

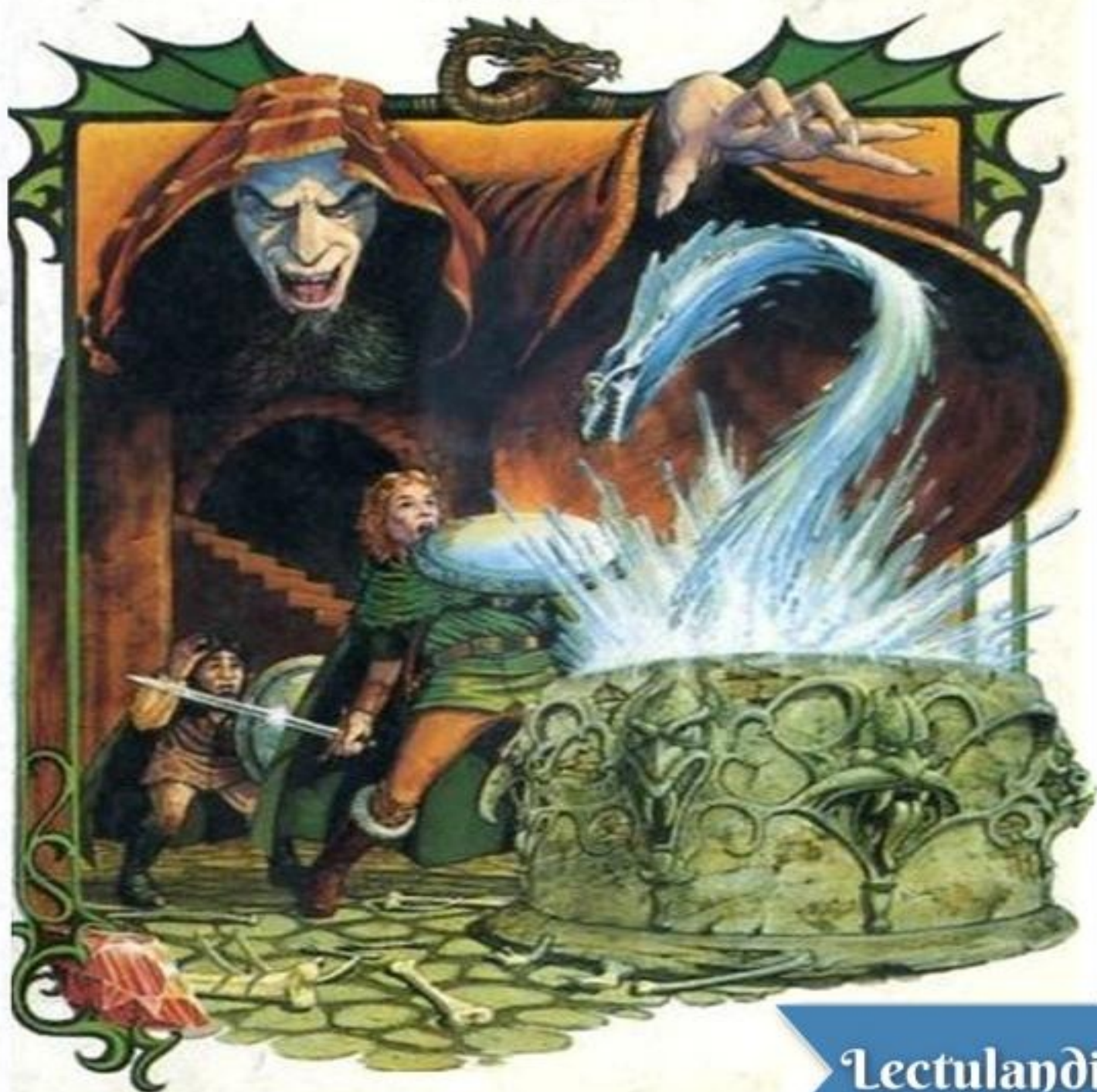
DUNGEONS & DRAGONS[®]

AVENTURA & SIN FIN

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

Las Cavernas del Terror

Rose Estes



Lectulandia

TÚ ERES EL HÉROE DE LA AVENTURA
DE TU DECISIÓN DEPENDE
TU SUPERVIVENCIA

Eres Caric, un valiente caballero en un mundo poblado por dragones.
¿Conseguirás descubrir el misterio de Las cavernas del Terror?

Múltiples son las sendas que puedes escoger para llegar a las cavernas y sólo a ti te corresponde elegir y decidir si tanto tú como tu amigo Halfling hallaréis el tesoro o si todo acabará en desastre.

¿Lucharás contra los monstruos que te acechan desde las penumbras?

¿Intentarás vencer al perverso brujo que controla las cavernas?

¿O huirás por otro pasillo hacia peligros desconocidos?

Sean cuales fueren tus elecciones, tendrás aventuras y acción en los libros de «Aventura sin fin». Volverás repetidas veces al punto de partida para recorrer nuevas y emocionantes aventuras.

¿Te revelarán tus elecciones la verdad acerca de Las Cavernas del Terror?

Lectulandia

Rose Estes

Las cavernas del terror

D&D Aventura sin fin: Cubierta negra - 1

ePub r1.2

Titivillus 07.09.15

Título original: *Dungeon of dread*

Rose Estes, 1985

Traducción: Iris Menéndez Sallés & Horacio González Trejo

Ilustraciones: Jim Holloway

Diseño de cubierta: Larry Elmore

Editor digital: Titivillus

ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com



¡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^[1].

Eres un valiente caballero. En tu condición de humano adulto, mides 1,75 m y pesas alrededor de 85 kg. Eres listo y has sobrevivido a muchos peligros recurriendo a tu ingenio. Estás bien adiestrado en el uso de las armas y eres un adversario muy difícil.

Portas una espada y un puñal y vistes una casaca verde de manga larga que cubre parte de tus pantalones de piel. Botas de buen cuero protegen tus pies. Una larga capa verde de cazador te resguarda del frío. Llevas contigo frascos de aceite, yescas, un trozo de cuerda y otros pertrechos en una bolsa de piel atada a tu cinturón, así como agua y alimentos en un saco que te cuelga del hombro.

CANSADO después de una larga jornada de caminata, has decidido pasar la noche en un bosque extraño. La zona es misteriosa. Como la luna no brilla, las sombras son muy oscuras. El aire está inmóvil y denso. Ni siquiera se oyen los habituales ruidos nocturnos de pequeñas aves u otros animales. Normalmente habrías seguido avanzando por el oscuro bosque hasta alcanzar la aldea más próxima, pero esta noche estás demasiado fatigado para dar un paso más.

Te envuelves con la capa y te echas sobre un suave lecho de musgo con la espada a tu lado. Poco después duermes profundamente.

Sueñas que las brisas estivales agitan tu ropa. Un fuerte viento tironea de tu capa. Despiertas lentamente. ¿Viento? ¡No sopla la menor brisa, la noche está inmóvil!

Tus reflejos dan la voz de alarma y despiertas. Abres los ojos y ves un halfling de noventa centímetros de altura —probablemente un ladrón— que registra tu ropa con sigilo.

Con un rápido movimiento te pones de pie de un salto y sujetas por el cuello al desdichado ser.

Los ojos del halfling brillan a la luz de la luna y es fácil comprender que está asustado.

—Ya está bien. ¿Podrás darme una buena razón para que no te arroje a los cuervos como alimento?

—¡Ay, por favor, no lo hagáis! —Gime el halfling—. Sólo soy un pobre ser hambriento llamado Laurus. No represento un peligro para nadie. Acabo de salvarme de un destino terrible. Si me perdonáis y me dais de comer, os diré dónde encontrar un gran tesoro.

Vacilas pero finalmente lo dejas en el suelo, al tiempo que dices:

—Aunque ni siquiera necesito todas las riquezas del mundo, tus palabras han despertado mi interés. Te perdonaré la vida y te daré de comer si tu historia me interesa tanto como para compensar que me hayas despertado. Pero te advierto que si tu relato no me atrae, te arrojaré a los cuervos.

Mientras vigilas atentamente al halfling, coges madera seca de debajo de los árboles para encender una hoguera. Poco después el ladronzuelo y tú compartís la amable tibieza de las llamas. La luz brillante que el fuego despide aparta las sombras de la noche. Preparas jarros de té mientras el halfling se alimenta vorazmente con una pata de cordero y una rodaja de queso. Come como si hubieran pasado años desde la última vez que probó un bocado.

—Laurus, has hablado de tesoros y aventuras... —Lo apremias, procurando no hacer evidente tu curiosidad.

Laurus pasa un dedo mugriento por el jarro, buscando cualquier resto de azúcar que se le hubiera escapado a su lengua. Entretanto, pasea sus grandes ojos pardos de un lado a otro, evaluando sus posibilidades de escapar. Observa la firme gracia de tus movimientos, tu escudo brillante como un espejo que relumbra a la luz del fuego y tu espada, tan próxima, con la empuñadura bruñida por el uso. Se limpia la boca con el

dorso de la mano, suspira y contempla el fuego parpadeante.

—Sí, es verdad. Es una historia maravillosa y auténtica, pero cuando vuelva a mi hogar prácticamente nadie me creerá.

—Inténtalo conmigo. Quizá te crea. Siempre estoy dispuesto a oír un buen relato y aún me debes la cena y tu vida.

—Os lo contaré —añade el halfling dirigiéndote una mirada astuta—. Pero tal vez os arrepintáis de haberme pedido que os lo cuente —el halfling se apoya en el tocón de un árbol, adopta una mirada distraída e inicia la historia—: Toda mi vida la he pasado en esta región, que fue un lugar realmente agradable hasta que apareció un mago. Se hace llamar Kalman. Nadie sabe quién es ni de dónde vino. Un día no estaba aquí y al siguiente apareció. Pronto todo empeoró. La gente se volvió pobre y achacosa, las cosechas se marchitaron, el ganado se debilitó y murió... y a través de nuestras penurias el mago se tornó rico y poderoso.



»Finalmente la gente se hartó. Hizo acopio de valor, se presentó a Kalman en medio de la noche, le quemó la casa y lo expulsó del pueblo. Kalman huyó a estos bosques y los reivindicó como propios. Los aldeanos nos mantenemos lejos del bosque, pero los viajeros que prefieren no hacer caso de nuestras advertencias se internan en la arboleda y no se les vuelve a ver. Siempre fui demasiado listo —suspira el halfling—. Un día decidí conocer el secreto del bosque y de los viajeros desaparecidos y encontrar quizás el modo de liquidar al brujo. Si lo lograba, podría regresar al pueblo convertido en un héroe rico. Así que una mañana, sin despedirme siquiera de mis parientes, me interné entre los árboles. Exploré hasta el último centímetro del perverso bosque y no encontré nada. Finalmente hallé una montaña justo en las afueras del bosque. Como estaba cansado y tenía frío, trepé hasta una saliente de roca para recobrar fuerzas. Me proponía reposar un rato antes de volver a casa. Debí de quedarme dormido, ya que a continuación, cuando desperté, encontré a Kalman a mi lado. «Halfling, de modo que me estabas buscando», dijo. «Pues ya lo has hecho y apuesto a que recibirás más de lo que esperabas». Hizo un ademán con el que me hechizó de modo tal que no podía moverme y me cargó sobre su hombro como si fuese un conejo atado. Luego nos deslizamos por una abertura en la ladera de la montaña.

—No puedo ni quiero hablaros de todas las cosas aterradoras que vi. Ni siquiera deseo pensaren ellas —el ladronzuelo se estremece—. El mago me llevó al corazón de la montaña que, por lo que sé, podría ser el corazón del planeta y allí vi todos los tesoros del orbe. «Puesto que querías robarme, mira mis tesoros», declaró Kalman. «Así siempre sabrás cuánto has perdido. Los que neciamente buscan el peligro siempre lo encuentran. Pocos son los que saben cómo manejar peligros y riquezas. Has tenido suerte pues me siento generoso. Te dejaré partir y ni siquiera le convertiré en tritón, que es lo que mereces. Cuando vuelvas a tu casa, nadie te creerá. Tus amigos pensarán que has estado en el bosque bebiendo zumo de maíz fermentado y que te has inventado una historia para justificar tu ausencia. Todos se burlaran de ti. Sólo tú sabrás lo que has contemplado y perdido. ¡Fuera de aquí!». De las yemas de Kalman surgió un humo negro. Cuando se dispersó, yo estaba en este bosque umbrío, a solas y hambriento —durante un rato Laurus contempla el fuego sin hablar. Finalmente se pone de pie y agrega con risa trémula—: Como observáis, soy un pobre halfling que no puede hacer daño ni ayudar a nadie.

Te compadeces del desamparado tipejo y sientes curiosidad por el brujo perverso y su fabuloso tesoro. Aunque parezca extraño, has creído su historia.

A pesar de que el hombrecillo está envuelto en una capa sucia y harapienta y que de una de sus raídas botas de piel asoma un dedo gordo, sus ojos muestran una expresión resuelta que parece decir: «No soy un cobarde». Aunque la vida ha maltratado a Laurus, es valiente. Si se le estimulara y se le diera una buena oportunidad, podría resultar un valioso compañero.

—Laurus, ¿podrías volver a encontrar la entrada de esa montaña? —Preguntas serenamente.

El halfling te observa unos segundos antes de responder.

—Claro que podría, pero eso significaría vuestra muerte. A vos. Kalman no os permitiría sobrevivir, como hizo conmigo. Yo fui una distracción momentánea, pero vos supondrías una grave amenaza. De todas maneras, antes de llegar a él os devorarían los monstruos. ¡Son aterradores! Aunque no los recuerdo bien, les tengo lo bastante presentes como para que me provoquen pesadillas el resto de mi vida. Estáis loco al pensar en entrar allí. ¡No me haríais regresar ni por un millón, ni un trillón de monedas de oro!

Te cruzas de brazos y contemplas a Laurus, mientras te golpeas un hombro con los dedos.

Laurus menea la cabeza y añade:

—Veo que nada os detendrá. Como dijo el brujo, «los que buscan el peligro lo encuentran». ¿Quién puede saberlo? Hasta es posible que tengáis éxito donde yo fracasé. Os conduciré a la saliente rocosa. Al menos quedará demostrado que digo la verdad.

Recoges tus contadas pertenencias, levantas el campamento de prisa y sigues al halfling por el bosque.

La noche es cerrada. Si no contaras con Laurus de guía, que conoce el camino, te perderías irremediablemente. Los árboles surgen entre las sombras, las ramas abrazan tus piernas y piedras cortantes penetran las suelas de tus botas.

Finalmente, destacando en medio de la noche, la montaña se alza ante ti. Laurus da unas vueltas y grita:

—¡Ajá! ¡Aquí está!

Una gran grieta oscura divide la montaña.

Te vuelves hacia el halfling, casi esperando que haya desaparecido. Pero Laurus ha permanecido fielmente a tu lado en vez de escabullirse en la penumbra apenas llegasteis a la hendedura.

—Laurus, ¿qué te ocurrirá si regresas a tu aldea? —Inquieres.

Laurus ríe amargamente.

—Si digo la verdad, mi esposa me regañará. Es una mujer severa. Si no digo la verdad, me gritará por haber desaparecido y no me dirigirá la palabra, lo cual podría ser una bendición. Volveré a ser el pequeño Laurus, el ayudante del panadero.

—Laurus, eran necesarios un gran corazón y mucho coraje para intentar una empresa tan peligrosa —dices—. ¿Qué te parece unirse a mí para una segunda aventura? Kalman no imagina que seas capaz de regresar y es posible que con tu ayuda derrotemos al viejo perverso. Si tenemos éxito, regresarás a casa convertido en un héroe. Y a partir de entonces serás conocido como Laurus el Valiente.

El halfling mira al suelo y deja caer los hombros.

—No puedo hacerlo —susurra—. No soy un luchador. Elegid a alguien que no os

defraude.

—No me interesa nadie más. ¡Te necesito y te quiero a ti! Puedes hacerlo si confías en ti mismo.

Luego de una prolongada pausa, Laurus te mira a los ojos y se mesa la barba.

—¿Necesitáis realmente mi ayuda? ¿De verdad creéis que puedo hacerlo? Sinceramente, tengo mucho miedo. Gran parte de lo que vi me parece una pesadilla; todo era horripilante, aterrador e incierto. De todos modos, me gustaría ser Laurus el Valiente... Una aventura de verdad —medita en voz alta—. ¡Una aventura que podría tener éxito! Sois fuerte y diestro en el manejo de las armas. Apuesto a que también sois astuto. Para ese brujo significaríais un desafío mayor que el que yo le planteé. Pero yo he estado allí. Quizá podría ser útil. Tal vez podría hacerlo. ¿Qué puedo perder? Mi mujer me regaña y los demás halflings se ríen de mí. No tengo mucho que perder, sino mucho que ganar.

Guarda silencio mientras medita. Por último, grita:

—¡Sí, lo haré! Si me necesitáis, contad conmigo.

—¿Sabes manejar un arma? —Preguntas.

—En mi condición de ayudante del panadero apenas he tenido la oportunidad de usar armas, pero conozco los datos básicos que todos los halflings aprenden —responde Laurus—. Soy leal y muy fuerte.

—Bien dicho. Laurus. He conocido gigantes con corazón de ratón. No se debe juzgar a un ser por su tamaño. No tienen precio las cosas que realmente cuentan: la verdad, la lealtad, el valor y el honor.

El halfling te dedica una sonrisa y sus ojos redondos se llenan de brillantes lágrimas.

—¡Vamos, vamos, no es momento para lágrimas! Ahora escúchame con atención. Me llamo Caric. Cógete de mi mano y jurémonos lealtad mutua y fidelidad a nuestra misión —el halfling desliza su pequeña y curtida mano en la tuya y poco después hacéis el juramento. Luego añades—: Bien, no hay motivos para permanecer en este sitio. ¡Que la aventura comience de una buena vez!

Contemplas las estrellas y das varias bocanadas del aire limpio y vigorizante. Posas firmemente la mano en la empuñadura de la espada y te introduces por la grieta. En el interior todo está en calma. Parece una sencilla caverna. Pese a que el relato del halfling te pareció verídico, durante unos instantes lo pones en duda.

Cuando tus ojos se adaptan a la oscuridad, ves un esqueleto apoyado contra la pared con la vista fija en la de enfrente. A su lado se divisa un pequeño escudo. Con un buen bruñido podría brillar tanto como el tuyo. Coges el escudo y se lo entregas a Laurus, dándole al mismo tiempo tu puñal. El halfling coge ambas cosas, sujetando cautelosamente el puñal con la yema de los dedos.

—No muerde —dices—. Sujétalo con firmeza. Prepárate. No golpees hasta estar seguro del blanco y no vaciles a la hora de emprender una acción.

—Intentaré hacerlo lo mejor posible —responde Laurus acomodándose el puñal

en el cinturón—. Estoy asustado, pero no os defraudaré —dice mientras comienza a lustrar el escudo.

Tus ojos siguen la mirada del esqueleto y divisan un mensaje garabateado en rojo en la pared de la cueva.

¡CUIDADO CON EL AGUA QUE NO ES AGUA, Y ATENCIÓN AL BASILISCO!

Con excepción de un montón de hojas y ramas en el ángulo oeste de un agujero en la pared bajo el mensaje, la cueva está vacía.

—Bien. Laurus, ¿a dónde vamos ahora?

—No lo sé —responde el halfling. No recuerdo ninguna senda, sólo algunas de las cosas que vi.

1. Si te interesa investigar el agujero en la pared, [pasa a esta sección](#).
2. Si te interesa estudiar el montón de hojas situadas en la esquina, [pasa a esta sección](#).



Atisbas por el estrecho agujero y ves una escalera que desciende por la montaña. Laurus te sigue a corta distancia.

La escalera ha sido tallada en la sólida roca. Las escamas de mica reflejan una luz débil y mortecina al final de los peldaños. La mica centellea y brilla a medida que bajas por la sinuosa escalera. Tus botas de cuero blando no hacen ruido a medida que avanzas. Al descender, la luz se torna más potente.

Divisas la fuente de luz. La escalera acaba en un pasillo de roca lisa. A tu izquierda se abre otra galería. A diez pasos de distancia se encuentran dos seres de no más de noventa centímetros de altura. No tienen pelo, pero están cubiertos por una piel negra y escamosa. Una cresta puntiaguda y ósea les recorre la espalda y acaba en dos cuernos afilados que coronan sus cabezas. Una de las criaturas tiene una espada coma en la mano y la otra esgrime una antorcha. Recuerdas haber visto seres semejantes a éstos en una de tus anteriores aventuras. Son kobolds, seres muy perversos que te atacarían si se apercibieran de tu presencia.

—Escucha, Laurus. ¿Estás dispuesto a atacarlos? —Preguntas en voz queda.

—No lo sé —responde el halfling tembloroso—. Aunque no son mucho más grandes que yo, parecen bastante terribles. ¿Creéis que podemos vencerlos? Dan la impresión de ser muy recios.

—Laurus —dices—, son terribles, perversos y recios, pero si aunamos nuestros esfuerzos podremos vencerlos. ¿Qué te parece?

1. Si eliges atacar a los kobolds, [pasa a esta sección](#).
2. Si prefieres deslizarte sigilosamente por la galería de la izquierda, [pasa a esta sección](#).

La pila parece ser un inofensivo montón de hojas y ramitas, quizá la madriguera de un animal. Sin embargo, para cerciorarte apoyas un pie en el centro con la intención de dispersar los escombros por el suelo de la caverna. ¡Pero como tu pie no encuentra apoyo firme, agitas desenfrenadamente los brazos y pierdes el equilibrio!

¡Estás cayendo! Te deslizas a toda velocidad por una rampa tallada en la roca. Los lados son lisos como el cristal. Te desplazas demasiado rápido para poder detenerte.

Sales disparado de la rampa y aterrizas boca arriba. El choque te corta la respiración. Intentas volver a respirar cuando... ¡Paf! Otra figura vuela por los aires y aterriza a tu lado.

—¡Oh! —Exclama Laurus—. Cuando desaparecisteis me llevé un susto descomunal. Pensé que un monstruo os había devorado.

—No, no fue un monstruo, sólo un agujero. ¿Estás bien? ¿Te has hecho daño?

—No —responde—. No me he hecho nada.

Mientras recobráis el aliento, observas que estáis en un pasadizo tallado en la roca. Una antorcha solitaria arde en un soporte de la pared y ves que a tú izquierda se extiende un túnel.

Oyes pasos que se acercan. Una cosa humanoide grande y desagradable aparece con una antorcha en la mano. El ser tiene un horrible hocico y dientes largos y puntiagudos. ¡Es un orco! En cualquier momento reparará en tu presencia.

1. Si intentas esconderte en el túnel lateral para no ser descubierto, [pasa a esta sección](#).
2. Si decides combatir con el orco, [pasa a esta sección](#).

Los kobolds atisban la penumbra, concentrados en algo que está situado pasillo abajo. Aprovechando su distracción, logras situarte tras ellos.

Antes de que esos seres perversos reparen en tu presencia, golpeas a uno con la espada mientras Laurus se ocupa del otro con una inmensa piedra.

Cuando los kobolds caen, sueltan la antorcha, que utilizaban para alumbrarse, y ésta se apaga. La oscuridad te rodea.

—Escucha —dice Laurus cogiéndote el brazo.

Percibes el ruido al que estaban atentos los kobolds. Un castañeteo parece acercarse lentamente hacia ti.

—¡Aquí! —Exclama Laurus—. Noto otra grieta a nuestra izquierda. Tal vez deberíamos huir por ella.

—No, descubramos qué es lo que se acerca.

En un intento por averiguar a qué puede corresponder el ruido te inclinas hacia adelante, pero el misterioso sonido ha cesado.

—¡Escucha! Ya no se oye. Quizá tomó otro camino —dices.

Súbitamente un dolor agudo recorre tu pierna. ¡Algo te ha mordido el tobillo!

Te agachas y tocas una antena y un par de pinzas. ¡Aaay! ¡Algo te ha mordido brutalmente la mano!

—Laurus —gritas—. ¡Es una hormiga gigante!

—¡Oooh! ¡Ay! ¡Ay! ¡Hormigas! ¡Nos han rodeado! —Chilla Laurus—. ¡Socorro! Me están picando. ¡Oh! ¡Me están devorando! ¡Socorro! ¡Ay! ¡Apartaos! ¡Caric, socorro! ¡No quiero que los bichos me coman! Las golpeo, pero no sirve de nada. ¡Ayúdame!

Ahora, unos coléricos chasquidos llegan por los cuatro lados.



1. Si decides quedarte a luchar contra las hormigas, [pasa a esta sección](#).
2. Si intentas escapar por el pasadizo de la izquierda, [pasa a esta sección](#).

Como el pasillo es oscuro y resbaladizo, te mueves despacio. Al pasar la mano por la pared derecha del corredor notas una hendidura que probablemente corresponde a otro túnel. Te deslizas muy despacio, divisas a lo lejos un resplandor rojizo y oyes un chasquido.

Mientras caminas, te das cuenta de que el resplandor se dirige hacia ti. Finalmente ves que emana de un escarabajo gigante.

—Detesto a los insectos —protesta el halfling.

—No es para tanto —intentas tranquilizarlo—. Este escarabajo es apenas más grande que las hormigas. Sin duda tiene unas pinzas poderosas, pero se trata de un escarabajo de fuego, uno de los más pequeños entre los escarabajos gigantes.

—No hay mal que por bien no venga —comenta Laurus sombríamente—. Espero no toparme con uno de sus hermanos mayores.

El escarabajo sigue desplazándose hacia ti por el pasillo.

1. Si decides enfrentarte con el escarabajo, [pasa a esta sección](#).
2. Si prefieres esquivar al escarabajo y emprender la marcha por el pasadizo de la derecha, [pasa esta sección](#).

—Escondámonos en el pasillo lateral —insiste el halfling.

—Laurus, no tenemos tiempo —respondes—. No podremos llegar. No nos queda más alternativa que luchar.

Cuando el orco se acerca ves que porta una espada y un escudo de madera.

Te desabrochas la capa silenciosamente. Mientras te mueves, Laurus aparece delante del orco, que lo persigue de inmediato. Coges tu capa de una punta, la haces girar por encima de tu cabeza y se la arrojas a la bestia.

La capa sale disparada como un murciélago gigante y se enrosca en la cabeza del orco.

El monstruo se sorprende. Mientras lucha por liberarse, Laurus y tú avanzáis y atacáis rápidamente al monstruo con vuestras armas.

Mientras recoges tu capa que cubre a la bestia muerta. Laurus comenta tembloroso:

—Caric, tal como os dije he luchado, pero me siento mal. Nunca antes había matado.

—Laurus, era un orco. ¿Te das cuenta de que se trataba de su vida o la nuestra?

Laurus se estremece.

—Sé que tenéis razón, pero soy muy escrupuloso.

El halfling emite un profundo suspiro y te ayuda a arrastrar al orco hasta un lado del pasillo.

Contentos de haber salido librados con bien del encuentro con el orco, ambos seguís pasillo abajo. Poco después este tuerce a la derecha.

[Pasa a esta sección.](#)

El orco se acerca. En cualquier momento te descubrirá. Te arrodillas y coges un guijarro. Te levantas de un salto y se lo arrojas al monstruo. Cae tras él y se desliza pasillo abajo. El eco acrecienta el sonido de la caída.

El orco se levanta, gira sobre sus talones y se pierde en la penumbra para investigar el misterioso sonido.

—¡Rápido, Laurus! —Susurras y corres hacia el pasillo lateral.

Vas a toda velocidad por el pasillo que es irregular y tiene pozos como si de su suelo hubieran extraído minerales. Las antorchas encajadas en los soportes de hierro iluminan el camino. Cantos rodados y otros escombros cubren el pasillo y te ves obligado a aminorar la marcha. En el mismo momento en que empiezas a sentirte seguro, Laurus le coge del brazo y dice:

—He oído hablar a alguien.

Como los halflings tienen un oído muy desarrollado, no dudas de sus palabras.

[Pasa a la esta sección.](#)

El corredor es largo y estrecho y otro pasadizo se une a él por la derecha. Una antorcha parpadea en la entrada de una sala donde se unen ambos pasillos. Te acercas cautelosamente, te asomas por la puerta y lo que ves te sorprende.

¡Contemplas un inmenso mandril! Está sentado en un tonel de roble que contiene vino y viste una casaca azul, pantalones de piel y una raída vaina de cuero encierra una espada herrumbrosa.

El mandril bebe con ganas de un jarro. Quedas realmente desconcertado pues no sabías que hubiera mandriles en esta parte del mundo y menos que vivieran bajo tierra y mucho menos que anduvieran vestidos o que bebieran vino. Además, el mandril observa melancólico su jarro y parece deprimido. ¿Un mandril deprimido? Es extrañísimo.

—¿De qué se trata. Laurus? —Preguntas.

—No lo sé —responde el halfling. En mi vida había visto algo semejante.



1. Si decides entrar en la estancia y hacer frente al mandril, [pasa a esta sección](#).
2. Si prefieres no encararte con el mandril, baja por el pasadizo de la derecha y [pasa a Esta sección](#).

Las coléricas hormigas te rodean. Es imposible saber cuántos monstruos hay en el pasadizo.

Coges la espada con ambas manos y das un golpe hacia abajo. La hoja choca contra un cuerpo duro y redondeado y lo parte en dos. Vuelves a recibir un mordisco. Parece que la espada no es suficiente contra las hormigas gigantes.

Laurus grita. No tiene modo de protegerse de las terribles mordeduras de los insectos.

—Corre, Laurus —le aconsejas—. ¡Intenta apartarte de ellas!

Das una patada con el pie izquierdo y golpeas un cuerpo duro. Vuelves a patear y el insecto gigante sale disparado por el pasadizo, chocando estruendosamente contra la lejana pared.

¡Al parecer ese método da resultado! Avanzas pateando a las criaturas chasqueantes que se dispersan.

Finalmente las hormigas dejan de atacarte. Tus botas tienen varios cortes y has sufrido una serie de dolorosos mordiscos, pero al menos has logrado escapar.

—¡Laurus! —Gritas—. ¿Dónde estás?

—Aquí —le responde débilmente.

Encuentras al halfling caído bajo un montón de hormigas. Las apartas y observas que Laurus está herido y que de los diversos mordiscos mana sangre.

—Estoy bien —afirma—. No te preocupes. ¡Malditos bichos! Me gustaría ser gigante para aplastarlas a todas.

Ayudas a Laurus a ponerse de pie y ves una luz mortecina que avanza hacia ti. Retrocedes cautelosamente hacia la pared desenvainando la espada.

A tu izquierda aparece un oscuro pasadizo.

—Laurus, escóndete aquí. Averigüemos qué se acerca.

—Espero que no sean más hormigas —refunfuña el halfling.

Oyes pasos pesados y una voz alta y sorda dice:

—¿Dónde se habrán metido esas hormigas? Si las he perdido y se llevan el oro a su colonia, el amo me arrancará el pellejo. Malditas hormigas, no se puede confiar en ellas.

La criatura que masculla aparece ante tus ojos. Parece un trasgo de dos metros de altura, de sucia piel amarilla, dientes largos y salientes y ojos poblados de venas rojas.

¡Es un trasgo gigante!

El monstruo porta una antorcha y una larga vara que evidentemente utiliza para reunir a las hormigas. De su cinto cuelgan una maza y una espada.

—Es el ser más terrible que he visto en mi vida —comenta aterrorizado Laurus.

—Ya lo creo —confirmas—. Pero le apuesto lo que quieras a que sí somos inteligentes, podemos derrotarlo.

1. Si decides luchar contra el trasgo gigante, [pasa a esta sección](#).
2. Si prefieres huir por el pasadizo lateral y no enfrentarte al trasgo gigante, [pasa a esta sección](#).

—¡Socorro, Caric! ¡Auxilio! ¡Ay! ¡Ay! ¡Oooh! —Grita el halfling—. Me están mordiendo.

Te abres paso a puntapiés entre las agresivas bestias hasta llegar junto al halfling que no cesa de gimotear. Lo cargas sobre tu hombro y bajas rápidamente por el pasillo lateral.

Luego de escapar de las hormigas, posas a Laurus en el suelo y le preguntas:

—Laurus, ¿estás herido?

—No, estoy bien —murmura Laurus y se seca los ojos con el dorso de la mano—. Esos bichos odiosos no me gustan nada. Tal vez me están castigando por todas las veces que los aplasté de pequeño.

—Es posible —comentas—. Pero ahora debes sobreponerte. No nos siguen y debemos continuar nuestro camino.

—Caric, sabéis que en realidad no me necesitáis. Tal vez debería largarme. Las criaturas y las bestias de este lugar no me gustan nada \ no os sirvo de gran ayuda. ¿No estarías mucho mejor sin mí? Podrías avanzar más rápido.

Te vuelves y miras al halfling, que se mesa nerviosamente un mechón de la barba mientras intenta eludir tu mirada.

—Laurus, si realmente quieres irte no seré yo quien te lo impida. Sin embargo, me sentiría muy defraudado. Creí que eras un compañero en quien podía confiar. ¿Me equivoqué? ¿Has huido del peligro tan a menudo que ya no sabes hacer otra cosa? No te obligaré a nada. Si decides no acompañarme eres libre de irte, pero te echare de menos.

—No es que quiera irme —explica Laurus indeciso—. Se debe a que estoy muy asustado y a que no me gusta que me muerdan. Vos sois fornido. Pensad cómo me sentía ahí abajo, cara a cara con las hormigas, viéndolas relamerse. ¡Fue espantoso! ¿Me comprendéis?

—Sí, creo que te comprendo. Lamento haber sido duro contigo, pero tengo que saber si puedo confiar en ti. Ahora somos socios y una sociedad se basa en la confianza y el respeto.

Laurus, suspira y agrega:

—Podéis contar conmigo. No iré a ninguna parte salvo al sitio que ambos decidamos. Pero no olvidéis que tengo miedo. Hasta ahora nadie me había necesitado ni querido. Nunca había tenido un socio. Me quedaré siempre que me necesitéis. ¡Pero los monstruos que habitan aquí a las órdenes de Kalman, son peligrosos! ¡No lo olvidéis!

Tus carcajadas cortan la tensa atmósfera.

—De acuerdo, Laurus. Te prometo que no te pediré que te gusten las bestias malignas. Mas ahora debemos continuar nuestro viaje.

Das una palmada en el hombro al halfling y te concentras en el nuevo túnel. Te abres paso a tientas en la penumbra hasta que en la distancia divisas un tenue resplandor. Avanzáis con suma cautela.

Al llegar a la estancia iluminada, oyes un sonido de agua que chorrea lentamente.

Te mueves muy despacio, a pesar de que tu mayor deseo sería abandonar el corredor oscuro y temible. Tus dedos tocan la abertura de otro pasadizo, por el que se cuela una suave luz. Aunque te gustaría saber más de ese corredor apenas iluminado, decides explorarlo más adelante. Te acercas con sigilo a la entrada de la estancia y te asomas. ¡Lo que ves es tan sorprendente que le preguntas si estás en tu sano juicio!

Observas a la luz de la antorcha un enorme sapo sentado sobre una piedra en medio de un río. Es tan grande como para tragar a un hombre de un bocado, cosa que evidentemente ya ha hecho. Muchos huesos grandes y pequeños aparecen esparcidos en la arena, en ambas márgenes del río.

Aunque nunca habías visto un sapo gigante, has oído hablar de ellos. Esta bestia se cubre la espalda con los jirones de una hermosa capa morada.

—¡Cáspita! —Se asombra Laurus—. Ese sapo es capaz de tragarse un caballo.



1. Si decides entrar y luchar contra el sapo, [pasa a esta sección](#).
2. Si piensas que un sapo gigante que viste una capa no deja de ser un enemigo muy peligroso y prefieres explorar el pasadizo apenas iluminado, [pasa a esta sección](#).

Aunque el escarabajo mide sesenta centímetros, tiene unas enormes y afiladas pinzas que pueden rebanar sin dificultad un brazo o una pierna. Conviene ser cauteloso. Prefieres no atacar al escarabajo de fuego y seguir por el corredor de la derecha.

Este pasillo es recto y uniforme. Poco después, situadas en soportes, ves antorchas encendidas en las paredes de la gruta.

Trazas una curva y ves una avispa gigante de pie sobre un orco. Le está inyectando veneno paralizante. En cuanto concluye su tarea narcótica, la avispa introduce al orco por un agujero de la pared izquierda de la caverna y lo deposita en su avispero.

—¡Ooooooh! —Gime el halfling, que se oculta detrás de ti.

Mientras observas cómo la avispa esconde su presa, dos cosas te llaman poderosamente la atención: el insecto viste una chaqueta azul de botones dorados y un chaleco de piel roja, y directamente, enfrente de ti se abre otro pasillo.

1. Si piensas que tu temor a los insectos incluye a las avispas gigantes corre desenfrenadamente hasta el pasillo de enfrente y [pasa a esta sección](#).
2. Si prefieres entrar en la caverna y atacar a la avispa, [pasa a esta sección](#).

Piensas que como la avispa acaba de utilizar su veneno, no le puede quedar mucho. Coges una antorcha, entras y se la arrojas al descomunal insecto.

La antorcha se estrella contra la chaqueta de la avispa. Rápidamente la bestia arde.

—Por favor, por favor, salgamos de aquí —suplica Laurus y te tironea la casaca.

Observas cómo la avispa se derrumba lentamente. Entonces ocurre algo aterrador. De la horrible masa ennegrecida sale una nube blanca que oculta a la avispa muerta. Cuando la nube se disipa, ves que el insecto se ha esfumado y que en su lugar, tendido en el suelo, hay un joven. Viste una chaqueta de color azul claro, un chaleco de piel roja y pantalones. El joven se agita y corres a su lado. Abre los ojos y te mira; es evidente que está al borde de la muerte. Habla con un susurro jadeante:

—Gracias, guerrero. Por fin estoy en libertad.

Mientras lo sostienes, la nube vuelve a aparecer y pocos instantes después el joven desaparece. Estás arrodillado en el suelo sosteniendo el vacío.



¿Qué quiso decir?

Laurus te abraza y dice:

—Tenéis que sacarme de aquí. ¡Nada es como parece! ¡Hay insectos que son hombres y hombres que son insectos!

—Cálmate, Laurus —dices y lo coges del hombro—. Ahora serénate. No podemos perder la serenidad.

Laurus se tranquiliza. Se incorpora y dice:

—Lo siento. Los insectos son ya lo suficientemente aterradores como para convertirse en uno de ellos...

Te acercas a investigar el avispero. Luego de apartar el cuerpo del orco del agujero de la pared, ves que ocultaba el camino hasta un pasadizo que corre en línea recta hasta donde alcanza a ver tu mirada. Reptas a través del agujero y caminas pasadizo abajo.

[Pasa a esta sección.](#)

El horrible monstruo se acerca de prisa.

—¿Dónde se habrán metido? Si se escapan, el amo me acusará de la pérdida del oro.

La antorcha del monstruo despide luz suficiente para ver su perversa expresión. A decir verdad, si puedes evitarlo no caerás en sus manos.

Mueves los dedos de prisa y registras tu bolsa de piel. Sí, ahí está el frasco de aceite que llevas para emergencias.

La criatura finalmente descubre a Laurus y corre tras él, rugiendo como loco y balanceando la antorcha. Abres el frasco de aceite a toda velocidad y lo desparramas por el suelo. El trago gigante pisa el aceite, resbala, cae, arrastrando consigo la antorcha. El aceite se inflama. El trago gigante brama, se levanta de un salto e intenta apagar las llamas que cubren su cuerpo, pero no lo consigue. Por último, con la piel en llamas se pierde en la penumbra, entre agudos gritos de dolor.

Ambos permanecéis sorprendidos y en silencio, ya que no esperabais que el éxito fuera tan rotundo. Poco después Laurus comenta:

—Me alegro de que haya terminado.

Rodeas el aceite encendido que gradualmente se va apagando y sigues pasadizo abajo. Has recorrido unos pocos metros cuando el terreno tiembla bajo tus pies. Laurus cae al suelo. Oyes un estentóreo rugido. Todo el pasillo se estremece a causa de ese atronador sonido.

Te aproximas a una bifurcación y descubres que el ruido proviene del pasadizo de la derecha. Te asomas cautelosamente.

Ves a un ser inmenso, parecido a un hombre y con cabeza de toro que ruge furioso y pisotea al quemado trago gigante.

—Que los dioses nos protejan —murmura Laurus—. Es un minotauro.

Seguramente el trago gigante tropezó con el monstruo mientras buscaba agua para apagar las llamas que lo cubrían.

El minotauro está haciendo pedazos al espantajo y no deja de pisotearlo. Estas convencido de que en una batalla normal la gran bestia no tendría dificultades para vencerte pero, como está distraída con el trago gigante, quizá podrías atacarla con éxito.

1. Si decides atacar al minotauro, [pasa a esta sección](#).
2. Si llegas a la conclusión de que sigue siendo muy peligroso atacar a un minotauro aunque esté distraído, retrocede por la bifurcación de la izquierda y [pasa a esta sección](#).

Te ocultas tras un canto rodado de grandes dimensiones y atisbas. Ves dos trasgos que caminan en tu dirección. Uno de ellos porta una antorcha. Miden un metro veinte de altura y tienen la piel de un color amarillo sucio y dientes puntiagudos y desagradables.

Deben de ser mineros porque llevan picos y palas. De sus cintos cuelgan mazas y espadas cortas. Uno de ellos discute la propiedad de una piedra que tiene el otro.

—Escucha. Skrag, yo soy el encargado. Todo lo que encuentres me lo tienes que entregar para que yo lo divida.

—Bloomfell, ¿cómo puedes dividir una única piedra? —Inquiere Skrag—. Sospecho que tratas de robármela. ¡Eres un ladrón!

—¿Te atreves a llamarme ladrón? —Grita Bloomfell y saca su corta espada—. ¡Ya te demostrare quién es el ladrón! ¡Toma ya! —Golpea a Skrag.

—Ataquémoslos ahora, antes de que ellos nos ataquen —propones.

—Sería mejor ocultarnos —reflexiona Laurus—. Con un poco de suerte no os verán y podremos evitar una pelea.

1. Si prefieres atacar a los trasgos, [pasa a esta sección](#).
2. Si decides no atacar a los trasgos, [pasa a esta sección](#).

—Si actuamos de prisa, antes de que nos vean y nos ataquen, podremos derrotarlos —susurras—. Súbete a lo alto de este canto rodado y coge una piedra. Cuando yo dé la señal, deja caer la piedra sobre el trago más cercano.

—¿Os habéis vuelto loco? —Pregunta Laurus en voz baja—. No pienso tirar una piedra sobre la cabeza de nadie.

—Escucha. Laurus, no es momento para discutir. Haz lo que te digo, más tarde hablaremos.

El halfling protesta para sus adentros, pero finalmente trepa por el canto rodado y se acerca una piedra al pecho.

Cuando los tragos pasan delante, gritas «¡AHORA!» y Laurus deja caer la piedra sobre Bloomfell, el trago más próximo a ti, que cae al suelo.

Antes de que Skrag pueda desenvainar la espada, das un brinco y te arrojas sobre él. Lo tomas por sorpresa y lo derribas. Sin embargo el trago logra deslizarse y te golpea el hombro con la espada. Enfurecido, le golpeas con la tuya. El trago cae herido de muerte.

Coges un trozo de tela de tu bolsa y te vendas la herida.

—Vamos, dejad que os ayude —dice Laurus mientras se desliza canto rodado abajo.

Coge otro trozo de tela de tu bolsa y te venda la herida lo mejor que puede.

Al salir del pasillo Lauros tropieza y cae. Se sienta en el suelo mientras se queja del pie.

—Me he golpeado el dedo con una roca estúpida —explica. Coge una piedra y está a punto de arrojarla contra la pared pero súbitamente se detiene—. ¿Qué es esto? ¿Queréis mirarlo? ¡Es una esmeralda del tamaño de un huevo de paloma! ¡Nunca había visto nada tan hermoso!

Laurus suspira y te la entrega.

Mientras se la devuelves, dices:

—De no ser por tu ayuda, tal vez no habríamos tenido éxito.

Laurus sonrío y se guarda la piedra en el bolsillo. Hacéis desaparecer las huellas del combate y seguís caminando.

Poco después el pasillo se divide. El pasadizo de la derecha está casi a oscuras y en silencio.

El pasadizo de la izquierda da a una pequeña sala. Gracias a la luz de las antorchas, ves a varios seres perrunos, uno grande y otros más pequeños. Emiten ladridos agudos, gañen y gimen. Te llevas la mano a la espada. Súbitamente el perro más grande desaparece y vuelve a aparecer a un metro de donde se encontraba al principio. Los cachorros también se esfuman y vuelven a aparecer detrás del animal adulto.

—Perros —dice Laurus—. Detesto a los perros. Les gusta perseguirme porque soy chiquitín. Caric, enseñémosles quien manda aquí.

—No estoy seguro —replicas—. Se trata de perros parpadeantes. Son listos y

difíciles de atacar.

1. *Si te propones atacarlos, [pasa a esta sección](#).*
2. *Si prefieres tratar de hacerte amigo de ellos, pasa a [la siguiente sección](#).*



Al parecer, el escarabajo no ha reparado en tu presencia. Ves gracias a la luz roja que emiten sus glándulas que en la boca porta algo que reluce.

Aunque se trata de un escarabajo pequeño, cualquiera que sea su tamaño siempre son adversarios difíciles.

Cuando entras en el pasillo, el escarabajo te percibe y gira en busca de su enemigo. Chasquea enérgicamente las pinzas mientras deja caer el objeto brillante.

Permaneces indeciso, aguardando el mejor momento para atacar.

Laurus salta delante del escarabajo y danza mientras grita:

—¡Ja! ¡Ja! ¡Bicharraco, cógeme si eres capaz!

El escarabajo avanza a trompicones, con las pinzas abiertas en actitud ofensiva.

Aprovechas su distracción para situarte tras él. Mientras Laurus salta delante del insecto, le asestas dos buenos golpes y el escarabajo cae a tus pies.

Contemplas unos segundos al animal muerto y luego dices:

—¡Laurus, me has sorprendido! Pensé que los insectos te daban miedo.

—Y así es —declara el halfling—. Pero algo se apoderó de mí. No puedo permitir que libréis vos todas las batallas mientras yo me oculto en los rincones. Participo de esta aventura y debo cumplir con mi parte.

—¡Bien dicho! —Felicitas a Laurus y le palmeas la espalda—. Veamos ahora qué encontramos aquí.

Te acercas al insecto muerto. El pálido resplandor rojizo de sus glándulas luminosas da luz al pasillo.

—Estas luces rojas son muy bonitas —comenta Laurus—. De vez en cuando en mi pueblo conseguimos alguna. Basta con una para iluminar una habitación y no quemar.

—Nos será muy útil para reemplazar la antorcha —dices y arrancas con delicadeza una glándula luminosa.

Mientras sostienes con las manos la resplandeciente esfera, un objeto caído centellea.

¡Lo recoges y compruebas que se trata de un enorme rubí! Lo observas con asombro.

Estás ensimismado mirando la piedra cuando oyes un siseo a tus pies. Bajas la mirada.

—Ooooooh —gime el halfling.

¿Qué sucede? El escarabajo desaparece en medio de una nube de humo. Cuando ésta se esfuma, en el lugar del insecto aparece un guerrero humano con pantalones y armadura de piel. Horrorizado, ves cómo el humo vuelve a cubrir la figura. Pronto sólo percibes una nube de humo tenue y blanco.

—¡Salgamos de aquí enseguida! —Propone nervioso el halfling—. Estamos perdidos. Si nos quedamos nos convertirán en insectos —te tironea frenéticamente de la casaca—. ¿Os dais cuenta de que Kalman no se da por satisfecho con robar a la

gente o incluso con asesinarla? ¡Mirad lo que ha hecho! Estos desdichados sólo se han atrevido a internarse en el bosque. ¡Son asaltados y convertidos en monstruos! ¡Gente viva y de carne y hueso se encuentra atrapada en el interior de estos espantosos seres! Cada vez que matamos a un monstruo, asesinamos a una persona que nunca nos hizo daño, que quizá podría haber sido nuestra amiga fuera de este lugar infernal.

—Laurus —dices y lo coges del brazo—, yo tampoco lo entiendo y también estoy asustado. Pero no se puede huir cada vez que uno no comprende algo. Sé valiente. ¿Podemos irnos ahora, sabiendo todo lo que sabemos? Si sólo pensamos en nosotros mismos y no tratamos de destruir al brujo, piensa en todos los males que podrá hacer. Se tornará tan poderoso que pronto nadie podrá derrotarlo. Sus maldades no tendrán fin. No nos queda más opción que continuar.

Laurus hunde los hombros y, aunque no contesta, asiente con la cabeza. Sigues descendiendo por el pasillo.

El brillante resplandor de la glándula del escarabajo de fuego te permite ver claramente el camino. A tu izquierda se abre un nuevo pasadizo pero, luego de examinarlo, decidís no explorarlo y seguís por el mismo camino.

El túnel se vuelve mohoso y la atmósfera está viciada. Presientes algún peligro y avanzas aún más despacio, sosteniendo la luz rojiza delante de ti.

Tu cautela es recompensada. Delante vuestro, el pasadizo está bloqueado por una enorme telaraña. La pegajosa tela reluce gracias al resplandor rojizo. Tiembles. Si hubieras avanzado sin contar con la ayuda de la glándula del escarabajo, ahora te debatirías inútilmente en esa enorme trampa. Casi con certeza, la araña gigante que tejió la red acecha en las cercanías, dispuesta a saltar sobre su víctima.

—¡Oh, no! —Se queja Laurus—. ¡Otro monstruo! ¡Veo a la bestia horrible y reptante aferrada al techo!

Alzas la vista y en medio de la extraña luz rojiza ves muchos ojos brillantes. La araña es más grande que tú. Parece que de un momento a otro sus colmillos puntiagudos y malignos puedan dar un mordisco mortal.

—Intenta comprobar si podemos proporcionarle una sabrosa cena —comenta Laurus estremecido.

1. Si decides atacar a la araña antes de que ella te ataque a ti, [pasa a esta sección](#).
2. Si piensas que enfrentarte a la araña es demasiado peligroso, retrocede hasta el pasillo que antes viste y [pasa a esta sección](#).

Entras con cautela.

—Caric, tened cuidado —te aconseja Laurus.

Al oír la voz del halfling el sapo da un salto y queda frente a ti.

Te acercas paso a paso. Cuando estás a poco más de un metro de distancia el sapo saca la lengua y golpea tu escudo, que es arrancado brutalmente de tu brazo. El escudo desaparece en la garganta del sapo, pero pronto lo desembucha. Le interesa una víctima más apetitosa: ¡tú!

El batracio te observa con sus grandes y parpadeantes ojos. Junta sus macizas palas y se arroja sobre ti. Sorprendido, te echas hacia atrás con la espada en alto. Unos instantes después, el sapo cae y su cuerpo se clava en el afilado acero.



Notas una tremenda presión en el pecho cuando el peso del batracio gigante cae sobre ti. Su piel áspera, rugosa y llena de verrugas se hunde en tu rostro. ¡No puedes respirar! Puede que lo hayas matado, pero te asfixiara.

Lentamente el peso se reduce. Te sientes muy aliviado cuando logras llenar de aire tus pulmones. Al inspirar, notas que una nube blanca flota a tu alrededor. En ese instante te das cuenta que un peso muy ligero te sujeta al suelo. Apartas la nube moviendo la mano como si fuera un abanico y ves el cuerpo de un fornido guerrero.

—¡Caric! —Te llama Laurus—. ¿Estás bien? —Ves su pequeña mano, que aparta la blanca nube.

—Sí, creo que estoy bien —respondes al tiempo que intentas apartar al hombre de tus piernas y sentarte.

Cuando lo mueves, el guerrero abre los ojos, te mira y murmura:

—Gracias... gracias por liberarme.

Luego se relaja y muere.

La nube de humo vuelve a espesarse y cubre al hombre. Cuando la disuelves el guerrero ha desaparecido.

¿Qué clase de magia será la que ha convertido al sapo en guerrero y después ha hecho desaparecer a éste? Kalman debe de ser un brujo magistral. Varias ideas aterradoras surcan tu mente.

—Laurus, ¿lo he imaginado? —Inquieres.

—Ojalá fuera producto de vuestra imaginación. En tal caso, yo no lo habría visto. Ya os dije que Kalman tiene monstruos inimaginables. Ni siquiera yo sabía la existencia de estos desdichados. Esto es lo que les ocurre a los que caen bajo el poder de Kalman. Los convierte en monstruos y les hace proteger sus cavernas. Sólo la muerte puede liberarlos.

—¿Qué haremos? —Preguntas—. ¿Deberíamos retroceder antes de que sea demasiado tarde?

El halfling permanece en silencio unos segundos; luego se acaricia la barba y dice:

—No. Durante mucho tiempo he sido un cobarde. Casi todas las cosas son más grandes que yo, pero esto no es una buena razón para ser cobarde. Exteriormente puedes ser grande como un león, pero eso no tiene la menor importancia si interiormente eres pequeño como un ratón. Para ser león, todo lo que hace falta es tener corazón de león. Sigo teniendo miedo, pero no pienso echarme atrás. El que afloja, pierde. Sigamos adelante.

Guardas silencio varios minutos, admirado por el valor del halfling y luego comentas:

—Laurus, valoro tus palabras. Es posible que sea más grande y en apariencia más valiente, pero reconozco que sentí miedo. Creo que con un compañero tan valiente a mi lado no puedo fracasar. Vamos... sigamos nuestro camino.

Coges el escudo y cruzas el riachuelo de un salto, Laurus te sigue.

Desciendes por el pasillo que sale de la cueva y pronto tienes que tomar otra decisión. El corredor se ramifica: hay un pasadizo a la izquierda y otro a la derecha. Laurus aguza todos sus sentidos y oye risas muy débiles en el corredor de la derecha. No percibe nada en el pasillo de la izquierda.

1. *Si decides ir por la izquierda, [pasa a esta sección](#).*
2. *Si decides ir por la derecha, [pasa a esta sección](#).*

—Ese bicho no me gusta nada —susurra Laurus.

—A mí tampoco —replicas—, pero no podemos irnos sin averiguar que significa todo esto.

Sostienes la espada frente a ti y entras en la estancia. Laurus se cuela a tus espaldas.

El mandril te ve y gime. Bebe de un solo trago el contenido del jarro y te mira con tristeza, haciendo sonidos y gestos extraños. Te das cuenta de que intenta decirte algo.

—Laurus, ¿comprendes lo que dice?

—No entiendo absolutamente nada —asegura el halfling.

Las lágrimas surcan las mejillas del mandril apenas se da cuenta de que no le entiendes. Suspira, baja del barril de un salto, se sirve otro jarro de vino y lo bebe de un solo trago. El mandril suelta el jarro y fija la mirada en el suelo unos segundos. Sin que nada indique qué va a hacer, la bestia desenvaina su espada herrumbrosa y carga sobre ti.

—Laurus, retrocede —le aconsejas—. ¡No quiero luchar con este personaje!

El mandril se opone a que dejes la estancia. Se tambalea, esgrime desenfrenadamente su espada oxidada y, aunque con torpeza, te ataca con ímpetu.

Al comprender que esta bestia extraña podría matarte, alzas tu espada contrariado.

—No creo que pueda vencerme —jadeas mientras paras un golpe violento.

—¡Yo no me sometería a esa prueba! —Exclama Laurus al tiempo que se oculta nerviosamente a tus espaldas.

Aunque no combates con ahínco y sólo intentas protegerte, el mandril se arroja sobre tu espada y cae a tus pies herido de muerte.

Contemplas la desdichada bestia, con tristeza ante lo ocurrido. El mandril rodea tu cuello con su brazo peludo y acerca tu cabeza a su boca. Musita extraños sonidos que no eres capaz de descifrar.

Sobre el cuerpo inerte del mandril aparece inesperadamente una densa humareda blanca. La apartas con la espada y ves en el suelo un sujeto rollizo de narizota roja. ¡El mandril ha desaparecido!

El sujeto dice:

—Te agradezco este servicio. Mi buena esposa solía decir que cuando estaba borracho era tan feo como un simio. Supongo que tenía razón.

La humareda vuelve a aparecer y cuando la apartas, sólo ves en el suelo la espada herrumbrosa y el jarro. No hay indicios del mandril ni del sujeto.

Abandonas la estancia a toda velocidad y corres por el pasillo del otro lado. Pasas otra galería a tu izquierda. Al mirar en su interior, distingues una extraña luz verde.

La galería está vacía. Sigue una línea recta durante un centenar de pasos y luego se divide. Una senda tuerce a la derecha y la otra a la izquierda. Mientras Laurus y tú intentáis poneros de acuerdo sobre el camino a seguir, aparece un trasgo por el pasillo de la derecha. Sus ojos amarillos saltan de un lado a otro. Al verte suelta un

estentóreo rugido y luego corre hacia ti. El ser está decidido a destrozaros.

1. *Si decides luchar contra el trasgo, [pasa a esta sección](#).*
2. *Si prefieres huir por el pasadizo de la izquierda, [pasa a esta sección](#).*

Desciendes por el pasadizo y poco después aparece otro pasillo a tu derecha.

Luego de intercambiar opiniones en voz baja, decidís seguir por el mismo camino.

Doblas por un recodo y ante tus ojos aparece una caverna. Hasta ti se cuela una luz tenue y la atmósfera huele mal. Huesos y armaduras herrumbradas aparecen esparcidos en el pasillo. Resuena una risa maligna. Aunque tienes miedo, sigues avanzando e investigas el interior de la caverna.

En el sucio suelo ves sentado un troll. Roe los restos de los huesos de un ser de gran tamaño.

El troll es inenarrablemente espantoso. Debe de medir más de dos metros y medio de altura y su pellejo verde está lleno de bultos. La cabellera verdinegra cae sobre sus ojos negros y vacíos. Mientras lo observas, el troll parte fácilmente un hueso con sus dientes largos y afilados y extrae el tuétano con sus grandes garras. Ríe estentóreamente al tiempo que sorbe el tuétano.

—¡Es un troll! —Dice Laurus horrorizado—. ¡Son espantosamente terribles!

Parece terrible —afirmas pasando por alto su advertencia—. Pero nosotros somos dos y, si fuera necesario, podríamos aniquilarlo. Quizá podamos dominarlo.



1. Si decides luchar con el troll, [pasa a esta sección](#).
2. Si decides deslizarte sigilosamente por el pasillo ante el cual estuviste hace un rato, [pasa a esta sección](#).

Indudablemente necesitarás las dos manos para luchar con la araña. Entregas la esfera brillante a Laurus y le susurras algo al oído. Mientras hablas, la maliciosa araña desciende del techo del pasillo.

El corazón te palpita a causa del miedo, pero te sitúas bajo la araña que desciende. Se acerca y muy pronto se posará sobre ti. Laurus le lanza a la bestia la glándula luminosa del escarabajo y le da de lleno en la panza. La araña estira sus ocho patas hacia arriba y, en un acto reflejo, aferra la bola de luz.

Antes de que la araña pueda recuperar el equilibrio, clavas tu espada en su negra panza.

La araña cae estrepitosamente y suelta el globo luminoso. Aunque sus peludas patas se contraen, la vida abandona al monstruoso ser. Cortáis la pegajosa red para pasar.

—¡Lo conseguimos! ¡Lo conseguimos! —Grita el entusiasmado halfling. ¿Habéis visto cómo colaboré?

—Sí. Laurus, lo conseguimos —afirmas mientras cortas los últimos hilos de la telaraña—. Sabía que podía confiar en ti.

Os alejáis de prisa, satisfechos de haber vencido a la araña sin haceros un solo rasguño.

Ahora el pasillo se divide en otros dos pasadizos, uno a la derecha y otro a la izquierda, que desciende. Parece que los maderos que sostienen el pasillo de la derecha son viejos y poco firmes.

—¿Qué camino tomamos? —Le preguntas al halfling.

—Es igual —replica—. Ahora nada me asusta. ¡Podemos tomar cualquiera! ¡Que los monstruos presten atención pues aquí llega Laurus el Valiente!

Una rata sale chillando por el pasillo de la derecha y Laurus se protege detrás de ti.

—¿Laurus el Valiente? —Preguntas.

El halfling no abre la boca.

1. Si vas por la izquierda, [pasa a esta sección](#).
2. Si prefieres el pasillo de la derecha, [pasa a esta sección](#).



Al entrar en el pasadizo oyes ruido de piedras que se pulverizan y te apercibes que del techo cae un poco de polvo.

—Algo anda mal —le dices al halfling en un susurro—. Larguémonos de aquí.

Das la vuelta y desandas lo recorrido. Sin embargo, antes de haber dado dos pasos un terrible estruendo te levanta por los aires y el pasillo que se abría ante ti se derrumba.

En cuanto el polvo desaparece, ves que el pasillo está totalmente obstruido por enormes cantos rodados, gruesos maderos y tierra.

—Es imposible seguir —dices—. No lograremos salir cavando, menos aún sin herramientas. Nuestra única alternativa es avanzar.

Desanimados, os ponéis de pie tambaleantes, dais la vuelta y descendéis por el pasadizo, atentos a cada paso que dais a la aparición de cualquier peligro.

El pasillo termina en una cámara dominada por una sensación amenazadora.

No obstante, lo que ves te parece bastante inofensivo. La cámara tiene unos tres metros de lado y está en penumbras. El techo y las paredes son ásperos y del primero cuelgan estalactitas. El suelo es uniforme. En medio de la cámara se alza una fuente de piedra de aproximadamente un metro de altura. La fuente está cubierta de extrañas tallas que representan rostros desagradables.

Te acercas precavidamente a la fuente con la espada en la mano.

—¡No hagas eso! ¡Apártate! —Grita Laurus.

Miras al halfling sorprendido.

—Allí hay algo horrible —explica Laurus tembloroso—. De todos modos, no lo recuerdo con claridad. Kalman me cogió de los pies y me mantuvo colgado sobre la fuente. Le pareció divertido. A mí no me causó tanta gracia.

—¿De qué tipo de monstruo se trata? —Inquieres.

—No lo sé; nunca había visto nada parecido.

Te acercas a la fuente con cautela, echas un rápido vistazo y descubres que sólo hay un charco de agua poco profunda.

Todos tus instintos indican ¡PELIGRO! Todo tu ser dice «huye», pero no lo haces. No puedes regresar por donde entraste y te has internado demasiado para permitir que las extrañas tallas que rodean una fuente de agua te asusten.

Vuelves a atisbar las aguas cristalinas. En el fondo ves una brillante llave de oro.

La punta tiene forma de cruz, con diamantes en los extremos. Piedras preciosas adornan las esquinas. La llave es muy valiosa y sin duda abre la cerradura de algo muy importante.

—¡Mira, Laurus, mira! —Llamas al halfling que se cubre la cara con las manos y no responde.

Si la llave es importante, ¿por qué estaría tirada en una charca de aguas inofensivas? Tal vez no sean tan inofensivas. Podrías asomarte por la fuente y averiguar que ocurre. Sin embargo, no sería una buena idea si en su interior acecha un monstruo, de lo que Laurus está convencido.

Paseas la mirada por tu entorno y descubres varias cosas que en una primera visión no percibiste.

Hay dos puertas, una a tu izquierda y otra a tu derecha. Ambas están a oscuras; no puedes divisar que hay más lejos. Ves dispersos por el suelo varios huesos.

—Laurus, tráeme uno de los huesos.

El halfling arrastra lentamente un hueso de noventa centímetros de longitud hasta donde tú estás.

Coges el hueso y sondeas con cuidado el fondo de la fuente, tratando de enganchar la llave.

Súbitamente te arrancan el hueso de las manos con gran violencia. El agua mana del interior de la fuente. De lo más profundo sale una cabeza acuosa parecida a la de una cobra. Se abalanza sobre ti con la boca abierta. Retrocedes de un salto.

En cuanto quedas fuera de su poderoso alcance, la bestia del agua vuelve a hundirse en la fuente.

—¡Te lo avisé! ¡Te lo avisé! Pero no, no quisiste creerme —declara Laurus—. ¡Tenemos que salir de aquí antes de que nos devore!

—Cálmate —le aconsejas—. Mientras permanezcamos donde estamos no puede alcanzarnos. Es un fenómeno acuático, una serpiente hecha de agua. No puede abandonar la fuente. Oí hablar de ellas en antiguos cuentos, pero nunca imagine que fueran reales.

—A mí me parece muy real —afirma el halfling al que le castañean los dientes.

Permaneces callado mientras intentas recordar todo lo que sabes sobre los fenómenos acuáticos. Estás enterado de que atacan a todo ser viviente. Arrastran a toda criatura que golpean hasta la fuente y la ahogan. Las armas rara vez afectan a este tipo de monstruos.

Si resuelves no luchar con este fenómeno tan malvado, puedes elegir dejar la llave, el monstruo y la cámara.



1. Si decides marcharte, puedes hacerlo por la puerta de la izquierda. Si escoges esta vía, pasa a esta sección.
2. También puedes salir por la puerta de la derecha. Si escoges este camino pasa a esta sección.
3. Si prefieres quedarte y tratar de hacerte con la misteriosa llave, pasa a esta sección.

Puesto que ya te ha visto, de nada sirve huir.

Haces señas a Laurus para que se mantenga fuera de la vista del trago.

Meditas apresuradamente y recuerdas que, más que a cualquier otro enemigo los tragos odian a los elfos.

Te apoyas despreocupadamente contra la pared y comentas en voz alta:

—¡Ja! No te tengo miedo. Llevo buenas armas y mi patrulla de elfos aparecerá a tus espaldas, de modo que prepárate para hacer frente a tu destino.

El trago se queda inmóvil. Es evidente su contrariedad. Avanza algunos pasos hacia ti y luego retrocede otros pocos hacia los imaginarios elfos.

—Acércate y lucha conmigo. Soy un contrincante menos peligroso. Si permaneces ahí los elfos te atraparán.

El trago hace una mueca de rabia. Echa los labios hacia atrás en un gruñido que deja al descubierto sus colmillos amarillentos y de su garganta escapa una horrible queja. Por último, el trago se da la vuelta y ataca a los imaginarios elfos.

—Laurus, date prisa, no tenemos mucho tiempo. Pronto descubriré la estratagema.

A la izquierda, poco más allá del pasadizo de donde salió corriendo el monstruo se abre otro pasillo.

Laurus y tú bajáis por él.

[Pasa a esta sección.](#)

El túnel traza una espiral descendente. Se torna frío y húmedo. A tu izquierda aparece un oscuro pasadizo. Vacilas, pero en realidad no tienes motivo para modificar el itinerario. Ambos túneles resultan aterradores. Sigues descendiendo por el pasillo que al final se nivela y desemboca en una caverna.

Un enorme ogro está agazapado en el extremo de la gran caverna. El gigante mide dos metros y su pellejo parduzco está cubierto de verrugas. De su cabeza cuelga una alborotada pelambreira de cabellos negros y tiesos. Su cara parece salida de una pesadilla, pues tiene ojos brillantes y dientes negros y puntiagudos. De su horrible cuerpo cuelgan numerosas pieles de animales.

El ogro no repara en tu presencia pues se encuentra contando atentamente varios montones de relucientes piedras preciosas. En el cubil del monstruo también se encuentran otros tesoros y fragmentos de armaduras. Muy cerca de ti se eleva otra pila de tesoros.

En el centro de la caverna, entre el ogro y tú, aparece un foso profundo. El agua cae en hilillos en su interior.

—¿Y ahora qué hacemos? —Pregunta Laurus—. Los ogros son muy feroces. ¿Creéis que si lo atacamos tendremos posibilidades de vencerlo?

La decisión está en tus manos.

1. Si eliges atacar al ogro, [pasa a esta sección](#).
2. Si decides retroceder antes de que el ogro te vea, vuelve al pasillo oscuro y [pasa a esta sección](#).

Abandonas al fenómeno acuático y bajas por ese pasadizo, de repente oyes un ruido seco y resonante.

—Caric, ¿qué fue ese ruido? —Pregunta el halfling mientras te sujeta el brazo.

—No lo sé —replicas.

Avanzas y a tu izquierda se abre un pasadizo arenoso. Te gustaría internarte por él y evitar el ruido resonante, pero tu curiosidad te lleva a seguir el mismo camino.

Lenta y cautelosamente, te asomas al borde de una caverna de la que parece provenir el ruido.

Cerca de la entrada, una enorme viga de madera se alza hasta el techo. Otra viga está cruzada sobre la primera, sustentando el peso del techo de la caverna.

Te asomas a un lado de la viga y observas el interior. Un gigante de las colinas, de tres metros y medio de altura, está sentado sobre un canto rodado y sostiene una enorme roca con sus manazas. Golpea la roca hasta destrozarla y luego se detiene para recoger pequeños objetos relucientes que aparecen entre los cascajos, objetos que guarda celosamente en una sucia bolsa de piel que está a sus pies.

—Por favor, Caric —ruega Laurus—. Preferiría dejar en paz a este gigante.

Estás de acuerdo con el halfling, ya que no deseas que esta monstruosa criatura te destroce. Sería imprudente batirle con ella, aunque quizá puedes prepararle una sorpresa.

1. Si eliges coger por sorpresa al gigante de las colinas, [pasa a esta sección](#).
2. Si prefieres retroceder e internarte por el pasadizo arenoso, [pasa a esta sección](#).

Te dejas convencer por Laurus. Os alejáis pasillo abajo. Aunque simulas abandonar por consejo del halfling, interiormente te alegras de no haber presentado combate al gigante de las colinas.

Una hora después, el pasillo concluye en una caverna arenosa iluminada por brillantes estalactitas. Penden del techo como gigantescos carámbanos. Un torrente de agua clara atraviesa el centro de la caverna.

Sería muy agradable beber agua fresca. Luego de registrar a fondo la caverna para comprobar que no hay monstruos, Laurus y tú corréis hasta el agua. Te arrojas sobre la arena, sumerges la cara en el líquido claro y limpio y bebes hasta hartarte.

—No estuvo nada mal —comenta Laurus.

Mientras descansas echado de costado sobre la arena, te llaman la atención unas grandes huellas estampadas en el terreno húmedo. Te levantas de un salto y las analizas con detenimiento. Lamentablemente no tienes la menor duda: sabes de qué se trata.

—¿Qué os sucede. Caric? ¿Hay algún problema? —Pregunta inquieto el halfling.

—¡Son huellas de dragón! —Respondes a regañadientes.

Los dragones son los monstruos más temibles que existen y no te gustaría toparte con uno de ellos.

Las huellas atraviesan el torrente y conducen a una abertura baja y oscura parecida a una cueva.

Sólo existe otra salida: un túnel por el que el agua abandona la caverna.



1. Si eliges seguir las huellas del dragón con el fin de robarle su tesoro, [pasa a esta sección](#).
2. Si resuelves seguir el torrente, coger la estrecha senda que lo bordea y entrar en el túnel, [pasa a esta sección](#).

Te apoyas contra la pared e intentas decidir cuál será tu próximo paso.

—¿Y si nos vamos? —Propone el halfling.

—Laurus, tómate las cosas con calma. Pensemos un momento. La llave es muy valiosa porque si no, no estaría tan protegida. Tiene que haber algún modo de recuperarla. Quizá podamos despistar a la bestia.

Te acercas a la fuente con una roca grande y un hueso de costilla. Te asomas y ves la llave en medio de las apacibles aguas.

El halfling se cubre los ojos.

—Que no, que no quiero ver —dice—. Cuéntame qué ocurre.

Arrojas la piedra al otro lado de la fuente y el fenómeno acuático golpea a diestro y siniestro, agitando el agua hasta formar una espuma de furia. Rápidamente sumerges el hueso curvo en la fuente y lo arrastras por el fondo, intentando coger la llave.

Mientras arrastras el hueso notas una poderosa sacudida y el fenómeno acuático te lo arranca de las manos. La bestia se balancea sobre la superficie. Luego se sumerge.

Laurus espía por entre sus dedos entreabiertos.

—¿Aún estás vivo? —Pregunta tímidamente.

—Por supuesto —respondes.

Aunque sobresaltado, estás ileso.

Estás desconcertado pues el hueso no tocó nada sólido en el fondo de la fuente. ¿Cómo es posible ver una llave que no está?

Si la llave no está en el fondo de la fuente, ¿dónde está? Estudias el techo irregular y percibes un destello. Caminas hasta el extremo de la sala y vislumbra un brillo dorado y verde, pero no estás convencido de que lo que ves sea la llave.

Caminas hasta el centro de la sala y al fin ves que la misteriosa llave está sujeta al techo por dos alambres delgados.

—Ahora que sé dónde está, ¿cómo puedo cogerla? —Piensas en voz alta.

Se te ocurre una idea. Tal vez puedas usar la espada para arrancar la llave del techo. Sin embargo, debes cogerla antes de que caiga en la fuente o la perderás para siempre.

—Laurus, ven aquí. Necesito ayuda.

El halfling se acerca tembloroso pero dispuesto a colaborar.

—Prepárate para coger la llave —añades.

Te quitas la capa y la sostienes con la mano izquierda. Con la otra sostienes la espada. Con un rápido movimiento, cubres con la capa la superficie de la fuente y echas la espada hacia arriba... ¡CHAS! Arrancas la llave, que cae y se posa en tu capa. Recoges la espada de prisa, coges la parte ancha de la llave y la apartas de la fuente. La llave vuela por los aires y Laurus da un salto para cogerla. Abre la mano y ves la llave. El fenómeno acuático chirría frustrado e intenta morder tu capa.

Sitúas tu capa fuera del alcance del fenómeno acuático y retrocedes. Laurus te

entrega la llave con orgullo y analizas su inefable belleza. Es pesada y el oro y las piedras preciosas resplandecen. Luego de observarla durante unos instantes la guardas en tu bolsa y atas con firmeza los cordeles.



Echas una última mirada a la fuente y te giras para proseguir la aventura. Una brisa fresca sopla por el pasillo de la izquierda que, según puedes ver, sube. No oyes ni ves nada en el pasillo de la derecha.

1. Si decides entrar en el pasillo de la izquierda, [pasa a esta sección](#).
2. Si prefieres el corredor de la derecha, [pasa a esta sección](#).

Con las espadas en alto, los esqueletos doblan por el recodo y avanzan. Los perros se abalanzan sobre los esqueletos que se mueven lentamente y tú aprovechas para lanzarles varios golpes con la espada.

Poco después los esqueletos sólo son un montón de huesos quebrados, gracias a la ayuda de los perros parpadeantes.

Los canes husmean la pila y cada uno coge un hueso. Te dirigen una última mirada y desaparecen.

—¡Caramba, los perros nunca me habían gustado tanto! —Reconoce Laurus.

Con un suspiro de alivio, os reís del comentario y comenzáis a bajar por el pasillo por el que aparecieron los esqueletos.



[Pasa a esta sección.](#)

—Creo que tendremos que buscar la forma de afrontar el peligro que supone cruzar el lodo verde —dices.

Junto al lodo se alza una robusta columna, te sientas en su base para pensar. Súbitamente Laurus da un salto y empuja la columna, que cede unos centímetros pero no se inclina.

—¿Qué estás haciendo? —Quieres saber.

—Voy a construir un puente —responde Laurus.

Inmediatamente comprendes su plan. La columna es lo bastante alta para llegar al otro extremo del lodo. Si lográis inclinarlo, podréis cruzar por la columna hasta la otra orilla.

Te pones de pie y empujas la columna. El esfuerzo te agota. Al principio no cede, pero al final la columna cae sobre el charco de lodo y llega al otro lado. Se quiebra en muchos trozos.

—¿Cómo nos protegemos del lodo que chorrea de los arcos? —Pregunta Laurus.

Observas unos segundos las gotas de lodo.

—Nos protegeremos así y esperemos que funcione —respondes.

Te cubres la cabeza con la capa y creas un escudo en forma de tienda de campaña que protege tu cuerpo.



Corres a través de la columna y evitas pisar toda gota de lodo que caiga del techo. ¡Ssss! ¡Ssss! Dos gotas de lodo verde caen sobre tu capa y empiezan a devorarla. Sin embargo tienes tiempo de ganar la otra orilla.

Te arrancas la capa de prisa y observas fascinado cómo sisea, echa espuma y burbujea. Al final, la repugnante sustancia consume tu capa. Laurus no se ha separado de ti y está a menos de un paso de distancia.

Arroja su capa y ve cómo se convierte también en una masa siseante y burbujeante.

—Sin lugar a dudas. Kalman sabe recibir a las visitas —comenta el halfling—. Prosigamos.

Miras a Laurus sorprendido. ¿Puede ser el mismo individuo que hasta hace unos instantes tuviste que dar ánimos?

Estás en el interior de lo que parece una despensa. Laurus se mueve confiado y empieza a estudiar las reservas de agua y alimentos. Te reúnes con él y decides correr el riesgo de probar los alimentos, va que tus provisiones han mermado. Estáis sedientos y hambrientos. Luego de comer y beber, encontráis ropa y reemplazáis vuestras capas.

—¡Hurra! —Exclama Laurus y se despereza—. Ahora estoy en condiciones de seguir adelante. Vamos, pongámonos en marcha.

Laurus te guía para dejar la despensa y se introduce en un pasillo situado a tu izquierda. Poco después, el pasillo vuelve a bifurcarse.

1. *El pasillo situado a tu izquierda, está oscuro y silencioso. Parece peligroso. Si lo eliges, [pasa a esta sección](#).*
2. *El corredor de la derecha también está oscuro y silencioso, pero desciende ligeramente, Si prefieres esta senda, [pasa a esta sección](#).*

Mientras recorres ese pasadizo alejándote así de la fuente, ves que a tu izquierda se abre otro pasillo. Aunque está débilmente iluminado no ves nada.

—Por ahora no nos acerquemos a ese pasillo y sigamos el camino decidido.

A medida que bajas, ves caras de piedra talladas a un lado del pasillo. Los rostros presentan rasgos inquietantes y severos.

—¡Caramba, Caric! —Exclama Laurus—. Fijaos qué rostros tan horribles.

Prosigues tu camino y las tallas se vuelven más grandes. Ahora el pasillo está flanqueado por monstruos de piedra del tamaño de un hombre cuya expresión es tan horrorosa que casi te da miedo pasar a su lado.

—Laurus, sólo son figuras de piedra —comentas echándole más valor del que en realidad posees.

Los dos os deslizáis bajo la mirada pétrea de esos monstruos. Ahora, ante ti se extiende una amplia sala iluminada por antorchas. Grandes travesaños de madera se cruzan a ambos lados de la puerta. Sientes que el pasadizo continúa al otro lado de la sala.

Observas la sala con interés y tienes la sensación de que un millar de ojos te vigilan. Ante ti aparece la colección de estatuas más espantosa que hayas visto en tu vida. Monstruos de piedra que sólo un loco podía concebir te analizan amenazadoramente desde sus pedestales. Muy asustado, te detienes en la puerta, sin decidirte a entrar. Y has hecho bien, ya que una de las estatuas se mueve. ¡Es una gárgola viviente!

Tiene las dimensiones de un ser humano y el color de la piedra. En su espalda aparecen alas como las de un murciélago y tanto en los codos como en las rodillas tiene garfios afilados como cuchillas. De su frente sobresale un largo cuerno en espiral. Las manos de la gárgola acaban en garras largas y puntiagudas y tiene una cola muy larga, semejante a un látigo.

El halfling se aprieta contra ti y alza su pequeño escudo para ocultarse. Sabes que las gárgolas son feroces depredadoras que atacan todo lo que se les pone delante y que les encanta torturar a su presa. También sabes que a veces están al servicio de un amo del mal; es posible que esta gárgola sea sierva de Kalman. ¡Tal vez el brujo está cerca!

1. Si crees que debes presentar batalla a la gárgola pese a que se traía de uno de los seres más feroces que puedes encontrar en estas cavernas entra en la sala y [pasa a esta sección](#).
2. Si prefieres eludir a la gárgola, regresa al pasillo apenas iluminado que antes cruzaste y [pasa a esta sección](#).

Aunque de aspecto terrorífico, los ogros no son muy inteligentes. Puede que lo engañes.

Luego de convencer a Laurus, te acercas al foso sin hacer ruido. Con la esperanza de que el ogro esté tan ensimismado a causa del deleite que le producen sus piedras preciosas como para no verte, destapas un frasco de aceite, lo viertes alrededor del borde del foso y retornas a la oscuridad.

Laurus entra en la caverna y se acerca al foso. Una vez allí grita:

—¡Eh, tú, ogro, devórame si puedes!

El ogro, sorprendido, levanta la mirada. Gradualmente comprende y emite un ronco rugido. Laurus parece asustado pero empieza a silbar.

—¡Vamos, bicho! ¿A qué no me atrapas? Si quieres, te doy unos metros de ventaja.

El ogro se pone en pie de un enérgico salto y corre hacia el halfling.

Con el terror dibujado en el rostro, Laurus deja de silbar pero se mantiene en su puesto. El ogro se acerca. En el preciso momento en que, con sus largos brazos, parece seguro que el monstruo va a atrapar al halfling, sus pies resbalan en el aceite.

El ogro agita los brazos desenfadadamente y cae dentro del foso. Pero en el último momento sus poderosos brazos logran asirse al borde del foso.

Parece que el ogro está a punto de caer, pero paulatinamente empieza a encaramarse.

Laurus permanece junto al borde del foso, paralizado por el terror. Uno de los gigantescos brazos del ogro se aferra con firmeza al borde y su cabeza sobresale. La bestia ruge e intenta coger a Laurus con el brazo libre.

Si quieres salvar al halfling tienes que actuar de prisa. Corres hasta un rincón de la caverna y recoges un cofre lleno de monedas de oro. Rápidamente te acercas al borde del foso y dejas caer el cofre sobre el ogro.

La bestia suelta un espantoso aullido. Levanta los brazos y un espeluznante y colérico rugido resuena desde el foso apenas el ogro comprende su destino. Ogro y cofre desaparecen en las profundas tinieblas del foso.

—Por poco estuve al borde de la muerte —murmura el halfling y se sienta en el suelo.

—Es verdad, casi pierdes la vida —coincides—. Pero lo logramos. ¡Tu actuación fue inolvidable!

Después de tomar aliento registráis serenamente la caverna.

La caverna esta atiborrada de piedras preciosas. Coges una esmeralda grande como un puño y dices:

—Laurus, ¿por qué no eliges una gema como recuerdo de nuestra victoria? Dejaremos el resto para nuestra próxima visita. Si lleváramos el tesoro ahora cargaríamos con un peso excesivo.

Luego de una profunda reflexión, el halfling elige el zafiro de color azul oscuro.

—Se lo regalaré a mi mujer y le diré que me recordó sus bellos ojos azules

incluso mientras estábamos rodeados de peligros mortales —ríe entre dientes—. ¡Apuesto a que ahora dejará de regañarme!

Entre la infinidad de tesoros también encuentras maravillosas cotas de malla de plata entretejida. Decides ponerte una y le arrojas otra a Laurus.

—¡Venga, pónstela! ¡Lucirás como un caballero!

El halfling contempla la hermosa cota.

—¿Es para mí? ¿Estáis seguro?

—Sin duda —replicas—. Pónstela y coge esto —le das también una capa roja.

El halfling se incorpora de un salto.

Laurus viste la cota de malla y la capa. Apoya su escudo contra la pared y admira su propia imagen.

—¡Cuando vuelva a casa, mi mujer me tomara por un príncipe! —Comenta entusiasmado.



Luego de admirar al halfling, escoges una capa morada entretejida con hilos de seda. Ahora que estás mejor pertrechado, dejas la caverna y prosigues por el pasillo.

Poco después desembocáis en una cueva oscura y húmeda. Al principio no ves la salida, pero pronto descubres dos desvíos sutilmente ocultos tras grandes cantos rodados.

Uno conduce a la izquierda y desciende hacia las tinieblas. El de la derecha sube, pero también está oscuro y silencioso.

—¿Qué rumbo tomamos? —Susurra Laurus—. Siento un airecillo refrescante que llega del pasadizo de la derecha.

1. Si decides ir por la izquierda, [pasa a esta sección](#).
2. Si prefieres caminar por el pasadizo de la derecha, [pasa a esta sección](#).

El agua corre a un lado del túnel. Camináis lentamente junto al torrente.

—Me alegro de que no insistierais en perseguir al dragón —comenta Laurus—. ¡Si no fuimos valientes, al menos estamos vivos!

—Ser valiente no siempre da resultado —afirmas—. Prefiero ser cauteloso y estar vivo a convertirme en un héroe difunto.

A tu izquierda se abre un pasadizo. Está débilmente iluminado y presenta una ligera pendiente.

—Ese pasadizo no me gusta nada —dice Laurus.

—No seré yo quien te contradiga.

Bajáis a toda prisa por el corredor iluminado. El torrente fluye hasta otra charca subterránea.

—Atención, Caric —dice Laurus—. ¿Eso que se acerca es una sombra?

Ves que por el pasillo avanza una forma oscura.

—¡Se mueve! —Exclamas—. ¡No puede ser una sombra!

La forma oscura sigue avanzando. Ocupa el suelo del pasadizo de un lado a otro. Percibes un sonido como de alguien que sorbe y traga. La sombra queda dentro del campo de luz de la antorcha.

—¡Cuidado, Caric! —Grita Laurus—. ¡Es un pudín negro!

El pudín se desplaza pasillo abajo, devorando todo lo que aparece en su camino. Pronto os alcanzará.

—¡Demonios! —Chilla el halfling—. ¿Y ahora qué hacemos? ¡Todos saben que no se puede luchar contra un pudin negro!

—Veamos, mi espada jamás me ha abandonado —dices.

1. Si decides quedarte y hacer frente al pudin, [pasa a esta sección](#).
2. Si resuelves intentarte por el corredor poco iluminado, [pasa a esta sección](#).

Este pasillo es uniforme y está bien iluminado. Sujetas firmemente la espada y el escudo, brillante como un espejo, mientras atraviesas el pasadizo. De pronto te topas con una arcada. Desde más lejos llega el sonido de una respiración pesada. Una brisa fresca sopla por un túnel que asciende a tu izquierda.

De repente una risa burlona resuena en la arcada y una voz grave dice:

—Bien hecho, guerrero. Halfling, te saludo una vez más. Me sorprendes. No esperaba volver a verte.

Se produce un largo silencio.

—Tal vez deberíamos dar la vuelta —propone Laurus—. Esa voz parecía la de Kalman.

—Probablemente el tesoro está muy cerca —afirmas—. Por ahora no estoy dispuesto a darme por vencido.

1. Si eliges el tesoro y probablemente afrontar a Kalman, baja por el túnel, y [pasa a esta sección](#).
2. Si resuelves evitar al brujo, sube por el pasillo de la izquierda y [pasa a esta sección](#).

Piensas que si eres hábil y tienes suerte quizá puedas matar al gigante de las colinas. Tienes una idea y comunicas de inmediato tu plan a Laurus.

Con vuestras armas, el halfling y tú caváis y quitáis la tierra que rodea la viga de sustentación. El trabajo es lento pues el terreno es duro y rocoso, pero no cejáis en vuestro empeño.

Lentamente cumplís vuestro cometido. La viga se mueve y el techo de roca cruje.

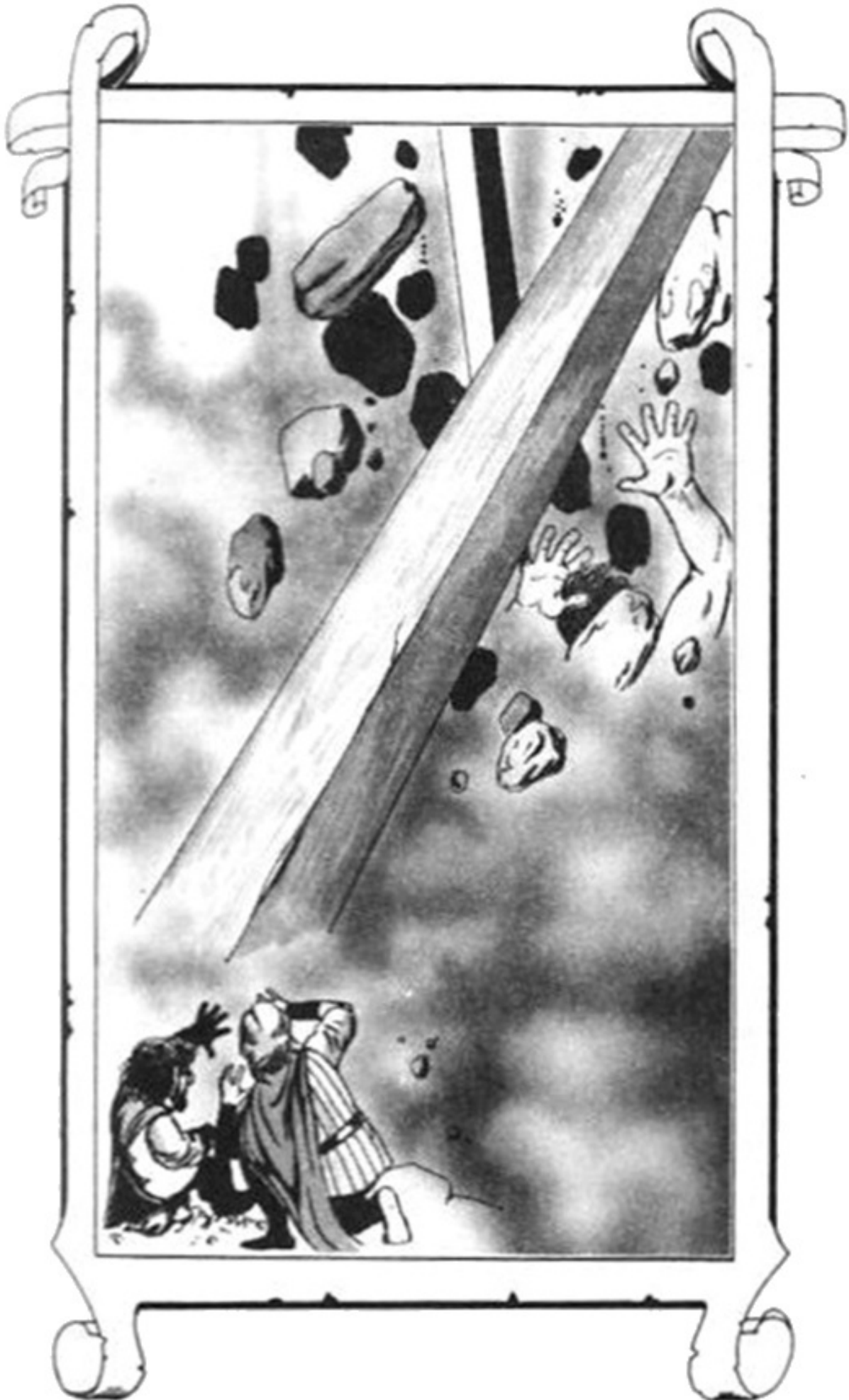
Empujáis la viga con todas vuestras fuerzas y el lecho comienza a desmoronarse. Laurus y tú os resguardáis en el pasillo y veis cómo el lecho se derrumba sobre el gigante de las colinas.

El mastodonte no tiene la menor posibilidad de sobrevivir. Queda enterrado entre los escombros.

Cuando el polvo se asienta, ves claramente una senda entre los cascotes, que se extiende hasta el pasillo más lejano. Al pasar entre los guijarros, Laurus se agacha y coge una bolsa de debajo de una roca. La abre y ves que contiene seis esmeraldas enormes.

—¡Cáspita! —Se maravilla el halfling—. A mi mujer le gustaría mucho tener una de estas piedras.

Te entrega tres esmeraldas, que guardas en tu bolsa.



[Pasa a esta sección.](#)

Prefieres no atacarlos y haces una reverencia ante los perros parpadeantes.

Ladran, gimen y parecen sonreírte. Luego parpadean y se esfuman. Te alegras de no haber luchado con ellos.

—¡Vaya sorpresa! —Exclama Laurus—. ¿Cómo lo hiciste? De pequeño me habría gustado conocer ese truco. ¡Los perros siempre me consideraron un bocado apetitoso!

No entras en su cueva. Sigues bajando por el mismo pasillo por el que venías, que tuerce a la izquierda.

Súbitamente los perros parpadeantes aparecen delante de ti sin previo aviso.

—¡Aaaaay! —Grita Laurus y se pone detrás de ti de un salto—. ¡Han venido a buscarme!

Los perros parpadeantes te rodean las piernas, te lamen las manos y te mordisquean los talones. Te siguen pasillo abajo, retozando y apareciendo y desapareciendo. El halfling domina valientemente el miedo que lo atenaza.

Distingues a la derecha un pasadizo que refleja una luz verde. Los perros lo evitan, pero tú no. Te internas lo suficiente para ver una sala con una gruesa columna de piedra en el centro.

Alrededor de la base de la columna hay un charco de lodo verde y gotitas de esa horrible sustancia caen del techo y de los arcos del lugar. Rápidamente decides regresar al pasillo donde aguardan los perros.

Los canes se alegran al verte regresar y trotan pasillo abajo, algo adelantados. Los sigues hasta que se detienen y gruñen ante el túnel que se abre más adelante. Los brillantes colmillos blancos amenazan al enemigo oculto. Ahora te alegras aún más de no haber luchado con los perros. Sin embargo, ¿que los ha inquietado?

Oyes un chasquido extraño al otro lado del recodo.

Te asomas y ves dos esqueletos que se acercan. Ambos sujetan espadas en sus manos descarnadas.

Retrocedes horrorizado.

1. Si decides luchar contra los esqueletos con la ayuda de los perros parpadeantes, [pasa a esta sección](#).
2. Si decides que los esqueletos son demasiado aterradores, corre hasta la cueva llena de lodo, deja a los perros parpadeantes y [pasa a esta sección](#).

Llegas a la conclusión de que el trago es demasiado peligroso como para arriesgarte a luchar contra él. Además, no estás seguro de poder derrotarlo.

Entras a la carrera en el pasillo del extraño resplandor verde.

El trago se detiene ante la entrada del pasadizo y ruge furioso, pero no te persigue, lo que no deja de extrañarte.

Poco después llegas al fin del pasillo que da a una cueva intensamente iluminada, provista de agua corriente y de lo que parece ser una despensa.

De tu izquierda sale un corredor a oscuras. Las vigas de sustentación parecen poco firmes y peligrosas.

Ahora conoces la causa por la que el trago no te siguió: entre la despensa y tú se eleva una gruesa columna de piedra que llega hasta el techo. En la base de la columna hay un gran charco de lodo verde y todos los arcos de la cueva chorrean grandes gotas de la horrible sustancia.

El lodo verde sisea, burbujea y disuelve todo lo que toca.

—¿Y ahora qué hacemos? —Pregunta Laurus.

—No podemos presentarle batalla —respondes—. Desharía nuestras espadas. Creo que sólo tenemos dos opciones: podemos internarnos en el pasillo oscuro o tratar de encontrar un camino seguro para eludir el lodo.

1. Si eliges internarte en el pasillo oscuro, [pasa a esta sección](#).
2. Si prefieres intentar eludir el lodo verde, [pasa a esta sección](#).

Sospechas que el pasillo que dejaste atrás alberga algo tan o más horrible que la gárgola. Tu corazón late desenfrenadamente, pero decides correr el riesgo de hacer frente al monstruo.

Bordeas lentamente la viga de madera situada a un costado de la puerta. Laurus, que ha permanecido a tu lado, tropieza con una piedra y cae al suelo de bruces soltando una aguda exclamación. El valor le abandona y tus piernas no te responden. Estás paralizado de temor.

La gárgola gira su horrible cabeza en tu dirección y lanza un terrible chillido. Baja del pedestal de un salto, da cabriolas y danza como un demonio, agita sus alas y se acerca amenazadoramente.

—¡Iros, Caric, iros! ¡No me esperéis! —Suplica el halfling.

No puedes abandonar a tu amigo Laurus. La gárgola fija su mirada en ti mientras permaneces de pie delante de la viga de madera. Ahora la gárgola sólo está a tres metros de distancia. Sigue dando saltos y muestra exactamente sus intenciones: matarte.

Al final, harta de burlarse de ti, la gárgola retrocede y baja la cabeza hasta que su cuerno en espiral apunta a tu pecho. Inmediatamente sale disparada, como accionada por un resorte, hacia ti.



Aguardas hasta el último momento, te dejas caer y te quedas estirado en el suelo junto a la base de la viga.

La gárgola arremete incapaz de reducir su velocidad, choca contra la viga con tal ímpetu que hunde el cuerno en la madera. Por mucho que lo intenta, no consigue separarse de la viga. Sus gritos retumban en la sala.

La bestia agita los brazos y las piernas desesperadamente.

Te levantas de inmediato. Laurus y tú os dirigís a la carrera hacia el pasillo del otro lado de la estancia.

[Pasa a esta sección.](#)

Durante un tramo el túnel baja y luego se nivela. Vuelve a dividirse en un corredor a la izquierda y otro a la derecha.

No oyes ni ves nada en el corredor de la izquierda.

Percibes una fresca brisa en el pasillo de la derecha.

—¡Condenados túneles! —Se queja Laurus—. ¡Parecen todos iguales! ¡No aguanto más! ¡Caric, elegid vos! ¿Qué camino preferís?

1. Si decides torcer a la izquierda, [pasa a esta sección](#).
2. Si decides torcer a la derecha, [pasa a esta sección](#).

Entras de un salto en la estancia y los perros parpadeantes gruñen y gimen. Sus ladridos deben configurar una especie de lenguaje, ya que parecen hablar. Aparecen y desaparecen tan rápido que no es posible seguirlos.

—Condenados perros —insiste Laurus—. Los detesto.

Lanzas cuchilladas contra un perro, pero el animal desaparece y sólo cortas el aire. Te ocurre lo mismo una y otra vez. Los gañidos de los perros se parecen de manera sospechosa a una risa burlona.

Blandes desenfrenadamente la espada contra el mayor de los perros. Estás convencido de que lo alcanzarás, pero en el último momento desaparecen tanto él como el resto de la camada.

Aunque los esperas, no regresan. Es extraño sentirse derrotado por una jauría invisible. Y aún puedes dar gracias que los perros hayan decidido desaparecer definitivamente.



Deseoso de abandonar el campo de la derrota, murmuras:

—Salgamos de aquí.

El halfling intenta mantenerse a tu lado mientras bajas por el pasillo.

Ante ti se abre un pasadizo que da a la derecha y un poco más abajo se abre hacia la izquierda. Ambos están bien iluminados y cuando te asomas al de la derecha ves un extraño resplandor verde.

En el pasillo de la izquierda aparece un trasgo. Sus ojos amarillos te miran amenazadoramente. El trasgo sonrío y se encamina hacia ti.

—Huyamos —aconseja Laurus—. Es el monstruo más temible que he visto.

—En ese caso tendremos que tomar el pasadizo del resplandor verde —dices—. La idea no me convence.

1. Si prefieres quedarte y hacer frente al trasgo, [pasa a esta sección](#).
2. Si eliges eludir al trasgo, [pasa a esta sección](#).

—Bueno, supongo que para eso vinimos —dices y te sacudes—. Si hemos llegado hasta aquí, podemos continuar hasta el final.

Con gran cautela ambos os acercáis a un recodo del túnel y os asomáis lentamente.

Ante ti se abre una caverna de grandes dimensiones. En el suelo arenoso hay varios montones de monedas de oro. Todo el suelo está cubierto por piedras preciosas que lanzan destellos semejantes a los colores del arco iris. Cerca de las paredes se acumulan grandes montículos de pesados ladrillos de plata. El inmenso tesoro te deja sin respiración. ¡Es un tesoro más grande que el que cualquier persona podría gastar a lo largo de toda la vida!

—Laurus, te pido disculpas. Pensé que exagerabas, pero veo que no es así. ¡Realmente parece que todos los tesoros del mundo están aquí!

Finalmente ambos recuperáis la cordura.

El tesoro te dejó tan deslumbrado que no percibiste otros detalles de la caverna.

El tesoro está protegido por barrotes de hierro de cinco centímetros de diámetro. Es imposible romperlos. La única abertura es una portezuela del mismo metal con un extraño ojo de cerradura, que tiene forma de cruz con un diamante en cada punta.

—Caric, mirad las estatuas. ¿No os parecen raras?

Reparas en varias estatuas que están de pie junto a los barrotes de hierro. Algunas aferran los barrotes con las manos. Las estatuas son extraordinariamente naturales. Se trata de humanos, halflings, elfos e incluso un enano.

Ambos os aproximáis, maravillados por el arte con el que están moldeadas las estatuas. Parecen realmente seres auténticos.

—Tienes razón, Laurus. Estudia sus expresiones.

Más de la mitad muestran una expresión de horror. Muchas tienen las manos alzadas, como si se protegieran de algún peligro. ¿Qué escultor pudo crear figuras en tan extrañas posturas? De pronto una idea espantosa pasa por tu cerebro.



—Laurus, ¿crees que esas estatuas fueron esculpidas? —Preguntas—. Tal vez eran seres vivos que se convirtieron en piedra. ¿Recuerdas las palabras grabadas en la entrada? «Cuidado con el agua que no es agua y atención al basilisco—». ¡Creo que hemos topado con la guarida del basilisco!

Es evidente el destino de las estatuas que antaño fueron seres vivos. Toda persona lo bastante desdichada para mirar a los ojos a un basilisco queda instantáneamente convertida en piedra. No hay escapatoria.

—¿Cómo podemos protegernos? —Pregunta el halfling alborotado—. ¡No quiero convertirme en una estatua!

Recuerdas todo cuanto sabes sobre esos seres temibles. El basilisco es un monstruo reptil de casi tres metros de largo. El único modo de no convertirse en piedra consiste en reflejar la mirada del basilisco en sus propios ojos para que sea él quien se vuelva de piedra.

Súbitamente la respiración pesada se oye con más claridad.

¡Oh, no! ¡Es el basilisco! No te atreves a darte la vuelta.

—Laurus —susurras—, no se te ocurra darte la vuelta. Haz lo que quieras, pero no te des la vuelta bajo ningún concepto.

Permaneces en tu sitio inmóvil, con los ojos firmemente cerrados, intentando decidir cuál será tu próximo movimiento.

Suena una risa perversa y una voz sisea:

—Guerrero, ¿conoces nuestro secreto? Vamos, date la vuelta y mira a mi animal favorito. No muchos llegan, como habéis llegado vosotros, tan lejos. Al parecer cometí un error. Esta caverna es mi casa y no permitiré que nadie que lo haya visto salga de aquí con vida. ¡Vamos, date la vuelta!

Tu mente elabora un plan delirante. No sabes si dará resultado, pero vale la pena intentarlo. ¡Cualquier cosa es mejor que convertirse en la última estatua de la colección del brujo!

Susurras de prisa tu plan al oído de Laurus. Ambos bajáis la cabeza y simultáneamente levantáis vuestros escudos. Las bruñidas superficies cubren vuestras caras.

Tal vez podáis reflejar la mirada de esa horrible criatura en sus propios ojos y convertirla en piedra.

Giráis para quedar de frente al basilisco. Oyes su siseo a medida que se acerca y percibes en tus piernas su respiración caliente. Bruscamente se oye un sonido crepitante y reina el silencio.

—Kalman, déjanos en paz —gritas—. ¡No hay respuesta!

—¡Caric, la respiración ha dejado de oírse! —Exclama el halfling.

Miras desde detrás de tu escudo. Al principio sólo distingues arena, pero luego reparas en la presencia de un pellejo escamoso. ¡Es un pellejo de piedra! ¡El basilisco yace de lado sobre la arena, convertido en piedra eterna!

—¡Laurus, lo logramos! ¡Nuestro plan dio resultado!
—¿Dónde estará Kalman? —Pregunta Laurus.
—Tal vez huyó —respondes.



1. Si te interesa registrar la estancia, [pasa a esta sección](#).
2. Tal vez Kalman huyó cuando hiciste que su basilisco se convirtiera en piedra. Podrías tratar de abrir la cerradura que protege el tesoro. En tal caso, [pasa a esta sección](#).

Kalman aparece ante tus ojos.

—Aquí estoy, gusanos —ruge—. ¿Qué haré con vosotros? Quizás os convierta en babosas. Así podré pisotearos cuando me venga en gana.

—Kalman, ¿qué opinas de un combate justo? —Preguntas.

—No seas papanatas, guerrero —replica—. No estudié tantos años para pelear limpiamente. Prefiero combatir como un auténtico brujo —se desternilla de risa y emite con los dedos cuatro ráfagas de luz plateada—. El halfling y tu corréis buscando protección. Mis pequeñas babosas, ocultaros no os servirá de nada —sisea.

Oyes un chisporroteo y unos segundos después un dolor cegador te recorre el codo. Apenas has tenido tiempo de jadear de dolor cuando otras ocho ráfagas trazan un arco hacia ti.

Ruedas aterrorizado e intentas eludirlas, pero las ráfagas te alcanzan y penetran en tu cuerpo. Permaneces jadeando en el suelo, apenas consciente de que Laurus gime en el fondo.



Kalman ríe.

—¿Has comprendido? Acabad con vuestras estúpidas quejas y venid aquí, «héroes». Me gustaría convertirlos en babosas de una vez por todas.

Kalman te llama gesticulando un dedo flaco. Notas que tu cuerpo reptaba hacia él, pese a que tu mente desea huir de su malvada presencia.

Finalmente permaneces estirado en la arena delante de Kalman. Laurus gime quedamente a medida que se arrastra hacia ti.

—Mi querida bestia —Kalman canturrea a su basilisco de piedra—, te vengaré. ¿Los convierto en babosas o en pequeñas arañas negras? Ambas crujen maravillosamente cuando se las pisotea.

Se te pone la piel de gallina. No quieres que te transformen en un bicho. ¡Si pudieras desenvainar tu espada!

Sorprendentemente, el halfling grita colérico:

—¡Noooo! No me convertirás en un bicho. ¡Odio a los bichos!

Levantas la cabeza sorprendido al ver que Laurus se arroja sobre el brujo.

—No quiero ser un bicho —grita Laurus— mientras rodea con sus brazos las rodillas de Kalman e intenta derribarlo.

La diversión de Kalman se convierte en ira. Le resulta difícil apartar al halfling.

Kalman alza las manos y apunta hacia Laurus con las yemas de los dedos.

El pequeño ser grita:

—¡No, tampoco quiero sufrir!

En un último y desesperado intento Laurus sacude frenéticamente al brujo que pierde el equilibrio. Durante unos segundos halfling y el brujo se balancean de un lado a otro. Haciendo caso omiso de tu dolor te arrodillas y te arrastras hacia Laurus y Kalman.

—¡Apártate de mí, halfling desgraciado! ¡Te convertiré en ciempiés! —Grita Kalman mientras intenta zafarse de su enemigo.

—¡Detesto a los bichos, los odio! —Chilla el halfling.

Finalmente Kalman logra liberar una pierna y patear a Laurus.

Te das cuenta de que ésa será la única oportunidad. Para seguir vivo debes actuar sin más dilación.

Reúnes todas tus fuerzas, te arrojas sobre el brujo forcejeante y le sujetas ambas muñecas para evitar que haga un hechizo.

Kalman ruge furioso. Su rostro perverso sólo está a unos pocos centímetros del tuyo. Descubres sus dientes en un espantoso gruñido.

—No puedes vencerme, guerrero —sisea—. Aunque este halfling estúpido me sujete una pierna, tú no puedes luchar conmigo. Cuando te arrastres por negros túneles moviendo tus antenas en el aire, desearas no haberme tocado jamás.

Estás a punto de responder cuando Kalman te empuja con todas sus fuerzas. Caéis estrechamente abrazados.

Laurus se aferra tanto como puede a las piernas del brujo.

—¡Haced algo, Caric! ¡Haced algo! —Clama.

—¿Qué puedo hacer? —Respondes—. ¡Tengo tantas ganas como tú de convertirme en un bicho!

Por mucho que te esfuerces, lo único que puedes hacer es seguir aferrado a Kalman. Las fuerzas te abandonan rápidamente. Los vapuleos constantes te producen diversas heridas.

Aún a costa de que Kalman quede libre, te agachas y coges tu espada. El brujo te arroja contra la pared de la caverna y tus dedos doloridos sueltan el arma. Kalman da un alarido de triunfo y se aleja rodando. Coge tu espada y la arroja hacia el otro extremo de la estancia.

[Pasa a esta sección.](#)

Camináis lentamente entre los escombros, abandonáis los restos del gigante de las colinas y seguís a buen ritmo vuestro camino.

La senda es recta y no parece acechar ningún peligro. Poco después el pasillo termina y se abren dos corredores, uno a la izquierda y otro a la derecha. De ninguno de los dos llega el menor sonido.

1. Si escoges el de la izquierda, [pasa a esta sección](#).
2. Si prefieres el de la derecha, [pasa a esta sección](#).



El brujo se da cuenta de que estás a punto de quedar exhausto y salta sobre ti.

—¡Ahora! —Sisea y te apunta a la cara con sus dedos.

En el mismo instante en que piensas que tu fin ha llegado, Kalman estalla en un terrible alarido y se aparta.

—¡Me has mordido! —Grita el brujo—. ¡Suéltame, suéltame!

Laurus ha rodeado con su cuerpo las piernas de Kalman y hundido sus dientes en una de ellas.

Buscas desesperadamente la espada, pero está al otro lado de la estancia. Tu mano recorre el suelo a tientas, a la búsqueda de cualquier cosa que pueda servir como arma. Tus dedos rozan monedas, joyas, un cáliz, pero no sirven, no sirven para nada.

Súbitamente tu mano acaricia una vara de metal delgada y pesada.

La vara se calienta en cuanto la tocas. Al acercarla, notas que emite una luz de color verde claro. Kalman abre desorbitadamente los ojos y palidece. Una expresión de pánico cubre su rostro. Se encoge con las manos delante del cuerpo e intenta eludir la vara. Mueve la boca, pero no oyes nada.

Golpeas a Kalman con la vara.

Ante tu incrédula mirada el cuerpo del brujo se pone rígido y luego se quiebra en centenares de astillas. Oyes siseos mientras contemplas al brujo pulverizado. Del cuerpo aniquilado surge una nube negra e inmundada.

Laurus y tú os alejáis de la nube, tanto como podéis. ¿Os revelara algún misterio?

La nube hedionda ondea y se desliza, ocultando todo lo que se encuentra debajo.

Laurus tiembla y se pega a ti. Los dientes le castañetean de miedo.

Un horroroso chillido ensordecedor y paralizante te asalta y de la nube asoma una cabeza inhumana que te mira con saña feroz.

Es la cabeza más horripilante que hayas visto. Parece un ave pero sin plumas. Los ojos son saltones y carecen de párpados. Un gran pico curvado se abre y se cierra. La cabeza se inclina de un lado a otro y los brillantes ojos rojos observan la sala con atención.

Caminas lentamente hacia tu espada. En cuanto te mueves, la bestia grazna y se eleva por encima de la nube con la ayuda de dos alas semejantes a las de un murciélago, situándose en el centro de la estancia. Su sola contemplación te produce terror.

Entre las dos grandes alas de murciélago cuelga un voluminoso cuerpo recubierto de escamas. Sucias plumas blancas le cubren los hombros y de cada una de sus cuatro patas apuntan garras afiladas como navajas. La bestia agita las alas, al principio indecisa, pero cada vez con más intensidad.

—Caric —murmura el halfling—, si no hacemos algo, ese monstruo nos devorará.

Avanzas centímetro a centímetro hacia tu espada.

La bestia voladora suelta un chillido salvaje y se lanza en picado sobre ti. La golpeas con la vara que ya no brilla, y le hieres en un ala. Sin embargo sus afiladas garras han rasgado tu ropa.

La bestia da vueltas a tu alrededor sin parar un instante. Te mareas al seguir su vuelo.

Por último se lanza directamente sobre ti, hundiendo sus garras en tu hombro. Da uno, dos golpes y traza un círculo por la estancia. A renglón seguido agita sus grandes alas y sobrevuela el negro pasillo.

Sangrando, caes al suelo.

Laurus corre a tu lado y te acaricia delicadamente la cabeza. Se arranca un trozo de tela de la camisa y te cubre la herida. Con suavidad te toca el hombro para comprobar la profundidad de la herida.

—Habéis tenido suerte de que no os tocara la cara, aunque sin duda os quedará una buena cicatriz. ¿Estáis en condiciones de levantaros? Ese monstruo escandaloso podría regresar y no me gustaría nada que nos encuentre aquí.

Aunque la cabeza te da vueltas y te duele todo el cuerpo, forcejeas procurando erguirte. Cuando te pones en pie la vara metálica se desliza de tus manos y cae.

—Demos gracias por haber encontrado esa varita mágica —comenta Laurus.

—Si no fuera por ella ahora estaríamos arrastrándonos por uno de esos malditos pasillos —añades—. No sé qué cosa es, pero me alegro de haberla encontrado. Creo que sin la varita no podríamos haber derrotado a Kalman.

—¡Kalman! —Exclama el halfling. ¿Dónde está? ¿Dónde se ha metido?

Laurus gira como una peonza, buscando al brujo.

—Se fue, Laurus —respondes y lo sujetas de los hombros—. Hallarás lo que quede de Kalman cuando encuentres a ese monstruo volador.



—Creo que no me interesa encontrarlo —agrega el halfling—. ¿Qué era?

—No lo sé —replicas—. Pero me temo que era su maligno espíritu. Espero que nuestro mundo le rechace y desaparezca. No quiero pensar en qué podría ocurrir si vive.

—¿Eso significa que hemos vencido? —Inquiere Laurus—. ¿Ya somos ricos?

Te das la vuelta y observas la puerta de la sala del tesoro, cerrada con llave.

1. Si has encontrado la llave que abre la puerta [pasa a esta sección](#).
2. Si no tienes la llave, [pasa a esta sección](#).

Abres tu bolsa de piel y sacas la llave que cogiste en la sala del monstruo acuático. Con dedos temblorosos introduces la llave en el ojo de la cerradura y la giras. La cerradura emite un chasquido y la puerta se abre. ¡El tesoro es tuyo!

—¡Hurra! —Grita Laurus mientras pasa saltando a tu lado y se lanza sobre el tesoro. Esperad a que mi esposa vea alguna de estas cosas. ¡Se lo pensará dos veces antes de volver a gritarme!

Se sienta sobre un montón de oro y deja caer sobre sí mismo una lluvia de piedras preciosas.

Observas la sala del tesoro y dices:

—Supongo que sabes que este tesoro es producto del robo. Aunque es imposible encontrar a los propietarios legítimos, podríamos donar una parte a los pobres de tu aldea. Nosotros compartiríamos el resto de las riquezas.

Laurus se llena los bolsillos de oro y luego se apoya en un cofre abierto.

—¿Qué pensáis hacer con vuestra parte? —Se interesa.

—Creo que reclamaré esta montaña como mía y me dedicaré a extirpar el mal que durante tantos años ha habitado en ella.



—También construiré una escuela para formar guerreros —prosigues—. Luchadores que defiendan el bien y combatan el mal. Tú, Laurus el Valiente, ¿quieres ser mi hombre de confianza?

El halfling se incorpora y camina hasta donde estás. Te mira, sonrío y extiende la mano.

—Soy vuestro hombre —declara.

Lo coges fuertemente de la mano y abandonáis la sala del tesoro.

—Más tarde vendremos a buscar el resto —dices.

Rodeas el basilisco y regresas al pasadizo por el que se filtran ligeras corrientes de aire. Descubres la existencia de una estrecha escalera de caracol.

La escalera asciende durante un largo tramo. Por último te topas con un enorme canto rodado que te impide seguir avanzando. Tanteas la superficie y encuentras una palanca hábilmente oculta. La accionas y el canto rodado se mueve. Entra la luz del sol. ¡Estás al aire libre! ¡Estás vivo y has encontrado tesoros suficientes para hacer feliz a la aldea de Laurus y a ti mismo! Súbitamente el canto rodado se cierra a tus espaldas.

Giras y sólo ves la lisa ladera de la montaña. Pero no te preocupas. Sabes que cuando regreséis encontraréis la entrada y volveréis a entrar en las cavernas, esta vez sabiendo que Kalman está derrotado y vosotros sois ahora los propietarios.

Con un numeroso ejército de halflings y con la ventaja de saber que de Kalman sólo queda su espíritu, volando quizá a muchos kilómetros de distancia.

FIN

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



—Me quedare aquí y vigilaré —dice testarudamente el halfling. De todos modos, creo que atacar a esa bestia es una locura.

—Laurus, me decepcionas —replicas mientras te internas por el pasadizo.

Apenas le has introducido en la galena cuando el minotauro te divisa. ¡Ahora sabes por qué está enojado! Cuando el trasgo gigante entró en la guarida de la bestia, las llamas rozaron su cuerpo. Tiene todo un flanco chamuscado y quemado. Brama de cólera y dolor, piafa y trona contra ti. Es demasiado tarde para escapar.

Preparas el escudo para el ataque, comprendiendo que fue una estupidez hacer frente a un ser capaz de pisar con tanta facilidad a un enorme trasgo. Segundos después el minotauro se abalanza sobre ti, golpeándote con sus grandes puños y corneándote con sus gigantescos cuernos. Blandes la espada decidido, pero casi no sirve de nada. Tu espada choca contra uno de los cuernos de la bestia y se parte. El minotauro arranca el escudo de tus manos y te propina un fuerte puñetazo. Todo se desvanece.

Laurus está completamente pasmado, paralizado de terror y asombro. Muy lentamente, sabiendo que tema razón al negarse a luchar, se aparta de la espantosa escena. Los sonidos del minotauro pronto se pierden en la distancia, pero pasara mucho tiempo hasta que desaparezcan de la memoria del halfling.

Poco después, Laurus logra llegar hasta la abertura en la roca y, una vez fuera, respira el fresco aire de la noche.

—Bueno —dice el halfling—, lamento la perdida de mi valiente amigo Caric. Volveré a mi pueblo y contaré su historia para que su recuerdo perdure. En lo que a mí respecta, he estado dos veces en la guarida del brujo y sigo con vida. ¡Es más de lo que cualquiera puede jactarse! Después de todo, quizá no sea tan pequeño ni tan asustadizo. ¡Tal vez mi amigo Caric tenía razón! Volveré a casa, contaré mi historia y si mi mujer y los otros no la creen, que se fastidien.

El halfling alza los hombros, inclina orgullosamente la cabeza y se pierde en la noche.

FIN

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



Al retroceder para esquivar el golpe. Skrag tropieza contigo. Ambos trasgos olvidan sus rencillas en cuanto os ven. ¡Lanzan gritos coléricos y caen sobre ti!

Blandes la espada y alcanzas a Skrag en el pecho. El trasgo cae fulminado, pero Bloomfell logra hundirte la espada en el costado. Un dolor agudo te recorre medio cuerpo.

Consciente de que no debes vacilar para vencer al monstruo, arrinconas a éste contra la pared y hundes la espada en el malvado trasgo, que cae al suelo herido de muerte.

Te desplomas. Laurus busca y rebusca en tu bolsa y encuentra algunas vendas.

—Aunque tuvimos suerte, parece que no podremos explorar el resto de la caverna —comenta.

—Sólo por unos días —puntualizas—. Pronto me repondré y volveremos.

Laurus te ayuda a levantarte, desandáis lo recorrido y salís al exterior de la caverna. Mañana por la mañana estarás organizando tu regreso a la Caverna del Terror.

FIN

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



Entras precipitadamente en la caverna y antes de que el troll repare en tu presencia le cercenas la cabeza. Crees haber ganado. De pronto los aterradores brazos se estiran, te cogen del cuello y aprietan. La cabeza mira desde el suelo y ríe.

Golpeas una y otra vez al monstruo con la espada, pero no se inmuta. A medida que el troll te quita la vida, comprendes que Laurus intentaba decirte que se necesita algo más que una espada para matarlo.

El halfling jadea aterrorizado y afligido. Luego retrocede hacia la entrada de la caverna y se protege en un hueco del pasillo.

—Tengo que estar atento —musita—. Si voy con cuidado, encontraré la salida. Buscaré a alguien que me enseñe a luchar... y un día volveré para vengar a Caric. ¡Entonces será mejor que Kalman tenga cuidado con Laurus el Valiente!

El halfling mira atentamente a su alrededor y se interna en el oscuro pasillo.

FIN

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



—Escucha, hasta ahora hemos tenido mucha suerte —dices—. Seguramente ésta nos acompañará un poco más. Propongo que sigamos las huellas del dragón.

—¿Estáis loco? —Se exalta Laurus—. No quiero tener nada que ver con semejante disparate. ¡Id vos! Si encontráis algo, volved y contádmelo. Ahora soy valiente, pero no tengo ningún interés en convertirme en un loco temerario.

Digas lo que digas, no logras persuadir al halfling.

—¡No! —Persiste en la negativa, testarudo—. Cuando era pequeño, una vez mi madre me preguntó: si un tonto salta del puente, ¿tú harías lo mismo? En consecuencia, no pienso arriesgar más de lo imprescindible. Podéis seguir sin mí.

El halfling se aparta, se craza de brazos y mira el suelo enfurruñado.

Sin mirar hacia atrás, atraviesas el torrente y cruzas la caverna tras las huellas del dragón. Estas rodean un canto rodado inmenso y se internan en una caverna. Te deslizas en su interior, apretándote contra la pegajosa pared.

De repente la pared se mueve. Retrocedes para observarla y te encuentras cara a cara con un descomunal dragón negro.

El dragón te contempla y luego dice arrastrando las palabras:

—Te a-gra-dez-co que ha-yas ve-ni-do. ¡Me pre-gun-ta-ba qué ce-na-ría hoy!

Repentinamente el dragón negro se abalanza sobre ti. Alzas la espada mientras observas su feroz rostro. Te atrapa en sus fauces y parte en dos la espada. Aporreas el hocico del dragón pero es inútil. ¡Parece que ha llegado tu fin!

El halfling, que permaneció todo el tiempo entre las sombras, encuentra un pasadizo que lo lleva al exterior de la caverna.

—¡Pobre Caric! —Suspira—. Trató de cambiarme pero, después de todo, ser cauteloso me salvó la vida. Regresaré a mi pueblo, prepararé una expedición y volveré para aniquilar el mal que anida aquí.

El halfling cuadra los hombros y emprende el regreso a casa.

FIN

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



Durante varios cientos de pasos, este pasillo corre en línea recta y su suelo es uniforme. Luego de recorrer un tramo aparecen algunas antorchas bordeando las paredes. El camino está bien iluminado. El pasadizo sube, gira y vuelve sobre sí mismo.

Finalmente un enorme canto rodado os cierra el paso. Allí termina el pasillo. No hay otro sitio donde ir. Te sorprendes. Registras la cara del canto rodado, encontrando una palanca hábilmente disimulada y la accionas. ¡Toda la piedra se desliza lentamente hacia ti!

Sorprendido, te apartas. El canto rodado se abre de par en par y una bocanada de aire fresco entra en el pasillo. Te asomas por el borde de la abertura y ves que más allá todo está muy oscuro. Atraviesas la entrada y el gran canto rodado se cierra a tus espaldas.

No queda ni un indicio de la existencia de la puerta.

—¡Caric! —Exclama Laurus—. ¡Estamos fuera!

¡La oscuridad sólo se debe a que es de noche! A tu alrededor sopla un aire fresco y refrescante. Hueles a pino y flores silvestres que crecen en los alrededores. Estás afuera sano y salvo pero, considerando los peligros que afrontaste, has salido sin tesoros que hicieran que la aventura valiera la pena.

Tal vez otro día puedas encontrar la abertura en la roca y volver a intentarlo.

Mientras ambos bajáis por la montaña, una risa ronca e irónica retumba en la ladera. Es el adiós de Kalman.

Súbitamente el halfling gira hacia la montaña, alza el puño y grita:

—Kalman, algún día Caric y yo. Laurus el Valiente, regresaremos a tu cubil para librar otra batalla. ¡La próxima vez el resultado será muy distinto!

Laurus y tú seguís bajando por la montaña y emprendéis el largo viaje de regreso a la aldea del halfling.

FIN

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



Evidentemente ese túnel sube. Acaba ante un gigantesco canto rodado que corta el paso. Tanteas la superficie y descubres una palanca tallada en la piedra, hábilmente disimulada. Accionas la palanca y el canto rodado gira. Mas allá todo es penumbra. Avanzas con mucho cuidado mientras el canto rodado se cierra a tus espaldas. Se oye una carcajada perversa.

—¡Caric, estamos afuera! —Grita Laurus.

—Así es —confirmas algo decepcionado por no haber tenido oportunidad de plantarle cara a Kalman—. Tal vez no hayamos encontrado un tesoro maravilloso pero yo diría que hemos vivido una aventura inolvidable.

—Si. ¡Jamás imaginé que sería rico!

—No se puede decir que seamos ricos, aunque durante una temporada podremos vivir holgadamente. Creo que utilizaré mi parte para organizar una expedición y expulsar a Kalman de la montaña. Laurus, ¿quieres unirme a mí?

El halfling asiente con la cabeza y dice:

—Sólo hay una cosa que me gusta más que la comida: ¡los tesoros! ¡Ah!, y también poder expulsar de nuestro territorio a Kalman.

Ríes, rodeas con el brazo a Laurus y descienes por la montaña en dirección a casa.

FIN

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



—Podemos dominarlo, sé que es posible —afirmas rotundamente—. ¿Cómo es posible que un pudín negro pueda vencer a una persona grande y fuerte que, además, lleva armadura?

—Caric, no lo sé —responde el halfling—. Es una sustancia tan pegajosa y viscosa. ¿Estáis seguro de que queréis luchar con el pudín?

—Apártate —dices—. Tenía la impresión de que cada vez sentías menos miedo. ¡Yo resolveré este problema!

Desenfundas la espada y das varias estocadas al ser. Enseguida te das cuenta de que debiste escuchar las advertencias de Laurus. El monstruo se ha dividido y ahora se desliza por el suelo hacia ti, convertida en varios pedazos.

Tu espada empieza a desintegrarse. La masa repugnante acaba por rodearte y cercarte.

Coges una de las antorchas de la pared y tocas con ella el borde de la sustancia. ¡Fantástico! La masa burbujeante retrocede emanando un olor a leche quemada.

—¡Caric, cuidado! —Grita el halfling desde el extremo del pasillo.

Ni siquiera miras a Laurus, ya que estás muy ocupado luchando contra la sustancia viscosa.



Estás tan satisfecho de tu éxito que no reparas en que el pudín negro avanza por tu flanco izquierdo. Incluso trepa por tu pie y derrite el cuero de tu bota.

Gritas a causa del dolor y retrocedes. Estás atrapado por la sustancia que se mueve implacable. Tropezas y caes.

Tu último pensamiento es: «Los que buscan temerariamente el peligro lo encuentran».

Ante la imposibilidad de ayudarte, el aterrorizado halfling contempla la escena. Cuando el monstruo acaba de destruirle. Laurus gira sobre sí mismo y huye entristecido hacia el exterior de la caverna.

—El pobre Caric fue mi mejor amigo. Me enseñó a reconocer mi propio valor. ¿Qué mayor don puede ofrecer la amistad? Regresaré a casa y organizaré una expedición. Entraremos en las cavernas, nos desharemos de todos los monstruos y expulsaremos definitivamente a Kalman. Erigiré una estatua a la memoria de mi amigo Caric. A partir de hoy, todos me conocerán como Laurus el Valiente.

FIN

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



Cuando tocas la cerradura, un grito ensordecedor resuena en la estancia. Giras en dirección al sonido y apenas tiene tiempo de esquivar los rayos que Kalman arroja desde las yemas de sus dedos.

—¡Has convertido en piedra mi bestia preferida! —Exclama el brujo malvado.

Otro rayo sisea en el aire.

Te arrojas al suelo para eludir el rayo mortal mientras Laurus te sorprende al echar a correr en dirección al brujo y golpearlo en las rodillas.

El brujo, sorprendido, trastabilla y cae.

—Vamos, daos prisa —jadea Laurus—. No podré sujetarlo mucho tiempo. Es infinitamente más fuerte que yo.

Te pones de pie de un salto y, tirando del broche de la capa te apresuras a ayudar al halfling. Apenas has tenido tiempo de apartar a Laurus, cuando el brujo alza la mano para hacer otro hechizo. Arrojas tu capa sobre la cabeza del brujo, coges a Laurus y corres por el pasillo con la intención de abandonar la sala del tesoro.

Al doblar el recodo, oyes gritar a Kalman:

—¡Ciempiés, os convertiré a ambos en ciempiés!

Giras a la izquierda en cuanto has dejado la sala. Durante diez minutos corres sin aliento pasadizo arriba.

Ni el halfling ni tú abrís la boca hasta llegar al final. Un canto rodado le cierra el paso. Lo empujas, pero no cede.

—Caric, daos prisa —te apremia Laurus—. Kalman se acerca.

Coges el canto rodado, intentas sujetarlo con firmeza pero no consigues moverlo. De pronto ves una palanca que accionas inmediatamente. Has tenido suerte. La piedra se aparta del pasadizo. ¡Era una puerta secreta! Sales corriendo y respiras el aire fresco de la noche.

No cesas de correr hasta llegar al corazón del bosque.

—Supongo que aquí estaremos a salvo —jadeas—. Escucha, Laurus —añades desilusionado al no haber conseguido el tesoro de Kalman—, volvamos a casa.

El halfling está concentrado buscando algo en el bolsillo. Cuando descubre su mano, ésta muestra dos diamantes del tamaño de una nuez.

—Sé que no es mucho, pero lo intenté —Laurus sonrío.

—Es posible que esta vez Kalman haya podido con nosotros —ríes entre dientes—, pero con estos diamantes podemos comprar los pertrechos necesarios para regresar y expulsarlo de su maligna guarida.

FIN

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



Miras con pesar la puerta de la sala del tesoro. Aunque hicieras uso de todas tus tuerzas no podrías derribarla.

—No, Laurus, no somos ricos. Las cosas están como si no hubiéramos llegado hasta aquí.

—Caric, ¿qué queréis decir? —Se interesa el halfling—. Aquí se halla uno de los tesoros más maravillosos que jamás haya visto ser alguno.

—Es verdad —admites pesaroso—, pero no nos sirve de nada. No puedo derribar esa puerta.

Laurus te mira sorprendido. Saca del bolsillo un trozo de alambre grueso y camina hasta la puerta de la sala del tesoro. Dobla el alambre, lo inserta en el ojo de la cerradura, lo gira y... ¡paf! La puerta se abre.

—¡Laurus! —Exclamas—. ¿Cómo lo conseguiste?

—Fue muy fácil —responde el halfling orgulloso—. He abierto cerraduras desde que tenía la altura de un saltamontes. ¿Ahora sí que somos ricos?

FIN

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



ÍNDICE DE SERES Y MONSTRUOS

Basilisco. Enorme reptil capaz de petrificar con la mirada.

Cieno verde. Especie de cieno que al caer sobre un cuerpo de tela o metálico, lo deshace. Si atrapa a un ser vivo, lo corroe convirtiéndolo en cieno verde.

Elfo Raza de semihumanos. Muchos de ellos tienen poderes mágicos.

Gárgola. Especie de demonio sanguinario y cruel.

Gigante de las colinas. Uno de los gigantes más grandes que existen. Suele medir más de tres metros. Tiene una gran fuerza.

Halfling. Raza de semihumanos de menos de un metro de altura. Tienen los pies grandes y peludos, y se pueden esconder fácilmente.

Kobold. Criaturas de la oscuridad Son pequeños y sin pelo. Tienen la cara perruna, cuernos y ojos de color ronzo.

Minotauro. Extraño y muy fiero animal, mitad hombre y mitad toro. Pueden morder, dar cornadas y atacar con armas.

Mago. Ser humano con poderes mágicos. Algunos utilizan dicho poder para realizar el bien, otros para realizar el mal.

Ogro. Especie de humanoides malignos y terribles Tienen la piel parda a violácea, sus ojos son morados con las pupilas blancas y suelen tener toda clase de verrugas. Son carnívoros y prefieren devorar semihumanos (enanos, elfos y halflings.

Orcos. Horribles criaturas que parecen una extraña mezcla entre un animal y un hombre. Son nocturnos y omnívoros, muy fieros y prefieren vivir bajo tierra.

Perros parpadeantes. Seres que aparecen y desaparecen a voluntad De ahí su nombre de parpadeantes.

Pudín negro. Especie de masa gelatinosa compuesta de miles de células independientes. Cada célula tiene una boca que segrega una saliva muy corrosiva Estos monstruos temen mucho el fuego y huyen de él.

Trasgo. Raza de seres pequeños y horripilantes. Odian la luz y sus ojos brillan con luz roja en la oscuridad Posiblemente estén lejanamente emparentados con los kobolds.

Troll. Gigante que mide aproximadamente dos metros y medio de altura con piel de color verde. Es un ser espantosamente feo Es carnívoro y muy peligroso.

Notas

[1] Para avanzar en la historia, deberás pulsar en las palabras «pasa a esta sección» de la opción que te gustaría seguir.<<