

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 Rebelión de los Enanos

Rose Estes



de

Lectulandia

Eres Galen. Tus padres han sido capturados por enanos guerreros que se rebelaron contra el gobierno de los humanos. ¿Podrás poner fin a la Rebelión de los Enanos?

Las sendas que escojas pueden llevarte a la libertad... o a la muerte. Eres tú el que habrá de elegir. ¡Sólo tú podrás decidir si prefieres advertir a tu reino del peligro que lo acecha o detener personalmente a los enanos!

¿Descenderás por el río de los dragones sabiendo que allí viven monstruos con poderes mágicos?

¿Te internarás en el bosque encantado y tratarás de conseguir la ayuda de los pixies?

¿O atacarás a los enanos en sus oscuras cavernas e intentarás rescatar a tus padres?

Lectulandia

Rose Estes

La rebelión de los enanos

D&D Aventura sin fin: Cubierta negra - 05

ePub r1.1

Titivillus 29.03.2018

Título original: *Revolt of the dwarves*

Rose Estes, 1983

Traducción: Horacio González Trejo & Iris Menéndez

Ilustraciones: Jim Holloway

Diseño de cubierta: Larry Elmore

Editor digital: Titivillus

ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

Este libro está dedicado a John Blanton,
una persona muy especial.

¡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.

DIME, papá, esa nube negra que se ve a lo lejos ¿es la tormenta?

Tu padre mira por encima de los lomos de los cuatro caballos que tiran del carromato, escudriña el horizonte y responde:

—No. Se trata de un grupo muy numeroso de jinetes que vienen al galope.

—Paul, ¿son bandidos? —inquire tu madre temerosa, y se cubre el pecho con el chal.

—No, Martha, no pueden ser bandidos porque hace diez años que la Guardia Enana acabó con ellos. No sé quiénes son, pero, al ritmo que cabalgan, pronto lo sabremos. Galen, coge tu perro y escóndete bajo ese montón de mantas.

—Me gustaría quedarme. Si surgen problemas yo también querría ayudar.

—Haz lo que dice tu padre —interviene tu madre—. Y no salgas hasta que te avisemos que ha pasado el peligro.

—Nadie ha dicho que no deba mirar —le susurras a Woofy que, a modo de respuesta, te lame la cara.

Te cobijas bajo el montón de mantas y calmas al perro, que cree que tienes ganas de jugar. Luego acomodas las mantas para poder ver.

Poco después el débil rumor se convierte en el tamborileo atronador de los cascos de los caballos.

—¡Deteneos! —ordena una voz áspera.

—¡Oh, Paul es la Guardia! ¡Gracias a Dios estamos salvados! —exclama tu madre.

Tu padre tira de las riendas para frenar a los caballos y dice:

—¡Eh, guardias! ¿Qué queréis? Sabed que nos proponemos acampar antes de que estalle la tormenta. ¡Hablad de una vez y dejadnos proseguir nuestro camino!

—¿Cómo te atreves a hablarle así a la Guardia Real? —vocifera una voz amenazadora.

—¡Habrá que enseñar buenos modales a los humanos! —dice un enano uniformado.

Tu madre se aferra al brazo de tu padre.

Empieza a llover. Oyes ruido de cabalgaduras alrededor del carromato; el cuero de las sillas de montar cruje bajo el peso de los guardias enanos provistos de armaduras. Te das cuenta de que estáis rodeados de jinetes.

—¡Conservad la calma! ¿Acaso es éste el modo correcto de dirigirse a aquellos a los que hemos jurado proteger? —pregunta una voz melosa—. No seamos impacientes. Analicemos la situación. Al fin y al cabo, compañeros, no nos gustaría cometer un error ahora, ¿verdad?

A continuación algunas voces murmuran:

—Sneed tiene razón.

—Si es así, estamos en el mejor de los mundos —prosigue Sneed—. Probablemente hay un malentendido. Pero, como algunos compañeros tienen mal genio, hacednos el favor de responder a algunas preguntas.

—Estoy segura de que no hemos hecho nada malo —declara tu madre—. ¿Qué quiere?

—Sólo quiero que respondáis a algunas preguntas —explica Sneed—. Por ejemplo, ¿de donde venís y a dónde vais?

—Vaya, capitán, vamos a la coronación del príncipe, como todo el mundo. En lo que se refiere a nuestra procedencia, hemos estado trazando mapas. Mi marido es el cartógrafo del reino.

[Pasa a la página 7.](#)

—Conque su marido es el cartógrafo del reino, ¿eh? Se trata de un oficio magnífico, muy útil. ¿Y viajáis solos?

Tu padre se apresura a responder:

—Sí, capitán, absolutamente solos. Sólo viajamos la señora y yo.

—Absolutamente solos. ¡Maravilloso, realmente maravilloso! —Sneed sonrío de oreja a oreja—. ¿Habéis visto, compañeros, los beneficios que reporta hablar? ¡Cogedlos!

Antes de que tu padre pueda protestar, unas pesadas manos apartan del carromato a él y a tu madre.

—Compañeros, ya lo véis. Ya os lo dije. ¿Quién podía sospechar que la Guardia Enana era capaz de una traición? Nadie se lo imagina nunca hasta que ya es demasiado tarde. Pronto será nuestro todo lo que se nos debe por los muchos años que hemos protegido a los humanos. Y ahora, atad a estos dos. Los llevaremos a las cavernas. Un cartógrafo será valioso en nuestro nuevo reino. Pronto lanzaremos el ataque. ¡Y con el príncipe en nuestro poder el reino caerá en nuestras manos! Llevad el carro a las rocas y registradlo en busca de oro y mapas. ¡Luego quemadlo!

1. Si luchas con los enanos e intentas rescatar a tus padres, pasa a la página 143.
2. Si te escondes con la esperanza de que no te encuentren, pasa a la página 31.
3. Si intentas escapar, pasa a la página 59.



—¿Lleváis encima algo de valor? —preguntas al viejo rey de los enanos.

—Sólo esto —responde Hume, y se quita del cuello una cadena de oro. De ésta cuelga un brillante ópalo de fuego negro del tamaño de un huevo.

—Dejádmelo un momento —pides.

El viejo enano titubea. Finalmente te entrega el collar.

Esperas nervioso a que el guardia aparte la mirada de la zona en que estás. Cuando lo hace, te agachas y dejas el collar en el suelo, en el rincón del pasillo. Pones a Woofy en manos de Hume, coges una gran piedra y esperas. Poco después una exclamación de sorpresa te indica que el guardia enano ha visto la piedra preciosa. Oyes pisadas que se acercan. Levantas la piedra tanto como puedes y...

[Pasa a la página 103.](#)

La situación es tan cinfusa que te sientes incapaz de tomar una decisión. El olor a almizcle de la serpiente te sube por la nariz. Estás cada vez más adormecido.

Antes de quedarte dormido del todo, piensas que, si tienes suerte, Sandy te rescatará. Y si la suerte no te acompaña, ya has hecho todo lo que podías. Sabes que tus padres estarán orgullosos de ti. Con ese pensamiento, te rindes ante el destino y deja que la oscuridad te consuma.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

—No deberíamos correr este tipo de riesgos —afirmas enojado—. No quiero que me devore una araña. Me voy a dormir fuera.

Whimsy se acomoda en uno de los mullidos lechos, enrosca en un dedo un largo rizo rubio y dice:

—Galen, haz lo que prefieras. Yo pienso pasar la noche en una cama blanda y mullida.

Te gustaría cambiar de idea, pero no sabes cómo hacerlo sin parecer insensato. Subes por el pasadizo pisando fuerte, abres bruscamente la escotilla y sales a una noche oscura y tétrica.

Te acurrucas temeroso bajo un alto pino. Al rato empieza a llover y el agua te cala. Animales al acecho deambulan a tu alrededor. Te acurrucas aún más, temiendo por tu vida. Te gustaría regresar al túnel, pero como temes que Whimsy se burle de ti, no te mueves.

Finalmente amanece. Un arcoiris de colores puros inunda el bosque, pero no puedes apreciar su inmensa belleza porque estás helado, chorreando, cansado y entumecido.

No te alegras cuando Whimsy, hermosa y con los ojos bien abiertos, empuja la escotilla, sale y dice:

—Buenos días, Galen. ¿Has pasado una buena noche? ¡Yo sí! ¿No es una mañana espléndida? ¿Estás listo para partir?

Gruñes por toda respuesta y los tres echáis a andar.

[Pasa a la página 94](#)

Por último las aguas se serenán y, aprovechando las pocas fuerzas que te quedan, te sientas a horcajadas sobre un leño. Acabas de hacerlo, cuando ves una cabeza que se mueve en las aguas. ¡Es Sandy!

Acercas rápidamente el leño a la figura que va a la deriva y, con gran dificultad, subes a tu amigo.

—¡Sandy, estás vivo! Yo te daba por perdido —dices, mientras tu compañero se incorpora a duras penas, escupiendo agua.

—Me siento medio muerto. Creo que he tragado la mitad del agua del río — balbucea Sandy, mientras se sacude el agua del pelo.

—Sandy, estamos vivos y eso es lo que cuenta. Creo sinceramente que de aquí en adelante no tendremos más problemas. Logramos huir del monstruo. Me parece divisar ya las cúpulas de las torres de la ciudad por encima de los árboles. Ahora sólo falta atravesar esa ciénaga y se habrán acabado nuestras penurias. ¡Ya lo veráaaaas!

Una faja de acero rodea tu tobillo. Te sientes apartado del leño y hundido bajo las turbias aguas. Luchas por liberarte, pero no lo consigues. Cuando piensas que tus pulmones están a punto de estallar, te cogen por los pelos y te sacan del agua de un tirón.

Te frotas los ojos para ver con claridad, y en el acto te arrepientes de haberlo hecho.

Un par de ojos pardoverdosos te contemplan. Un largo hocico, cubierto de gruesas escamas verdes semejantes a una armadura y lleno de dientes afilados y puntiagudos, se entreabre a pocos centímetros de tu cara.

Sandy grita aterrorizado a tus espaldas. A él también le han atrapado.



—¿Qué hacéis en la ciénaga de Squamata? —masculla el aterrador monstruo.

—No sabía que esta ciénaga perteneciera a alguien —tartamudeas—. A decir verdad, no queremos quedarnos aquí, sólo intentamos llegar a la ciudad.

—¿Y por qué no usáis el camino, como los demás? ¿Por qué habéis venido a mi ciénaga? Seguramente sois enanos. Sois el enemigo que ha venido a matar a Squamata y a los hombres-lagarto, pero habéis fracasado. ¡Vais a morir!

La horrible boca se abre. Llega hasta ti el hedor a pescado podrido.

—¡No! ¡No! —gritas y te debates contra su férreo apretón—. Se ha equivocado. No somos enanos y no podemos ir por el camino. ¡Los enanos están al acecho, dispuestos a matarnos!

Te hundes en el agua con un chapoteo. La boca dientuda se cierra y un ojo ambarino te contempla pensativo.

—¿Y por qué quieren matarte los enanos? Los enanos son enemigos de los hombres-lagarto, pero están al servicio del príncipe y la gente les cae bien.

—No, no es así. Esos enanos fingen que las cosas son así.

Le explicas rápidamente la situación.

Squamata te escucha con interés y luego, gruñendo, siseando y expresándose en el extraño lenguaje de los lagartos, habla con sus seguidores. Sin ninguna explicación, Sandy y tú sois elevados y situados sobre los lomos de dos hombres-lagarto que miden dos metros de altura. Los monstruos dan la vuelta y nadan en la tenebrosa penumbra de la cienaga. Pronto perdéis la noción del espacio.

Al final los hombres-lagarto se deslizan sobre una orilla fangosa atestada de toscas cabañas. Casi en el acto, os veis rodeados de cientos de seres escamosos que os contemplan con odio y hambre. Sandy, Woofy y tú os abrazáis asustados.

Squamata se pasea entre sus semejantes, se pone en cuclillas y te hurga con sus grandes garras.

—Cuéntales tu historia —gruñe—. Luego decidiremos si es verdad o si te devoramos. Es posible que te comamos de todos modos, si nadie tiene inconveniente.

Vuelves a narrar la historia, haciéndola lo más interesante posible. Los hombres-lagarto dialogan una vez más en su lengua.

Por último, Squamata se vuelve hacia ti y dice lentamente:

—Los hombres-lagarto odiamos a los enanos, que nos matan por puro placer. Los enanos fabrican magníficas armas que nosotros queríamos. Cuando se las pedimos, se rieron y nos las negaron. Squamata irá a la ciudad contigo, te ayudará a avisar al príncipe y matará a los enanos. El príncipe se sentirá feliz y dará armas a los hombres-lagarto. Si aceptas, te ayudaremos. Si respondes negativamente, te devoraremos. Elige.

1. [Si decides confiar en los hombres-lagarto, pasa a la página 98.](#)
2. [Si optas por no confiar en ellos, corre hacia la ciénaga e intenta escapar. Pasa a](#)

la página 25.

Haces acopio de valor, te acercas al centinela más próximo y tiras de la pernera de su uniforme.

—Discúlpeme, señor, pero tengo que ver al príncipe de inmediato. Me trae aquí un asunto de suma importancia. Es cuestión de vida o muerte.

Unos fríos ojos azules te miran por encima de un gran bigote parecido a un manillar.

—Sucio pixie, quita inmediatamente tu mano de mi uniforme. ¿Qué haces aquí? ¿Te han concedido audiencia? Nadie puede ver al príncipe si no solicita audiencia. Además, no se permite que los pixies vengan a la ciudad. ¡Quiero que tú y tu sucio perro os apartéis inmediatamente de la escalinata!

Notas los fríos ojos clavados en tu espalda, mientras descienes apenado los peldaños.

[Vuelve a la página 144 y elige de nuevo.](#)

—Creo que en realidad no puedo ayudarle —dices al viejo enano.

Al oír tus palabras, hunde los hombros. Tienes la impresión de que se vuelve aún más viejo.

—Supongo que pedía demasiado —el enano suspira—. Ven conmigo, te mostraré dónde están tus padres.

Sigues al anciano encorvado hasta una celda de un pasillo cercano. La puerta tiene gruesos barrotes, pero el enano te ayuda y pronto se abre. Tus padres salen de prisa.

—¡Oh, Galen! —suspira tu madre y te abraza—. Creí que habías muerto. Pensé que no volveríamos a verte.

—Cálmate, Martha —dice tu padre con voz bronca—, no ahogues al chico.

Cuando tu madre deja de abrazarte, tu padre te coge fuertemente del brazo. Tiene los ojos llenos de lágrimas.

—No hay tiempo que perder —refunfuña el enano—. Podréis hablar más tarde... si vivís.

Le seguís, pisándole los talones, mientras se desplaza a tientas por los pasillos. Pronto llegáis a una salida que nadie vigila y os perdéis en la noche.

Os ocultáis en las colinas. Por la mañana, ves salir a caballo al ejército de enanos. Cuando las sombras crepusculares se extienden por las montañas, el ejército regresa victorioso.

A lo largo de los años, tus padres y tú vivís el severo dominio de un perverso dictador: Sneed el Supremo. Te preguntas qué habría ocurrido si hubieras ayudado al viejo enano.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

Con la ayuda de los palos, os dirigís a la isla y chocáis contra su morro. La corriente tira de la balsa y tenéis que hacer un esfuerzo para subirla a la orilla rocosa.

Metes a Woof dentro de tu camisa y asciendes por la brillante roca de color verde. Poco después coronáis la cumbre de la pequeña isla. A la izquierda, el río cae a pique desapareciendo entre una nube de espuma blanca. A la derecha, el agua cae por los cantos rodados en peldaños semejantes a una escalera.

De pronto la isla comienza a dar bandazos hacia la izquierda. Sandy y tú caéis y os sujetáis de una cresta rocosa que recorre el centro de la isla. Un ronco rugido atraviesa el aire. El suelo tiembla bajo vuestros pies. Dos ojos negros os observan coléricos y un pico afilado se abre y se cierra bruscamente.

Os las ingeniáis para regresar a la balsa antes de que se deslice río abajo.

—¡Rápido, Sandy, salta!

Unos furiosos ojos negros y un pico temible aparecen ante vosotros. El monstruo abre la boca y se acerca.

—¡Va a atraparnos! —chilla Sandy.

1. [Si quieres descender en balsa por la cascada, pasa a la página 147.](#)
2. [Si quieres tratar de descender por los peldaños gigantes, pasa a la página 84.](#)
3. [Si prefieres tratar de hablar con el monstruo, pasa a la página 48.](#)

—Realmente no lo sé, Woofy. Tal vez sea mejor que trate de llegar a la ciudad. Lo cierto es que no quiero ir tras los enanos. Me asusta y, aunque los siguiera, no creo que pudiera rescatar a mis padres. Lo más probable es que acabara metiéndome en líos. Pero alejarme en busca de un adulto también me parece arriesgado. Y aunque lograra encontrar adultos en algún punto de esta soledad, ¿cómo puedo saber si me prestarán ayuda? La historia es tan rara que seguramente nadie me creerá.

—Yo te creo y soy adulta —dice una débil voz a tus espaldas.

—¿Quién eres? ¿Quién está ahí? —preguntas.

Ante ti aparece una luz blanca, demasiado brillante para poder mirarla. Cubres tus ojos y la luz se convierte en un suave resplandor.

En medio del resplandor se encuentra una pequeña figura alada, poco más alta que Woofy y distinta a cuantos seres has visto.

—¿Tu mamá no te enseñó que mirar fijamente es de mala educación? De todos modos, repetiré mis palabras... Soy adulta y te creo.

—Pero si eres... si eres... —tartamudeas y pierdes el hilo sin poder evitarlo.

—¡Soy una pixie, tonto, una pixie!

—Pues entonces, según dice mi papá, no existes realmente. Papá dice que me dejo llevar por mi imaginación. Tal vez sólo esté soñando. Vete, no eres real.

—Te merecerías que me fuera —añade enojada la pequeña figura—. Pero no sería justo. Sin mí, tus posibilidades son nulas —la pixie suspira y añade—: Ese es el problema de los humanos. No hacéis caso de vuestra imaginación cuando deberíais confiar más a menudo en ella. Mantén la mente despierta y podrás confiar en criaturas magníficas como yo.



—¿Eres realmente una pixie? —preguntas asombrado—. ¿Y además eres adulta?

—Claro que sí. Soy igual que cualquier otra mujer, pero doblemente hermosa, doblemente lista y capaz de hacer muchas cosas mágicas. Por supuesto, también soy más menuda, no corpulenta y torpe como vosotros los humanos. ¿No te parezco bonita?

Cascadas de rizos rubios y enortijados enmarcan su rostro minúsculo y delicado, en forma de corazón. Sus grandes ojos violetas, rodeados de pestañas espesas y oscuras, te miran juguetonamente. Un hoyuelo espía desde la comisura de una boca como un capullo de rosa, y unas alas trémulas y como de gasa agitan delicadamente el aire. Prendas que parecen hechas con arcoiris de seda cubren a ese ser encantador.

Tragas saliva con dificultad y respondes:

—Creo que eres la criatura más bonita que he visto en mi vida.

La pixie acomoda sobre su cabeza una diminuta corona de muguetes, arregla sus rizos brillantes y añade:

—Aunque ya lo sabía, siempre es agradable oírlo. Y te diré algo más: eres bastante apuesto... para ser humano —te contempla unos segundos como si intentará tomar una decisión y finalmente dice—: Woofy me ha expuesto tus problemas. Supongo que podría ayudarte. En los últimos tiempos me he aburrido mucho. Los enanos no me gustan nada. Siempre que pueden, arrancan las alas a los pixies y los sprites. ¿Te das cuenta? —la voz de la pixie tiembla de cólera—. En consecuencia, Galen, si puedo ayudarte a enseñarles una o dos cosas a esos enanos desagradables, siempre que sea divertido, lo haré con gusto.

—¿Cómo sabes mi nombre? —preguntas.

—Pero querido, no seas ingenuo, me lo dijo Woofy. Tuvimos una agradable charla mientras dormías. Gracias a él he decidido ayudarte. En vuestras estúpidas guerras humanas los animales siempre llevan la peor parte. ¿Y por qué? Los animales nunca hacen la guerra. ¡Me pone frenética! —la pixie agita un pie en el aire.

—¿Quién eres tú?

—Ah, claro, ahora que me lo pides, me presentaré. Mi nombre completo es Whimsicality P. Delphinium, pero llámame Whimsy.

—Whimsy... ¡es un nombre maravilloso!

—Sí, es verdad.

—¿Y cómo podrás ayudarme?

—¡Es muy fácil! Conozco el bosque como si fuera mi propia casa... y hasta cierto punto lo es. Te llevaré en línea recta hasta el mismo rey de los pixies. Él sabrá qué hacer.

—¡Muy bien! Pongámonos en camino.

Te acuestas en el suelo e intentas salir de debajo de la roca. La abertura es muy estrecha. Sólo logras pasar apretándote contra el barro. Antes de incorporarte, miras atentamente a tu alrededor para cerciorarte de que no hay enanos. El barro acumulado te cubre de la cabeza a los pies y se adhiere a tu ropa y tus cabellos.

—¡Puaj! Creo que no me gustaría que me vieran contigo. ¡Por si no fuera bastante malo que seas humano, además estás sucio!

La pixie se cierne en el aire delante de ti con una mueca de desaprobación. Se ha cubierto los hombros con una capa de plumas de cardenal, rojas y brillantes, que relumbran bajo el sol, mientras tú te sientes enorme, desgarrado y torpe.

—Lo siento, pero no puedo hacer nada para cambiar mi tamaño o mi aspecto —dices con pesar.

—Pues yo sí puedo hacer algo —afirma Whimsy—. Iremos a ver a mi amiga la dríada. Tiene una poción reductora que guarda desde hace mucho tiempo. La convenceré para que te permita beberla y luego te daré vestimentas de pixie.

—¿Reducirme? —exclamas asustado—. ¿Me va doler? ¿Quedaré pequeñito para siempre?

—No seas tonto —dice Whimsy, y sin averiguar siquiera si la sigues, echa a volar colina abajo.

1. Si eliges ir con la pixie y correr el riesgo de que te reduzcan, pasa a la página 92.
2. Si prefieres dejar a la pixie e ir tras los enanos, agradece a Whimsy su oferta de ayuda y pasa a la página 34.

—Rápido —dice Sandy—. Ayúdame a sacar estos dos palos.

Te arrodillas sobre las tablas irregulares y, haciendo palanca, separas los palos de sus ataduras empapadas.

Aparece ante ti la negra mole del dragón.

—Intenta pasar directamente entre esas dos grandes piedras. Tal vez ni siquiera despierte.

Las aguas pardas chocan contra la piedra negra, formando una ola de espuma color canela. La piedra de tu izquierda es lisa y está cubierta de musgo verde. El palo hace contacto con la piedra y luego resbala por la superficie. La balsa se acerca cada vez más. Dentro de poco chocará contra la piedra y tal vez despierte al dragón.

—Date prisa, vuelve a intentarlo —dices, y ambos palos quedan encajados en la roca.

El miedo te da fuerzas y los palos se hunden en el musgo. Te sientes muy aliviado cuando percibes que bajo el palo hay piedra sólida. La oscura mole del dragón pasa por encima. Os alejáis a buen ritmo. Poco después el dragón queda atrás.

Débil, te dejas caer sobre la balsa, feliz de haber escapado. De pronto Woofy ladra ansioso. Te apresuras a cerrarle el hocico.

—¿Nos habrá oído? —pregunta Sandy horrorizado.

Observas al dragón. Durante unos segundos crees que un ojo plateado te contempla, pero tal vez estás equivocado. ¿Es posible que sólo fuera el sol reflejado en el agua?

[Pasa a la página 41.](#)

—Sandy, no confío en ellos —susurras—. Cuando dé la voz, corre hacia la ciénaga. Intentaremos huir y llegar a la ciudad por nuestra cuenta.

—Oye, Galen, ¿te parece realmente una decisión sensata?

—Confía en mí, Sandy, confía en mí. Los hombres-lagarto están estrechamente emparentados con serpientes y reptiles. ¿Le darías confianza a una serpiente? Lo que quiero decir es que no sabemos ni podemos saber si cumplirán su palabra. Confía en mí, Sandy. ¡Y ahora, corre!

Squamata os contempla mientras corréis hacia la enmarañada marisma. Suspira, sacude su cabeza escamosa y dice:

—La gente es muy tonta y los enanos también. Los hombre-lagarto ofrecen su cooperación y la gente huye. Pero los hombres-lagarto no nos preocupamos. Gentes y enanos se matan entre sí y, a la larga, los hombres-lagarto ganamos.

—¿Has hablado de atraparlos? —gruñe un lagarto de grandes dimensiones.

—No, no te preocupes —responde Squamata—. No podrán salir de la ciénaga. Ya es demasiado tarde.

Mostrando su acuerdo con gruñidos y siseos, los hombres-lagarto se tienden en la orilla fangosa, bajo el tibio sol. De uno en uno van cerrando los ojos ambarinos y se quedan dormidos.

Confundido y asustado miras a tu alrededor en las profundidades de la ciénaga y te preguntas si ha llegado el...

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

—Muchísimas gracias, pero prefiero seguir con Whimsy —respondes nervioso.

Aunque la dríada no habla, la atmósfera se carga de electricidad.

—Debí suponer que no te atreverías. Pocos humanos tienen tanto coraje. De acuerdo, bébete la poción y sigue con Whimsy, pero no vuelvas quejándote si lo que ocurre no es de tu agrado.

Furiosa, Liana arranca una flor, vierte un líquido blanco y lechoso en sus pétalos y te los pone ante las narices.

Como no quieres admitir que tienes miedo, bebes de un trago el líquido espeso. Un hormigueo helado recorre tu cuerpo. Luchas contra un peso agobiante y estremecedor. Descubres que tu propia ropa te ahoga.

—¡Fabuloso! —exclama Whimsy—. Estás perfecto.

¡Te sorprendes al descubrir que ahora Whimsy y tú sois del mismo tamaño!

—Me he encogido. ¡He encogido realmente! —exclamas, estudiando tu nuevo ser.

—Cálmate. Para esto vinimos aquí. Deberías alegrarte de que haya funcionado. Vamos, ponte estas ropas. Aunque son usadas, te servirán. A menos que quieras desplazarte tal como estás ahora —dice Whimsy riendo.



Le arrebatas las prendas y te cambias rápidamente entre los gigantescos pliegues de tu vestimenta.

—¡Vaya, Galen, estás guapísimo!

—¿Por qué cambia de colores?

—Porque la ropa de los pixies está hecha con seda de arañas. Es casi tan buena como la piel de camaleón. Pero éstas no le van a la zaga. Ocultamos ropa en diversos lugares del bosque para casos de emergencia —Whimsy se dirige al espíritu del árbol—. Dríada, muchísimas gracias por tu ayuda.

—Adiós —murmura la bella Liana, se convierte en bruma y desaparece en el árbol.

—¿Siempre viene y se va igual?

—No, hemos tenido suerte. Es muy difícil dar con ella si no quiere que la encuentren.

—Bueno, dime ¿seré siempre pequeño?

—No estoy segura —responde la pixie—. Hasta ahora nunca había reducido a un humano. Además, ¿qué tiene de malo este tamaño? ¡A mí me parece grandioso!

—No te preocupes —dices suspirando—. Ahora que tengo el tamaño adecuado, será mejor que sigamos nuestro camino.

—De acuerdo, monta detrás de mí. Somos lo bastante ligeros para que Woofy nos lleve a los dos.

Whimsy vuela hasta posarse sobre el lomo del perro y te mira. Intentas montar de un salto, pero no lo logras.

—¡Echado, Woofy! ¡Echate! —ordenas.

Woofy gira, te lame de la cabeza a los pies y te derriba. Whimsy ríe tan estrepitosamente que está a punto de caer del lomo.

—¡Ay, si vieras qué aspecto tan ridículo tienes! —comenta—. Te has puesto colorado —estás tan furioso que te levantas y te alejas a grandes zancadas—. Venga, Galen, vuelve. Lo siento, lo siento realmente. No quise herirte. No te enojas. Me portaré bien. Sube aquí atrás.

Te internas en la penumbra sin pronunciar palabra. A lo lejos divisas el centelleo rojo de una hoguera. Flota en el aire un fuerte olor a carne asada. Echas a correr.

—¡Espera! ¿Dónde vas? —te llama Whimsy.

—Allí. Estoy cansado y tengo hambre y frío. Es posible que el que haya encendido esa hoguera esté dispuesto a compartir su cena conmigo. Has dejado de caerme bien. Te ríes y te burlas de mí. ¡Lárgate!, no te necesito.

—Oye, Galen, lo siento. No quise herirte. Te ruego que no te vayas.

—¿Por qué? ¿Temes que pueda encontrar a alguien dispuesto a ayudarme y que sea más amable conmigo?

—Galen, piensa un poco. Estás en un bosque encantado y aquí no encontrarás a nadie normal. Cualquier cosa que encuentres puede ser peligrosa. ¡No te vayas!

Estás muy cerca del claro. Distingues la figura menuda y rolliza de una anciana

sentada ante el fuego. Tiene pelo gris y mejillas regordetas y sonrosadas, como tu abuela. En el fuego se está asando un pollo.

—¿Qué tipo de monstruo es éste? —preguntas con expresión irónica.

—Es una bruja, tonto —responde Whimsy—. Si acudes a ella, ya puedes olvidarte del futuro, pues no lo habrá. ¡Y no esperes ayuda!

—Estás celosa —afirmas enojado, si bien una ligera duda se cuele en tu mente.

1. Si decides entrar en el claro, pasa a la página 33.
2. Si decides no entrar en el claro, pasa a la página 129.

—¡No! ¿Por qué razón habría de confiar en usted? No es más que un enano. Probablemente se trata de un truco para matarme. ¡Váyase!

El viejo enano se esfuerza por convencerte de que es enemigo del perverso Sneed, pero tú estás demasiado cansado y asustado para escucharle.

Al final el viejo enano reconoce su derrota. Cediendo ante su fracaso, se deja caer, cruza los brazos alrededor de las rodillas y murmura entre dientes.

A primera hora de la mañana siguiente te despierta el griterío de millares de enanos prestos para el combate.

El viejo enano permanece tristemente de pie en la boca de la caverna vacía, oyendo partir a los guerreros.

Un hilillo de dudas se cuela en tu mente. Te preguntas si no has tomado una decisión equivocada.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

Aunque te gustaría dar un salto y luchar con los enanos, tus padres te han dicho que permanezcas escondido. Te hundes dentro de las mantas y aprietas con firmeza el hocico de Woofy para que no pueda ladrar.

El carromato cruje cuando varios enanos trepan a la plataforma. Oyes cómo abren las cajas de provtsiones, buscando objetos de valor.

Aunque te gustaría respetar las indicaciones de tus padres, sabes que los enanos pronto te descubrirán. Tienes que tomar una decisión.

1. [Si haces frente a los enanos, pasa a la página 143.](#)
2. [Si intentas escabullirte, pasa a la página 59.](#)

Algo asustado, te acuestas e intentas dormir.

—Confía en mí —dice Whimsy con una risita sofocada.

—Creo que no podré pegar ojo en toda la noche —respondes.

Oyes un sonido mágico. Es lo último que recuerdas de esa noche. Por la mañana despiertas atraído por los olores de un succulento desayuno.

—¡Creo que esta noche he dormido como nunca! —exclamas mientras te desperezas.

Whimsy ríe, pero no pronuncia palabra.

Después de desayunar copiosamente, ascendéis por el serpenteante túnel, abrís la escotilla y llegáis al musgo esmeralda del lecho del bosque, dispuestos a proseguir vuestras aventuras.

[Pasa a la página 94.](#)

No haces caso de Whimsy y entras en el claro.

—¡Oh, qué bien! Tendré compañía para cenar —dice la anciana—. Acércate, cariño. Apuesto a que tienes hambre y frío. Entra en calor junto a mi fuego y ayúdame a comer este pollo.

—Muchas gracias, me encantaría.

—Toma, querido, protégete del frío con esta manta. Y entra en calor con esta taza de té.

Ves una expresión de alarma en el rostro de Whimsy, que hace ademanes desenfrenados desde la linde del bosque.

A modo de desafío, te llevas la copa humeante a los labios y bebes el aromático brebaje. Te da calor de la cabeza a los pies. Estás tan abrigado y cómodo que piensas que sería muy agradable acostarte un rato en la suave manta.

Te abrigas bien y cierras los ojos. La anciana te da unas suaves palmadas y dice:

—Me alegro mucho de que hayas aparecido, bocado de cardenal. Empezaba a preguntarme cuál sería hoy mi desayuno.

La pixie dice con tristeza:

—Ay, Woofy, ¿por qué Galen no me hizo caso? Creo que no puedo hacer nada por él. Los poderes de la bruja son mucho más grandes que los míos.

Woofy gime débilmente. Echando una última mirada a la acogedora fogata, se internan ambos en el bosque y desaparecen.

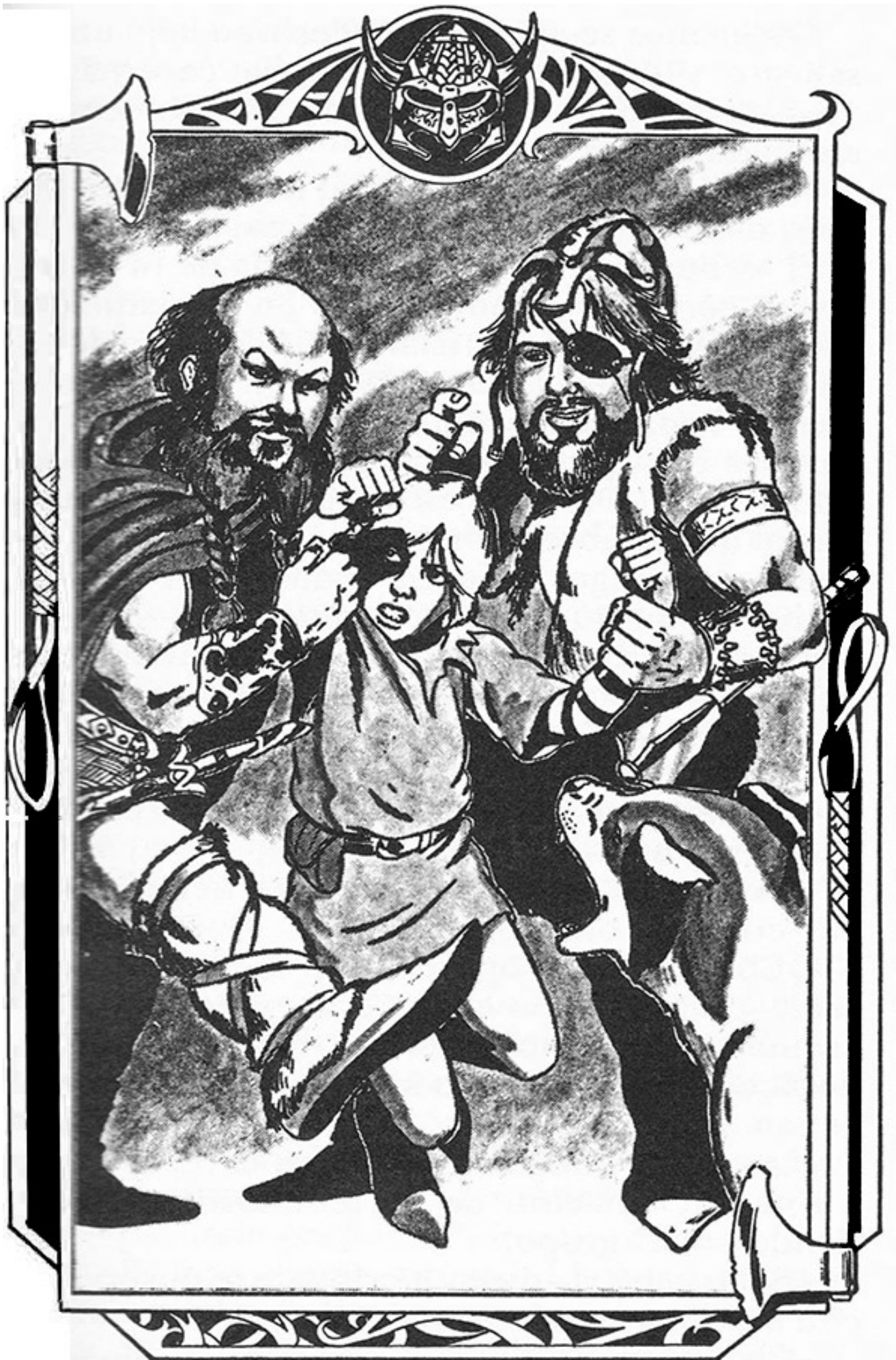
FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

—Mira, Woofy, aquí hay huellas de enanos. Gracias a la lluvia será fácil seguirles la pista. Quizá pueda enseñarte a ser un rastreador.

Woofy aprieta las orejas contra la cabeza y gruñe. Parece mirar un montón de cantos rodados situados junto al sendero.

—Vamos, Woofy, deja de hacer el tonto. ¡Esto es serio! Debemos encontrar a los enanos.



—Chico, puedes dejar de buscarnos, pues nos has encontrado —gruñe una voz ronca.

De detrás del montón de cantos rodados salen los dos enanos más corpulentos y de peor aspecto que has visto en tu vida.

—Búlgar, coge al perro, que yo me ocuparé del chico —dice el más corpulento.

Antes de que puedas huir, unos fuertes brazos te sujetan y hacen de ti un paquete.

—Trog, ¿para qué queremos un perro? No sirve para nada. Dejémoslo aquí. Sneed no habló de capturar al perro. Además, podría morderme —razona Búlgar.

Trog se queda quieto, meditando y mirando a Woofy, que le gruñe y le muestra los dientes.

—Sí, tienes razón. Dejémoslo aquí. Entreguémosle el niño a Sneed y cobremos la recompensa. Si nos damos prisa, estaremos de regreso en las cavernas antes de anocheecer.

Aunque forcejeas y pataleas, los enanos se ríen y te cargan sobre sus hombros.

Caminan todo el día sin parar. Cuando el ocaso tiñe de rojo el cielo, Búlgar dice:

—Mira, Trog, ahí están las cavernas. Hemos llegado.

—Me alegro —murmura Trog—. El chico es pesado. Un plato de estofado de ardilla terrestre no me vendrá nada mal.

Los enanos se agachan, se deslizan bajo un saliente y entran en una amplia caverna. Trog te echa al suelo, donde permaneces atontado.

Tus ojos se adaptan a la débil luz. Poco después distingues la sorprendente caverna.

El techo se eleva a gran distancia de tu cabeza y centellea como un cielo en miniatura poblado de estrellas cristalinas. A lo largo de las paredes, ves casas talladas en la sólida piedra. Todas las viviendas son distintas. Las paredes de algunas están hechas con gemas relucientes. Otras presentan ventanas de cristal que se abren por encima de jardineras llenas de hongos y setas. Todas poseen un jardín de musgo mullido y uniforme.

Enanas barbadas pasan a tu lado, intentando disimular su curiosidad. Sin embargo, poco después estás rodeado por un numeroso grupo de niños enanos.

—Ciertamente es feísimo, ¿no te parece? —comenta uno.

—Ya lo creo. ¡Míralo! Ni siquiera tiene barba —comenta otra sorprendido.

—¿Cómo puede soportar que todos lo miren? —pregunta una enana con expresión de asombro—. Si yo no tuviera barba, me escondería en una cueva y no saldría nunca. Parece tan desnudo...

—Los niños humanos no tienen barba.

Una exclamación de incredulidad se extiende por el grupo.

—¡Sabe hablar! —dice un crío que te observa con sus ojos grandes y redondos.

—Claro que sé hablar. Aunque no tengo barba, no soy estúpido. ¿Y ahora por qué no me dejáis libre para que pueda largarme?

—Oh, no, no podemos hacerlo, no podríamos aunque tuvieras barba —responde

en voz baja un niño pequeño. Mira temeroso por encima de su hombro y vuelve a dirigirse a ti—: Sneed se pondría furioso. Todos le tienen miedo, incluso los mayores. Una vez algunos papás intentaron discutir con él, pero fue la última vez que lo hicieron. Varios murieron y el resto acabó encerrado en las mazmorras. Por eso no podemos ayudarte.

—Si pudiéramos, lo haríamos —afirma otro niño—. Sería bueno tener un nuevo amigo.

—¡Eeeeh! ¡Fuera de aquí! —grita una voz estentórea, y los niños se dispersan como una bandada de pájaros.

Muchas horas después, oyes que unos pasos ligeros se acercan a ti. Un pie puntiagudo se hunde en tu espalda y una voz amenazadora dice:

—Creíste que podrías escapar de mí, ¿no? Pues bien, te diré que siempre consigo lo que me propongo. Eres un chico estúpido y nunca tuviste la menor oportunidad de salirte con la tuya.

—Mil perdones, su excelentísima —lo interrumpe una voz quejumbrosa—, pero vengo a mformarle de nuestros adelantos.

—Pues habla de una vez, Snively, y deja de quejarte.

—Sí, señor. Quejas y más quejas, ya lo creo. Muy atento de su parte, señor.

—¿Cuándo partimos? —inquire Sneed.

—Pronto, señor, pronto. Llevo varios días trabajando sin dormir para que todo esté listo. El herrero está afilando las últimas esparas. Por la mañana estará todo listo.

—Pronto todos mis enemigos quedarán hechos papilla ante mí y seré rey —susurra Sneed.

—¡Magnífico, señor! ¡Es maravilloso! ¡Estupendo! Su grandeza eclipsará al propio sol, y la ciudad será nuestra.

—¿Nuestra? ¿Nuestra? —se burla Sneed.

—¡Suya! ¡Sólo suya! Un tributo a su genio maravilloso, señor —gime Snively.



—Bien dicho, Snively, pero debemos ser más modestos, ya que las masas son cortas de entendederas. Toma como ejemplo a este chico. ¿Acaso puede comprender el sentido de la historia, la creación de una nueva monarquía?

—¡Habla, mocoso! ¡Responde cuando te dirigen la palabra! —ruge Snively.

—¡Yo sólo veo a un traidor! —gritas.

Snively suspira sorprendido y levanta una rota con clavos para darte una patada. Sin embargo, un estrépito atronador y unas voces airadas que suenan en la caverna le impiden golpearte.

—¿Es ese viejo idiota de Hume Boulderbender? ¿Por qué sigue con vida? Snively, ¿qué hace fuera de su celda?

Oteas en la penumbra y ves a un viejo y encorvado enano que se ha venido abajo sobre un montón de lanzas. Varios enanos le ofrecen su mano para ayudarle, pero Sneed suelta un grito y se alejan de prisa. El viejo enano se levanta y, con los brazos extendidos ante el cuerpo, avanza inseguro.

—No tenía sentido mantenerlo encerrado —cacarea Snively—. Como puede ver, está totalmente ciego. Los enanos que se han mantenido fieles a su viejo rey lo verán tal como es ahora y vendrán a nuestro bando.

—Snively, estoy orgulloso de ti. Sigue así y quizás un día seas digno de seguir mis pasos —dice Sneed—. ¿Y dónde está su hijo Bork?

—Sigue encerrado en una de las celdas más profundas. Un Boulderbender es más que suficiente —Snively te mira y añade—: ¿Qué hago con el mocoso, lo tiro por un agujero o se lo doy de alimento a los lobos?

—No hagas nada —responde Sneed—. Si nos deshacemos de él, es probable que su padre se niegue a trazar mapas para mí. Los humanos son tan quisquillosos...

Sneed y Snively te dan un empujón y se van.

Durante la larga tarde y la noche esperas que ocurra algo que te permita escapar. Finalmente te duermes, agotado, en el suelo.

Te despierta una mano que te sacude suavemente el hombro.

—Despierta, pequeño —murmura una voz grave—. Todo depende de ti.

Abres los ojos sorprendido y ves al viejo enano ciego arrodillado a tu lado.

Una túnica andrajosa cubre su cuerpo. Su figura es encorvada y tiene una tupida barba blanca. Cejas espesas cuelgan sobre sus ojos, cubiertos por una gruesa película blanca.

—Di que me ayudarás —suplica el enano.

1. [Si decides confiar en el viejo enano, pasa a la página 47.](#)
2. [Si llegas a la conclusión de que no se puede confiar en ningún enano, pasa a la página 30.](#)

Las orillas de hierba se han convertido en ciénagas. Nubes de insectos zumban en medio de las malas hierbas. El resto de la tarde transcurre sin cambios. A la hora del crepúsculo, Sandy dice:

—Este parece un buen lugar. Acampemos y pasemos aquí la noche.

Os adentráis en una pequeña ensenada y dejáis la balsa en la orilla lisa y cubierta de arena. Os rodea una densa arboleda. Troncos oscuros se elevan y se pierden en la espesa maraña de ramas entrelazadas. Flores blancas y como de cera penden en gruesos racimos despidiendo un perhame muy dulce. Caen gruesas hojas negras, meciéndose en la suave brisa.

—Este lugar no me gusta —afirmas estremecido—. Me pone los pelos de punta.

—Coincido contigo —reconoce Sandy—, pero es el único lugar despejado que hemos visto desde hace horas. Tendremos que pernoctar aquí. Estoy muy cansado y hemos de encontrar algo de comer.

Aceptas a regañadientes y os internáis en el oscuro bosque. A tu alrededor se oyen extraños crujidos, chillidos y gruñidos apagados.

La luz mengua a cada paso que dais para recoger leña y bayas.

—Escucha, Galen —susurra Sandy—, creo que ya tenemos bastante. Regresemos.

Tienes muchas ganas de estar bajo cielo abierto. Cuando te vuelves para salir del bosque, sientes unos ojos ocultos clavados en ti.

—Creo que deberíamos montar guardia por la noche —afirmas. Este bosque es tenebroso.

—¡Ya lo creo! —exclama Sandy—. Mira a Woofy.

Woofy está echado sobre la tierra, con la cabeza entre las patas y el morro apuntando directamente hacia la arboleda. Tiene los pelos de punta a lo largo de toda la columna vertebral. De vez en cuando suelta un ronco gruñido.



—Parece que todos estamos de acuerdo —comentas—. Yo montaré la primera guardia. Tú, mientras tanto, descansa.

Sandy se tiende junto al fuego y abraza a Woofy contra su pecho.

—Tranquilo, pequeñín —dice Sandy—. No permitiremos que te ocurra nada —poco después, ambos se quedan dormidos.

Intentas mantenerte alerta y vigilante, pero te resulta difícil. La noche está nublada y no hay luna. El río fluye oscuro y sereno a tus pies. Sus aguas parecen espesas y negras.

Te estremeces, contento de estar a salvo y abrigado en tierra firme. El umbrío bosque también permanece en silencio. Mejor dicho, casi en silencio. Percibes un extraño ruido, como de respiración. De hecho, parece como si todo el bosque respirara, como un inmenso cuerpo. Pero eso es imposible...

Lamentablemente, el ruido resulta hipnótico y te quedas profundamente dormido.

Sueñas que flotas por los cielos en una nube blanca, mullida y plumosa. El cielo tiene un color azul brillante, y el aire, dulce y refrescante, emite un suave siseo en tus oídos. El siseo crece, resulta tan real que casi sientes cómo te roza la cara. Te estiras, y tu mano toca algo firme... algo que se mueve... ¡algo que se enrosca alrededor de tu cuerpo!

Abres los ojos y ves una serpiente. Su cabeza, gruesa y chata, se encuentra a pocos centímetros de tu rostro. Su cuerpo voluminoso está flojamente enrollado alrededor del tuyo. Un estremecimiento de terror te recorre de la cabeza a los pies.

Apartas tus ojos de la mirada impertérrita de la serpiente, miras a tu compañero y gritas:

—¡Sandy, despierta! ¡Hay serpientes!

A tu alrededor, gruesas sierpes penden de las ramas de los árboles y se deslizan por la arena. El resplandor de la hoguera te permite ver que varios reptiles se hallan muy cerca de Sandy y Woofy.

La serpiente aprieta sus anillos alrededor de tu cuerpo. Te cuesta trabajo respirar. El reptil se desliza sobre tu cabeza y sus músculos siguen apretando. No puedes mover las manos ni los pies. Oyes que Sandy lucha con otras serpientes. No puedes contar con su ayuda. Si quieres vivir, tendrás que arreglártelas por tu cuenta. Te falla la respiración. Estás muriendo presa de un abrazo fatal.

1. [Si intentas rodar hasta el río, pasa a la página 93.](#)
2. [Si intentas rodar entre los rescoldos de la hoguera, pasa a la página 91.](#)
3. [Si te quedas quieto, con la esperanza de que Sandy te rescate, pasa a la página 10.](#)

Cuando finalmente divisáis las torres de la ciudad, los caballos están cubiertos de espuma y respiran con jadeos hondos e irregulares.

—¡Alto! ¿Quién vive? —pregunta una voz soñolienta desde la puerta de la ciudad.

—Abre, en nombre de la Guardia Real —dice Bork enérgicamente.

—¿Qué Guardia Real? —pregunta el centinela, mirando por encima del borde de la torre—. Yo no veo a ningún miembro de la Guardia Real. Sólo veo un enano joven, un enano viejo y un niño humano. No me gustan las bromas, ni que me despierten a medianoche. Además, no me preocupa quién eres. Nadie pasa por esta puerta hasta que yo la abro al amanecer y para eso falta una hora. En consecuencia, lárgate y déjame dormir.

El centinela agita el puño por última vez y desaparece. No hay llamada que lo haga aparecer nuevamente.

Tienes dos opciones:

1. Puedes esperar a que la puerta se abra y correr el riesgo de que aparezca el ejército de Sneed. Pasa a la página 127.
2. Si intentas encontrar otro modo de entrar en la ciudad, pasa a la página 131.



—No sé cómo puedo ayudar, pero no puede haber una situación peor —respondes.

Los dedos del viejo enano manipulan la cuerda. Poco después estás libre. Te frotas las piernas entumecidas y, tambaleante, te pones de pie.

—Toma —dice el enano—. Si no me equivoco, es tu amigo —busca en el interior de su gastada túnica y saca un animal pequeño que no deja de moverse.

—¡Woofy! ¡Temía haberte perdido para siempre! —exclamas, abrazando al cachorro. Calmas al perro, que no cabe en sí de alegría, y le dices al viejo enano—: ¡Debemos detener a Sneed!

El viejo enano levanta la mano y, con la suavidad de un susurro, te acaricia el rostro. Parece reconocer tus facciones a través del tacto. Cuando se da por satisfecho, coge tus manos entre las suyas y te mira con sus ojos ciegos.

—¿Eres lo bastante valiente para confiar en mí y emprender una peligrosa misión? Si tenemos éxito, detendremos a Sneed, salvaremos al príncipe y a tus padres, y evitaremos que mi pueblo cometa un mal irreparable. Si fracasamos, significará nuestra muerte. Si respondes negativamente, lo comprenderé y te ayudaré igualmente a rescatar a tus padres. La elección depende de ti.

1. [Si decides tratar de detener a Sneed, pasa a la página 138.](#)
2. [Si decides rescatar a tus padres e irte, pasa a la página 17.](#)

Devuelves la mirada feroz al horrible monstruo en cuyo lomo montas.

—Sandy, aguanta. No pienso permitir que este monstruo me asuste, estoy seguro de que podemos engañarle.

—Ay, Galen, no, te lo ruego. Volvamos a la balsa. Vámonos ahora, antes de que sea demasiado tarde. No es posible engañar a monstruos tan grandes.

—No, Sandy, ya he tomado una decisión. ¡En este río nos han aterrorizado infinidad de cosas, y ya es hora de que pongamos fin a semejante situación! Toma, coge a Woofy y sube a la balsa. Si a ti te da miedo, lo haré solo.

Depositás el cachorro en los brazos de Sandy y caminas valientemente hacia la cabeza del monstruo, que te mira echando chispas por los ojos.

—Ahora escúchame —gritas—. No te hemos molestado ni te tengo miedo. Si crees que voy a huir sólo porque eres más grande que yo, te equivocas —golpeas tanto como puedes el morro del monstruo con el palo de la balsa.

El monstruo ruga de ira. Su largo cuello avanza en zig-zag y, sin darte tiempo a escapar, su descomunal boca picuda se cierra sobre ti.

Te acomodas lo mejor que puedes y alzas el palo hasta tu pecho. Aunque actuaste imprudentemente, aún no estás muerto y, con un poco de suerte, escaparás de la boca para volver a luchar otro día.

—Se me ocurre una idea —dices—. Si logramos sacar estos palos de la balsa, estoy seguro de que podremos utilizarlos como lanzas.

Sandy te mira dubitativamente.

—¿Te propones atacar a un dragón con lanzas de madera? ¿Estás loco?

—No. Podría dar resultado. Confía en mí. Lo único que tenemos que hacer es quedarnos muy quietos, tomar posiciones y después... ¡golpear! ¡Golpear, y dragón muerto!

—Galen, no me parece una buena idea.

—Sandy, confía en mí, sé que dará resultado. Te creí cuando me dijiste que la balsa flotaba. Ahora ayúdame a sacar los palos.

Poco después habéis sacado los palos y afilas los extremos con una navaja.

En ese momento la balsa choca contra una de las grandes piedras del medio del río.

Le haces señas a Sandy para que te siga y te posas en la piedra mojada por la

espuma.

—Sígueme —murmuras mientras trepas al gigantesco lomo. Las escamas se crisan, pero el dragón permanece inmóvil. Avanzáis paso a paso por el espinazo áspero y acanalado. Finalmente llegáis a la unión de las grandes alas—. Quédate aquí y busca un sitio donde puedas hundir la punta del palo bajo una escama. Treparé hasta su cabeza. Cuando dé la voz, empuja con todas tus fuerzas. Confía en mí, saldrá bien.

El sol centellea en las escamas negras y plateadas, que parecen tan duras como la piedra. Te aferras a la cabeza del temible monstruo.

Estás a punto de llamar a Sandy, cuando un enorme párpado se alza lentamente. Te observa un inmenso ojo plateado. El dragón extiende su cuerpo descomunal. Patas con garras salen del río enfangado y se aferran a las piedras.

Tambaleándose y cimbreado, el dragón se incorpora. Tu palo sale disparado. Coges la cresta del dragón y te aferras a ella con firmeza. Cuelgas entre sus ojos, que ahora te miran fijamente.

El dragón vuelve a estirarse y bosteza perezoso. Al exhalar, caen y mueren arbustos, pequeños árboles y pastos de la cercana orilla.

Sandy se esfuerza por mantener el equilibrio. Balanceándose frenéticamente, coge una reluciente ala negra plateada y se aferra con todas sus fuerzas para salvar su vida.

Sin apartar los ojos de ti, el dragón agita el ala; Sandy pierde el equilibrio y sale disparado. Lo ves caer al agua y nadar hacia la orilla.

Woofy ladra desesperadamente desde las piedras.

De pronto el dragón alza a Woofy con una zarpa. Inmovilizado, vez horrorizado que se acercan a ti unas garras blancas como el mármol y afiladas como navajas. Notas que se curvan alrededor de tu cuerpo. Luego te ves apartado de la frente del dragón.

El monstruo asienta su inmensa mole en las piedras calentadas por el sol y te observa. Estás rodeado por una nube tibia de gas maloliente. Contienes la respiración a la espera de las llamas o del mordisco que acabarán con tu vida.

El dragón vuelve a suspirar y dice:

—No entiendo a los humanos, siempre intentando matar a los seres vivos, incluso al dragón más grande y peligroso del río. ¿Nunca has oído ese viejo refrán que dice «Deja reposar a los dragones cuando duermen»? —estás atónito por el miedo y no respondes—. Bueno, muchacho, habla de una vez. ¿O es que no sabes hablar? —pregunta el dragón sacudiéndote con delicadeza.

—No, señor. Quiero decir, sí, señor dragón. Quiero decir que lo siento. Le suplico que no me devore —chillas.

—¿Devorarte? Jamás se me ocurriría una cosa así. Los humanos me fastidian el estómago. Pero tampoco puedo dejarte libre. Echaría a perder mi reputación. Si se corriera la voz, me vería agobiado por todo tipo de humanos estúpidos deseosos de liquidarme. Sería una molestia insoportable. No. Sospecho que tendré que llevarte a

las cavernas y encerrarte con todos los que he ido recogiendo a través de los años. No es el mejor alojamiento del mundo, pero estarás cómodo. Hay un humano que lleva allí cincuenta años.

El dragón lanza un profundo suspiro y, sujetándoos firmemente a Woofy y a ti en su puño escamoso, agita las alas y se dispone a encumbrarse.

—¿Aprenderéis alguna vez? —murmura el dragón—. Aunque no debo olvidar que los humanos sois una forma de vida inferior.

A medida que el viento va soplando más fuerte y la tierra se va alejando a tus pies, te preguntas si ha llegado realmente el...

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

—Se me ocurre una idea —dices—. Si logramos sacar estos palos de la balsa, estoy seguro de que podremos utilizarlos como lanzas.

Sandy te mira dubitativamente.

—¿Te propones atacar a un dragón con lanzas de madera? ¿Estás loco?

No. Podría dar resultado. Confía en mí. Lo único que tenemos que hacer es quedarnos muy quietos, tomar posiciones y después... ¡golpear! ¡Golpear, y dragón muerto!

Galen, no me parece una buena idea.

Sandy, confía en mí, sé que dará resultado. Te creí cuando me dijiste que la balsa flotaba. Ahora ayúdame a sacar los palos.

Poco después habéis sacado los palos y afilas los extremos con una navaja.

En ese momento la balsa choca contra una de las grandes piedras del medio del río.

Le haces señas a Sandy para que te siga y te posas en la piedra mojada por la espuma.

—Sígueme —murmuras mientras trepas al gigantesco lomo. Las escamas se crisan, pero el dragón permanece inmóvil. Avanzáis paso a paso por el espinazo áspero y acanalado. Finalmente llegáis a la unión de las grandes alas—. Quédate aquí y busca un sitio donde puedas hundir la punta del palo bajo una escama. Treparé hasta su cabeza. Cuando dé la voz, empuja con todas tus fuerzas. Confía en mí, saldrá bien.

El sol centellea en las escamas negras y plateadas, que parecen tan duras como la piedra. Te aferras a la cabeza del temible monstruo.

Estás a punto de llamar a Sandy, cuando un enorme párpado se alza lentamente. Te observa un inmenso ojo plateado. El dragón extiende su cuerpo descomunal. Patas con garras salen del río enfangado y se aferran a las piedras.

Tambaleándose y cimbreado, el dragón se incorpora. Tu palo sale disparado. Coges la cresta del dragón y te aferras a ella con firmeza. Cuelgas entre sus ojos, que ahora te miran fijamente.

El dragón vuelve a estirarse y bosteza perezoso. Al exhalar, caen y mueren pequeños arbustos, pequeños árboles y pastos de la cercana orilla.

Sandy se esfuerza por mantener el equilibrio. Balanceándose, frenéticamente,

coge una reluciente ala negra plateada y se aferra con todas sus fuerzas para salvar su vida.

Sin apartar los ojos de ti, el dragón agita el ala; Sandy pierde el equilibrio y sale disparado. Lo ves caer al agua y nadas hacia la orilla.

Woofy ladra desesperadamente desde las piedras.

De pronto, el dragón alza a Woofy con una zarpa. Inmovilizado, ves horrorizado que se acercan a ti unas garras blancas como el mármol afiladas como navajas. No0tas que se curvan alrededor de tu cuerpo. Luego te ves apartado de la frente del dragón.



El monstruo asienta su inmensa mole en las piedra calentadas por el sol y te observa. Estás rodeado por una nube tibia de gas maloliente. Contienes la respiración a la espera de las llamas o del mordisco que acabarán con tu vida.

El dragón vuelve a suspirar y dice:

—No entiendo a los humanos, siempre intentando matar a los seres vivos, incluso al dragón más grande y peligroso del río. ¿Nunca has oído ese viejo refrán que dice «Deja reposar a los dragones cuando duermen»? —Estás atónito por el miedo y no respondes—. Bueno, muchacho, habla de una vez. ¿O es que no sabes hablar? —pregunta el dragón sacudiéndote con delicadeza.

—No, señor. Quiero decir, sí, señor dragón. Quiero decir que lo siento. Le suplico que no me devore —chillas.

—¿Devorarte? Jamás se me ocurriría una cosa así. Los humanos me fastidian el estómago. Pero tampoco puedo dejarte libre. Echaría a perder mi reputación. Si se corriera la vez, me vería agoviado por todo tipo de humanos estúpidos deseosos de liquidarme. Sería una molestia insoportable. No. Sospecho que tendré que llevarte a las cavernas y encerrarte con todos los que he ido recogiendo a través de los años. No es el mejor alojamiento del mundo, pero estarás cómodo. Hay un humano que lleva allí cincuenta años.

El dragón lanza un profundo suspiro y, sujetándoos firmemente a Woofy y a ti en su puño escamoso, agita las alas y se dispone a encombrarse.

—¿Aprenderéis algún vez? —murmura el dragón—. Aunque no debo olvidar que los humanos sois una forma de vida inferior.

A medida que el viento va soplando más fuerte y la tierra se va alejando a tus pies, te preguntas si ha llegado realmente el...

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

—Creo que no quiero que me reduzcan. Si te acompaño, ¿podré regresar? —preguntas a la dríada.

—Sin lugar a dudas, chico —responde meciéndose ligeramente por la brisa.

—¡No! ¡No! ¡No lo hagas! ¡No le creas! —suplica Whimsy—. No se puede confiar en las dríadas. Nunca regresarás. Liana, no es justo. ¡El humano es mío!

En vez de responder, Liana emite una risa semejante al susurro de las hojas. Apoya un brazo dorado y esbelto sobre tus hombros y te acerca a ella, mirándote a los ojos. Sientes que caes, caes, caes.

A lo largo de los años —¿o son siglos?— experimentas maravillas que pocos, o nadie, han sentido jamás. Te has convertido en el corazón de un gran roble y has agitado tus ramas con salvaje alegría en medio de tormentas sombrías y cegadoras. Te has convertido en un guijarro del fondo del río y has visto pasar el mundo. Has sido una nube del cielo y has oído el latido del universo. Pero, por alguna razón, no te basta. Le dices al espíritu del árbol que quieres regresar.

Un día Liana se encoge de hombros y te conduce hasta una fuente mágica.

—Mira el interior de la fuente y verás todo lo que quieres saber.

Te inclinas ansioso para mirar en el fondo de la fuente. En las aguas oscuras se reflejan imágenes de ruinas. Ruinas de ciudades atravesadas por un viento helado. Ruinas de territorios de enanos carentes de vida. Tierras donde monstruos de formas extrañas deambulan a placer.

Finalmente te apartas de la fuente.



—Ya he visto bastante. Se han destruido a sí mismos librando guerras sin sentido. Este ha dejado de ser un lugar en el que quiera vivir. No puedo regresar. Si me aceptas, me quedaré contigo para siempre.

Liana te dedica una sonrisa y te sientes raro, diferente.

Bajas la mirada y descubres que tus manos están cubiertas de corteza. Tus piernas se han convertido en troncos. En algún lejano rincón de la mente sientes que deberías preocuparte, pero no es así. Sueltas una risa como de hojas susurrantes. Coges la mano de Liana en la tuya y das la espalda al mundo humano.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

Sigues avanzando por el túnel. Saltas sorprendido dos veces cuando oyes pisadas por encima de tu cabeza. Finalmente ves luz más adelante. Reptas a toda velocidad.

Al acercarte a la luz, ves saltar a Woofy en una zona estrecha y cubierta de ladrillos. Por encima de tu cabeza suenan gritos de «¡Sneed! ¡Sneed! ¡Sneed!», y las astas de las picas golpean el suelo lleno de guijarros.

—¿A qué se debe todo esto? —pregunta una voz asustada—. ¿Quiénes sois y qué queréis?

—¡Queremos a Sneed como rey! —responden los enanos.

Encima de tu cabeza hay una pesada reja de metal. Compruebas que puedes tocarla, pero que te resulta imposible moverla. Varios enanos se apiñan sobre la reja.

—¡Eh, los de arriba! ¡Ayudadme! —gritas, pero nadie te oye.

Luego oyes voces a un lado:

—No, príncipe, no os vayáis. ¡Son unos canallas!

—Calla, Mabbit. Forman parte de mi reino y, si existe algún problema, mi deber es conocerlo —la voz juvenil y diáfana añade—: ¿Tenéis algún problema? Pues aquí estoy yo. Hablemos.

Los pies se agitan nerviosos por encima de tu cabeza. Luego una voz bronca grita:

—No queremos a un niño como rey. ¡Queremos a Sneed!

—¡Socorro! ¡Socorro! ¡Estoy aquí abajo! ¡Sacadme de aquí! —gritas, nadie te escucha.



Oyes gritar a otro enano:

—Nos robasteis nuestras tierras. ¡Queremos a Sneed! Vosotros, los humanos, no os preocupáis de los enanos.

—Yo jamás le robé nada a nadie. Tal vez no comprenda a los enanos, pero puedo aprender.

—Robasteis nuestras tierras. Somos esclavos precisamente en una montaña que nos pertenece. Lo que antes era nuestro ahora os pertenece. ¡Ladrón! ¡Ladrón! ¡Ladrón!

—¡A por él! —gritan y los enanos arremeten.

Casi has enloquecido de miedo por el príncipe. Aunque conoces la verdadera historia de la montaña, al príncipe no le servirá de nada si no logras escapar del desagüe para las tormentas.

De pronto algo te golpea en la nuca. Es un guijarro. No cayó desde arriba pues si así fuera lo habrías visto. Observas atentamente a tu alrededor. En la pared, a la altura de tu cabeza, hay una pequeña tubería. De ella sale la voz del príncipe:

—¡Basta! ¡No me tiréis piedras! Podemos resolver nuestras diferencias hablando. ¡Ay!

Su voz suena muy clara. Es como si el príncipe estuviera delante de ti, hablándote.

¡Se te ocurre una idea! Acercas la boca a la tubería y dices con voz fuerte y ronca:

—¡Dejad de arrojar piedras! ¡Tiradlas al suelo! ¡Debería daros vergüenza!

Te alegra oír tu voz, amplificada por la tubería, resonando sobre la multitud.

1. [Si deseas seguir engañando a los enanos, pasa a la página 123.](#)
2. [Si prefieres pedirle a alguien que te rescate, pasa a la página 104.](#)

—Pues prefiero quedarme aquí. Las otras opciones no me atraen —respondes.

—¡Y a mí no me gustan los cobardes! —ruge Orff—. En mi reino no hay lugar para ti.

Te señala con el dedo, se oye un sonido mágico y súbitamente te encuentras en el centro de una extraña caverna subterránea, rodeado de millares de pixies furiosos y de un perro que gruñe. Todos están furiosos contigo, aunque ignoras el motivo. De hecho ni siquiera sabes quién eres ni qué haces allí.

Mueves la cabeza confundido, subes por un túnel y sales a un extraño bosque. A medida que te internas en la espesura, te preguntas si alguna vez lograrás recordar quién eres y por qué deambulas por ese inmenso bosque.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

Abrazas firmemente a Woofy y te deslizas hacia la parte trasera del carromato. Te asomas y compruebas que ninguno de los guardias mira en tu dirección. Con un poco de suerte podrás correr sin que te vean y alcanzar la ladera rocosa que bordea el camino.

Atraviesas de un salto la barandilla. Casi has alcanzado la seguridad de las rocas cuando Woofy ladra entusiasmado.

—¡Por allí! ¡Es un chiquillo! ¡Atrapadlo! ¡No le dejéis escapar! —ordena Sneed, el capitán de la Guardia.

—¡Corre, Galen! ¡Cooooorre! —grita tu padre, con la voz cargada de temor.

—Eres un perro estúpido. Los enanos ven en la oscuridad y podrán encontrarnos incluso de noche —le dices enojado a Woofy y echas a correr.

Tus palabras se pierden en medio del estrépito atronador que suena a tu alrededor. Una brillante sucesión de relámpagos desgarran el firmamento y empieza a llover torrencialmente.

Luchando contra la lluvia, la empinada ladera y el peso del perro que se mueve sin cesar, asciendes tan rápido como puedes. La ladera está cubierta de enormes cantos rodados y el ascenso se hace dificultoso.

La lluvia se convierte en aguacero y el terreno está muy resbaladizo. De pronto tropiezas y caes. Afortunadamente no golpeas contra ninguna piedra, pero Woofy se aparta impaciente de tu abrazo y desaparece en la penumbra.

—¡Condenado perro! Debí dejarlo —murmuras—. Cree que la vida es puro juego. Si no lo encuentro, se pondrá a ladrar y guiará a los enanos hasta donde estoy. ¡Woofy! Woofy, ¿dónde estás? —susurras en voz más alta.

Los enanos hablan entre sí. Están cada vez más cerca. Pronto te encontrarán.

—¡Woofy! —repites ansioso, moviéndote a gatas. Una tibia humedad te roza la cara y un cuerpo agitado, húmedo y peludo choca contigo—. Woofy, pequeño, ven aquí.

El cachorro desaparece, pero poco después unos dientes afilados se hunden en tu tobillo y tiran de tu bota.

—Woof —dice una voz de cachorro extrañamente apagada. En medio de la oscuridad, bajo el saliente de un enorme canto rodado, vislumbras dos ojos blancos—. ¡Woof, Woof! —ladra Woofy rebosante de alegría.

—Perro tonto, esto no es un juego, aunque quizá nos hayas salvado la vida.

Te echas sobre el suelo húmedo y escarbas la tierra para abrirte paso bajo el saliente. Aunque eres demasiado grande, las voces y las fuertes pisadas de los enanos te impulsan a meterte bajo el canto rodado.

Segundos después los pies de los enanos se detienen a pocos centímetros de tu cara.

—SniVely, ¿qué camino tomó el mocososo?

—No lo sé, señor. Intenté fijarme, señor, pero lo perdí de vista a causa de los relámpagos. Señor, estoy seguro de que enseguida encontraré sus huellas. Señor, no soy tan fuerte como usted, pero sí un buen rastreador —dice una voz quejumbrosa.



—¡Bah! Snively, eres repugnante. Deja de lloriquear. Lárgate y encuentra al chico.

—Sí, capitán, señor. Probablemente soy repugnante, señor, pero le aseguro que me esfuerzo, señor —se oye el ruido de una espada al ser desenvainada—. Oh, no, señor. No es necesario recurrir a la espada, señor, ya me iba. Señor, no se preocupe. Si hay una pista, señor, la encontraré.

—En ese caso lárgate ya y búscala —grita Sneed.

—A sus órdenes, señor —gime Snively, y se va de prisa.

Oyes los pasos de Snively alejándose. Sólo quedan dos enanos próximos a tu escondite.

Hasta tus oídos llegan las palabras de queja de uno de ellos:

—No comprendo por qué Sneed permite que ese pícaro de Snively haraganeé por aquí. No lo soporto. Algún día lo atravesaré con mi espada.

—No te alteres, no vale la pena —dice el otro enano—. Vámonos, será mejor que encontremos al chico o seremos nosotros los que acabaremos atravesados por la espada de Sneed. No podemos permitir que alguien escape y dé la voz de alarma al príncipe.

Las horas transcurren lentamente, mientras los coléricos enanos recorren la ladera rocosa buscándote. Varias veces unos pies cubiertos de barro se detienen junto a tu rostro. Temes ser descubierto, pero la suerte está de tu lado y ningún enano te descubre.

Justo cuando empiezas a pensar que jamás se darán por vencidos, un par de botas de cuero se detiene ante tu escondrijo.

—¿Cómo es posible que hayamos fracasado? —chilla una voz conocida y aterradora—. No puedo aceptar el fracaso. ¡Alguien lo pagará!

—Capitán, hemos registrado hasta el último rincón —afirma con voz cansada—. El terreno es muy agreste. Probablemente el chico ya ha perecido o morirá pronto.

—Ojalá no te equivoques. Si ese chico vive y alerta al príncipe, todo habrá acabado para nosotros. Nuestro futuro será sólo deshonra y muerte. Snively, ¿dónde te has metido?

—Estoy aquí, señor. Siempre a su lado, señor.

—¿Qué has dicho, rastreador mayor, tonto mayor? ¿Eres incapaz hasta de encontrara a un crío?

—Sí, señor. Por favor, señor. Lo intenté, señor, pero la lluvia... y los guardias pisotearon los huellas...

—Bah, —se mofa Sneed—. No eres capaz ni de encontrar la nariz mirándote a un espejo.

—Oh, sí, señor. Lo sé, señor —lloriquea Snively.

—Ya está bien. Volvamos a los caballos. Quedan aún muchas cosas por hacer. Desplegad guardias armados a lo largo del camino. ¡Quiero que aparezca ese chico!

—Ya era hora —gruñe un enano—. Estoy calado hasta los huesos.

Lentamente, las voces quejumbrosas se pierden en la distancia.

A la intemperie, la lluvia arrecia y el viento aúlla. Pero tú estás calentito, seco y a salvo... al menos por ahora. Los párpados te pesan y se cierran. Te acurrucas junto a Woofy y poco después te duermes profundamente.

Horas después, cuando estás soñando con darte un gran banquete, Woofy te despierta lamiéndote la cara y tirándote del pelo.

Para protegerte de los festivos saludos del cachorro, te incorporas y te desperezas. Tu cabeza choca contra la sólida piedra. Te invaden los recuerdos de la horrible noche acabas de pasar.

—Bueno, Woof, me parece que no fue un sueño —comentas mientras te frotas la cabeza—. Será mejor que haga algo. ¿Qué puedo hacer?

1. «Tal vez debería seguir a los enanos e intentar rescatar a mis padres». Pasa a la página 34.
2. «Quizá debería lanzarme campo a través en busca de adultos e intentar convencerlos de que me ayuden». Pasa a la página 86.
3. «También es posible que pueda llegar a la ciudad y avisar al príncipe». Pasa a la página 19.

El monstruo te apreta mucho, muchísimo, pero logras coger tu navaja y acuchillas sus garras.

El golem se queda quieto unos segundos y luego te sacude con tanta fuerza que pierdes la navaja. Después te eleva por los aires, echando el brazo hacia atrás, te aparta con un potente movimiento. Las copas de los árboles zumban debajo mientras vuelas por los aires. En ese momento ves que delante se alza un árbol inmenso. Te posas en su copa con un gran estrépito de ramas quebradas. Aunque herido y aturdido, afortunadamente no te has roto ningún hueso.

Separas las hojas y miras hacia abajo. Sientes que se te cae el alma a los pies al ver lo alto que estás. En algún punto de ese bosque están Woofy, Whimsy y el golem. Tienes que ingeniártelas para llegar como sea al suelo y encontrarlos... si es que ya no es demasiado tarde.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

—Espero que esto dé resultado —comenta Sandy, mientras se quita el chaleco y lo cuelga de la tea.

—¡Lo mismo digo! —exclamas esquivando la arremetida de una rata osada. Woofy ladra amparado en tus brazos.

—¡Mira, Galen, mira cómo se alejan! —grita Sandy, mientras empuja a las ratas con su chaleco en llamas.

—¡Bravo! —te alegras mientras las ratas de la ciénaga se agitan, y tropiezan entre sí.

Pocos segundos después, la última y desnuda cola de color rosa desaparece por la borda de la balsa.

El chaleco se apaga. De nuevo a oscuras.

Woofy suelta un ladrido. Te uas cuenta de que lo estás abrazando con mucha fuerza. Dejas al cachorro sobre la balsa y dices con voz temblorosa:

—Por todos los dioses, Sandy, me alegro de que se te haya ocurrido una idea tan buena. ¡Son unos animales repugnantes! Hemos tenido suerte al poder escapar.

—Me gustaría saber qué otra sorpresa nos aguarda en el río —murmura Sandy—. Yo deseaba aventuras, pero ahora hasta mi viejo lecho de paja me parecería bueno. Incluso me alegraría de ver a Grundge.

—Sandy, no te pongas melancólico. Estamos bien. Estamos vivos. ¿Qué más puede ocurrirnos antes de llegar a la ciudad? Una vez allí, avisaremos al príncipe, rescataremos a mis padres y todo será maravilloso.

—Creo que tienes razón, pero estoy hambriento y asustado —insiste Sandy.

Respiras hondo y sabes que, en el fondo de tu corazón, sientes lo mismo.



—Sandy, no sé qué más decir. Te necesito. Sin ti no podría hacerlo. Si estuviera solo, me sentiría tan asustado que renunciaría. No te rindas. Por la mañana todo se verá mejor, confía en mí.

—¿Estás convencido de lo que dices? —pregunta Sandy.

—No del todo, pero espero sea así. Quiero decir, ¿qué otra cosa puede ocurrirnos? ¡Serpientes! ¡Ratas! ¡Dragones! Será mejor que descansemos. Tendremos que confiar en que no habrá ningún nuevo percance —te acomodas como puedes, apoyas la cabeza de Woofy en tu hombro y añades—: Deja ya de preocuparte y duérmete. Mañana será otro día —Woofy gime y mira las oscuras aguas—. Cállate, Woof. No nos pasará nada.

Durante un rato contemplas la noche, preguntándote qué acecha tras su negro manto. Al final el sueño te domina y descansas.

Mientras la pequeña balsa flota sobre las aguas, unos ojos de gruesos párpados sobre unos hocicos escamosos contemplan vuestro avance y vuelven a sumergirse.

Durante la larga noche la balsa se desplaza en silencio río abajo. Sois muy vigilados, pero nadie os detiene. Cuando el cielo nocturno comienza a teñirse de rosa, la balsa avanza entre márgenes cada vez más estrechas. Árboles y juncos dejan paso a piedras y cantos rodados. Las aguas se precipitan más de prisa y las corrientes chocan entre sí con violencia.

Sandy bosteza y se incorpora.

—Despierta, Galen. Estamos vivos y tengo la certeza de que todo saldrá bien.

Te sientas pausadamente. Te duele todo el cuerpo. Estás convencido de que sólo has dormido unos minutos. Quejumbroso, estás a punto de darte la vuelta cuando súbitamente abres los ojos de par en par. La balsa, que avanzaba serenamente a la deriva, se precipita ahora a una velocidad vertiginosa, impulsada por poderosas corrientes.

A ambos lados del río se alzan altos riscos de piedra y se oyen rugidos sordos, que parecen provenir de más adelante. Ignoras de qué se trata, pero no presagias nada bueno. Las aguas se alborotan aún más.

—¿Has dicho que todo saldrá bien? Sandy, yo no estaría tan seguro. Intentemos estabilizar la balsa y llevarla a la orilla con la ayuda de los palos. De ese modo, si lo que aparece no nos gusta, podremos saltar.

Sin pronunciar palabra, Sandy coge su palo. Ambos los hundís en las aguas.

—Galen, no toco el fondo, es demasiado hondo. ¿Qué hacemos?

—Intenta usar el palo como un canaleta —gritas—. Trataremos de llevar la balsa hacia allá.

Os arrojáis al suelo de la balsa que sube y baja al garete. Hacéis esfuerzos desesperados por remar hacia la orilla. El miedo ante el creciente rugido da fuerza a vuestros movimientos, pero los riscos pasan cada vez más de prisa a medida que la balsa cae por el río embravecido. Woofy aúlla aterrorizado cuando la embarcación se inclina tortuosamente.

El rugido aumenta y una espesa niebla empaña la atmósfera.

—Sandy, no sé de qué se trata, pero me parece que tenemos problemas.

—Creo que es una cascada.

Antes de que puedas responder, una forma oscura asoma en medio de la bruma. A medida que el río os arrastra vas divisando una pequeña isla en medio de las aguas. La piedra separa las aguas como un barco que avanzara contracorriente, separando el líquido elemento en canales estrechos y rápidos.

—¡Ay, madre mía! —exclama Sandy—. Es una catarata. Galen, ¿qué hacemos?

Te acercas a Sandy contemplando el desastre inminente.

—Presta atención, Sandy. Allí, a la izquierda, el agua cae a pique. Y a la derecha hay un montón de cantos rodados. Sólo tenemos tres opciones, y ninguna de ellas es demasiado esperanzadora.

1. «Podemos ir por la izquierda, pasar por encima de la cascada y confiar en que no nos pase nada malo». Si ésta es tu elección, pasa a la página 147.
2. «Podemos ir por la derecha con la esperanza de que los cantos rodados aminoren el ímpetu de las aguas». Si ésta es tu elección, pasa a la página 84.
3. «Podemos dirigirnos a la isla y apearnos en ella. Así no tendremos que descender por la cascada». Si ésta es tu elección, pasa a la página 18.

Seguramente los símbolos mágicos poseen para el golem un significado muy importante. Quizá, si puedes mezclarlos, logres confundirlo.

Un relámpago atraviesa el cielo y la terrible criatura se hace claramente visible. Te estiras y pasas la navaja por las tallas.

En un instante los brazos del golem quedan paralizados. Estás suspendido en el aire, pero te las ingenias para escapar culebreando por el puño de madera.

El grito de entusiasmo de Whimsy te indica que ella también ha podido liberarse. Reptas por el brazo de madera nudoso y descienes hasta el suelo por el cuerpo cubierto de corteza. Woofy salta desbordante de alegría.

—¡Fue fabuloso! ¡Eres casi tan inteligente como yo! —exclama Whimsy—. ¿Cómo te las ingeniestes para hacerlo? Ignoraba que supieras magia.

Aunque no cabes en ti de orgullo reconoces a regañadientes:

—No sé nada de magia. Simplemente pensé que, si no fueran importantes, no habría tenido grabados en la frente esos símbolos.

—Me alegro de que hayas acertado y de que no nos haya aplastado, aunque me dolerán las costillas durante una semana —se queja Whimsy—. Vámonos de aquí antes de que algún otro monstruo venga a ver qué ha ocurrido.

La idea de que aparezca otro monstruo es un espantosa que los tres dais la vuelta y echáis a correr hacia el bosque.

[Pasa a la página 109](#)

—Sandy, sé que querías vivir algunas aventuras, pero esto es excesivo para mí. Será mejor que nos demos por vencidos y regresemos. ¿Cómo puedo ayudar a mis padres y al príncipe si termino en la barriga de un dragón?

—Creo que tienes razón —dice Sandy pausadamente—, pero sigo pensando que podríamos haberlo logrado.

Os introducís lentamente en el agua y nadáis hacia la margen derecha. Miras la balsa que se desliza entre dos grandes rocas. Queda atascada unos segundos y luego sale disparada aguas abajo. El dragón permanece inerte.

Camináis en silencio hasta el claro donde os encontrasteis. Woofy retoza a tus pies, pero no tenéis ganas de jugar.

—Ha llegado la hora del adiós —dice Sandy ofreciéndote su mano—. Que tengas suerte con los enanos.

Estrechas su mano y murmuras:

—Gracias por todo. Lamento que hayamos perdido tu balsa.

—No te preocupes —añade Sandy—. Puedo construir otra.

Mientras Woofy y tú serpenteáis por el prado, te acompaña la voz de Sandy:

—Sigo pensando que debimos intentarlo. ¡Estoy seguro de que lo habríamos logrado!

No te vuelves ni respondes. Se te hace un nudo en el estómago y te preguntas si Sandy no tendrá razón. Pero ya es demasiado tarde para saberlo.

[Pasa a la página 34.](#)

Parece que son centenares los pequeños cuerpos peludos que intentan llegar hasta ti. Respiras hondo, sujetas con firmeza a Woofy y te arrojas al río. Antes de hundirte en el agua, percibes la presencia de Sandy a tu lado. Como el agua está tibia, nadar no supone demasiado esfuerzo.

Mientras chapoteas entre los juncos que bordean la orilla, te vuelves y miras por última vez la balsa plagada de ratas.

—Y ahora ¿qué vamos a hacer? —pregunta Sandy, mientras os dejáis caer agotados en la orilla cubierta de hierbajos.

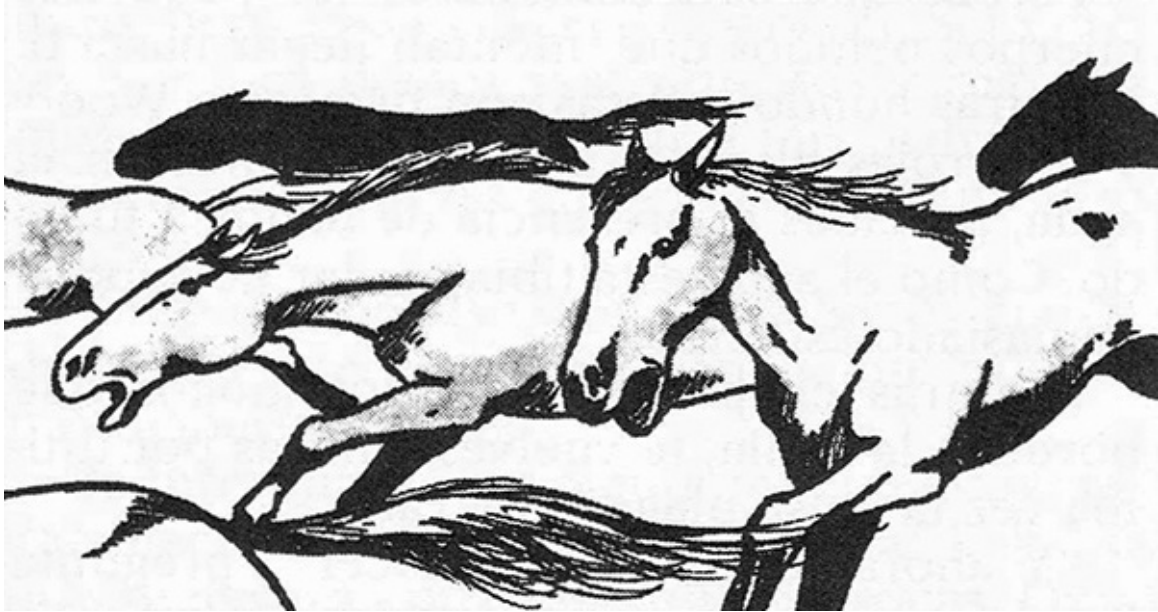
—No lo sé —suspiras—, pero al menos nos quitamos de encima a las ratas. Me asustaron más incluso que las serpientes. Tenía que alejarme de ellas.

En ese momento Woofy empieza a gruñir y trepa en busca de la seguridad de tu regazo. Durante unos instantes las nubes se apartan de la luna y un haz de luz ilumina unos ojos rojos, unos dientes blancos y unos pequeños cuerpos peludos... ¡Millares y millares! Entonces oyes... el maldito mordisqueo y parloteo de las ratas de la ciénaga.

Pudiste escapar de las pocas que treparon a la balsa, pero ahora estás rodeado. Ha llegado el...

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)



Te agachas sobre el cuello del caballo y lo azuzas, pero el animal no te conoce y observas horrorizado que afloja la marcha. Hundes los talones en los ijares del caballo, que da un salto hacia adelante y corcovea nervioso. Una rápida mirada hacia tu perseguidor te permite ver que recupera el terreno perdido. ¡Pronto te alcanzará!

Milagrosamente, Bork aparece a tu lado y cabalga hacia el guardia para hacerle frente. No le da la posibilidad de usar la espada ni el puñal. Con un certero golpe, lo desmonta y lo hace caer entre las cabalgaduras que huyen en desbandada. El caballo sin jinete desaparece entre la confusión.

Sin deteneros a ver qué ha sido del enano caído, cabalgáis al galope hacia la lejana ciudad. Está a punto de amanecer y el ejército de enanos emprenderá pronto la marcha.

[Pasa a la página 45](#)

Aceptas y, de inmediato, seis pixies descienden, te cogen con firmeza y os alejáis volando.

Miras asombrado y asustado cómo el techo del bosque se desliza a tus pies.

De repente, sin previo aviso, los pixies dan rápidas vueltas, caen en picado y giran a toda velocidad.

¡Las copas de los árboles están a punto de recibirte! ¡Seguramente morirás!

Cuando ya distingues con claridad cada hoja, los pixies se elevan bruscamente y unos segundos más tarde vuelves a estar a salvo por encima de los árboles.

—¿Por qué habéis hecho eso? —gritas—. ¡Me habéis dado un susto terrible! ¡Basta de jugarretas! ¡Llevadme al castillo tan rápido como podáis!

Los pixies ríen disimuladamente y no te hacen más bromas. Poco después las torres de la ciudad se elevan entre la espesa bruma matinal.

Las puertas de la ciudad están cerradas y patrulladas por centinelas armados.

El palacio sobresale en medio de la bruma. Un centinela monta guardia en cada puerta. Los pixies sobrevuelan las puertas atrancadas y se dirigen hacia una ventana abierta en la torre más alta.

Te encuentras en una estancia amplia y circular, en cuyo centro hay una gran cama en la que alguien duerme.

Los pixies se ciernen unos instantes, te depositan sobre la cama y luego se sientan a los pies riendo.

La figura que dormía se incorpora, bosteza y se frota los ojos. ¡Sobresaltado descubres que es el príncipe!



Sus ojos soñolientos se abren con incredulidad.

—¿Sois reales o estoy soñando? —los pixies ríen y saltan sobre la cama—. Creo que no es un sueño —añade el príncipe mientras la cama sube y baja.

—¡Basta ya! —ordenas bruscamente, y los pixies bajan de la cama y se dedican a explorar la estancia—. No, majestad, no estáis soñando. Somos muy reales. Yo soy Galen y éstos son mis amigos los pixies. Me han traído para que pueda informaros de la conjura de los enanos. Se están concentrando en las colinas y preparándose para el combate. Piensan apoderarse del reino y daros muerte.

—¿Cómo podemos impedirlo? —se inquieta el príncipe.

—Los pixies tienen un plan —respondes—. Si alertáis al ejército, los pixies colaborarán. Están en condiciones de disparar minúsculas flechas que provocan el olvido al instante. Si vuestros guerreros atacaran de frente y los pixies desde lo alto, podríamos vencer.

—¿Los enanos no verán a los pixies y los abatirán antes de que puedan llegar a ellos?

—Majestad, mirad —dices sonriente—. Pixies, mostradle al príncipe por qué no os podrán ver —los pixies se acercan corriendo desde todos los rincones de la habitación y forman fila—. Uno, dos y tres —cuentas, y todos desaparecen.

—¿Dónde están? ¿Dónde se han metido? —el príncipe se arrodilla en la cama y mira debajo de la colcha.

Se oye un murmullo de risitas donde desaparecieron los pixies.



El príncipe se levanta de un salto y, agachándose, toca cuidadosamente a los pixies invisibles.

—¡Están aquí, pero son invisibles!

—Esta es la razón por la que nuestro plan tendrá éxito —declaras.

—Iré a buscar al ejército. No hay tiempo que perder —grita el príncipe, mientras atraviesa corriendo la puerta.

—¡Majestad, volved! ¡Aún estáis en pijama! —exclamas, pero el príncipe ya ha desaparecido. Suspiras y te vuelves hacia los pixies invisibles—. Al menos se ha convencido. Será mejor que ahora demos la vuelta y contemos lo ocurrido al rey Orff.

Sientes que doce menudas manos invisibles te elevan por los aires. Los pixies salen volando por la ventana, trazan un círculo alrededor de la torre, zumban sobre las cabezas de los centinelas y pasan como un rayo por el centro de la ciudad. Están abriendo las puertas de la ciudad cuando te acercas a una velocidad vertiginosa. Al atravesarlas, miras a los dos guardias que abren las pesadas puertas, les das amablemente los buenos días y te tocas el ala del sombrero al pasar volando.

Uno de ellos te mira pasmado: un humano del tamaño de un pixie que parece flotar. El otro se tapa los ojos con el sombrero, grita «¡Brujería!» y echa a correr.

Poco después estáis ante Whimsy, Woofy y el rey Orff.

—¡Lo logramos! —exclamas feliz.

—¡Enhorabuena! —se congratula el rey—. Puesto que nosotros también estamos preparados, pongamos manos a la obra.



Whimsy se adelanta y pone en sus labios una gran flor de color naranja, de la que mana una dulce melodía.

Súbitamente el bosque resuena con las risitas de millares de pixies. Te observan desde sus puestos entre las hojas, desde detrás de los árboles y debajo de los arbustos. Pixies grandes, pequeños, delgados y gordos. Pixies vestidos con todos los colores del arcoiris. Todos portan pequeños arcos con su correspondiente aljaba llena de minúsculas y afiladas flechas.

Mientras Orff se muestra satisfecho por la llegada de todos los pixies, el minúsculo ejército alado se pone en marcha. Pixies de brillantes colores revolotean como colibríes enjoyados y resplandecientes libélulas. Cabalgas montado en Woofy, a la cabeza del ejército que avanza. Pronto os reunís en el límite del bosque, ante el llano.

—Permaneceremos aquí hasta que llegue nuestra hora —dice Orff, y el ejército se dispone a esperar.

Antes de lo previsto oyes un ruido sordo: es el redoble de los tambores de los enanos. El temible sonido retumba en el bosque cubriendo el llano. A tu alrededor los pixies cumplen sus deberes de último momento, comprobando armas y alas.

Los enanos marchan sobre el llano antes de lo deseado. Barbados, fornidos y provistos de armadura, avanzan como un solo hombre. Una señal del rey Orff contiene a los entusiasmados pixies.

Suena un cuerno cuando las puertas de la ciudad se abren y sale el ejército del príncipe.

—¡Ahora! —ordena Orff, y en el aire resuenan millares de voces mágicas. En un instante desaparecen los pixies de brillantes colores y se percibe el batir de minúsculas alas.

Unos pocos enanos alzan la mirada, intuyendo algo, pero no ven nada. A continuación, los pixies disparan sus flechas. Muchas chocan contra las armaduras y caen al suelo. Poco después puede observarse el efecto de las que han dado en el blanco. Los caballos piafan aterrados y chocan entre sí, desbaratando el avance enano.

Pronto el llano está repleto de enanos atontados que no recuerdan quiénes son ni qué están haciendo.

El ejército del príncipe galopa hasta el llano y se incorpora al combate. Durante la prolongada batalla, los pixies siguen disparando a los enanos y a veces a los humanos, pero sólo por diversión. La batalla concluye al caer la noche. El príncipe te manda llamar.

—Galen, hoy hemos triunfado gracias a tu coraje y al de los pixies. Cuentas con mi eterna gratitud. Sin embargo, los enanos no sufrirán injustamente. Tiene que existir algún motivo que explique esta rebelión. Intentaré averiguar de qué se trata y, si es justo, acabaré con ese agravio. Además, he enviado a una compañía formada por mis mejores hombres para liberar a tus padres. Pronto estarán aquí. Sé que estarán

orgullosos de ti.

Una sensación de confianza y alegría te recorre de la cabeza a los pies. Has intentado hacer algo realmente difícil y lo has conseguido. Aunque lamentarás separarte de los pixies, te alegra saber que, una vez más, todo acabará bien.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

Te aferras desesperado a la balsa cuando cruza el borde y cae a plomo sobre las aguas espumosas que golpean tu cuerpo al precipitarte hacia la nada. La espuma te impide ver. Apenas puedes respirar. Con un impacto que hace vibrar todos tus huesos, la balsa cae en una charca y, ante tu mirada horrorizada, se deshace.

Sandy logra llegar a tu lado jadeando:

—Galen, coge un tronco y no lo sueltes por nada del mundo —un segundo después, una ola inmensa lo arrastra.

Te sujetas con firmeza a un largo tronco. Acabas de respirar hondo, cuando la corriente te arrastra y te hace pasar al siguiente rellano. Por mucho que lo intentas, no consigues sujetar el tronco y pronto lo pierdes.

Temeroso de ahogarte, temeroso de ser golpeado por los leños de la balsa y temeroso de acabar aplastado entre las rocas del río, rebotas de un sitio a otro.

A1 final, magullado y exhausto, te encuentras en una charca de aguas serenas al pie de la cascada.

[Pasa a la página 12.](#)

Giras cautelosamente por el túnel de la izquierda. Aumenta el ruido del agua que cae. Intentas avanzar con cuidado, pero de pronto tus manos resbalan en un manchón de musgo lustroso. Notas que empiezas a deslizarte. La tubería acaba bruscamente y caes por un espacio frío y oscuro. Chapoteas. Te sumerges en un agua helada que fluye a toda velocidad, que te atrapa en su poderosa corriente y te agita vertiginosamente.

Has caído en el gran río subterráneo que fluye bajo la ciudad.

La impetuosa corriente te arrastra y, golpeado y magullado, te deposita en las orillas del río cuando éste asoma a la superficie varios kilómetros más allá de las murallas de la ciudad.

Trepas por la orilla fangosa. Te recuestas jadeante e intentas pensar. Podrías regresar a pie a la ciudad y, tal vez, ayudar. También podrías tratar de regresar a las cavernas y liberar a tus padres mientras la mayoría de los enanos están fuera. Sin embargo, te das cuenta de que, hagas lo que hagas, probablemente ya es demasiado tarde para salvar al príncipe.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

Desde debajo del saliente escudriñas el entorno, pero no ves a nadie.

—Wooíy, ¿dónde estás? Vamos, tenemos que irnos de aquí —cuando el cachorro aparece sobre la roca, añades—: Wooíy, deberías obedecer cuando te llamo. Estás ahí, jugando, mientras yo estoy a punto de seguir adelante. ¡Tienes que ser más serio!

Woof ladea la cabeza y te mira desconcertado. Durante unos segundos te parece oír risas, pero escuchas con atención y el débil sonido no se repite.

—Seguramente es el viento —dices empezando a cruzar la ladera rocosa.

Ascendéis durante varias horas y el terreno escabroso y gris da paso a colinas ligeramente onduladas, cubiertas de pastos suaves y de flores multicolores.

Poco después te encuentras en un valle acogedor. Las laderas circundantes están salpicadas de ovejas blancas y lanudas.

—¡Woof, mira hacia allá! ¡Hay humo! Vamos, seguramente encontraremos a alguien dispuesto a ayudarnos.

Corres impaciente hacia la casita de piedra situada al final del hermoso valle. A medida que te acercas, notas el mal aspecto de la pequeña construcción. Las ventanas rotas están cubiertas con trapos. La puerta cuelga de los goznes y el patio está cubierto de basura. En el umbral se encuentra sentado un hombre corpulento con ropas rasgadas y sucias.

Apenas te ve, coge una porra de madera de grandes dimensiones.

—¿Qué buscas aquí? —ruge mientras te amenaza con la porra.

—Por favor, señor —las palabras salen desorpero no ves a nadie.

—Wooíy, ¿dónde estás? Vamos, tenemos que irnos de aquí —cuando el cachorro aparece sobre la roca, añades—: Wooíy, deberías obedecer cuando te llamo. Estás ahí, jugando, mientras yo estoy a punto de seguir adelante. ¡Tienes que ser más serio!

Woof ladea la cabeza y te mira desconcertado. Durante unos segundos te parece oír risas, pero escuchas con atención y el débil sonido no se repite.

—Seguramente es el viento —dices empezando a cruzar la ladera rocosa.

Ascendéis durante varias horas y el terreno escabroso y gris da paso a colinas ligeramente onduladas, cubiertas de pastos suaves y de flores multicolores.

Poco después te encuentras en un valle acogedor. Las laderas circundantes están salpicadas de ovejas blancas y lanudas.

—¡Woof, mira hacia allá! ¡Hay humo! Vamos, seguramente encontraremos a

alguien dispuesto a ayudarnos.

Corres impaciente hacia la casita de piedra situada al final del hermoso valle. A medida que te acercas, notas el mal aspecto de la pequeña construcción. Las ventanas rotas están cubiertas con trapos. La puerta cuelga de los goznes y el patio está cubierto de basura. En el umbral se encuentra sentado un hombre corpulento con ropas rasgadas y sucias.

Apenas te ve, coge una porra de madera de grandes dimensiones.

—¿Qué buscas aquí? —ruge mientras te amenaza con la porra.

—Por favor, señor —las palabras salen desordenadamente de tu boca—. Necesito ayuda. Mejor dicho... mis padres necesitan ayuda... y también el príncipe. Le aseguro que los enanos... —narras rápidamente la historia.

—A mí me importa un bledo ayudar a príncipes, a enanos y al prójimo. ¡Lárgate de mi tierra!

—¡Tiene que ayudarme! —gritas desesperado. El hombre corpulento alza amenazadoramente la porra y da un paso hacia ti. Woofy se aleja como un rayo, con la cola entre las patas, en dirección al bosque que comienza cerca de la casa—. Se lo ruego, señor —insistes suplicante.

—¡Fuera! —grita arrojándote la porra.

Te agachas de prisa y el arma pasa zumbando sobre tu cabeza. Maldiciones e improperios acompañan tu huida hacia el bosque. Aminoras el paso cuando ya no oyes la voz del hombre. Llegas a un pequeño claro y ves a Woofy que te está esperando. Te dejas caer en una piedra grande y plana, abrazas al cachorro y hundes la cara en su cálida piel.

—Ay, Woof, ¿y ahora qué puedo hacer?

—Tal vez yo pueda ayudarte —responde una voz extraña.

Te pones de pie de un salto, dejando caer al perro. Woofy protesta.

—¿Te encuentras bien, pequeño? —pregunta el desconocido al tiempo que coge al perro en sus brazos—. Es encantador. ¿Cómo se llama?

—Woofy. ¿Y tú cómo te llamas?

—Me llamo Sanders Goodfellow, pero todos me llaman Sandy.

Tienes delante a un chico de aproximadamente tu misma edad y altura. Los cabellos color arena, cortados de forma desigual, en marcan un rostro sincero casi totalmente cubierto de pecas. Unos ojos pardos rodeados de espesas pestañas y cejas rubias te miran de frente. La nariz roma corona una boca ancha y sonriente. Las mangas de una resistente camisa color tabaco no logran cubrir las muñecas de esa figura larguirucha. Unos dedos largos y huesudos sostienen a Woofy, que hace lo imposible por lamerle la cara.



—Te oí hablar con Squire Grundge y pensé que tal vez podría ayudarte. No está dispuesto a hacer nada por nadie, es demasiado vil. Y yo tengo muy poco que hacer, salvo cuidar de las ovejas que, en realidad, no me necesitan. ¿Me permites acompañarte? Podría serte de gran ayuda.

Receloso, observas unos segundos al chico pero parece tan bueno que decides confiar en él.

—No quisiera meterme con los enanos —añade Sandy—. Sin embargo, si quieres tratar de avisar al príncipe, creo que puedo llevarte hasta él por el río. Tengo una embarcación. Aunque nunca fui a la ciudad, me parece que el río llega hasta allí.

1. Si eliges tratar de llegar a la ciudad a través del río para ver al príncipe, pasa a la página 134.
2. Si decides que la travesía por el río es muy arriesgada, coge a Woofy y despídete de Sandy. Regresa al canto rodado e intenta seguir a los enanos. Pasa a la página 34.

—Señor, yo también le temo a Sneed, pero os ayudaré a liberar a vuestro hijo —dices al viejo enano.

Le sigues a través de numerosos túneles, internándote cada vez más en las profundidades de la montaña.

—¿Cómo sabéis a dónde vamos? ¿Nos hemos perdido? —preguntas preocupado.

—He pasado mi vida en el interior de esta montaña. Incluso ciego, conozco cada centímetro como tú conoces tu casa. No tengas miedo.

Atraviesas túneles húmedos y mohosos apenas iluminados por rocas fosforescentes. Al final Hume te coge suavemente del brazo y susurra:

—Estamos cerca del nivel más bajo. Aquí mantienen a Bork bajo vigilancia permanente.

—¿Cómo haremos para rescatarlo si está constantemente vigilado? —inquieres.

—No lo sé. Tendremos que pensar cómo hacerlo —responde Hume.

Llegas al final del pasillo y, asomándote por el recodo, ves una puerta maciza atravesada por barrotes y cerrada con candado. Ante ella está un enano musculoso que esgrime una voluminosa porra. De su cinto cuelgan una espada y un puñal.

1. Si te propones atacar al enano, pasa a la página 121.
2. Si decides tender una trampa al enano, pasa a la página 9.

Jadeando a causa del olor almizcle, notas que los gruesos anillos del reptil gigante se enroscan alrededor de tu cuerpo.

Aunque el miedo y el dolor te dominan, sabes que si no haces algo pronto morirás. Luchas contra el pánico e intentas recordar dónde está la hoguera. Utilizas tus últimas fuerzas para rodar con la serpiente entre las ascuas incandescentes de la hoguera.

La serpiente se retuerce de dolor y sisea con todas sus fuerzas. La brisa transporta el olor a carne de serpiente chamuscada. El aire está caliente, pero la corpulencia del ofidio te protege del calor de las brasas.

Los grandes anillos se aflojan lentamente alrededor de tu pecho. Logras librarte y te apartas de la serpiente y del fuego.

A1 ponerte de pie tambaleante, ves que se desliza hacia el bosque una serpiente gigante con la piel manchada por las quemaduras.

[Pasa a la página 113.](#)

La pixie vuela delante de ti, elevándose como una piedra preciosa en el aire transparente de la mañana. Aunque eres mucho más grande que ella y tienes piernas muy largas, te resulta difícil mantener su ritmo. Woofy no tiene ninguna dificultad y corretea despreocupadamente. Al final, la minúscula criatura monta sobre el cuello de Woofy y le indica el camino con una suave presión de las rodillas.

Estáis a punto de llegar al pie de la colina cuando Whimsy para bruscamente a Woofy y murmura:

—Agáchate.

Miras en todas direcciones y no ves más que piedras y el carromato incendiado.

—¿Por qué quieres que me agache? Aquí no hay nada que pueda hacernos daño.

—¡He dicho que te agaches, porfiado humano! Detrás de ese enorme canto rodado próximo al sendero se ocultan dos enanos.

Te arrojas al suelo y observas minuciosamente las piedras, pero no ves la menor señal de la presencia de enanos.

—¿Y ahora qué hacemos? —preguntas.

—Déjalo en mis manos. Yo me ocuparé de ellos —replica Whimsy, mientras prepara un minúsculo arco.

1. Si quieres dejar la solución en manos de la pixie, pasa a la página 116.
2. Si prefieres ignorar la propuesta de la pixie y atacar a los enanos, pasa a la página 146.

Haciendo trabajar todos los músculos de tu cuerpo, ruedas hasta que la serpiente y tú caéis al agua. La corriente te domina y eres arrastrado por ella en medio de la noche.

De repente te detienes al chocar contra algo. Tus pies tocan el duro e irregular fondo del río. Te das cuenta de que has topado con piedras. Aprovechando tu último aliento, te esfuerzas por ponerte en pie y golpeas a la serpiente y a ti mismo contra las piedras. El reptil aprieta los anillos alrededor de tu cuerpo, y sigues vapuleándolo contra las rocas.

Estás mareado. Llamadas rojas y verdes estallan en el interior de tus párpados. Ya no puedes seguir luchando, pero al menos hiciste cuanto estuvo en tus manos.

Te hundes en una borrosa penumbra, en un lugar tranquilo y seguro, cuando percibes que las fajas de acero ceden. Sin hacerte demasiadas ilusiones intentas mover las manos y compruebas que puedes hacerlo. Con las pocas fuerzas que te quedan liberas tus manos y apartas a la serpiente de tu cara. Aspiras grandes bocanadas de aire.

La enorme serpiente se mueve con lentitud e intenta volver a apretarse alrededor de tu cuerpo, pero antes de que lo consiga coges su cabeza y la golpeas contra las rocas. El gigantesco reptil se aleja rápidamente y se pierde en la noche.

Fatigado y dolorido de la cabeza a los pies, nadas de regreso al campamento, preguntándote qué encontrarás allí.

[Pasa a la página 113.](#)

Trepas a una roca y montas sobre el lomo de Woofy, detrás de Whimsy. Un rato más tarde el cielo se cubre de nubes y empieza a llover.

Los relámpagos atraviesan el cielo y los truenos retumban a tu alrededor. Bruscamente el bosque se torna menos denso y entras en un claro. Buscas refugio cuando descubres que en el centro del claro se eleva un extraño árbol de dos troncos. Mide dos metros y medio y sus ramas carecen de hojas. Parece como muerto.

—Vamos a ese árbol —le gritas a Whimsy—. Probablemente entre las raíces haya un lugar seco.

Aunque el aspecto del árbol no te gusta nada, no tienes otra alternativa.

Llegáis al extraño árbol y os refugiáis entre los dos troncos. Súbitamente te das cuenta de que Whimsy y tú estáis muy apretados el uno contra el otro.

—Whimsy, ¿es mi imaginación o este espacio se vuelve cada vez más estrecho? —preguntas inquieto.

Mientras hablas, los dos troncos calados por la lluvia empiezan a unirse. Sólo mediante grandes esfuerzos logras salir.

Cuando tropiezas, te cogen de la cintura y te elevan por los aires. El grito de Whimsy te hace saber que a ella también la han atrapado. Ves una cara grande y fea que te mira a través de la lluvia. Una frente pesada y gruesa con cejas salientes pobladas de ramas pende sobre unos ojos dementes. Una nariz ganchuda se curva sobre la delgada hendidura de una boca.



El monstruo te mira ceñudo y te retuerce un poco más. Golpeas la mano cubierta de corteza. No sirve de nada. Mientras te debates dentro del puño gigantesco, te das cuenta de que aquel ser ha sido creado a partir de un árbol vivo. Tallados encima de su rostro observas unos extraños símbolos.

—¡Whimsy! ¿Qué es esto? ¿Cómo podemos zafarnos? —gritas—. ¡No puedo respirar!

—Es un golem de madera. Mis hechizos de nada sirven y mis armas tampoco. Las marcas que tiene en la frente son símbolos mágicos. Tenemos que tratar de detenerlo y sólo tengo una idea.

El golem te eleva aún más. Tienes miedo de que te arroje contra el suelo.

Tienes tres opciones:

1. Decirle a Whimsy que ponga en práctica la única idea que se le ha ocurrido. Pasa a la página 124.
2. Intenta borrar los símbolos de la frente del monstruo con la esperanza de anular su magia. Pasa a la página 71.
3. Coger tu navaja y acuchillar la mano de madera que te retiene. Pasa a la página 65.

—Lo siento mucho, pero no puedo abandonar a mis padres. Tengo que liberarlos. Seguid sin mí.

Bork te explica cómo encontrar la cárcel y, con la muerte en el alma, ves que los dos enanos se alejan por un oscuro pasillo.

Sigues las instrucciones de Bork y encuentras la celda. Retiras con dificultad la pesada trampa y pronto están a tu lado.

—¡Ay, Galen! —exclama tu madre—. Pensé que no volveríamos a verte.

—¿Dónde has estado? ¿Cómo hiciste para escapar? —pregunta tu padre.

Les cuentas rápidamente todo lo que has averiguado sobre los enanos y su conspiración.

—Galen, debes separarte de nosotros y regresar junto a Bork y Hume. Si no logran detenerlo, Sneed se saldrá con la suya. Tienes que ayudarlos tanto como puedas —afirma tu padre, y añade pensativamente—: ¿Te acuerdas del viejo sistema de alcantarillado? Podría servir para entrar en la ciudad. En cuanto hayas dado la voz de alarma al príncipe, podrás regresar a buscarnos. Si nos vamos, Sneed sabrá que todo ha fracasado y actuará más rápido.

—¡No! —solloza tu madre—. Es muy peligroso. ¡Podrían matarte! ¡No te vayas!

1. Si quieres ayudar a los enanos, abraza a tu madre y pasa a la página 106.
2. Si prefieres quedarte con tus padres, pasa a la página 108.

—¿Lograremos pasar ante los centinelas?

—Nadie detiene a los hombres-lagarto —sisea el reptil.

En el aire resuenan siseos, gruñidos y bramidos. Cuerpos escamosos salen de las aguas, respondiendo a la llamada de sus congéneres.

—Trepad sobre nuestros lomos.

Cada uno de vosotros monta en un lomo. Pronto os desplazáis todos por la tenebrosa marisma. Al ver pasar las aguas turbias, te das cuenta de que nunca habrías escapado.

Poco después, cuando la ciénaga da paso a pastos altos y dorados, divisas las torres de la ciudad.

Los pastos te ocultan y así logras acercarte a la entrada de la ciudad.

—¡Mira! Hay centinelas por todas partes. No podremos entrar —grita Sandy desesperado.

—No hay centinela que detenga a los hombres-lagarto —afirma Squamata.

Súbitamente resuenan en el aire bramidos, siseos y gruñidos. Los centinelas cogen sus lanzas y miran asustados a su alrededor. Sin dejar de emitir esos sonidos aterradores, los reptiles avanzan sobre los aturdidos centinelas que cruzan las puertas a la carrera y se disponen a cerrarlas.

Los hombres-lagarto avanzan sin cesar. Squamata deja caer un inmenso puño acorazado y las pesadas puertas se abren.

—¡Encaminémonos a palacio! —gritas.

Os topáis con patrullas de centinelas asombrados, pero son apartados. Los guardias arrojan sus lanzas, pero éstas rebotan en las escamas óseas de los lagartos.

—¡Cien monedas de oro para los enanos que detengan a estos monstruos! —grita un jefe enano.

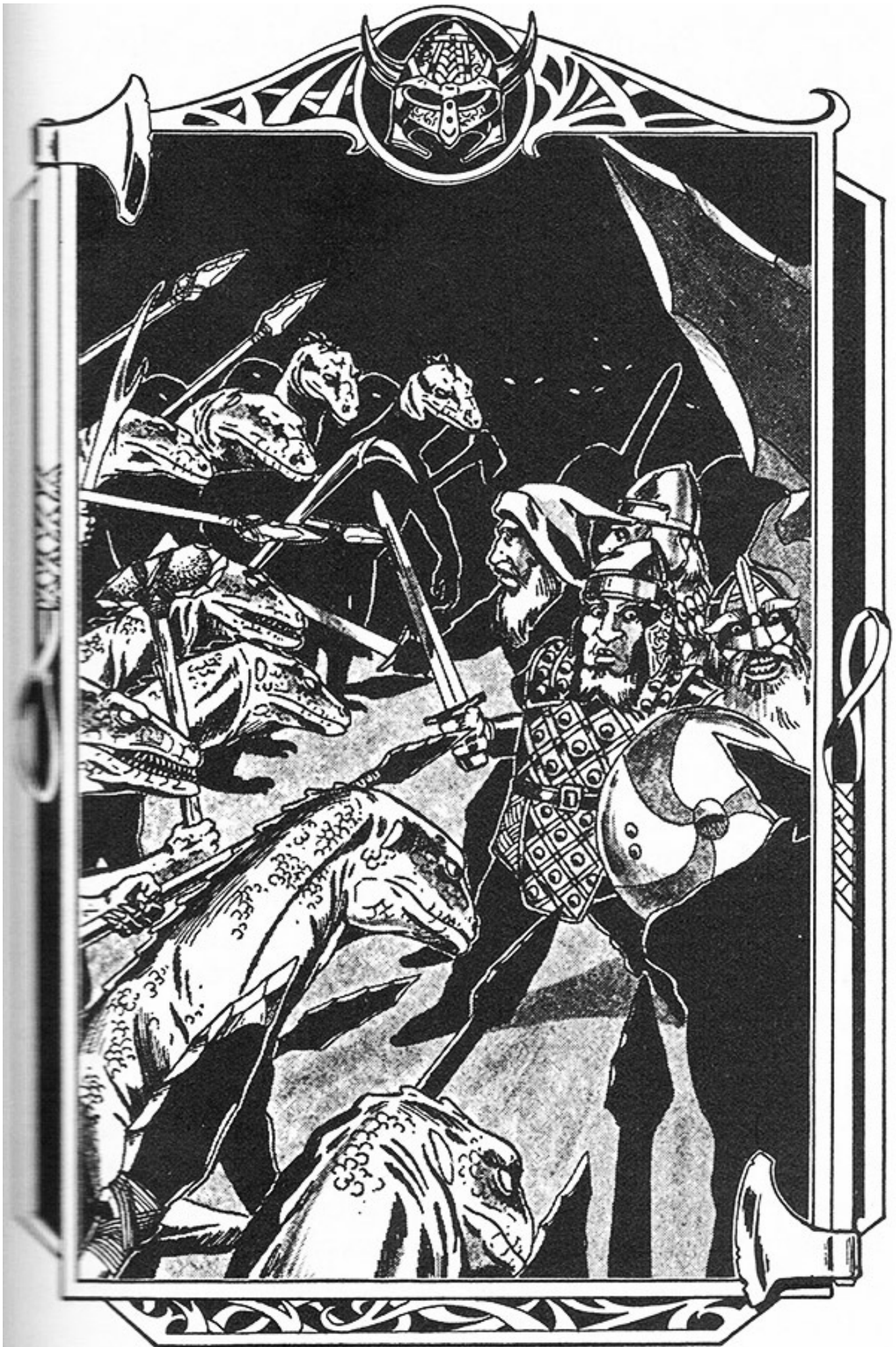
Sin embargo, los hombres-lagarto avanzan apartando a los menudos enanos como si de hojas caídas se tratara.

Una vez en el palacio, Squamata coge a un hidalgo que huye y le dice:

—¡Vé a buscar al príncipe! Tiene que hablar con nosotros —da un empujón al aterrorizado hidalgo y lo deja caer con un golpe seco.

—Todo va bien. Por favor, haced lo que os dice —gritas a la figura que corre como llevada por el viento.

Bufando sin cesar, varias hileras de reptiles ocupan la sala del trono. De pronto hay un movimiento brusco cerca del trono. Un niño pequeño, que esgrime una espada demasiado grande y un escudo que apenas puede levantar, camina hasta el borde del estrado. Detrás de él se encuentra Sneed.



—Os felicito, mis buenos hombres-lagarto —Sneed sonríe—. Vuestra visita me alegra. ¿A qué se debe este honor?

—¡Bribón! ¡Traidor! ¡Tú eres el motivo de nuestra visita! —sigue Squamata.

—¿Quién es el traidor? —pregunta el príncipe con valentía.

—¡Los enanos! Los enanos se han confabulado para apoderarse del príncipe y del reino y los hombres-lagarto hemos venido a ayudarlos —responde Squamata.

—¿Los enanos? ¿Te refieres a mi guardia?

—¡Eso es imposible! —el príncipe ríe—. Han jurado protegerme.

Al oír las palabras del hombre-lagarto, la pandilla de enanos de Sneed se agrupa desenvainando las espadas.

—Sneed, ¿qué respondes a estas acusaciones? —pregunta el príncipe.

—Majestad, evidentemente se trata de una conjura de los lagartos para que desconfiéis de nosotros, una conjura debida a la aversión que nos tienen. Debemos encerrarlos de inmediato para frustrar cualquier conspiración que hayan tramado para apoderarse del reino —de miles de gargantas reptiles brota un estentóreo griterío. Sneed añade con serenidad—: Al fin y al cabo, no pueden demostrar sus acusaciones.

Obligando al jefe de los lagartos a dar un paso al frente, saltas de su lomo al estrado del trono y gritas:

—¿Y qué dice de mí, Sneed? ¿Acaso no soy una prueba?

—¿Quién eres tú, mocoso? ¿Te conozco?

—Le gustaría conocerme. Ha desplegado patrullas en mi búsqueda. ¿Dónde están mis padres? ¡Si les ha hecho daño, ya verá!

Sneed palidece al reconocerte. El príncipe se vuelve hacia el enano y dice:

—¡Sneed, explícame estas acusaciones!

—Son sueños de un crío, majestad. ¡No sé nada de él ni de sus padres!

El príncipe te dirige la palabra:

—Habla de una vez y aclara tus acusaciones. Nada tienes que temer si dices la verdad pero debes ser sincero y sopesar cuidadosamente tus palabras.

No necesitas que insista. Repites la historia en voz alta y clara.

Al oírte, Sneed y sus enanos se agrupan y estrechan filas. Se alejan pasito a pasito, pero topan con una muralla de hombres-lagarto. Cuando comprueban que no tienen escapatoria, los enanos se arrojan sobre los hombres-lagarto sin poder causarles daño.

De repente Sneed saca un puñal y se arroja sobre el príncipe. Levanta el brazo para asestarle un golpe mortal, pero tú te adelantas y empujas al príncipe hacia un lugar seguro. Pocos segundos después, el brazo de Squamata reduce a Sneed.

—¿Por qué, Sneed? ¿Por qué me traicionaste? —pregunta el príncipe.

—Hemos pasado todos estos años trabajando en las minas, dando lo que es legítimamente nuestro. Es posible que esta vez hayáis vencido, pero algún día los enanos ajustaremos cuentas —ruge el capturado Sneed.

—Ya veremos, Sneed —añade el príncipe—. De todos modos, lo dudo. Me

ocuparé de que no puedas hacer mal a nadie.

—Entregad los enanos a Squamata —grita el lagarto gigante—. Nosotros les enseñaremos.

—No me cabe la menor duda —el príncipe sonrío. Luego se vuelve hacia ti y adopta un aire de seriedad—: Galen, te debo la vida. ¿Consentiréis Sandy y tú en quedaros aquí, en palacio, como mis consejeros? Necesito a alguien en quien poder confiar.

—¿Incluís a Woofy, majestad? —pregunta Sandy.

—Naturalmente —responde el príncipe y se echa a reír—. Pero primero debemos ocuparnos de asuntos más serios. Debemos repeler la agresión de los enanos y rescatar a tus padres. En cuanto vean que Sneed está en nuestro poder, se rendirán.

—Sandy, como ves ¡todo salió bien!

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

Mientras Woofy salta entre tus piernas, dejas caer la piedra sobre la cabeza del guardia enano que se desploma con un débil suspiro.

—¡Bien hecho! —afirma una voz ronca—. Y ahora date prisa, que la cabeza de los enanos es dura. ¡Pronto recobraré el conocimiento! Saca la llave de su morral y tráela aquí.

Obedeces y abres la puerta. Ante ti se encuentra un enorme enano de fuerte complexión que se agacha y abraza cariñosamente al viejo rey.

—Padre, sabía que encontrarías la forma de liberarme. Cuéntame qué ha ocurrido.

—Esta misma mañana Sneed saldrá a luchar con todas nuestras tropas. Se propone matar al príncipe y hacerse coronar.

—No hay tiempo que perder —asevera Bork—. Debemos partir inmediatamente con la esperanza de llegar a tiempo.

—¿Y qué pasará con mis padres? —preguntas.

—Ahora no hay tiempo. ¿Estás con nosotros o no?

1. Si quieres acompañar a los enanos e intentar avisar al príncipe, pasa a la página 106.
2. Si intentas rescatar a tus padres, pasa a la página 97.
3. Si intentas detener a Sneed aquí y ahora, pasa a la página 149.

—¡Socorro! ¡Socorro! ¡Sacadme de aquí! ¡Estoy en el desagüe para las inundaciones!
—gritas.

Segundos después, la cara de un horrible enano te observa desde arriba.

—Se trata sólo de un estúpido chiquillo y un perro: Están atascados en el desagüe
—comenta el enano, y la batalla prosigue.

Intentas pedir ayuda, pero nadie te hace el más mínimo caso. Largo rato después todo queda en silencio.

Oyes pisadas. Una cara barbada mira a través de la verja. ¡Es Sneed!

—Ah, estás ahí. Reconozco que me alegra mucho verte tras esos barrotes. Quiero avisarte de que, ahora que soy rey, haré lo que esté en mis manos para que todo siga así.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)



Parece que nadie acude a palacio. Esperas interminables horas, pero no aparece nadie que abra las puertas.

[Retorna a la página 144 y haz otra elección.](#)

Aferrado al manto de Bork, sigues a los enanos por túneles oscuros e interminables. Finalmente notas que el aire fresco golpea tu cara. Apartáis un enorme canto rodado y salís a la ladera de la montaña.

Os encontráis en un estrecho barranco lleno de caballos.

—Galen, yo me ocuparé de los guardias —susurra Bork—. Vosotros dos montad uno de los caballos.

Eliges uno de color azabache y el viejo monarca y tú montáis en su lomo.

Bork regresa en un caballo blanco de largas patas, sujetando la brida con la mano. Mete el bocado de su montura en la boca de tu caballo y te arroja las riendas.

—Espero que sepas montar a pelo. No tuve tiempo de buscar sillas —suelta un estentóreo grito, gira y corre barranco abajo.



Lo sigues pisándole los talones.

Los caballos dormidos despiertan y se dispersan. Los tres descendéis dando gritos que hacen huir precipitadamente a los caballos.

Súbitamente oyes otra cabalgadura a tus espaldas. Al darte la vuelta, ves a un guardia enano que hace esfuerzos por alcanzarte.

Tienes dos opciones:

1. Si desvías bruscamente tu montura e intentas evitar que el guardia te siga, pasa a la página 115.
2. Si sigues avanzando con la esperanza de que el guardia renuncie a su persecución, pasa a la página 74.

Aunque te gustaría irte, no puedes dejar a tu madre hecha un mar de lágrimas.

—Es posible que todo salga bien. Tal vez los Boulderbender puedan avisar al príncipe a tiempo —dices suspirando.

—No es nuestra lucha, Galen. No te metas —comenta tu madre.

—Tal vez tengas razón —añades y, cogiéndola de la mano, la guías por el oscuro pasillo.

Luego de pasar muchas horas a oscuras tropezando por doquier, te encuentras al aire libre, por encima de los riscos de color rojo.

A tus pies, el ejército de enanos regresa victorioso.

Varios años después, convertido en aprendiz de cartógrafo de Sneed el Supremo, te preguntas por millonésima vez si cometiste un error al no acompañar a Bork y a Hume. Si es así, quizá tengas la oportunidad de repararlo. Bork el Segundo ha establecido contacto contigo y has aceptado colaborar en el derrocamiento del perverso Sneed. Esta vez tendrás éxito.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

—¿Cuándo conoceré a tu rey?

—Muy pronto —responde Whimsy—. En realidad, ya hemos llegado. Vuélvete hacia mí.

Whimsy apoya una pequeña mano sobre tus ojos y susurra en voz queda. A medida que la pixie habla, olvidas lo que está diciendo. Luego coge tu mano y te guía hasta un hueco al pie de un viejo árbol. Bajáis y bajáis por un túnel muy transitado que desciende en espiral hacia el centro de la tierra. Cuando os detenéis, Whimsy vuelve a pronunciar las palabras mágicas.

—Whimsy, ¿dónde estamos? —preguntas frotándote los ojos—. ¿Qué pasó? ¿Me quedé dormido? —parpadeas sorprendido.

Estás en una enorme caverna subterránea. Las raíces de los árboles asoman por el techo de tierra, por encima de tu cabeza. Están cubiertas por unos hongos blancos y brillantes que iluminan la caverna con un débil resplandor. Un musgo blando de color verde claro cubre el suelo como una alfombra. La superficie está salpicada de grandes setas rojas y naranjas. Ves a lo lejos un lago azul de aguas claras con pequeños islotes y numerosos puentes.

—Whimsicality, ¿qué significa esto? ¿Por qué has transgredido nuestras leyes trayendo a un humano a las cavernas secretas? ¡Me debes una explicación! —exige una voz bronca.

—Orff, sois un monarca muy gruñón. Sabéis que si no fuera importante no lo habría traído. Además, Galen no recordará nada, pues antes de entrar le he aplicado un hechizo para el olvido.

—Con o sin hechizo, ¿qué puede ser tan importante como para traer a un humano?

—¡Grandes noticias! ¡Vamos a pasarlo muy bien! ¡Esa es la razón! ¡Los enanos y ese repugnante Sneed se proponen matar al joven príncipe y apoderarse del reino de los humanos!

—¿Que vamos a pasarlo muy bien? ¿Qué quieres decir? —gruñe Orff—. ¡Lo que acabas de exponer podría significar nuestra ruina! ¡El desastre! Después de las malas pasadas que les hemos jugado, harán todo lo posible para aniquilarnos, sobre todo Sneed. Nunca nos ha perdonado cuando aquella vez que se quedó dormido en el bosque lo subimos a la copa de aquel árbol enorme y le atamos las barbas a una rama.

¿Recuerdas su cólera cuando despertó y cayó? ¡En mi vida había oído maldiciones tan terribles! Como puedes comprender, mi querida y joven Whimsy, si su plan tiene éxito talarán nuestro bosque y lo convertirán en cenizas. ¡Tenemos que detenerlos!

—¡Qué maravilla! Al fin y al cabo nos lo vamos a pasar muy bien —Whimsy ríe y bate palmas alegremente—. Escuchadme todos. He ideado un magnífico plan que quisiera exponeros.



A partir de ese momento sólo oyes susurros y risitas.

Como nadie te presta la menor atención, te sientas junto a Woofy y esperas. Mucho después, los pixies se separan y se alejan, riendo.

Orff se acerca a ti y dice mientras acaricia su larga barba rubia:

—Galen, creemos tener un plan para salvar al príncipe, el reino y, por supuesto, a tus padres. Sin embargo, para que el plan pueda ponerse en práctica es necesaria tu colaboración. ¿Eres lo bastante valiente para colaborar?

—Decidme qué tengo que hacer —contestas.

—Hay que avisar al príncipe del peligro para que pueda reunir al ejército —prosigue Orff—. Nosotros no podemos hacerlo. Si nos ve, pensará que es una broma, porque los pixies tenemos fama de... bueno, de no ser serios. Tienes que ser tú el que le avise.

—¿Cómo haré para llegar hasta el príncipe?

—Existen al menos tres posibilidades —responde Orff.

1. «Puedes cabalgar en tu perro hasta la ciudad y avisar al príncipe». Pasa a la página 144.
2. «Puedes dejar que nosotros te llevemos volando». Pasa a la página 75.
3. «O, si es imprescindible, puedes quedarte aquí y dejar que nosotros lo intentemos». Pasa a la página 58.

Caminas en zig-zag por la orilla arenosa. Las piernas apenas si te sustentan. Sandy corre a tu lado con una rama encendida.

—Galen, gracias a los dioses te encuentras bien. Pensé que la serpiente te mataría.

—¿Cómo conseguiste escapar? —jadeas.

—Gracias al fuego. En cuanto tu grito me despertó, cogí este palo que, por suerte, aún ardía. Como las serpientes temen al fuego, logré espantarlas. Pero tenemos que irnos de aquí, pues podrían cobrar coraje y regresar.

Aceptas agotado la propuesta de Sandy y te aferras a su brazo. Os dirigís a la balsa, vigilando la posibilidad de un nuevo ataque. Woofy se encoge entre tus pies, con la panza pegada al suelo.

Sandy bota rápidamente la balsa y subís precipitadamente.

—Galen, ¿es seguro viajar de noche?

—No lo sé, Sandy, pero prefiero arriesgarme a viajar por el río que tener que hacer frente a las serpientes.

—Creo que tienes razón —afirma Sandy sombríamente—. Esta vez yo montaré guardia mientras tú duermes.

—Creo que no podré dormir —dices.

Sin embargo, la lucha con la serpiente te ha dejado exhausto y los murmullos del río te duermen.

Un rato más tarde despiertas al oír ruidos como de mordisqueos.

—Sandy, ¿oyes algo?

Sandy aguza el oído.

—No. ¿Y tú?

—Creí oír algo, pero ahora no lo percibo. Supongo que fue producto de mi imaginación —explicas, y te recuestas sobre las tablas.

Woofy mira el suelo de la balsa con la cabeza inclinada a un lado. Parece estar escuchando.

El ruido se repite. ¡Es un mordisqueo! Mientras observas la balsa intentando descifrar a qué corresponde el ruido, ves que los troncos que tienes delante se mueven.

Una lustrosa cabeza asoma a través de la estrecha abertura y unos ojos rojos te miran.

—¡Sandy! —chillas—. ¡Socorro!

En cuanto gritas, unas pequeñas figuras suben a bordo y se deslizan hacia ti. La balsa está repleta de cuerpos que corretean soltando unos gritos agudos. Unos ojos rojos y unos dientes largos y puntiagudos brillan.

—¡Oh, no! ¡Son ratas de las ciénagas! —se queja Sandy.

—¿Qué podemos hacer? —preguntas aterrorizado.

Los enojados ladridos de Woofy se convierten en aullidos de terror.

Lo coges enseguida, mientras das un puntapié a una rata.

—No lo sé, pero hagamos lo que hagamos, será mejor que sea de prisa —grita Sandy, agitando los restos de la tea.

1. «Podemos zambullirnos en el río y nadar hasta la orilla», gritas. Si eliges esta opción, pasa a la página 73.
2. «Puedo intentar ahuyentarlas con la tea», propone Sandy. Si optas por esto, pasa a la página 66.

Tiras de las riendas, interponiendo el caballo en el camino del jinete que se acerca. Los animales enfrentados pifian como locos y chocan con un estrépito impresionante. La cabalgadura del guardia cae pesadamente. El enano se suelta. Intenta volver a montar, pero el asustado caballo forcejea hasta levantarse y se pierde en medio de la desbandada general.

Tu caballo logra mantener el equilibrio. Diriges una última mirada al guardia enfurecido, giras y te alejas al galope.

[Pasa a la página 45.](#)

Con ayuda de su pequeño arco, Whimsy arroja varias flechas a los enanos.

Los dos enanos se ponen de pie desconcertados. Después de arrancarse las minúsculas flechas de la piel, siguen caminando a trompicones como si estuvieran ebrios.

Riendo como una loca, Whimsy vuela hasta situarse cerca de los atontados enanos. La miran pasmados, con los brazos colgando a ambos lados del cuerpo y las bocas abiertas.

—Vosotros dos no deberíais deambular solos por estos parajes. Los lobos os devorarán. ¿Por qué no volvéis a casa? —los enanos la miran atónitos—. ¡Volved a casa! —insiste Whimsy, pegando una patada contra el suelo—. Es allí, detrás de vosotros, en esas montañas. Daos la vuelta y empezad a caminar. Si seguís el sendero, no os perderéis. ¡Largáos! —bate palmas enérgicamente.

Zizgagueando, los enanos bajan por el sendero en dirección a las montañas.

Miras asombrado a los enanos que se alejan lentamente.

—¿Qué les has hecho?

—Oh, es un truco muy sencillo —responde la pixie.

—¿Se recuperarán?

—Creo que sí. Si no se apartan del sendero, alguien los encontrará. Pero no se acordarán de nosotros, de lo que ocurrió ni de nada. No debes preocuparte. Y ahora sígueme, que aún nos queda mucho por recorrer antes de que anochezca. Si permaneces inmóvil como una estatua nunca llegaremos a ninguna parte.

Dirigiendo una última mirada a los enanos que se pierden a lo lejos te apresuras a seguir a Whimsy y a Woofy, que avanzan en dirección contraria.

Pronto te internas por un espeso bosque. Un tupido musgo alfombra el suelo, y helechos de color verde claro forman un techo por encima de tu cabeza. Es un bosque extrañamente silencioso. Tu voz suena demasiado alta cuando le preguntas a Whimsy a dónde vais. En vez de responderte, flota ante ti como una mariposa grande y brillante.

El sendero no ha sido jamás hollado por pies humanos. En tu esfuerzo por mantener el mismo paso que Woofy y Whimsy, cruzas límpidos arroyuelos, atraviesas grandes rocas y árboles caídos, y tropiezas con jardines de flores gigantes. El sol, e incluso el cielo, se pierden entre las ramas de los árboles que se entrecruzan

en lo alto. Te preguntas si la pixie está tratando de desorientarte.

Finalmente tropiezas agotado y caes ante el roble más grande que has visto en tu vida.

—Whimsy, no puedo dar un paso más.

La pixie te sonríe y se posa ligeramente en una enredadera. Con ayuda de la cabezuela de un diente de león se acicala la nariz con polvo de líquenes.

Mientras permaneces tendido observándola, surge una densa bruma. Al principio piensas que es esa niebla corriente que suele aparecer en bosques y pantanos, pero luego tienes la impresión de que mana del pie del gran roble.

Te sientas de prisa, observas la bruma y te frota los ojos. Piensas que son visiones, pero no, está ahí. Al momento parece tomar forma una figura... la figura de una mujer hermosa y brumosa que se arrodilla, apoya la barbilla en las manos y te mira con atención.



Eres incapaz de apartar la mirada de los ojos castaño oscuro que te observan. Una poderosa magia te domina. En el preciso momento en que sientes que te vas a desintegrar en millones de fragmentos, la presión desaparece.

La bella criatura echa por encima de sus hombros bronceados su larga y espesa cabellera castaña, se vuelve hacia Whimsy y pregunta:

—Whimsy, ¿qué quieres que haga esta vez? ¿Que convierta a este desdichado en una araña? Me cae bien. ¿Puedo quedármelo? Lo cuidaré bien y no lo perderé, como me ocurrió con el último.

—No, Liana —responde Whimsy—. No sé por qué, pero yo también me he encaprichado con éste. Necesita mi ayuda y creo que lo conservaré mientras me resulte divertido. En los últimos tiempos todo ha sido muy aburrido, y es posible que éste anime un poco el ambiente. Si se pone pesado, te lo traeré.

—¿De verdad? ¡Promételo! —pide la dríada.

—¿No confías en mí? —se disgusta Whimsy.

—No, claro que no. Sabes que nosotros, los espíritus de los árboles, no hemos nacido ayer. Confiar en un pixie es como confiar en que una nube vaya a donde le pides que vaya. Y ahora dime qué quieres o me iré.

A medida que habla, su imagen desaparece dentro del tronco del árbol.

—¡Espera! ¡No te vayas! ¡Necesitamos tu poción reductora! ¡El humano es demasiado grande para pasar inadvertido en el bosque! ¡Te lo ruego! ¡Si lo haces, te estaré eternamente agradecida!

Los grandes ojos castaños de la dríada se vuelven a fijar en ti.

—¿Y tú qué quieres, humano? ¿Te gustaría acompañarme y ver cosas con las que pocos mortales se han atrevido a soñar? ¿O prefieres empequeñecerte e ir con alguien a quien apenas puedes ver?

1. Si quieres que te reduzcan de tamaño y seguir con Whimsy, pasa a la página 26.
2. Si prefieres acompañar a la dríada y ver cosas que ningún mortal ha visto jamás, pasa a la página 53.
3. Si prefieres huir de esos seres extraños, pasa a la página 122.

Sujetas a Woofy con las manos y bajas la cabeza casi hasta tocar la cara del perro.

—Escucha, Woofy, esto es lo que quiero que hagas —dices y a continuación le hablas al oído.

Bajas al cachorro al suelo, cruzas los dedos y esperas que todo salga bien.

En cuanto toca el suelo, el perro se acerca en línea recta al guardia, ladrando agudamente y dándole mordiscos con sus dientes diminutos y afilados.

El guardia grita de sorpresa y dolor, se coge la pierna e intenta golpear a Woofy con la porra.

El cachorro gruñe y muerde la mano del guardia. Este chilla de ira y persigue a Woofy, que se dirige directamente hacia ti.

Te agachas y coges una gran piedra que hay a tus pies...

[Pasa a la página 103.](#)

Apartas la mirada de la extraña mujer del árbol, giras y echas a correr a toda velocidad.

—¡Qué aburrido! —le dice Whimsy a la dríada—. El humano me pareció interesante, pero supongo que me equivoqué.

—Tendrías que habérmelo dado —sostiene la dríada—. Yo habría sabido utilizarlo acertadamente. Los pixies sois demasiado duros con los humanos. Lárgate antes de que me enfade realmente contigo.

—¡Qué tontería! No me asustas, vieja corteza —añade Whimsy audazmente.

De todas maneras, ella y Woofy se internan rápidamente en el bosque, poniéndose lejos del alcance de la enojada dríada.

Sigues corriendo en lo más profundo del bosque, sorprendido aún de haber logrado huir.

Consigues salir del bosque encantado. Te encuentra un grupo de viajeros que se dirige a la ciudad y te llevan en su carromato. Intentas hablarles de los enanos, del príncipe y la pixie, pero se ríen de ti creyendo que estás loco. Al llegar a la ciudad, intentas contarle la historia a cuantos se ponen a tu alcance, pero ellos ríen y se alejan. Poco después, cuando el ejército de enanos entra a caballo en la ciudad, dejan de reír. Sin embargo, ya es demasiado tarde.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

—Nadie robó vuestras tierras. El pacto entre Hume Boulderbender y el rey fue honroso y el consejo lo aprobó. Lo que deberíais preguntaros es por qué han muerto todos los que lo conocían. Todos menos Sneed. No son los humanos los que os han esclavizado, sino Sneed. Os sacrificó por su codicia. Boulderbender, dad un paso al frente —ordenas con tono audaz, con la esperanza de que el viejo monarca esté presente.

—Aquí estoy —dice Boulderbender—. El enemigo no son los humanos, sino es Sneed. Ha llegado la hora de vivir en paz.

—Propongo que hoy comience una nueva vida para todos —dice el príncipe—. Pongamos fin a nuestras querellas.

—¡El príncipe tiene razón! —sostiene un enano—. Sneed debería pagar por su traición.

—¡Un momento! —gruñe una voz que parece dominante—. Puedo explicarlo. La multitud manifiesta a gritos su disconformidad y lo persigue calle abajo.

—Hola, los de arriba. ¿Aún hay alguien ahí?

Aparece un rostro.

—De modo que estás aquí. Serénate. Te sacaremos en un abrir y cerrar de ojos.

Poco después Wooíy y tú os encontráis en la plaza de la ciudad, empapados y sucios, ante el príncipe.

—Considero que debo darte las gracias por haber salvado mi vida —dice el futuro rey.

—Y por darnos la oportunidad de resolver los problemas que enfrentaban a nuestros reinos —añade Bork—. Seguro que todo se solucionará en cuanto se difunda la verdad.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

—¡Rápido, Whimsy, haz lo que quieras, pero de prisa! Apenas puedo respirar.

A través del zumbido que acosa tus oídos, oyes difusamente el ahora familiar sonido mágico. En un abrir y cerrar de ojos, una bola llameante traza un arco por los aires y se dirige al golem.

El monstruo retrocede tambaleante y cruza sus enormes brazos ante su cara. Sigues sujeto.

—Whimsy, ¿dónde estás? —gritas—. ¿Estás bien?

Woofy ladra desafortadamente y Whimsy no responde.



En ese instante regresa la bola de llamas, del tamaño de un puño, y traza círculos cerrados alrededor de la cabeza del monstruo. El golem abre la mano y te deja caer.

Estás aturdido, pero vivo. Luchas hasta ponerte en pie y, junto a Woofy, echas a correr hacia el bosque. Como no notas que el monstruo te persiga, te escondes detrás de un gran árbol y buscas a Whimsy. No la ves.

La bola de fuego rodea el golem como una abeja irritada, precipitándose y apartándose ágilmente antes de que las manos gigantes puedan darle un golpe. Luego la bola de fuego traza círculos cada vez más estrechos en torno a la cabeza del monstruo, que agita violentamente la cabeza y se balancea, pero no logra escapar.

Con un resonante siseo, la bola de fuego arremete, posándose en la cabeza del monstruo, que se incendia en el acto. Ante tus ojos atónitos, las llamas se propagan rápidamente por todo el cuerpo de madera. El golem se agita desesperado internándose en la arboleda.

Mucho después de su desaparición, sigues oyendo su frenética huida.

Suspiras aliviado y la bola de fuego se planta ante ti. Flota trazando un círculo y se posa en tu mano. Sorprendido y asustado, la apartas y giras para escapar, pero en ese instante oyes una risa y un sonido mágico que reconoces. Aparece Whimsy, coge la brillante bola de fuego y la pasa ágilmente de una mano a otra.

—¡Uno-dos, uno-dos, uno-dos! ¿Te ha gustado? En mi opinión, funcionó muy bien.

Te arroja la bola de fuego y antes de que puedas pensarlo, la coges.

—¡No quema! —exclamas asombrado—. ¿Cómo lo has logrado?

—Pues te diré que fue muy fácil. Se trata de un sencillo pase mágico. No es auténtico fuego, aunque el golem creyó que lo era, como tú. Me convertí en esencia de fuego... para adquirir la apariencia de que estaba hecha de fuego. Es muy fácil si sabes hacerlo. ¿No te pareció una broma sensacional?

—Fantástica, Whimsy, fantástica. Me alegro realmente de que puedas hacer este tipo de cosas. ¿No te parece que deberíamos irnos antes de que el golem descubra la verdad y regrese? Probablemente, a él no le parecerá tan divertido.

—Tienes razón —coincide Whimsy—. Los golems no tienen mucho sentido del humor.

Montáis en el lomo de Woofy y os internáis en el húmedo bosque.

Pasa a la página 109.

Atáis los caballos a los árboles de la vera del camino, os ocultáis y esperáis hasta que unos cascos atronadores y unos resonantes tambores de guerra anuncian la llegada de Sneed.

—¡Abrid las puertas! —ruge Sneed.

—¡Largaos! ¡No es la hora! —grita el centinela.

—Abre la puerta o habrá pasado la hora de que sigas teniendo la cabeza encima de los hombros —se enfurece Sneed.

Hay un breve silencio. Luego el centinela añade con voz débil:

—Ah, es posible que ya sea la hora. Creo ver el sol asomando en el horizonte.

Las grandes puertas de madera se abren crujiendo, y Sneed y su ejército atraviesan la ciudad dormida.

En cuanto el último enano cruza las puertas, vosotros tres montáis y los seguís. El centinela os mira con el ceño fruncido y balbucea enojado.

Cuando os deslizáis por las vacías calles de la ciudad, oís gritar al ejército de enanos:

—¡Sneed! ¡Sneed! ¡Sneed! ¡Larga vida a Sneed el Supremo!

De pronto se oye un choque de cascos y tres caballos pasan raudos a tu lado. Un chico de tu misma edad está atado a la silla de montar de una de las cabalgaduras. De su cabeza cuelga una pequeña corona. Las lágrimas surcan sus mejillas. Durante unos segundos el chico te mira a los ojos —con una expresión cargada de desesperación— y luego desaparece.

En ese momento una figura pequeña y encorvada pasa andando por el callejón en el que te escondes. Se frota las delgadas manos y ríe para sus adentros.

—Por fin el rey ha muerto, su hijo ha sido capturado y pronto será encerrado en una celda de enanos, y ahora esos entrometidos Boulderbender se hallan lejos de aquí. Lo único que tengo que hacer es dejar que Sneed gobierne una temporada. Cuando llegue el momento, dejaré caer una seta venenosa en su estofado. ¡Entonces será la hora del rey Snively! Basta de «sí, señor» y de «no, señor».

—No será así si puedo evitarlo —dices saliendo del callejón.

Antes de que Snively pueda decir esta boca es mía, le das en la coronilla con una piedra grande y se desploma. Lo arrastras hasta el callejón, le registras y encuentras un gran llavero.

—Bork, ¿conocéis estas llaves?

—Sí, las conozco bien. Son las llaves de las celdas de la mazmorra —responde Bork.

—Sospechaba que estarían en su poder —añades—. Ayudadme a atarlo. Creo que deberíamos regresar a las cavernas, rescatar al príncipe y a mis padres de sus celdas y meter a Snively en la más profunda de las mazmorras.

—Eso me permitirá hablar con mis guerreros. En cuanto sepan que estoy libre se levantarán en armas. Por la mañana la Montaña del Hierro será nuestra, y tus padres y el príncipe estarán libres y a salvo.

Feliz, das media vuelta y cabalgas hacia las cavernas de la montaña.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

—¿Por qué habría de creerte? —preguntas, mientras giras y miras cara a cara a la pixie.

—Porque éste es mi bosque. Vivo aquí y sé lo que es seguro y lo que es peligroso. Créeme; si te digo que es una bruja, lo es.

—Está bien, te creo, pero estoy cansado, hambriento y aterido de frío.

—Yo puedo resolverlo. ¿Por qué no lo dijiste antes?

Protestas en voz baja, pero sigues a la pixie, que va rodeando el claro. La anciana tararea contenta mientras rocía el pollo. Aunque sientes la tentación de reunirte con ella a pesar de las advertencias de Whimsy, sigues caminando.

Pronto la bruja queda a tus espaldas y la pixie suspira aliviada.

—¡Estuviste a punto de meterte en un lío! Me diste un buen susto. Si te hubieras ido con la vieja, no creo que hubiese podido rescatarte. Este es el sitio más seguro del bosque para ti.

Whimsy se agacha, cava en la tierra cubierta de musgo y levanta un trozo de hierba y tierra. Debajo se abre un oscuro túnel.

Whimsy y Woofy desaparecen en el interior del túnel. A pesar de que estás muy nervioso, los sigues. No has dado más de dos pasos cuando la entrada se cierra.

—Si no me equivoco dijiste que tenías hambre —te recuerda Whimsy—. Date prisa, la cena está servida.

Al doblar un recodo del túnel, aparece ante tus ojos un sorprendente espectáculo. Te encuentras en una estancia amplia y redonda. Las paredes están cubiertas por una tela suave, blanca y sedosa que reluce por la brisa que producen tus movimientos. Whimsy está sentada con las piernas cruzadas ante una serie de cuencos llenos de alimentos que despiden sugestivos olores. Se te hace la boca agua.

—¿De dónde ha salido todo esto?

—Lo hice aparecer —responde Whimsy—. Es uno de los beneficios de ser pixie. Y ahora deja de hablar y come.

Una hora más tarde, Whimsy agita las manos por encima de los platos vacíos y... ¡desaparecen!

—Es mucho más práctico que lavarlos —explica la pixie al ver tu sorpresa—. Será mejor que nos vayamos a dormir.

Con otro ademán de Whimsy, la tela suave y sedosa se convierte en camas,

almohadas y mantas.

Mientras te metes en el mullido lecho, preguntas soñoliento:

—¿Dónde estamos?

—En la escotilla de la madriguera de una araña gigante. La tomé prestada por esta noche.

Toda idea de dormir desaparece de tu mente. Te incorporas en la cama.

—¡La madriguera de una araña gigante! ¿Qué haremos si regresa?

—Deja de comportarte como un ratón asustadizo. No volverá. Por lo menos eso creo.

1. Si confías en Whimsy, acuéstate y duerme. Pasa a la página 32.
2. Si no quieres tener nada que ver con la araña, pasa a la página 11.

Caminas a lo largo de la pared, palpándola con las manos.

—Sé que tiene que estar por aquí —murmuras—. Me lo dijo mi padre.

Woofy brinca ante ti y Bork te sigue, ayudando a su padre.

Llegan las voces de una discusión que tiene lugar a las puertas de la ciudad.

—Aunque no sé qué estás haciendo, hazlo de prisa, pues Sneed ha llegado —dice Bork—. Ese centinela tonto no le impedirá entrar.

—Sé que está por aquí —insistes observando atentamente las paredes. En ese instante Woofy empieza a ladrar, pero el sonido que emite suena apagado—. ¡Aquí está! —exclamas tirando de la hiedra que se adhiere a la piedra. Te introduces en medio del verdor y te encuentras en un túnel oscuro, fresco y recubierto de ladrillos.

—¿Dónde estamos? —pregunta Bork.

—En un viejo desagüe para las tormentas. Mi papá me habló de su existencia. Es posible que a través del desagüe podamos entrar en la ciudad.

—En ese caso, manos a la obra —te apremia Bork.

Os internáis de prisa en el túnel oscuro y húmedo. Poco después las paredes y el techo se estrechan y el túnel acaba contra una sólida pared de ladrillos. En medio, a la altura de la cintura, hay un agujero no muy grande del que chorrea agua.

—Efasta aquí hemos llegado —comenta Bork.

—¿Qué queréis decir? —te sorprendes—. Ahora no podemos darnos por vencidos. ¡Si no seguimos adelante, Sneed matará al príncipe!



—Utiliza los ojos —responde Bork con impaciencia—. Los enanos nunca lograremos pasar por esa tubería. Nuestros hombros son demasiado anchos. Si quieres seguir adelante, tendrás que hacerlo solo. Mi padre y yo regresaremos a las puertas de la ciudad. Si Sneed ya ha entrado, nadie reparará en dos enanos más. Métete allí con el perro y haz lo que puedas. Tal vez alguno de nosotros pueda llegar hasta el príncipe y comunicarle las malas nuevas.

Antes de que puedas abrir la boca, Bork te coge y te mete en la oscura tubería, hacia lo desconocido.

No ves nada. Te caen encima gotas de agua. Al poco rato estás empapado y asustado.

Unos metros más adelante oyes ladrar a Woofy como si te apremiara a continuar. Los ladridos retumban en el reducido espacio. ¡Súbitamente el túnel se ramifica! Nuevos túneles se abren a tu izquierda y a tu derecha, además de otro que continúa en línea recta.

A la izquierda oyes el murmullo del agua que cae. A la derecha no oyes nada, pero percibes como si hubiera un gran espacio.

1. [Si eliges ir a la izquierda, hacia el rumor de agua que corre, pasa a la página 85.](#)
2. [Si eliges ir a la derecha, pasa a la página 142.](#)
3. [Si decides avanzar en línea recta, pasa a la página 55.](#)

—A mí tampoco me gustaría enfrentarme con los enanos. Seré sincero: me asustan. Y no creo que hagan daño a mi mamá o a mi papá, ya que mi papá les puede resultar valioso. Ciertamente sería agradable tener compañía. ¿De verdad tienes una embarcación?

—Sí —afirma Sandy—. En realidad, es sólo una balsa, y únicamente la he usado para pescar, pero creo que servirá. Te la mostraré.

Sandy cruza el pequeño claro y se interna en el bosque. Woofy y tú no le perdéis de vista. El estrecho sendero se pierde entre árboles añosos.

Poco después oyes el rumor del agua que corre y, al rodear un recodo del bosque, ves el río que se extiende ante ti.

Ancho y pardo, fluye lentamente entre orillas cubiertas de juncos y espadañas.

—¿Por qué es tan oscura el agua? —quieres saber—. Creía que los ríos eran azules o verdes.

—El agua es de color pardo porque río arriba atraviesa ciénagas y marismas —te explica Sandy.

—Me parece horroroso. ¿Hay ciénagas y marismas río abajo?

—No lo sé. Nunca he descendido más de dos o tres kilómetros —admite Sandy.

—¿Qué dices? ¿Cómo haremos para llegar a la ciudad si ni siquiera sabes si el río baja hasta ella?

—Fuiste tú quien tomó la decisión. Yo sólo intento ayudarte. De todos modos; si quieres echarte atrás puedes hacerlo. Pero créo que el río llega realmente a la ciudad.

Miras abatido las aguas pardas.

—Sigo pensando que este río es horroroso —murmuras inquieto. Puede esconder cualquier cosa en sus entrañas y no te enterarías hasta que te devorara.

—Acepto que en sus aguas hay muchos seres extraños, pero nunca me ha devorado nadie —dice Sandy.

—Me parece que no tengo otra alternativa. Pongámonos en marcha. ¿Dónde está la balsa?

—Sígueme.

Sandy separa los juncos de la orilla y se mete en el agua, que pronto le cubre los tobillos.

Coges a Woofy y, nervioso, sigues a Sandy. El agua tibia lame tus piernas y un

barro blanco y absorbente te sujete los pies.

—Aquí está. ¿No es hermosa? —pregunta Sandy con orgullo.

Te acercas rápidamente a Sandy, separas las cañas y ves la balsa peor construida que hayas contemplado jamás. Hecha con tablas desechadas y troncos curvos de diversos tamaños, atados con cuerda deshilachada y llena de nudos, la balsa flota pesada e irregularmente en el río.

—¡Es una maravilla! La construí con mis propias manos —añade Sandy, con un tono que revela una gran satisfacción.

—¿Es segura? —preguntas preocupado.

—¡Por supuesto! He salido muchísimas veces a pasear en ella —replica Sandy—. Vamos, botémosla.

Con sumo cuidado, acomodas a Woofy en la oscilante balsa y ayudas a apartarla de las cañas.

—¡Salta de una vez! —grita Sandy—. Esta es la mejor parte. Una de tus botas está a punto de quedar adherida al espeso barro del lecho del río, pero finalmente logras levantar la pierna y subir a bordo.

La corriente se apodera de la incómoda balsa. Gira a la izquierda, luego a la derecha y por último traza un círculo cerrado.

—¿No te lo dije? —exclama Sandy con el rostro encendido de entusiasmo—. ¡Es divertidísimo!

—Sería más divertido si supiera que dentro de cinco minutos no acabará hecha añicos —dices inquieto mientras te aferras a las planchas.

—No debes preocuparte —afirma Sandy sentándose a tu lado—. No creo que se deshaga. Además, a partir de aquí la navegación es muy fácil... al menos durante los dos o tres próximos kilómetros.

—No tengo más remedio que esperar que no ocurra nada malo —suspiras.

El sol se eleva en el cielo a medida que la burda embarcación es arrastrada por la corriente. El suave balanceo resulta muy agradable. Te estiras sobre la tibia madera y ves pasar el agua. Orillas verdes, salpicadas de flores brillantes que se mecen, cubren ambos lados del ancho y pardo río. Poco a poco te serenás. Casi te sientes seguro.

Estás a punto de quedarte dormido cuando Sandy musita:

—¡Caramba! ¡Mira eso!

Te sientas bruscamente y, sobresaltado, contemplas un inmenso dragón negro y escamoso estirado sobre una hilera de grandes piedras que atraviésa el río. La horrible cabeza se encuentra a poca distancia de la orilla al espeso barro del lecho del río, pero finalmente logras levantar la pierna y subir a bordo.

La corriente se apodera de la incómoda balsa. Gira a la izquierda, luego a la derecha y por último traza un círculo cerrado.

—¿No te lo dije? —exclama Sandy con el rostro encendido de entusiasmo—. ¡Es divertidísimo!

—Sería más divertido si supiera que dentro de cinco minutos no acabará hecha

añicos —dices inquieto mientras te aferras a las planchas.

—No debes preocuparte —afirma Sandy sentándose a tu lado—. No creo que se deshaga. Además, a partir de aquí la navegación es muy fácil... al menos durante los dos o tres próximos kilómetros.

—No tengo más remedio que esperar que no ocurra nada malo —suspiras.

El sol se eleva en el cielo a medida que la burda embarcación es arrastrada por la corriente. El suave balanceo resulta muy agradable. Te estiras sobre la tibia madera y ves pasar el agua. Orillas verdes, salpicadas de flores brillantes que se mecen, cubren ambos lados del ancho y pardo río. Poco a poco te serenás. Casi te sientes seguro.

Estás a punto de quedarte dormido cuando Sandy musita:

—¡Caramba! ¡Mira eso!

Te sientas bruscamente y, sobresaltado, contemplas un inmenso dragón negro y escamoso estirado sobre una hilera de grandes piedras que atraviesa el río. La horrible cabeza se encuentra a poca distancia de la orilla izquierda. El monstruo tiene los ojos cerrados. Sus largas patas se hunden en el agua. Su cola se agita en medio de la corriente, cerca de la orilla derecha.

—¿Qué es? —inquieres, pues no estás seguro de lo que ven tus ojos.

—Es un dragón negro —responde Sandy—. A veces se acercan zumbando, cogen una oveja o una vaca y se largan volando. Son muy feroces. ¿Qué hacemos?

1. «Tal vez deberíamos olvidarnos de nuestro plan y dar la vuelta. Tú puedes regresar a la granja y yo seguir a los enanos». Si es ésta tu elección, pasa a la página 72.
2. «Podemos tratar de atacar al dragón o, al menos, asustarlo para que huya». Si es ésta tu elección, pasa a la página 49.
3. «Podríamos tratar de deslizarnos bajo el dragón, entre esas dos piedras enormes con la esperanza de que no se despierte». Si es ésta tu elección, pasa a la página 24.
4. «También podemos tratar de llegar a la orilla derecha y transportar la balsa río abajo, dando un rodeo al sitio donde está el dragón». Si es ésta tu elección, pasa a la página 141.

—Debemos tratar de detener a Sneed y rescatar al príncipe. Dígame, ¿quién es usted y qué significa todo esto?



—Me llamo Hume Boulderbender y fui rey de los enanos en la Montaña de Hierro hasta que, por culpa de mi vanidad, perdí el trono. Durante mucho tiempo los enanos hemos explotado las montañas en busca de hierro y piedras preciosas. Hace diez años, pareció que habíamos recogido todo lo que la montaña podía dar de sí. Hicimos planes para abrir una mina al otro lado del valle. Entonces sucedió algo extraño: el rey de los humanos nos hizo una visita. Me dijo que sus aficiones eran la geología y la química. Durante su viaje recogió algunas muestras de nuestra montaña. Una vez de regreso, se metió en su laboratorio, hizo experimentos y descubrió algo que, en su opinión, era un nuevo metal. Me preguntó si me interesaba ver el metal y organizarlo todo para poder extraerlo —el anciano suspira pesadamente—. Me reí del monarca. ¿Quién era él, un simple humano, para decirle a los enanos que allí había tesoros que ellos no habían encontrado? Como me negué, me pidió que le vendiera los derechos para extraer minerales de la montaña. Dijo que se ocuparía personalmente de esa tarea. La idea de que un humano se dedicara a extraer minerales resultaba tan divertida que convencí al Consejo de Enanos para que accediera a lo que el monarca quería. Así es como le vendimos para toda la eternidad los derechos

de los minerales de la montaña. Nos reímos cuando envió a su ejército cargado de picos y palas. Y dejamos de reírnos cuando extrajo un mineral que nunca habíamos visto. Una vez refinado, permitía hacer armaduras fáciles de fabricar y de mejor calidad que aquellas a las que estábamos acostumbrados. La situación empeoró. Yo no podía romper el contrato y fracasaron todos los intentos de encontrar metales y piedras preciosas en otras montañas. Parecía que nos veríamos obligados a abandonar el lugar que durante siglos fue nuestro hogar. Mi gente comenzó a darme la espalda al verme. Fue entonces cuando me empezó a fallar la vista. Sneed lo consideró un presagio y empezó a conspirar para derrocarme. Entonces el rey humano nos hizo una propuesta. Si nos quedábamos y extraíamos el mineral para él, nos correspondería la cuarta parte. También nos designaron como Guardia Real encargada de proteger el reino y el metal. Algunos consideraron que se trataba de un acuerdo honroso y se alegraron de permanecer en sus hogares. Otros aguijoneados por Sneed, declararon que todos los metales pertenecían a los enanos y que conformarse con una parte era humillante. Dijeron que yo había entregado su patrimonio y que los había convertido en esclavos de los hombres. Intenté recordarles que todos los miembros del Consejo habían votado, pero fue inútil. A la muerte del rey, que según algunos no fue accidental, Sneed empezó a decir que ahora, antes de la coronación del príncipe, era el momento de arreglar las cosas. Una mañana, al despertar, descubrí que habían encarcelado a mi hijo Bork y que Sneed era el comandante de mi ejército. No todos están de acuerdo con él, pero le temen. A aquellos que se resisten les ocurren cosas espantosas. Aunque yo no le temo, me falla la vista y, sin ayuda, nada puedo hacer para detenerlo.

—¿Y qué puedo hacer yo? —quieres saber.

—Puedes ayudarme a liberar a Bork. El ejército lo seguirá y es posible que pueda detener a Sneed. La mayoría de los enanos valoran el sentido del honor. No faltan a su palabra ni matan a los herederos de la corona. Por favor, te suplico que me ayudes.

1. [Si decides ayudarlo, pasa a la página 90.](#)
2. [Si decides que es demasiado para ti, pide al enano que te muestre la salida. Pasa a la página 17.](#)

Os arrodilláis y apartáis rápidamente dos palos de sus ataduras.

—Ahora empuja con el palo hacia la margen derecha. Con un poco de suerte lograremos apartarnos de la corriente.

El espeso lodo del fondo del río se adhiere a los palos, pero lentamente os acercáis a la orilla y a la cola del dragón.

Al final la balsa choca contra algo y se detiene. La enorme cola escamosa flota perezosamente en el agua, a menos de treinta centímetros de distancia. Subís la pesada balsa a la orilla y la arrastráis por el espeso follaje.

—No creí que lo consiguiéramos —dices con la respiración entrecortada.

—Yo tampoco —jadea Sandy—, pero teníamos que hacerlo, si no el dragón nos habría devorado.

Una vez recuperado el aliento, arrastráis la balsa por los altos juncos hasta más allá de donde reposa el dragón dormido.

—Me parece que éste es un buen lugar —resuella Sandy.

Deslizáis suavemente la pesada balsa hasta el río. Escapa de vuestros dedos embotados y cae con estrépito. Ambos quedáis inmóviles conteniendo la respiración. El dragón agita la cola inquieto, pero no se aparta de las piedras bañadas por el sol.

Casi sin respirar, coges a Woofy y lo subes a la balsa. Cuando la alejas de la orilla con la ayuda del palo, ves que se abre un gran ojo plateado. El dragón respira hondo y aliviado cuando la balsa dobla un recodo del río y desaparece de su vista.

[Pasa a la página 41.](#)

Reptas inseguro por el interior de la tubería. No ves nada y te pones muy nervioso. De pronto, unos dientes afilados muerden tu tobillo y te ves obligado a retroceder.

—Woofy, ¿qué haces? Suéltame, me haces daño —en tu intento por librarte de los dientes del cachorro, tropiezas y caes de bruces—. Mira lo que has hecho. Ahora estoy empapado y sucio. ¡Vete de aquí!

Estiras la mano para incorporarte, pero no tocas nada. Tanteas a tu alrededor y tus manos sólo encuentran el vacío. Sopla un viento gélido. Te encajas con firmeza en la estrecha tubería, te acurrucas y esperas que tu corazón deje de latir violentamente. Un cuerpo menudo y tibio salta sobre tus piernas.

—Gracias, Woofy. Si no me hubieras detenido, probablemente aún seguiría cayendo.

Tienes dos opciones:

1. [Puedes retroceder y girar a la izquierda. Pasa a la página 85.](#)
2. [Puedes retroceder y avanzar en línea recta. Retorna a la página 7.](#)

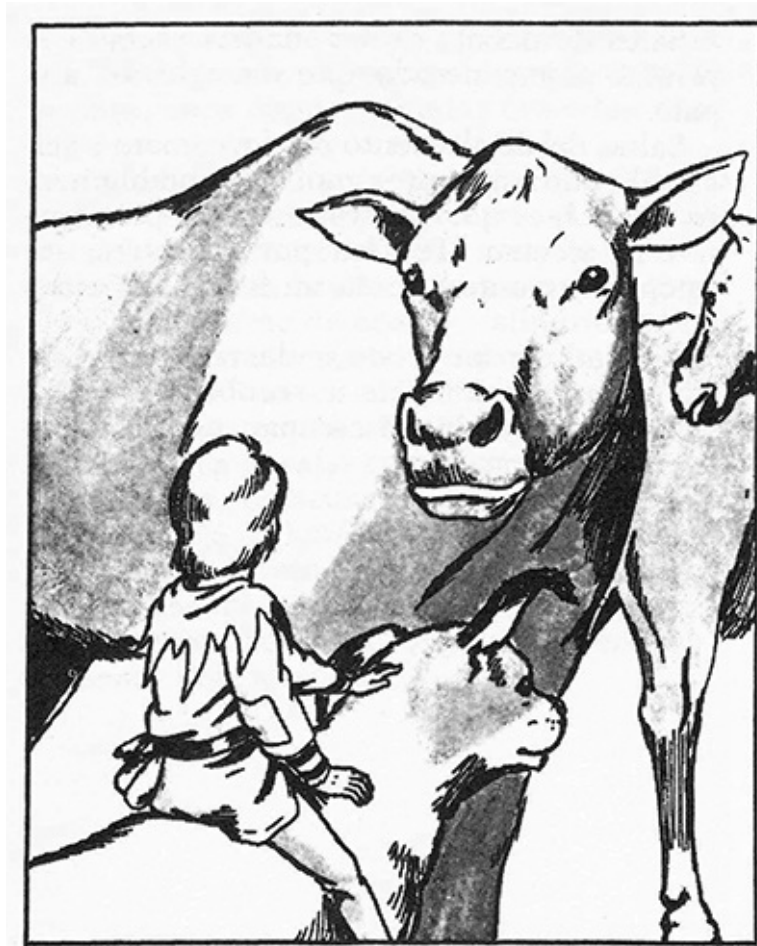
Sales de debajo de las mantas y coges el primer objeto pesado que encuentras: una pala.

Saltas desde el asiento del carronato y atacas al enano más próximo. Lamentablemente, los golpes que le asestas con la pala apenas le afectan. Te alza por los aires, ríe estentóreamente y te da un fuerte puñetazo en la coronilla.

Tu madre grita y todo se desvanece. Es posible que más adelante te recobres y puedas ayudar a tus padres a escapar, pero, de momento, ha llegado el...

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)



Whimsy cabalga contigo hasta la linde del bosque.

—No habrá ningún problema —asegura—. Sigue en línea recta y llegarás a las puertas de la ciudad.

—Estoy asustado —murmuras.

—Ya lo sé —prosigue Whimsy palmeándote el hombro—. Pero, aunque estés asustado, tendrás que hacerlo, ya que eres el único que puede hablar con el príncipe. Confiamos en ti y no te abandonaremos.

Asientes con la cabeza para demostrar que has comprendido, alzas los hombros y te vas.

—Woofy, ahora todo está en nuestras manos. ¡Tenemos que conseguirlo!

Woofy cabalga de prisa. Poco después se elevan ante ti las murallas de la ciudad. Al acercarte a las puertas ves una caravana de carros y vacas que intenta atravesarlas. Le dices a Woofy que se meta en medio de ese tumulto para que no puedan verte.

—¿Qué es eso? —grita un centinela—. ¡Allí, en medio de las vacas! ¡Detened a ese pixie! ¡Detened a ese perro!

Antes de que los centinelas puedan capturarte, Woofy se interna en un oscuro callejón y tú lo sigues pisándole las patas.

Deambulas un buen rato por estrechas callejuelas, abriéndote camino hasta el pie de la escalinata que lleva al palacio. Dos centinelas montan guardia ante una puerta de hierro macizo, con la vista fija en la lejanía. Las pesadas puertas están cerradas.

¿Cómo harás para entrar?

1. Si te sientas a esperar que aparezca alguien y abra las puertas, pasa a la página 105.
2. Si intentas convencer a uno de los centinelas de que te deje pasar, pasa a la página 16.
3. Si intentas buscar otra entrada, pasa a la página 148.

Haces caso omiso de los preocupados gritos de la pixie y echas a correr colina abajo hacia los enanos, gritando:

—¡Enanos repugnantes, os habéis atrevido a secuestrar a mis padres! ¡Os enseñaré lo que es bueno!

Recoges un puñado de guijarros y los lanzas contra las figuras agazapadas tras los cantos rodados.

Al aproximarte a los enanos, uno de ellos se levanta y te arroja una pesada porra. Te da de lleno en la frente. Un zumbido sordo resuena en tus oídos, todo se vuelve gris... y finalmente todo desaparece.

Uno de los enanos te empuja con el dedo gordo del pie.

—Sneed se alegrará de que hayamos encontrado al chico. Venga, Búlgar, regresemos. Tengo hambre y quiero cobrar la recompensa.

El otro enano gruñe para mostrar su aprobación y te carga sobre su ancho hombro. Ambos giran y trotan hacia las montañas lejanas.

—Lamentablemente, ahora no podemos ayudarle —dice la pixie al cachorro—. Tal vez más adelante podamos rescatarle, pero creo que no será fácil.

Con pena, las dos figuras menudas te ven desaparecer en el horizonte.

Aunque tu destino es incierto, de momento has llegado al...

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

Te agarras con fuerza al palo, dispuesto a morir, pero súbitamente la corriente se apodera de la balsa y os hace girar en medio de la bruma.

Antes de que puedas sujetarte, estás cayendo como una roca sobre el borde de la cascada. La niebla es densa como una nube y no ves nada.

La balsa se para bruscamente. El agua cae con ímpetu sobre ti. Notas que los leños se tensan, se estiran y se separan. Te aferras a un leño y resistes mientras la corriente te arrastra. Estás magullado y medio ahogado, pero no sueltas el leño. No sabes qué le ha ocurrido a Sandy, pero notas que Woofy se mueve dentro de tu camisa. Al menos el perro está vivo.

[Pasa a la página 12.](#)

Avanzas paso a paso pegado a la pared que da a un jardín en el cual ves a un niño pequeño y delgado que juega en solitario.

Antes de que puedas detenerlo, Woofy corre hasta el chiquillo y le lame la cara.

—Hola, perrito —dice el niño cariñosamente—. ¿De dónde has salido? —en ese momento te ve y añade—: ¿Quién eres tú? Si eres un pixie, sabes que no puedes estar aquí.

—No, no soy un pixie —respondes malhumorado—. Simplemente me encogí, pero es transitorio. Además, no puedo irme. Hay unos cinco trillones de enanos prestos a atacar, los pixies quieren ayudar al príncipe y yo tengo que encontrar a su majestad y darle la noticia para que pueda alertar al ejército.

El chiquillo te mira sorprendido y dice:

—Puedes dejar de buscarlo, ya que yo soy el príncipe.

—¡Oh, majestad, lo siento! ¡No lo sabía! —exclamas arrodillándote.

—¡Levántate! ¡Levántate! Detesto esas absurdas cortesías. Hazme el favor de explicarme claramente cuál es la situación.

Se lo dices rápidamente. Después de meditar, el príncipe agrega:

—No sé por qué, pero creo que dices la verdad. Daré la voz de alerta al ejército. Vé a buscar a los pixies. Juntos derrotaremos a los enanos. Estrechas con firmeza la mano del príncipe, montas de un salto en el lomo de Woofy y te alejas dichoso. Tienes miedo de la batalla que pronto se librará, pero sabes que los enanos serán derrotados y que pronto verás a tus padres.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

—Creo que lo mejor es detener a Sneed ahora, antes de que cree más dificultades — dice Bork—. Será complicado, pero es la única alternativa.

Aunque tiembles de miedo, intentas ser valiente y dices:

—Contad conmigo. Ayudaré cuanto pueda.

—¡Así se habla! Te explicaré exactamente qué quiero que hagas. Sigue el sendero a la izquierda de la caverna. Verás unas puertas con un ópalo de fuego negro. Detrás de cada una encontrarás a un Boulderbender. Despiértalos y diles que cojan sus armas y estén prestos al amanecer. Yo iré por la derecha de la caverna y mi padre se ocupará de la parte trasera. Al amanecer habremos reunido a todos los que nos son leales.

—¿Me creerán?

—Toma, llévate mi anillo y así sabrán que dices la verdad y que no se trata de una trampa.



Bork se quita el anillo del dedo y lo deposita en tus manos. Labrado en oro macizo, el anillo es pesado y lo bastante grande para abarcar tres de tus dedos. En el centro de la espiral de oro hay un gran ópalo de fuego ovalado. La piedra negra desaparece en la oscuridad y da la impresión de que el rojo encendido relampaguea. Aprietas el anillo con tu mano, sintiendo su calor.

—Señor, haré todo lo que pueda. Protegeré el anillo —afirmas.

—Ya lo sé. Por eso te confío esta delicada misión. Ve con cuidado y no corras riesgos innecesarios.

Coges el anillo con fuerza y trepas por el empinado sendero. Pasas por delante de varias casas hasta llegar a una que tiene un ópalo de fuego engarzado en medio de la puerta.

Contienes la respiración, giras el picaporte y empujas. El interior está totalmente a oscuras. Avanzas con cuidado hasta que tus dedos tocan una figura dormida que se

incorpora de un salto. Oyes el ruido metálico del acero. Una mano te coge de la camisa y el frío filo de una espada acaricia tu garganta.

—¿Quién es capaz de meterse con Wolf Born en su propia madriguera? —te interroga una voz grave.

—Por favor señor, no me mate. Vengo de parte de Bork —respondes temeroso.

—¿Has dicho Bork? ¡Demuéstralo! —ruge el enano. Muestras el anillo que se agita en tus manos trémulas—. ¡Por todos los dioses, es su anillo! —exclama el enano, te suelta y enfunda su espada—. El viejo Wolf no te asustó, ¿verdad? Actualmente no se puede confiar en nadie. Dime, ¿dónde has conseguido este anillo y por qué has venido a verme por la noche?

Sin soltar el anillo, transmites el mensaje al enano.

—Ja, ja, ja —ríe Wolf—. Dile a Bork que puede contar conmigo. Ahora sigue tu camino. Son muchos los que se unirán a esta causa. Sneed nos ha aterrorizado durante mucho tiempo.

Dejas que Wolf se apreste para la batalla y sigues adelante.

La siguiente casa que ostenta un ópalo de fuego es una vivienda muy cuidada y construida con piedras brillantes. En el jardín, en un pequeño estanque hay varios peces ciegos de las cavernas que nadan entre las piedras.

Vuelves a entrar sigilosamente. Tu mano encuentra un hombro y lo sacudes suavemente. En la oscuridad suena un grito de terror.

—¡Socorro, papá, es un monstruo! —chilla una voz infantil.

—¿Cuántas veces tengo que decirte que los monstruos no existen? —responde una voz cargada de sueño.

—¡Claro que existen! ¡Uno de ellos acaba de atraparme! —chilla el pequeño.

—Yo no soy un monstruo, vengo de parte de Bork —explicas en voz baja cuando se enciende un quinqué.

Un enano corpulento y despeinado, y su esposa, vestidos ambos con largas camisas de dormir, te miran con los ojos sólo entreabiertos.

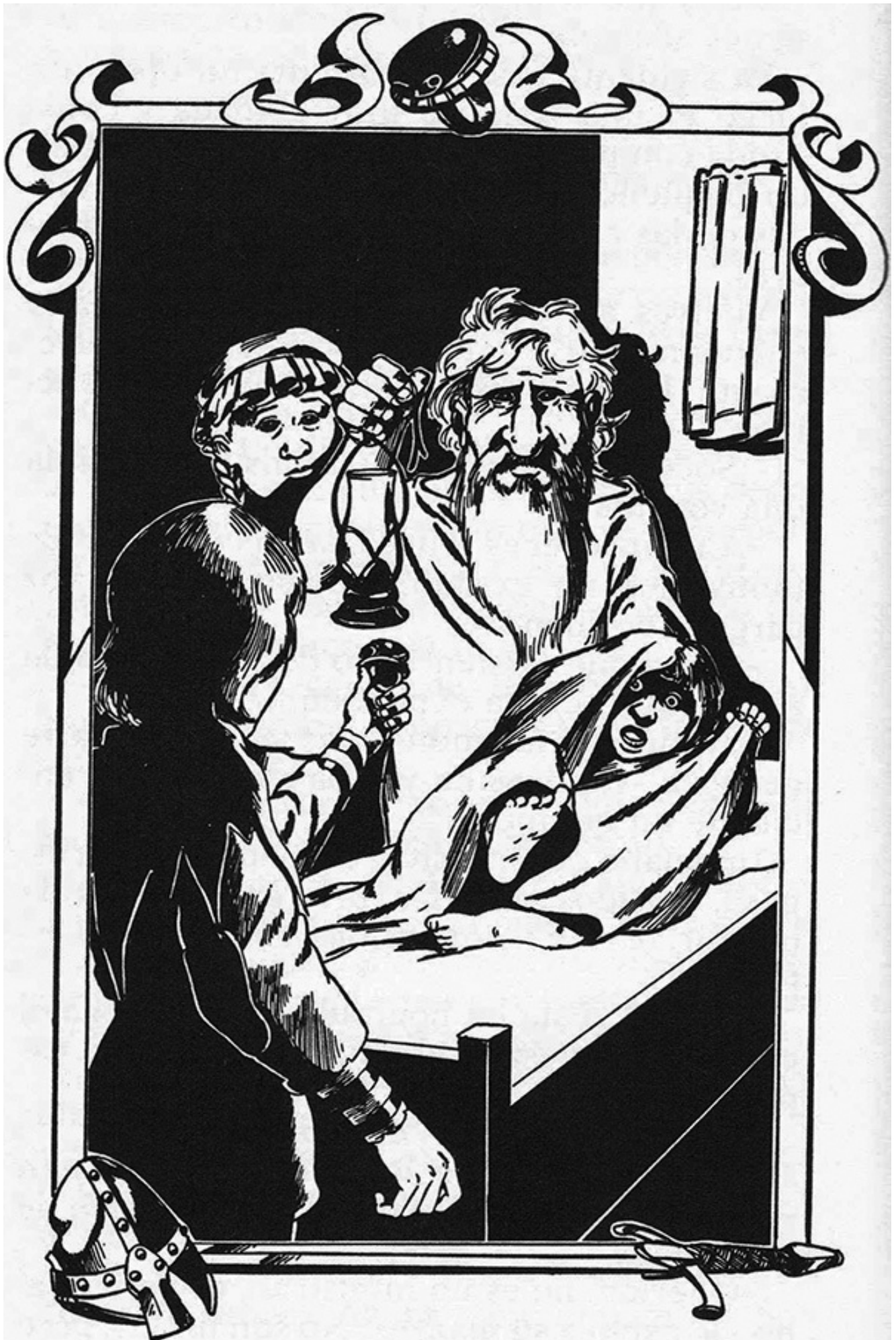
—¿Bork? ¿Está en libertad? —te interroga el enano. Le muestras el anillo y le das una explicación.

—Por fin —suspira el enano.

—Ya decía yo que los monstruos existen —protesta el niño, asomándose por debajo de las mantas.

—Querido, no es un monstruo, es un humano —le explica su madre—. No son lindos, pero no te hará daño.

—¡No, es un monstruo! —insiste el pequeño apándose la cabeza con las mantas.



—Cálmate, cariño —insiste la madre—. Acababa de convencerlo de que los monstruos no existen y entonces apareces tú y le asustas.

Te disculpas, abandonas la casa y sigues senda arriba.

Durante toda esa larga noche cumples con tu misión. Aunque no logras superar el miedo que te produce despertar a los enanos, sigues adelante pensando en tus padres y en el príncipe.

Algunos despiertan prestos para luchar. Otros están embotados por el sueño, pero todos se alegran de oír tu mensaje.

Cuando el amanecer colorea la caverna, compruebas aliviado que has llegado al final del camino. No hay más casas. Bajas la vista hacia la caverna deseando que todo siga en paz, pero sabes que en el interior de las casas los enanos se aprestan a luchar y morir.

Te ocultas tras un canto rodado y esperas. En el suelo de la caverna, una figura golpea un disco grande y brillante. Suena un estampido estentóreo. Una, dos, tres, cinco veces resuena el gong en la atmósfera.

Segundos después los enanos salen de sus casas. Los machos visten la armadura y guardan en sus cintos las espadas y los martillos de guerra. Hembras y críos besan y abrazan a sus maridos y padres. Algunos lloran.

Poco después los senderos están cubiertos de enanos que se dirigen hacia el suelo de la caverna, donde forman fila.

Sneed, seguido de Snively, camina de un lado a otro con su ejército. Habla, pero no oyes lo que dice. Te gustaría oír para saber lo que va a ocurrir. Desciendes por la senda. Te introduces en uno de los jardines musgosos de un saliente más bajo y te escondes tras una estatua del jardín. Te aprietas contra la escultura. Pronto podrás enterarte de todo.

En ese momento la estatua se ladea, oscila y desaparece en el saliente. Te balanceas en el borde del saliente que se desmorona, haciendo esfuerzos por mantener el equilibrio. Ágitando locamente los brazos, sientes que resbalas, y al final caes al vacío.

Aterrizas con un desagradable golpe seco. El mundo gira alrededor de tu cabeza. Lentamente te incorporas apoyándote en los codos, sacudes la cabeza y miras a tu alrededor. Snively yace sin conocimiento bajo tu cuerpo. Estás rodeado de enanos ceñudos. El miedo anida en tu pecho. Te cubre una sombra. Alzas la vista y ves a Sneed. Su espada apunta a tu corazón.

—Ciertamente, sabes llamar la atención —sisea Sneed—. Creo que estás a punto de sufrir un lamentable accidente. Tus padres tendrán que aprender a vivir sin ti. Ya puedes ir despidiéndote de este mundo. Esta ha sido la última vez que te entrometes en algo.

Cierras los ojos y te cubres la cara con un brazo cuando Sneed alza la espada.

Oyes un choque de acero contra acero y una exclamación de sorpresa.

Abres los ojos, miras por encima del brazo y ves a Sneed y a Bork frente a frente,

con las espadas entrelazadas.



—Basta de muertes, Sneed —dice Bork—. No matarás ni a este joven, ni al príncipe ni a uno solo de los enanos.

—Boulderbender, date por muerto —susurra Sneed y añade a gritos—: ¡Cogedlo! ¡Cogedlo ahora mismo!

Varios enanos se apresuran a obedecer pero, al mismo tiempo, los leales Boulderbender desenvainan sus espadas. Hay un frenesí de lucha que cesa súbitamente.

Sneed no se da por vencido:

—¡Compañeros enanos, pensad en la gloria, en las riquezas y en las llaves del reino! ¡Muerte a todos los Boulderbender!

Bork toma la palabra:

—¡Pensad en la muerte, en la traición y el engaño! Durante siglos los Boulderbender os han gobernado rectamente. No echéis todo por la borda por culpa de Sneed.

Se producen unos instantes de tensión. Luego, a medida que arrojan sus armas al suelo, todos los enanos gritan:

—¡Boulderbender! ¡Boulderbender! ¡Boulderbender!

—Ninguno de vosotros tiene la menor visión de futuro —afirma Sneed—. Yo estaba destinado a la gloria. ¡No sois dignos de mí!

—Tienes razón, Sneed, no somos dignos de ti. Creo que nadie lo es —responde Bork—. Cogedlo y arrojadlo a la más profunda de las mazmorras. Es posible que se corrija durante el próximo siglo.

—¡Bravo, señor! —exclama Snively, que ha recuperado el conocimiento—. Señor, ¿me permitís alabar lo bien que habéis llevado esta situación? Poseéis la clase de un auténtico jefe. Siempre supe que escaparíais y triunfaríais, señor. Conmigo a vuestro lado, no podéis fracasar —dice aduladoramente Snively, que luce un gran chichón en la frente.

—¡Guardias! Cogedlo y arrojadlo con Sneed.

Así podrán hacerse compañía.

—¡No, no! ¡Esperad, señor! ¡No lo hagáis, señor! —grita Snively mientras los guardias lo llevan a rastras.

Observas a Snively y a Sneed, que discuten y pelean camino de la prisión. Súbitamente te invade una sensación de ternura.

—Galen, ay, Galen. Temíamos lo peor —es la voz de tu madre.

—Hijo, estamos muy orgullosos de ti —afirma tu padre—. El rey Boulderbender me ha contado lo valiente que has sido. Me ocuparé de que el príncipe conozca toda la historia. Es una buena persona y estoy convencido de que los enanos y el futuro monarca podrán llegar a un acuerdo provechoso para todos.

En ese momento Wooíy trepa a tu regazo y te lame la cara. Alzas la mirada y ves que los Boulderbender y tus padres te sonrían. Tras ellos lanza vítores una multitud de enanos.

Das un pellizco agradecido a Woofy. Sabes que a partir de ese momento todos viviréis felices.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

ÍNDICE DE SERES Y MONSTRUOS

Dragón. Gigantescos y feroces reptiles voladores. Echan humo, fuego y otras sustancias al respirar. Algunos hablan e incluso tienen poderes mágicos. Suelen ser los guardianes de fabulosos tesoros.

Dríada. Ninfa de los bosques.

Golem. Monstruo conformado por una masa de cualquier material a la que un mago ha dado vida.

Hombre-lagarto. Monstruo semiinteligente, de aspecto humano, que puede usar armas. Tienen cabeza y cola de lagarto. Suelen apresar a sus víctimas para devorarlas más tarde.

Pixie. Pequeñas criaturas, parecidas a hombres diminutos, con alas de insecto. Están lejanamente emparentados con los elfos. Pueden utilizar su facultad de invisibilidad para atacar.