterior. Procede de la misma dirección. Es un ruido de pies arrastrándose, todos a la vez. Te pones en guardia para intentar descubrir de qué puede tratarse.

Intentas ponerte en pie, pero el lugar donde has caído, sea lo que sea, te lo impide. Es pegajoso como la cola.

—No —te dices a ti mismo, tocando la sustancia con los dedos—, son como cuerdas bañadas en jarabe... o una... ¡Una telaraña! —gritas con el corazón helado de pavor.



Una terrible ecuación aparece en tu mente. Un huevo gigante... un pájaro gigante... una telaraña gigante...

De repente el ruido de los pies que se arrastran deja de ser un misterio. Te quedas helado de miedo. Por unos momentos pierdes el control y empiezas a debatirte en la tela, intentando separar las hebras frenéticamente. Por fin, consigues poner los pies sobre algo sólido. Mientras te pones en pie, tocas algo duro en la tela. Es una bola redonda, del tamaño de un plato...

La araña gigante, de la que has oído hablar, pero a la que nunca has visto, empieza a chillar. Apartas la mano instintivamente. Los chillidos cesan de inmediato.

«¡Los huevos de la araña! —piensas—. ¡Claro que se ha enfadado!».

Acercas de nuevo las manos para tocar los sólidos huevos. Están todos pegados los unos a los otros.

«¡He caído en el depósito de huevos de una araña gigante!», piensas desesperado.

Con la fuerza que da el pánico, te liberas y empiezas a alejarte de la bolsa. La araña empieza a arrastrarse. Por el ruido dirías que se ha colocado entre el lugar donde tú estás y sus huevos.

«¿Cómo voy a salir de aquí?», te preguntas.

La araña sigue moviéndose a toda prisa hacia tu izquierda. Para evitarla, te diriges de inmediato hacia la derecha. Se mueve de nuevo, y de nuevo tú la evitas caminando hacia la derecha.

Entonces tus manos encuentran algo en la pared.

—¡Un agujero! —dices al darte cuenta de lo que es—. Los enanos deben haber usado esta habitación. La araña me ha llevado hacia aquí.

Sabía que ahí estaba el agujero. No quiere que me quede aquí, y yo tampoco tengo ningunas ganas de quedarme.

Te deslizas por el agujero a toda prisa. Éste resulta ser una escalera labrada en la roca, que sale del cubil de la araña. Celebrando tu buena estrella, decides regresar y tomar la galería de la derecha.

**Pasa a la página 138.**

—Tal vez Bernabé tenga razón —piensas—. Tal vez debamos caminar.

—¡Finn! —gritas—, ¡olvídate del libro! Hemos decidido ir al Ayrie andando.

—¿Andando? —pregunta el hombrecito mirándote con los ojos abiertos como platos, de puro asombro—. Nunca lo conseguiréis, muchachos. Ni siquiera corriendo sin parar. Deben faltar veinte leguas, tal vez más.

—No puede ser tan lejos —se burla Bernabé.

—Sí, lo es, lo es. ¡Qué pena! Con un poco de magia podría llevaros allí sanos y salvos en un abrir y cerrar de ojos.

—¡Olvídalo, Finn! Ya hemos tomado una decisión —dice Bernabé. Te da una palmada en la espalda y ambos empezáis a caminar en dirección a las luces.

—¡Esperad un momento, muchachos! —suplica Finn corriendo detrás vuestro—. No tengáis miedo de la magia. ¿Qué sería de nosotros sin ella? El sol sale por la mañana, la luna por la noche... ¿Hay algo más mágico que eso? Sólo es cuestión de acostumbrarse.

Pero tú te niegas a escuchar. Ya has tomado una decisión. Además, la montaña parece cada vez más cerca. Bernabé y tú camináis a toda prisa. Un poco más atrás, os sigue Finn, dejando olvidado entre las rocas de la llanura el libro que tanto os costó conseguir.

Al final llegáis al borde de un alto promontorio. Ante ti se extiende un amplio terreno, que se ve ahora con toda claridad, pero que antes no podía divisarse.

La cima de la montaña, con sus luces, brilla en la distancia. Desde este punto elevado ves lo lejos que está el Ayrie. Te das cuenta de que nunca podrás llegar hasta allí antes del amanecer. Te da un vuelco el corazón.

—Toby —dice Bernabé suavemente, mirando la gran extensión—. Creía que podríamos conseguirlo. De verdad lo creía.

—Lo sé, Bernabé. ¡No importa! —dices a punto de llorar. Te sientas en una roca cercana, con la cabeza entre las manos. Te preguntas si Bernabé entiende en realidad lo que habéis perdido, las grandes responsabilidades que habéis dejado escapar de vuestras manos.

—¡Tranquilo, hijo! —dice Finn saltando junto a ti y poniendo una mano sobre tu hombro—. No te lo tomes así. Lo intentaste, y de un modo muy valiente. ¡Claro que sí...! Pero ¡mira, el cielo se está tiñendo de rosa!

Miras hacia lo alto. A través de las lágrimas, ves que el hombrecillo tiene razón. El horizonte oriental se está llenando de luz, tachonada con manchas de color rosa

brillante.

Entonces ves algo más y tu corazón casi se paraliza. Desde la cima de la montaña se levanta hacia el cielo una hilera de sombras negras. La primera oleada de dragones se encamina ya hacia el poblado.

FIN

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

—La situación es desesperada, Bernabé. Voy a probar por el respiradero.

Bernabé está de acuerdo. Con la ayuda de Helio, empiezas a escalar por el interior del agujero. Cuando llegas a la sala del Consejo, te das cuenta de que está vacía.

«Deben estar en la cima de la montaña, preparándose para el ataque —piensas—. ¡Tendrás que correr si quieres llegar a detenerlos!».

El respiradero sigue ascendiendo y tú lo sigues. A medida que subes te van llegando voces.

—¡Os prometo, hermanos, que los espías que mataron a Bosporus y le arrancaron la garra pagarán con el castigo más duro!

¡Es Clito! Ha descubierto la garra en tu mochila, pero al menos el ataque aún no ha comenzado. Todavía hay tiempo.

Haces acopio de fuerzas para subir más deprisa. Ante ti ves un agujero redondo.

«Espero que lleve a la cima», piensas, anhelante.

—Colocaremos la garra de Bosporus aquí, en la cima de nuestra mansión ancestral, en el mismo lugar donde iniciaremos el ataque para vengar su muerte —prosigue la voz de Clito.

Lo has conseguido. A través de la pequeña abertura puedes ver los pies de docenas de dragones. Con energía empujas la tapa que cubre el orificio y apareces en medio de ellos.

—¡Esperad! —gritas.

Todos los dragones, excepto Clito, retroceden sorprendidos unos pasos.

—He aquí a uno de los espías —dice aproximándose a ti—. Evidentemente, no los he encerrado bien del todo.

—¡Yo no he matado a Bosporus, Clito! ¡Fuiste tú! ¡Lo mataste a sangre fría, para que el Consejo no supiera que Bosporus había pactado la paz con el rey Olaf, y que el rey había prometido trasladar el poblado!

—¡Eso es mentira! —grita Clito—. ¡Una mentira descarada!

—¡No, no lo es! —le miras a la cara, pero es obvio que los otros dragones no te creen.

Desearías tener la garra, pero no la tienes. Clito te la ha cogido y los otros dragones creen que tú la has robado.

Entonces vislumbras algo en el dedo de Clito. ¡Es el anillo que le quitó a Bosporus!

—¿De dónde has sacado el anillo, Clito? —le preguntas—. ¡Explícalo, si puedes!

—Me lo dio un amigo —responde el dragón intentando parecer despreocupado.

—¡Eso es mentira! ¡Ese anillo se lo dio el rey Olaf a Bosporus como símbolo de paz! ¡Lo robaste cuando mataste a Bosporus! ¡Apuesto a que lleva la inscripción!

—No seas absurdo —dice Clito sacándose el anillo de su gran garra. De repente lo deja caer. El anillo rebota sobre las piedras con un sonido metálico y luego rebota contra el muro que rodea la cima de la montaña. Te lanzas hacia el muro. ¡Pero hay una altura de treinta metros! ¡El anillo ha desaparecido para siempre!

—Estoy harto de tus acusaciones —dice Clito con severidad, mirándote fijamente. Lanza un profundo suspiro.

Sabes lo que va a hacer Clito. Va a quemarte aquí mismo con su ardiente aliento. Miras frenéticamente a tu alrededor, buscando algo que pueda protegerte. Tus ojos se posan sobre la garra y la coges a toda prisa.

Pero es demasiado tarde. El calor del aliento de Clito te rodea y la garra se vuelve incandescente. La sueltas de inmediato, asombrado al ver que ni siquiera estás chamuscado.

—¡Caramba! ¡Eso es lo que dice la leyenda! —exclama uno de los dragones, mientras todos miran cómo arde la garra.

—¿Qué leyenda? —preguntas con ansiedad.

—Se dice que, al quemar la garra de un dragón asesinado, aparece el fantasma de la víctima para acusar a su asesino —replica el dragón—. Es una leyenda muy vieja. No estoy seguro de que alguien todavía crea en ella.

De repente, la garra empieza a soltar un torrente de denso humo. El humo se eleva en torbellinos. En medio de las brasas una figura empieza a tomar forma. ¡Es Bosporus!

Tiene el mismo aspecto que cuando estaba vivo, a excepción de la garra cortada, que ha adoptado una apariencia traslúcida, fantasmal. Luego, mientras la figura ondula, el proceso se invierte. La garra se vuelve sólida y la sombra de Bosporus empieza a desvanecerse. Al final, Bosporus desaparece del todo y sólo queda la garra. Da unas repetidas sacudidas, se agita entre el humo y, finalmente, da un salto hasta los pies de Clito.

Todos los dragones miran a Clito.

—Esperad un minuto —dice, retrocediendo un paso.

Los dragones no le hacen caso, lentamente se van aproximando a él.

Te quedas pasmado ante el avance de los dragones, cuando de repente Clito se eleva en el aire, remontándose por encima del Ayrie.

—¡Malditos! ¡Sois todos unos malditos! —grita desde lo alto. Luego se inclina y con un poderoso batir de alas se aleja en el cielo.

Después regresas al interior del Ayrie a liberar a Bernabé y a Helio, y les cuentas con todo detalle lo que ha pasado.

—Y entonces se marchó volando —terminas—. Los otros dragones no creen que se atreva a volver nunca más.

—Espero que no —dice Bernabé.

—Y ahora ya creen en nuestra historia sobre el acuerdo de paz. De ahora en adelante nuestro pueblo estará a salvo de los dragones.

—¡Así sea! —dice Helio asintiendo.

Y, saludándole con la mano, Bernabé y tú emprendéis el largo camino montaña abajo, hacia el poblado.

FIN

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

Te deslizas por la galería de la derecha y ves, aliviado, que Bernabé te está esperando.

—¡Toby, no podrás creer lo que hemos encontrado!

Con la antorcha en lo alto abre camino por el túnel. Oyes una voz femenina cantando, de un modo misterioso, una especie de refrán musical. Te produce escalofríos en la columna vertebral.

—¿Qué es eso? —preguntas.

—¡Psst! —te advierte tu hermano.

Bernabé te lleva hasta donde están escondidos Finn y Elric, tras unas vigas caídas. Enfrente ves a una criatura que parece salida de un cuento. Es una serpiente con cabeza de mujer, que se balancea suavemente hacia adelante y hacia atrás, mientras canta una tonada. A su espalda brilla una extraña luz.

—Es una naga —te dice Elric con voz ronca—. Tenemos que ir con cuidado. Son muy venenosas.

—Sí, y está vigilando un tesoro. ¡Os lo aseguro! —añade Finn.

—¿Y hay algún otro camino? —preguntas.

—El Ayrie está detrás de ella —dice Elric meneando la cabeza—. ¿Ves esa luz? El tesoro que vigila es sin duda de los dragones.

—Tenemos que encontrar un medio para evitarla —dice Bernabé.

Manteniéndose sobre sus anillos y balanceándose hacia delante y hacia atrás, la naga te recuerda a un gusano. Esa imagen te da una idea.

—¡Tengo una idea! —anuncias—. ¡Regresad los tres a la galería que lleva hacia arriba y esperadme allí! Yo me ocupo de ella.

Tus compañeros protestan, pero tú insistes.

Cuando se marchan, respiras profundamente y te encañas con la naga.

Sales de tu escondrijo y te acercas despreocupadamente a la criatura. Luego coges un puñado del oro que está vigilando. La naga grita como si le hubiesen destrozado el corazón. Huyes corriendo y la naga se desliza tras de ti.

Te asombras de lo rápido que puede moverse la criatura. Tienes que correr tan aprisa como puedes para mantener la delantera, por el largo y oscuro corredor, hacia los puntitos de luz que son las antorchas de tus amigos.

Cuando llegas a la galería, das un salto y te agarras a los peldaños de la pared. Al principio no sabes si la naga te ha visto, pero en seguida oyes el ruido de sus escamas contra la pared, a tu espalda.

Subes como un loco, agarrándote a los peldaños, hasta que llegas a la otra galería que descubriste antes. Te internas en ella y te escondes hasta que el largo cuerpo de la naga pasa de largo.

Unos segundos más tarde, oyes a la naga llorar. Luego el llanto se interrumpe bruscamente, al tiempo que se oyen los chillidos del pájaro gigante resonando en la montaña. Temblando aliviado, descienes de nuevo y te reúnes con tus amigos.

—¿Qué ha pasado con la naga? —pregunta Bernabé.

—Un pájaro joven la ha apresado —dices con una sonrisa—. Y ahora regresemos y echemos un vistazo a ese tesoro.

Cuando llegas junto al tesoro, Finn está ya saltando sobre él, y Elric está sentado en su punto más alto.

—Hay una tonelada y media, o tal vez más, de oro puro —grita Elric cogiendo un puñado de monedas y dejándolas resbalar por entre sus dedos.

—¡Somos ricos! ¡Somos ricos! —canta Finn—. ¡Buen trabajo, muchacho! —añade en pleno éxtasis.

—Aquí hay suficiente para comprar otro pueblo entero —exclama el viejo enano—. Más de un pueblo, claro.

—Tiene razón Toby —dice Bernabé con toda serenidad y con el brillo del oro en los ojos—. ¡No tenemos por qué ir al Ayrie ahora! Podemos volver a casa, evacuar a todo el mundo y reponer lo que se haya perdido.

—Parece muy fácil —dices—, pero primero tenemos que llevar todo el oro al poblado sin que nos roben, y luego idear un sistema justo para repartirlo. Me parece mejor ir primero al Ayrie y evitar el ataque.

—¿Y correr más riesgos? —te reprocha Bernabé.

Tienes que admitirlo: el plan de Bernabé parece tentador. ¿Tienes que abandonar ahora y llevar a casa el oro, o debes continuar hacia el Ayrie?

1. **Si quieres coger el oro e ir a casa, pasa a la página 49.**
2. **Si decides continuar hacia el Ayrie, pasa a la página 145.**

Le dices a tu hermano que se aleje del puente.

—No podemos arriesgarnos con ese puente tan viejo —dices—. Tenemos que regresar al santuario del Viejo de la Montaña.

—¡Buena idea, Toby! —dice Bernabé, que parece algo más aliviado.

—¿Qué ocurre, muchachos? —pregunta Finn desde el otro lado de la caverna.

—Regresamos a la morada del Viejo de la Montaña —le dices—. ¡Vamos, regresa!

Una vez más el hombrecillo salta sobre la cuerda del pasamanos y se desliza por ella, haciendo cabriolas.

—No quiero desengañaros, muchachos, pero no me parece una idea acertada —dice despacito.

—¿Y qué otra alternativa tenemos? —pregunta Bernabé—. No podemos cruzar ese puente.

—Lo que pasa es que sois demasiado grandes —dice Finn con amargura—. No quise decirlo antes, pero ambos sois descomunadamente grandes.

—Es cuestión de opiniones —dices riendo, a pesar de que todo ha salido mal—. Pero no podemos perder tiempo discutiendo. Tenemos que volver a la cueva del Viejo ahora que todavía hay tiempo.

Una hora más tarde, vuelves a estar en el punto de partida con los fantasmas arremolinándose ante la puerta de la morada del Viejo de la Montaña.

Después de tantos esfuerzos, lo único que has conseguido es perder dos horas. Y, cuando llegue el amanecer, los dragones prepararán el ataque.

**Pasa a la página 47.**

Ahora que ya estás en el interior de la fortaleza de los dragones, sientes una extraña combinación de alivio y terror. Alivio, porque ya has superado uno de los obstáculos de la aventura; terror, porque la verdadera prueba empieza ahora.

Con sorpresa te percatas de que no sabes por dónde empezar. Supones que, si muestras la garra de Bosporus al primero que pase, te llevará ante alguna autoridad, pero eso no parece fácil. Y, por otro lado, el lugar parece absolutamente vacío.

—¿Dónde está todo el mundo? —pregunta Bernabé, mientras ambos andáis por el largo corredor.

—No lo sé —respondes—. Es un poco extraño, ¿no?

—¿Piensas que habrán empezado el ataque tan pronto?

No respondes. Te ha parecido ver moverse algo ante ti y le haces una seña a tu hermano para que permanezca callado y te siga detrás de una de las gigantes columnas del corredor.

Lo que has visto es una criatura sentada frente a una puerta doble, barrocamente decorada; una criatura de la que has oído hablar en las leyendas, pero nunca creíste que existiese en realidad. Es una quimera, un monstruo de tres cabezas: una de león, una de serpiente y una de cabra en el mismo cuerpo.

—Nunca hubiese creído que llegaría a ver una —dice Bernabé ahogando un grito.

—¡Psst! —dices—. Escuchemos lo que dicen las cabezas.

—... hasta que Bosporus regrese —dice la cabeza de león.

—Pero ¿van a esperar su regreso toda la noche? Bosporus ya se ha retrasado mucho —dice la cabra con enojo.



—Creo que no —dice la cabeza de serpiente, con su largo cuello estaba escuchando detrás de la puerta—. Creo que Clito está a punto de convencerlos de que hay que atacar.

—¿Lo has oído, Bernabé? —susurras nervioso—. ¡Tenemos que entrar ahí!

—¡Espera! Si entramos ahora mismo, puede que nos crean y puede que no. ¿No nombró Bosphorus a un dragón llamado Helio? Primero debemos intentar encontrarlo a él.

«Tal vez Bernabé tenga razón», piensas. No tienes ni idea de cómo reaccionarán los dragones ante tu historia, y sólo os queda una oportunidad. Si desde el principio no te creen, será muy difícil convencerlos de que dices la verdad.

Por otro lado, no tienes tampoco idea de dónde está Helio o de cómo encontrarlo. ¿Qué debes hacer?

- 1. Si quieres entrar en la cámara del Consejo de dragones, pasa a la página 87.**
- 2. Si quieres esperar y tratar de encontrar a Helio, pasa a la página 124.**

Creo que debemos continuar hacia el Ayrie por muy grande que sea este tesoro.

Bernabé empieza a hacerte objeciones, pero tú lo interrumpes.

—Nada ha cambiado, Bernabé. Todavía tenemos que evitar que estalle la guerra. Mucha gente puede resultar herida, muerta incluso.

Al principio, Bernabé no dice nada, pero luego asiente refunfuñando.

—Bueno, si vais al Ayrie, id sin mí, muchachos —dice Finn.

—¿Qué? —preguntas sorprendido.

—Ya no me necesitáis más. Cuando lleguéis al Ayrie, no serán la suerte o magia lo que os permita entrar. Será la justicia, y la justicia está de vuestro lado.

—No podemos ir sin ti —dice Bernabé. Tú estás de acuerdo con él. La idea de no tener a tu lado al hombrecito resulta demasiado dura.

—¡Tonterías! Os enfrentaréis a los dragones como chicos valientes que sois. Os prometí que os llevaría al Ayrie. Lo demás es cosa vuestra.

Empiezas a suplicar al pequeño duende, pero no sirve de nada. Está totalmente decidido. Al final, te ves obligado a despedirte de él y de Elric. Luego, cargáis vuestras mochilas y empezáis solos el viaje hacia el Ayrie.

Pronto llegáis a una gran sala con antorchas que brillan en lo alto de las paredes. Están sujetas por unos soportes que tienen forma de dragón. Sabes que, por fin, has llegado al Ayrie.

**Pasa a la página 142.**

Contemplas a Finn, que yace inmóvil en el suelo. Su cara está pálida y sus labios tiemblan de agotamiento.

—Tendremos que esperar hasta que se recupere —le dices a Bernabé—. No podemos dejarlo atrás. No nos queda otra elección. Somos la causa de que se halle en estas condiciones.

—Pero ¿y qué hay del ataque de los dragones al amanecer? —espeta Bernabé—. ¿Vamos a olvidarnos de todo eso?

—El muchacho tiene razón. Sí, la tiene —dice Finn débilmente—. No os debéis quedar aquí discutiendo sobre qué es lo que yo quiero. Ambos tenéis una tarea que llevar a cabo.

—Y la cumpliremos, pero primero tenemos que asegurarnos de que estás bien —dices con firmeza.

De la mochila de Bernabé sacas un abrigo que has cogido por si tenías frío en la montaña, mientras buscabas escamas, y con todo cuidado lo echas sobre el cuerpo de Finn. Luego Bernabé y tú os sentáis a esperar.

El tiempo pasa muy despacio. A cada minuto tu corazón se revuelve de tristeza e indecisión.

—¡Tenemos que hacer algo, Toby! ¡No podemos quedarnos aquí sentados! ¿Por qué no llevamos a Finn a cuestras a ver al Viejo de la Montaña? No es que pese mucho.

—No, muchachos —dice Finn, que os ha oído—. No puedo verlo en este estado. Yo soy una amenaza para él. ¡Vaya si lo soy! Pero ahora me siento tan débil como una cometa. No quiero ni imaginar qué maleficios prepararía para atormentarme. Prefiero morir ante su puerta que enfrentarme a él como un inválido.

—¿Y qué otra cosa podemos hacer? —dices, acercándote y sentándote junto al duendecillo—. Podríamos intentar llegar al Ayrie llevándote sobre nuestras espaldas, pero no hay tiempo.

—Tendremos que dejarlo, Toby. Y no hay más que hablar —afirma Bernabé—. Sí, ya sé que es duro. He llegado a sentir afecto por ese pequeño individuo, pero no podemos quedarnos aquí. ¡Tenemos que pensar en las vidas de los habitantes del poblado!

—¡No! —replicas con dureza—. Prefiero llevarlo a cuestras, aunque nos arriesguemos a no llegar a tiempo. No voy a dejarlo, Bernabé.

—Hay otro sistema, muchachos —dice Finn con voz quebrada—. Conozco un conjuro que os llevará a ambos al Ayrie, pero es un conjuro difícil, vaya si lo es. Se llevará todo lo que poseo y algo más.

—¿Pero funcionará? —pregunta Bernabé.

—Creo que sí.

—¿Y tú, Finn? —preguntas ansioso—. ¿Correrás algún peligro?

—Oh, saldré airoso, claro que saldré. Nosotros los duendes, somos inmortales, ¿sabéis? Por supuesto, ya no volveré a ser un duende... seré un conejo, o una ardilla... o, tal vez, si tengo suerte, un gran ciervo macho, con unas astas en mi cabeza más grandes que tres ramas.

—¡Pero eso es casi como morir! —gritas—. ¡No, no puedo permitirlo!

—¡Pero, Toby, mírale! —dice Bernabé—. No ha recuperado las fuerzas y no falta tanto para el amanecer. ¡Si no hablamos pronto con esos dragones, el poblado será arrasado! Y Finn está dispuesto a probar el conjuro.

—Sí —murmura Finn desmayadamente—. Cuando un duende se mete en una aventura, la sigue hasta el final, vaya si lo hace. Prometí que os llevaría hasta el Ayrie y allí debo llevaros, aunque me quede sin la última pizca de energía que tengo.

¿Qué debes hacer? ¿Permitir que Finn se sacrifique para que lleguéis a tiempo al Ayrie? ¿O te lo vas a llevar lejos de la morada del Viejo de la Montaña, buscando otro modo de llegar al Ayrie?

- 1. Si vas a permitir que Finn profiera el conjuro, pasa a la página 109.**
- 2. Si prefieres llevarte a Finn y encontrar otra manera de llegar al Ayrie, pasa a la página 75.**

—Muy bien —dices—, nos quedaremos, pero tendremos que inventar algo para que sepa que Helio está aquí abajo.

Empiezas a pasear nerviosamente por la habitación.

—¿Cuántos dragones saben que estás aquí abajo? —preguntas a Helio.

—Ninguno. Me sacaron de la habitación en mitad de la noche. Clito no me quería en la asamblea. Sabía que iba a votar contra el ataque.

—Si nosotros los oímos a ellos —te preguntas, deteniéndote bajo el orificio del respiradero—, ellos tienen que oírnos a nosotros.

—No estoy muy seguro —dice Helio encogiéndose de hombros—. Esta habitación se usa muy poco. Al contrario de lo que mucha gente piensa, los dragones no solemos encerrar a nadie en las mazmorras.

—¿Y si armamos una gorda?

—No lo entiendo —dice Bernabé.

—Si hacemos mucho ruido aquí, bajo el respiradero, tendrán que interrumpir la asamblea y averiguar qué está pasando, ¿no?

—¿Y eso nos reporta algo positivo? —pregunta Bernabé—. Clito inventará cualquier historia y luego ordenará a los guardias que nos amordacen.

—Pero vale la pena intentarlo, ¿no? No tenemos nada que perder.

Al final, los convences de que tu plan puede funcionar. Los tres empezáis a hacer el máximo ruido posible. Gritas, chillas y gimes con toda la fuerza de tus pulmones. El estrépito en la mazmorra de piedra es ensordecedor.

Estás todavía chillando, cuando se abre la puerta y entra Clito.

—¿Qué significa todo esto? —pregunta—. ¿Qué esperáis conseguir? ¡Guardias!

Entran dos quimeras en la habitación. Llevan tres mordazas en las manos.

—Clito, ¿tienes miedo de que les contemos la verdad sobre ti? —dices, mientras una de las quimeras te agarra—. ¿Que eres un asesino y que vas a empezar esta guerra sólo en beneficio propio? —dices, dirigiendo los gritos hacia el respiradero.

—¿Tenemos que contarles cómo mataste a Bosphorus? —pregunta Bernabé, que ha comprendido lo que estabas haciendo.

—No penséis que podéis desacreditarme —dice Clito sonriendo con tranquilidad—. Ya he dicho al consejo que los humanos mandaron a dos espías para que detuviéramos el ataque.

—¿Les has hablado de mí? —pregunta Helio dando un paso hacia adelante. Los guardias lo amenazan, pero él retrocede agitando amenazadoramente la cola sobre el

suelo de piedra—. ¿Es así como empiezas tu reinado, Clito? —insiste Helio—. ¿Con un asesinato y una traición?

—¡Voy a ser el rey más poderoso que los dragones hayan tenido nunca! —grita Clito.

—Serás un desgraciado. Tu tumba será escupida y despreciada. Serás olvidado.

—¡No! —grita Clito irritado. Hace a un lado a los guardias y se lanza sobre Helio.

En ese momento entra otro dragón en la mazmorra y ve lo que está sucediendo. Se queda tan pasmado que permanece inmóvil, mirando desde el umbral. Tras él aparece otro dragón, y luego otro. Al parecer, ha venido todo el Consejo a ver lo qué pasa.

En esos momentos Clito ha vencido a su adversario. Tiene a Helio contra el suelo, con su largo cuello bajo una de las poderosas patas traseras. Está a punto de exhalar el ardiente soplo mortal sobre Helio, cuando de repente se da cuenta de la presencia de los demás dragones.

Ahora toda la habitación se ha llenado de dragones. Cada vez llegan más, empujando desde la puerta para entrar. Clito se vuelve hacia ellos, con su rostro de dragón surcado por una débil sonrisa.

—Será mejor que sueltes a Helio, hermano —dice con tranquilidad un gran dragón que está al frente de los demás.

Clito da un paso atrás y permite que Helio se levante.

—¡Seguidme ambos! —dice el gran dragón—. Es mejor que discutamos esto arriba. Y traed también a los prisioneros humanos.

Durante una hora entera explicas ante el Consejo de Dragones todo lo que sabes sobre Bosporus, su muerte y el acuerdo de paz con el rey Olaf. Cuando terminas, te piden que abandones la sala.

No es hasta más tarde, cuando te estás despidiendo de Helio, que te enteras de que Clito ha sido desterrado de la montaña de la Cabeza del Dragón, y que se verá obligado a vagar en solitario por los desiertos septentrionales hasta el fin de sus días.

—Allí no será peligroso —dice Helio—. Y, entretanto, transmitid nuestros saludos a vuestro poblado. Decidles que ya no deben temer ataques de los dragones de ahora en adelante.

—Y tú dile al Consejo que tan pronto como lleguemos vamos a empezar a trasladar el pueblo para dejar libres los nidos —dices.

—Vosotros, muchachos, podéis estar orgullosos de lo que habéis hecho por nosotros. Vuestra valentía y vuestra negativa a abandonar la tarea que teníais entre manos quedará para siempre grabada en la leyenda de los dragones.

—Hemos aprendido mucho de vosotros, Helio —dice Bernabé—. Nunca te olvidaremos.

Os despedís y empezáis la larga marcha montaña abajo, camino de casa, seguros de que en el poblado habrá paz durante muchos años.

FIN

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

—¡No discutáis, por favor! No hay tiempo —les ruegas—. Demos una oportunidad al instinto de Finn. Tomaremos el túnel de la derecha.

—¡Muy bien! —dice el viejo enano encogiéndose de hombros—. Después de todo, es tu pueblo el que necesita ayuda.

—Se lo ha tomado bastante bien, ¿no? —dice Finn volviéndose hacia ti con una picara sonrisa—. ¡Muy bien! ¡Por aquí! —dice, poniéndose en cabeza, delante de Elric.

Los cuatro habéis caminado solamente unos minutos cuando se oye un horrible estruendo parecido a un trueno. Empiezan a caer rocas de todas partes. La vieja viga que sujeta el techo ha cedido. Por un momento parece que la montaña entera va a caer sobre vuestras cabezas.

Te acercas a tus amigos, intentando protegerte del derrumbamiento, cuando éste termina tan repentinamente como empezó.

A toda prisa, Finn enciende con su magia una antorcha que se había apagado, mientras Bernabé y tú agitáis el aire con las manos para aclarar la polvareda.

—Tienes un instinto muy certero, duende —murmura Elric tosiendo.

—No dejas pasar ni una sola oportunidad para meterte conmigo —le replica Finn.

—¡Dejad de discutir los dos! —gritas—. Demos gracias de que nadie se ha hecho daño.

—¡Mira! —exclama Bernabé señalando hacia adelante en el túnel. El derrumbamiento ha hecho desplomar una parte del pasadizo, dejando a la vista otro túnel, en el que brilla una extraña luz.

—¡Ajá! —grita Finn saltando encima de los cascotes y echando un vistazo por la abertura—. ¿Qué os parece esto, muchachos? ¡Tal vez mi instinto no era tan ciego, después de todo!

—¡Espera! —advierte Elric—. Hay criaturas subterráneas de las que vosotros, moradores de la superficie, no sabéis nada. Algunas de ellas tientan a su víctima con luces como esa.

—¡Eso es puro cuento! —exclama Finn—. Ese es el camino al Ayrie. Apuesto mi alma a que lo es.

—No estoy tan seguro —dice el viejo enano arqueando sus ya de por sí muy arqueadas cejas—. Creo que es mejor volver al lugar donde empezamos y tomar el pasadizo de la izquierda, tal como sugerí. No confío en esas luces.

Aquí se está preparando otra disputa y sabes que serás tú quien tendrá que decidir. ¿Debes retroceder y tomar el pasadizo de la izquierda, tal como insiste Elric? ¿O debes confiar en Finn una vez más y entrar en el pasadizo iluminado?

1. **Si quieres retroceder y tomar el pasillo de la izquierda, pasa a la página 21.**
2. **Si quieres ir hacia la luz pasa a la página 32.**

—Me sorprende que te atrevas a llevarnos ante el Consejo, Clito —dices.

—Estás subestimando mi dominio sobre ellos —dice con una maliciosa sonrisa de serpiente. Llama a un guardia y le ordena ataros a tu hermano y a ti y poneros mordazas en la boca. Luego dice:

—Por aquí —y señala con su largo hocico el camino hacia la sala del Consejo.

En cierto modo, la sala parece una pista de circo, con una plataforma en el centro, pero en vez de asientos hay unos palos en la pared y en cada uno de ellos se sienta un dragón. Frente a la plataforma, arde un fuego ceremonial en una chimenea de piedra.

«Eso no será tan fácil como Clito piensa», reflexionas.

Mientras el guardia te pone la mordaza, intentas que quede floja, haciendo presión hacia adelante con la mandíbula. Ahora la mordaza empieza a soltarse.

—¡Atención, por favor! —dice Clito, mientras os conduce a la plataforma—. Hemos descubierto a estos espías fuera de la sala del Consejo. Evidentemente, nos estaban escuchando a hurtadillas.

La sala se llena de gritos de indignación. Luego, Clito hace una seña con sus garras para pedir silencio.

—Esto prueba que no se puede confiar en los humanos. ¡Han de ser destruidos!

Chillidos de enfado resuenan por toda la sala. Miras a Bernabé para ver cómo se lo está tomando. Tu hermano observa a la audiencia con unos ojos como platos. Los dragones agitan las garras ante vosotros. Parece aterrorizado.

«Es normal», piensas.

Te das cuenta que todos los dragones están pidiendo la guerra a gritos. Algunos están posados sobre los palos, vigilando intranquilos.

«Tendría que haber paz —piensas. Es a ellos a los que tendrás que dirigirte».

Decides que ha llegado el momento de librarte de la mordaza. Clito está demasiado preocupado para notar que empiezas a presionarla con la lengua. Al cabo de algunos minutos, consigues sacártela de la boca.

—¡Miembros del Consejo de los Dragones! —gritas—. No os confundáis. Los humanos están anhelando que haya paz. De hecho, ha sido firmado un acuerdo entre Bosporus y nuestro rey. ¡Bosporus regresaba ayer para contároslo, cuando fue asesinado por Clito!

Los dragones se han quedado pasmados. Han dejado de gritar y te miran fijamente. Los ojos de Clito se llenan de odio. Camina sobre el estrado con sus inmensas ancas, cuando una voz reclama:

—¡Dejad hablar al humano!

—Yo mismo vi cómo Clito lo hacía —continúas—. También lo vi robando un anillo del dedo de Bosporus.

—¡Es mentira! —dice el dragón rojo ocultando su garra delantera.

—Tengo más pruebas en la mochila que llevo a la espalda —gritas.

Clito parece horrorizado cuando otro dragón sentado cerca del estrado, da un brinco y te desata las manos. Sacas la garra de Bosporus de la mochila.

Cuando los otros dragones la ven, se lamentan todos a un tiempo, como una sola voz.

—¡Mentiras! —grita Clito, saltando hacia un palo de la primera fila—. ¡Los humanos mataron a Bosporus con una de sus catapultas! ¡Lo mataron y le cortaron la garra!

Entre los dragones se extiende la indecisión. No saben a quién creer. Oyes sus fuertes y confusos gritos resonando en toda la sala. En medio del jaleo infernal, te acercas a Bernabé y le desatas las manos.

El enojo de la multitud parece volverse hacia ti. Los partidarios de Clito parecen más numerosos que los demás. La noticia de la muerte de Bosporus ha puesto a algunos de los indecisos del lado de Clito. Gritos de «¡Muerte a los asesinos!» y «¡Ataquemos el poblado!» empiezan a llenar el aire de la sala.

Te acuerdas de las últimas palabras de Bosporus: «Si todo lo demás fracasa, quema la garra». Con toda rapidez la acercas al fuego.

El humo explota en el aire y forma una columna ascendente. Una figura empieza a tomar forma. Apenas puedes creer lo que ven tus ojos. ¡Es Bosporus! Tiene el mismo aspecto que tenía cuando estaba vivo, salvo que le falta la garra delantera, que lleva extendida junto a la otra.

Los dragones quedan mudos cuando la figura empieza a elevarse en la sala del Consejo. Clito la mira aterrorizado.

La figura de Bosporus llega al techo y desaparece, pero la garra permanece donde está, y va volviéndose gradualmente más sólida. La figura de Bosporus desaparece por completo entre el humo, y la garra sigue allí. Luego, repentinamente, cae a los pies del dragón rojo.

El Consejo lanza un grito unánime, y luego empieza una gran conmoción. La acusación es indudable. ¡Bosporus ha regresado de la muerte para señalar a su asesino!

—¡No! —grita Clito saltando sobre el estrado. Antes de que nadie pueda detenerlo, se eleva en el aire. Con un movimiento de sus potentes alas, se encuentra ya a mitad de camino hacia el agujero del tejado.



De repente una lanza atraviesa el pecho de Clito. ¡Ha sido Bernabé! Ha cogido la lanza de uno de los guardias y la ha lanzado con una precisión mortal.

Clito cae pesadamente sobre el fuego ceremonial. En unos momentos las llamas lo han consumido.

Los dragones están asombrados, mientras tratan de asimilar todo lo que ha ocurrido. Durante unos minutos son incapaces de hacer nada. Al fin, uno de ellos sube al estrado y se te aproxima.

—¡Perdónanos! —dice con sinceridad—. ¡Para que vivamos en paz! —dice alargándote la garra.

—Para que vivamos en paz —repites suspirando, mientras estrechas la garra del dragón, todavía asombrado por los acontecimientos.

FIN

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