

DUNGEONS & DRAGONS®

AVENTURA SIN FIN

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

Catacumbas Infernales

Margaret Baldwin Weis



Libros originales Dungeons & Dragons © TSR

TIMUN MAS

¡En las entrañas de las Catacumbas Infernales!

Tu grupo se ha internado en las siniestras Catacumbas Infernales para levantar la maldición que pesa sobre el país.

Sabes que el origen de la maldición está cerca, al otro lado de la misteriosa puerta que se yergue ante ti. Cuando atraviesas el umbral, una voz atronadora exclama:

—¡Soy el guardián! ¿Quién va?

Tembloroso, das media vuelta para enfrentarte a la más terrorífica criatura que hayas visto nunca: un golem de hierro. Desenvainando su enorme y refulgente espada, el monstruo metálico empieza a andar en dirección hacia ti.

¿Qué hacer?

1. Si crees que debes luchar contra el golem, pasa a la [página 77](#).
2. Si prefieres que tu amigo hechicero intente envolver a la criatura en un encantamiento, pasa a la [página 106](#).
3. Si decides abandonar la estancia y volver por donde has venido, pasa a la [página 53](#).

Sea cual fuere tu elección, puedes estar seguro de que el peligro te acecha en cada recodo de las *Catacumbas infernales*.



Colección

AVENTURA SIN FIN – 16

de DUNGEONS & DRAGONS ®

Catacumbas Infernales

Margaret Baldwin Weis

Ilustración de cubierta: Domènec Bladé

Ilustraciones interiores: Jeff Easley

Libros Tauro
www.LibrosTauro.com.ar

A Janet y Gary Pack, compañeros de mazmorra; y a Johan Lehman, el amo del calabozo.

CATACUMBAS INFERNALES

Traducción autorizada de la obra:

An Endless Quest Book - The Endless Catacombs

Editada en lengua inglesa por: RANDOM HOUSE, INC. New York, 1984 © 1984
T.S.R.® Hobbies Inc.

I.S.B.N. 0-88038-162-0

«**DUNGEONS & DRAGONS®**» y «**D&D®**»

Son marcas registradas por T.S.R.® Hobbies Inc.

© EDITORIAL TIMUN MAS, S. A. Barcelona. España. 1986 Para la edición en lengua castellana

I.S.B.N. 84-7176-995-6

Traducción al castellano: Marta Pérez

Editorial Timun Mas, S. A. Castillejos, 294. 08025 Barcelona

Impreso en España - Printed in Spain

Impreso y encuadernado por:

E.S.G. s.A. Lisboa, 13. Barbera del Valles (Barcelona)

Depósito Legal B. 18977-1987

¡ATENCIÓN!

Este libro pertenece a la colección «AVENTURA SIN FIN», de «DUNGEONS & DRAGÓNS®». 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 hasta el principio y comienza de nuevo la lectura.

Al pie de algunas páginas encontrarás elecciones entre las que deberás escoger. Unas son sencillas, otras sensatas, casi todas temerarias... e incluso muy peligrosas.

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 de ti depende tu propia supervivencia.

En este relato eres Gregor, un muchacho huérfano que ha vivido entre gitanos desde los tres años. Aunque siempre han sido amables contigo, ahora que te acercas a la madurez te exigen que te ganes el sustento... ejerciendo de ladrón. La historia arranca en el momento en que te hallas ante las puertas de una ciudad abrumada por una misteriosa maldición, y te enfrentas a un dilema.



bedeces a regañadientes, forzado por Hugo, que no cesa de zarandearte para que no te detengas.

—Sigue andando, muchacho —te ordena Hugo dándote un brusco empujón con la mano—. Abrirán las puertas dentro de unos minutos. Cuando los campesinos empiecen a avanzar, confúndete con el gentío y ábrete paso hasta el interior.

—No creo que merezca la pena el esfuerzo —susurras, tratando de ganar tiempo.

—En eso tienes razón —responde el gitano acariciándose la barba—. Este pueblo es un lugar maldito. Me temo que nuestras ganancias serán escasas.

Mientras habla, Hugo extrae de su cinto un refulgente objeto de cristal y lo frota tres veces con ambas manos. Acto seguido lo guarda en su bolsillo y añade:

—Menos mal que tengo mi cristal de la suerte, de lo contrario no me atrevería a poner los pies en este lugar diabólico. —Se encoge de hombros y concluye—: De todos modos, vivimos tiempos difíciles. Quizá se esté propagando la maldición, como afirma la vieja; pero tenemos que comer.

Nos separaremos aquí, búscame una vez hayas atravesado las puertas.

Observas con disgusto a Hugo mientras se introduce, a empujones, entre la multitud de campesinos que esperan ante las puertas el momento de visitar el mercado. Como estás familiarizado con las artimañas de su oficio, te percatas de sus intenciones cuando finge tropezar con un buhonero, se disculpa y se aleja a toda prisa. En efecto, ves que embute en el interior de su camisa la bolsa del incauto.

Sintiendo náuseas, te acercas a la muchedumbre y te apoyas en el muro con la mirada fija en tus botas.

Al pasar junto a ti, los lugareños se muestran recelosos. No puedes reprochárselo. Vistes una multicolor camisa de seda con las mangas muy largas y holgadas, ciñe tu talle un ancho fajín y tus alegres pantalones de rayas desaparecen bajo tus raídas botas de piel: un atuendo adecuado para el campamento gitano donde vives, pero fuera de lugar entre los andrajosos campesinos de esta apartada población.

Sabes que Hugo espera de ti un buen botín, fruto del trabajo de la mañana, cuando os encontréis en el interior de la ciudad. Montará en cólera si te presentas con las manos vacías. Te acaricias pesaroso la mandíbula, sintiendo ya la descarga de su puño rematado por gruesos anillos de oro. Te hará morder el polvo si no le llevas algo.

Aunque los gitanos que te han criado te han tratado siempre bien, no tendrán la menor paciencia contigo si, a tu edad, no contribuyes a la manutención de su cuadrilla nómada.

—Tiene dotes de ladrón —oíste susurrar a Hugo hace pocos días, cuando conferenciaba con la vieja—. Es rápido y ágil de movimientos, y posee unas manos finas y diestras.

Pero la mera idea de robar te produce escalofríos. La anciana comprende que no son ésas tus inclinaciones.

—Recuerda —respondió a Hugo— que no es un auténtico gitano. Su madre, en paz descansa, pertenecía a una familia de alto abolengo.

—¡No me vengas con simplezas! ¡Puede ganarse el pan como todos nosotros! —protestó él.

—Deja que lea las cartas del tarot. Tiene un talento especial para la magia —suplicó la vieja.

—¡Un talento femenino! —gruñó Hugo—. ¡Debe ganarse el sustento como un hombre!

De pronto suena un cuerno. Las puertas se abren y la muchedumbre se lanza hacia el interior del burgo.

Al fin, la muchedumbre te lleva hasta la plaza del mercado. Miras a tu alrededor preguntándote qué vas a hacer. Mientras lo piensas, una mano te *agarra*, por la camisa y tira de ti hasta un oscuro y mugriento callejón.

—¿Qué has conseguido? —inquire Hugo contemplándote con sus ojos amenazadores.

Vacilas. La mano de tu oponente se cierra. Es realmente un poderoso puño.

—Esta vez la vieja no está cerca para impedir que te dé la paliza que mereces.

Tragas saliva. Quizá puedas improvisar una historia para librarte del brutal castigo; claro que también te queda la alternativa de sincerarte con Hugo y decirle qué opinas de los ladrones.

1. Si decides tratar de inventar una historia para evitar que Hugo te pegue, pasa a la [página 54](#).
2. Si prefieres enfrentarte al gitano y decirle la verdad, pasa a la [página 76](#).



—¡Por aquí! —El mago da media vuelta y encamina sus pasos hacia la puerta septentrional, avanzando más deprisa de lo que le has visto hacerlo nunca. La túnica le golpea los tobillos, y su vara da sonoros estampidos en el suelo.

Titubeas, al mismo tiempo que consultas con la mirada a tus compañeros. Ninguno abre la boca, pero sus pensamientos parecen agolparse en tu mente. Acto seguido te vuelves hacia Luben Warlock y el miedo te hace un nudo en la garganta. ¡Un enjambre de meteoros es demasiado terrible para enfrentarse a él! Imaginas la abrasadora llama y el estruendo, en el instante en que los cuatro meteoros brotan de los dedos del brujo.

—¡Lo siento! —exclamas, y echas a correr en pos del mago. Tu hermano te sigue con una expresión de alivio reflejada en el rostro.

Atraviesas la puerta a toda velocidad, con tu hermano pegado a tus talones, y te internas en la tumba. De pronto la luz azulada se desvanece y te sumes en una oscuridad tan densa que tienes la sensación de asfixiarte.

—¡Hermano! —baluceas extendiendo el brazo. Él se agarra a la mano que le tiendes y pregunta:

—¿Dónde está el mago?

—Lo ignoro —confiesas muy asustado.

En ese instante ilumina el corredor un brillante resplandor anaranjado, procedente de la estancia que acabas de dejar. Oyes el eco de una violenta explosión y luego reinan de nuevo la calma y la penumbra.

Tu hermano y tú escudriñáis la negrura, sin dejar de temblar.

—¿Eric? ¿Padre Justino? —llamas a tus amigos con un hilo de voz. No obtienes respuesta.

—Creo que han muerto —aventura tu hermano.

—En ese caso, nosotros seremos las siguientes víctimas de Luben —declaras en un susurro.

—Estamos solos en la oscuridad. ¿Qué posibilidades tenemos? —murmura el único compañero que te queda.

Permanecéis uno junto a otro. No portáis armas, ni siquiera antorchas. Aunque demasiado tarde, comprendes tu error.

—No te preocupes, hallaremos la salida —intenta tranquilizarte lord Bloodstone.

—Sí —respondes pesaroso, alegrándote de que no pueda verte el rostro.

Para ti y tu recién descubierto hermano, la aventura ha llegado a su...

FIN

—El aire huele mejor por ese lado —declaras señalando con el dedo la puerta sur—. Y no oigo siniestros ruidos de hombres rata.

—En efecto —asiente Eric—. Vayamos en esa dirección.

Sigues a Eric por un serpenteante pasillo, con la vara de Grimpen alumbrando el camino. Los muros están secos y limpios, y no hay indicios de la presencia de falsos roedores. La fragancia del aire aumenta a medida que os alejáis de los monstruos.

—Me pregunto por qué las ratas no frecuentan esta zona —dice el padre Justino.

—Quizá no les gusten los lugares que huelen mejor que ellas —comentas con una sonrisa maliciosa.

El pasillo se ensancha. Aunque no parece haber peligro, Eric camina junto al mago con la espada desenvainada.

De pronto, a la luz de la vara encantada, veis que habéis entrado en una pequeña cámara.

—Hemos llegado a un punto muerto —anuncia Eric frunciendo el ceño, al tiempo que avanza hacia la entrada situada al sur para guardarla.

—Estamos en la bodega —declara Grimpen con satisfacción, alumbrando las hileras de viejas botellas cubiertas de polvo—. Durante el cónclave de hechiceros trajeron caldos de las más recónditas cosechas del mundo para nuestro goce y disfrute.

Los ojos de lord Bloodstone, iluminados por la vara del mago, brillan ante la halagüeña perspectiva. Empieza a andar hacia las añejas botellas, pero el padre Justino lo detiene con esta advertencia:

—¡Yo no bebería! Señor, no necesitáis vino para infundiros valor.

—Debemos mantenernos sobrios —añade Eric con cierta sequedad.

—Sólo un trago. —Bloodstone agarra una botella, sin poder evitar un ligero temblor en las manos—. Mirad, una cosecha muy especial de los viñedos elfos. He oído decir que da al viajero la fuerza necesaria para recorrer muchas millas sin descansar. ¿Qué opinas? —te invita, volviéndose hacia ti—. ¿Quieres catar este caldo conmigo, Gregor?

—¿Es de verdad vino elfo? —pregunta el padre Justino dando un paso al frente para examinar la botella.

—¡No lo toquéis! —os advierte Eric—. Recordad las palabras de Seventhson. ¡Podría tratarse de una trampa!

—Quizá, pero, si es auténtico, la capacidad de resistencia que nos transferiría podría ayudarnos mucho en la misión —responde el clérigo.

—Pronúnciate, mago —ordena lord Bloodstone.

—De acuerdo. ¡Pienso que sois un hatajo de necios! —contesta con desprecio Grimpen—. Si os apetece, bebed todo el vino elfo que os quepa en el gznate.

—¿Y bien, Gregor? ¿Brindamos? —te propone de nuevo lord Bloodstone descorchando la botella.

1. Recordando que las ratas ni siquiera entran en la bodega, haces causa común con Eric y rehúsas. Si ésa es tu elección, pasa a la [página 60](#).
2. El padre Justino no ha puesto objeciones, de modo que un sorbo no puede perjudicarte. Si quieres catar el vino, pasa a la [página 64](#).

—El padre Justino tiene razón, Eric —razonas—. Puedes contar conmigo... y con mi hermano —añades titubeante, lanzando una mirada a lord Bloodstone.

—Hace años que no deposito mi confianza más que en la botella —dice despacio Bloodstone—. Pero quizás ahí dentro encuentre otro objeto en el que volcar mi fe... Haré cuanto pueda, Eric. Es lo único que puedo prometerte.

—Espero que no cargues sobre mis hombros el éxito de esta aventura —declara el mago con una sonrisa maliciosa—. Sólo os acompaño para buscar un antiguo libro de hechizos que dejó olvidado mi maestro. Vuestra causa no me importa.

—¿No podríamos desprendernos de él? —oyes que Eric le susurra al padre Justino—. Quizá si invocaras un hechizo paralizador...

—No funcionaría con un mago tan poderoso —responde el clérigo meneando la cabeza—. Reflexiona, Eric. Todos hemos venido hasta aquí con un propósito determinado. En una ocasión Seventhson logró sobrevivir y los otros sucumbieron. Algo bueno debe haber en su alma.

Lord Bloodstone arranca una antorcha de su pedestal y encabeza el descenso. Sigues a tu hermano, tragando saliva cuando te agachas para traspasar el umbral. Grimpen Seventhson avanza siguiéndote, con su vara encantada fuertemente sujeta. Eric cierra la comitiva con otra antorcha.

La angosta escalera serpentea trazando una pronunciada espiral. Lord Bloodstone resbala y tú te apresuras a asir la antorcha que sostenía.

Llegáis al pie de la escalera. Ante vosotros se abre una amplia estancia, con pequeños nichos en el muro. En el extremo divisas un arco bloqueado con ladrillos; se diría que lo han sellado con gran precipitación. Los ladrillos se apilan en desorden y la argamasa yace hecha grumos por todos los rincones.

—Los albañiles huyeron antes de terminar su trabajo —explica Bloodstone—. Tuve que hacerlo yo mismo.

—Parece resistente —comenta Eric—. Tardaremos días en echar abajo ese muro.

—¡Días! —exclamas alarmado.

—¡Vamos, haceos a un lado! —ordena Grimpen con tono displicente. El mago revuelve el contenido de una bolsa que pende de su cinto y, frunciendo el ceño, la cierra y examina otra. Al fin introduce la mano en la segunda bolsa y extrae unos objetos pequeños. A continuación se planta frente al muro, levanta el brazo y recita una larga retahíla de versos, mientras con la otra mano esparce unas semillas sobre el suelo.

Contemplas la escena asombrado. Al poco rato adviertes que ha empezado a abrirse una brecha en el muro. Pronto el boquete es lo bastante alto para permitir vuestro paso. Sin saber qué puede esperarte al otro lado, te dispones a cruzar el arco.

Cuando tienes la pierna en el aire, el miedo se apodera de ti y te hace temblar con intensidad. Lanzando un grito, caes al suelo y exclamas:

—¡No puedo entrar!

—Ni yo —corea lord Bloodstone, apoyándose en el muro con el rostro pálido.

—Padre Justino, ayudadnos —le insta Eric con voz balbuceante—. ¡Me he enfrentado a incontables peligros a lo largo de mi vida y, sin embargo, no me veo con ánimos de traspasar esa puerta! ¡Nos ha paralizado el hechizo del miedo!

—En efecto —asiente el padre Justino, al tiempo que extiende la mano sobre tu cabeza y murmura unas quedas palabras. Sientes que el temor que te atenazaba se desvanece, y de nuevo te invaden la paz y el sosiego. El clérigo repite la mágica fórmula con los demás, y todos empiezan a respirar tranquilos... salvo el mago.

—¡Mantente alejado de mí! —gruñe Grimpen—. No necesito tus hechizos.

El padre Justino se encoge de hombros y reanudáis la marcha.

Tras avanzar unos minutos a considerable velocidad, os internáis en un angosto pasadizo. Tú te detienes para examinar el terreno. Al levantar la antorcha, ves bajo su luz que el suelo está cubierto de huesos y otros despojos animales. El hedor que desprenden es nauseabundo. Distingues entre ellos algunos escudos abollados y cuchillos rotos.

—¿Qué es esto? —preguntas arrugando la nariz.

—¡Hombres-rata! —exclama Eric—. Sin duda han estado aquí hace poco, a juzgar por el fétido olor que se respira.

—¡Mirad! —anuncia el padre Justino extendiendo el dedo. El pasillo finaliza en un muro, en cuyo centro se abre la oscura entrada de una cámara.

—La Sala de los Cuatro Vientos —susurra Grimpen Seventhson.

—¿Por qué se llama así? —inquieres.

—No tardarás en comprobarlo —te ataja el mago.

—Entrad con cautela —os advierte Eric desenvainando su espada.

Pasa a [la página 19](#).

—Gregor, ¿qué has hecho? —te amonesta el padre Justino corriendo en pos del anciano mago. Grimpen yace inconsciente en el suelo.

—¡No podía permitir que se apoderara de ese libro de magia negra! —te justificas, empezando a sentirte avergonzado—. No quería golpearle tan fuerte.

—No tenías otra alternativa, Gregor —te consuela Eric.

—Te equivocas —replica la Dama Azul irrumpiendo en la estancia y contemplando el libro—. ¡Este ejemplar perteneció al gran Ian Whitestone! Grimpen podría haberlo utilizado para ayudarnos a burlar la vigilancia del golem.

—Ahora nunca tendrá esa oportunidad —declara una perversa voz con una risa poco halagüeña.

—¡Luben Warlock! —Te vuelves, pero no ves a nadie.

—Gracias por tan espléndido regalo, gitano. Tú serás la próxima víctima, Dama Azul, en cuanto me haya desprendido del mago. Volveré dentro de un momento.

Oyes un siniestro chasquido y el cuerpo de Grimpen empieza a disolverse envuelto en un aura rojiza.

—¡Rápido, huyamos por la puerta sur! —ordena Eric.

Pero es demasiado tarde. Ves cómo unas pesadas barras de hierro caen a tu alrededor, bloqueando todas las puertas, salvo la del norte.

Aguzas el oído y percibes el eco de unas torpes zancadas que parecen avanzar hacia ti. El golem ha abandonado su puesto y se acerca.

Comprendes que tu única opción es luchar contra el golem o contra Luben. De todos modos, poco importa: ha llegado tu...

FIN

Con rápido ademán te apoderas del cuchillo. «Al menos moriré luchando», te dices. Sabes que Hugo posee una especial destreza en esta suerte de lid, pues es una diversión corriente en el campamento. Esboza una siniestra mueca que parece partirle en dos la negra barba, pero no te amedrentas y te enfrentas a él con el cuchillo en tu insegura mano. Lanzas una furtiva mirada a tu arma y adviertes que en su hoja hay grabada una cabeza de serpiente y unos extraños caracteres rúnicos.

Al instante se forma a vuestro alrededor un corro de curiosos, encantados de tener la oportunidad de olvidar sus propios problemas. El clérigo os contempla en silencio, aunque crees oírle entonar un misterioso cántico.

—¡Ríndete, Gregor! —te ofrece Hugo—. ¡Tira el cuchillo y recibe tu castigo como un hombre!

—¡Nunca me convertirás en un ladrón! —replicas—. ¡Antes la muerte!

—Tú lo has querido —concluye tu adversario.

Despacio, empezáis a trazar círculos a la espera de encontrar una brecha. Sabes que no eres digno rival del experto gitano, y que lo único que puedes hacer es tratar de defenderte y confiar en el destino.

Hugo arremete. Con un impulso incontrolado detienes la trayectoria de su hoja. En ese instante una inexplicable sensación de poder recorre y fortalece tu brazo. La empuñadura de tu arma culebrea entre tus dedos, produciéndote tal perplejidad que casi la sueltas.

La serpiente del cuchillo parece cobrar vida en tu mano. Guiando tus movimientos, empieza a luchar por su propia iniciativa. Te encuentras agitando la refulgente hoja y apuñalando el aire con singular acierto, aunque no logras explicarte qué es lo que ocurre.

Hugo retrocede tan confuso como tú, con los ojos fuera de sus órbitas. De pronto resbala y cae al suelo. Aprovechas la ocasión para saltar sobre él.

—¡Detente! —suplica el gitano. Su voz parece enfriar el cuchillo. Dejas que se ponga en pie. Te lanza una hosca mirada, da media vuelta y, sin pronunciar palabra, se aleja a toda velocidad.

La muchedumbre se dispersa, pesarosa porque no ha habido muertos. Al poco rato todos se han ido salvo el clérigo, que permanece inmóvil delante de ti.

—Eres un experto luchador, hijo mío —te felicita, sin cesar de observarte.

—En absoluto —respondes—. Ha sido este extraño cuchillo el que... —te interrumpes para mirar al clérigo, recordando, de pronto, que el arma estaba a sus pies—. ¿Es vuestro, padre? —inquieres.

—¡No! —exclama tu interlocutor—. Yo no puedo llevar ni tocar objetos punzantes. Ese cuchillo no me pertenece, aunque quizá sepa algo de su origen.

—Ha sido una suerte que estuviera aquí cuando lo necesitaba —comentas clavando una escrutadora mirada en el clérigo.

—Yo no creo en la suerte —replica contemplándote a su vez—. Estaba previsto que se hallara en este lugar, del mismo modo que he venido yo, obedeciendo un designio: encontrarme contigo.

—¡No puede ser cierto! —exclamas atónito.

Pasa a la [página 44](#).



—¡Hombres-rata! —exclamas—. ¡Y nos acosan por los dos flancos! Tengo que salir de aquí.

Unos terribles recuerdos de la infancia invaden tu mente. Impulsado por el pánico, aprietas a correr hacia la puerta norte. Cuando la traspasas, un gélido viento te *azota* el rostro.

Detrás de ti oyes las voces del clérigo y de Eric, seguidas por el estrépito metálico de una espada al chocar contra un escudo. ¡Las ratas atacan! Atraviesas el boquete que abrió el mago en el muro de ladrillo y, de pronto, te detienes.

¿Qué extraño impulso te ha obligado a emprender semejante carrera? Avergonzado, asomas la cabeza por el pasillo. Los ecos de la lucha se disipan. Oyes la voz del padre Justino pronunciando tu nombre. Respiras hondo y te dispones a volver junto a tus compañeros. Pero, al cruzar el agujero, te asalta un invencible temor: ¡el hechizo del miedo!

Caes al suelo, dominado por terribles escalofríos.

—No puedo hacerlo —gimes, recordando el encantamiento del padre Justino—. ¡Estoy asustado, no acierto a moverme!

Preso de fuertes convulsiones, logras arrastrarte hasta el otro lado del boquete. Más tranquilo, escudriñas la penumbra. Quizá tus compañeros no te necesiten y puedas permanecer aquí sentado aguardando su regreso. Incluso es posible que no tarden en aparecer.

En cualquier caso, reconoces pesaroso que para ti la aventura ha llegado a su...

Fin

Estás en una espaciosa sala cuadrada. En los cuatro muros se abren dinteles de inexistentes puertas, coronados por otras tantas cabezas pintadas. Las testas tienen los pómulos hinchados, como si soplaran con fuerza.

De pronto cuatro ráfagas de viento, procedentes de todos los puntos cardinales, irrumpen en la sala y extinguen las antorchas, dejándoos sumidos en la penumbra.

—¡Maldita sea! —protesta el mago. Y susurra unas palabras que no comprendes. De pronto se ilumina el extremo de su vara con un resplandor más poderoso que el de las dos antorchas juntas.

—Espero que no tengamos que ocultarnos —declara el hechicero con cierto desasosiego, alzando la vara en el aire—. Este encantamiento de luz ininterrumpida es irreversible.

Os acercáis a una de las aberturas y una nueva ráfaga de aire te azota el rostro y te enmaraña el cabello.

Examinas todos los accesos. Cada vez que te asomas a sus respectivos pasadizos, sientes el influjo del aire que penetra en la sala. En efecto, los arcos están encarados hacia los cuatro puntos cardinales.

Pasa a la [página 20](#).

—¿Hacia dónde encaminamos nuestros pasos? —pregunta Eric mirando nervioso en derredor.

—¿Qué opinas, Seventhson? —inquire a su vez lord Bloodstone.

—Esa cuestión ni me atañe ni me interesa —responde desdeñoso el hechicero.

De pronto llega a tus oídos un estrépito de metales, mezclado con ecos de pisadas.

—¡Hombres-rata! —exclama Eric—. ¡Tenemos que tomar una decisión, y rápido!

1. *El dintel del norte es el que habéis traspasado al entrar. ¡Quizá sea tu última oportunidad de retroceder! Si eliges esa dirección, pasa a la [página 18](#).*
2. *Un aire cálido y aromático fluye por la puerta del sur. Si quieres probar suerte en ese sentido, pasa a la [página 11](#).*
3. *Una fresca brisa te acaricia cuando te aproximas a la abertura oriental, pero oyes a escasa distancia el bullicio que producen las falsas ratas. Si pese a todo te internas en ese camino, pasa a la [página 35](#).*
4. *Del oeste llega un tenue hedor. También por este acceso parecen aproximarse las ratas, pero si optas por ir a su encuentro, pasa a la [página 81](#).*

—Hemos encontrado dos objetos mágicos —anuncia Eric—. Agua bendita y una espada del valor. Pero nos han despojado de ambos.

—Avanzad —susurra la deliciosa voz.

Te acercas sobrecogido, sintiéndote inmerso en una maravillosa paz. Ves que Eric camina sin que esta vez el escudo invisible le bloquee el paso.

Observas a tu amigo mientras se acerca a la tumba. De pronto te percatas de que la dama sostiene la copa sagrada en una mano y la espada de plata en la otra. Permanece inmóvil, con los ojos cerrados.

Eric se arrodilla en respetuosa actitud delante de la tumba.

—Durante toda mi vida te he amado, Dama Azul —dice con voz queda— aunque sólo sabía de tu existencia a través de las leyendas de mi pueblo. Hermosa mujer, que con inquebrantable valor has vencido males y horrores para que mantuviéramos viva la esperanza: yo quiero honrarte y amarte con todo mi corazón. Deseo romper tu sueño encantado, pero debes indicarme el modo de hacerlo.

—Dame lo que más valoras —responde la acariciante voz, desdoblándose en mil ecos.

—Tuyos son mis riquezas y mi reino —promete Eric con fervor—. ¡Toma todo cuanto poseo!

—No es eso lo que más valoras —replica la voz, esta vez fríamente—. Quiero lo más precioso.

—¿A qué te refieres? —pregunta Eric balbuceando.

—Dame tu fuerza y tu habilidad con las armas —ordena la dama—. Transmíteme esos dones y te entregaré mi amor hasta el fin de tus días.

Eric palidece y protesta:

—¿Debo desprenderme de mi espada y mi escudo, además de rendirte mi fuerza? ¿Pretendes acaso que te permita librar mis batallas?

—Sólo entonces podrás considerarte victorioso —murmura la Dama Azul.

—Este encuentro podría ser una trampa —aventura el guerrero, volviéndose hacia ti y los restantes compañeros—. Si le entrego mis armas, quedaremos todos indefensos. ¿Qué hacer?

1. —No quedaremos indefensos, Eric —replicas—. No necesitas la espada para ser fuerte. Si es eso lo que opinas, pasa a la [página 114](#).
2. —¡Tienes razón, Eric! —exclamas—. ¡Sin tu fuerza y tu destreza en la batalla cualquiera podría abatirnos! Si así lo crees, pasa a la [página 43](#).



—Voy a abrir el cofre —decides—. Sin duda encierra lo que necesitamos. De todos modos, lo haré con cautela. Los objetos que aparecen sin protección son a veces los más peligrosos.

Cuando examinas el baúl compruebas que su decoración consiste en una hilera de imágenes que se repiten como reflejadas en un espejo, con una línea de separación formada por una corona de hojas delicadamente talladas. Observas el fino trabajo, escudriñando cada detalle.

—¡Creo que lo he encontrado! —exclamas al fin—. Una de las flores de la izquierda tiene seis pétalos, y su oponente siete. Además el pájaro de la derecha presenta dos cavidades para los ojos, y su réplica sólo una. ¡Fijaos!

Con sumo cuidado tocas el séptimo pétalo y la segunda cavidad ocular, ambos a un tiempo. De pronto el cofre se abre.

Señalas con el dedo unas pequeñas lengüetas de afilado metal que se proyectan a los lados de la tapa, y anuncias:

—Si alguien intenta levantar la tapa sin utilizar el dispositivo secreto, estas lengüetas le arañarán las manos. ¡Creo que están envenenadas!

—Pero ¿qué has hallado en su interior? —pregunta Eric impaciente.

—¡Esto! —respondes extendiendo el brazo para asir una bonita capa de terciopelo. Con la mayor suavidad posible la extraes del cofre.

—¡La reconozco! —exclama la Dama Azul—. ¡Es la capa de invisibilidad de Ian Whitestone!

—¿Es de buen o de mal augurio? —preguntas. Pero antes de concluir tu frase sientes que la esperanza invade todas tus vísceras.

—Su efecto es benéfico —afirma la Dama Azul sonriendo—. Póntela, Gregor.

Con gran cautela te envuelves en la ancha capa y contemplas divertido los perplejos rostros de Eric y tu hermano.

—¡Ha desaparecido! —dice lord Bloodstone extendiendo una mano y tratando de palpar en el aire.

—¡Justo lo que necesitamos para burlar la vigilancia del golem! —anuncias entusiasmado.

—Pero ¿cómo lo haremos? —pregunta el padre Justino—. No podemos utilizarla todos a la vez.

Te quitas la mágica protección y al instante te materializas.

—Quizá logre distraer su atención unos minutos, dándoos la oportunidad de atacarlo —sugieres.

—Pienso que si aquí hemos descubierto este tesoro, es muy probable que se oculte otro en un lugar próximo. No debemos emprender la lucha todavía —propone la Dama Azul meneando la cabeza.

1. *¿Quieres utilizar la capa para deslizarte junto al golem y atraer su atención mientras los otros se abalanzan contra él? En ese caso, pasa a la [página 55](#).*
2. *¿Crees que sería mejor examinar primero la sala occidental? Si deseas hacerlo,*

pasa a la [página 67](#).

3. *Si ya has visitado la sala occidental, sabes cómo burlar al golem. Pasa a la [página 88](#).*
4. *Si todo esto se te antoja demasiado peligroso, tienes la opción de alejarte franqueando la misma puerta por la que has entrado. De ser ésta tu elección, pasa a la [página 109](#).*

Profundamente disgustado por lo que has visto, tomas una decisión.

—Si de verdad es mi hermano, doy por terminadas nuestras relaciones aquí y ahora —declaras lleno de rabia, despojándote del anillo y arrojándolo al suelo.

—¿No te preocupa lo que pueda ocurrirle? —pregunta con voz conciliadora el padre Justino.

—En absoluto —respondes tajante, dejándote llevar por la arrogancia—. Es un cobarde que dejó morir a mi madre, y ahora se oculta tras una botella de vino. No me interesan sus problemas, ni tampoco los vuestros. ¿Por qué habría de ser de otro modo? Nadie me quiso nunca —te justificas, incapaz de enfrentarte al desencanto que lees en los ojos de Eric.

—Yo te quiero, Gregor —te susurra el clérigo esbozando una cálida sonrisa.

Le miras y tragas saliva, al tiempo que las lágrimas te nublan la vista.

—Te ruego que reflexiones —añade el padre Justino acariciando tu mano.

1. *Si quieres reconsiderar tu decisión y acompañar a tus amigos en su extraño proyecto, pasa a la [página 108](#).*
2. *Si es cierto que no te importa lo que les ocurra a tu hermano y a tus nuevos amigos, puedes dar por concluida tu aventura y aprestarte a llevar una existencia fría y solitaria. **FIN**.*

—Si vamos hacia el este nos seguirán —dices al borde de la desesperación—. Quizá debiéramos ocultarnos en el pasillo del sur.

—Merece la pena intentarlo —asiente Eric.

Acudes junto a tu hermano herido para tratar de socorrerle. En ese momento una de las maltrechas ratas se pone en pie y, antes de que aciertes a reaccionar, descarga su maza sobre la testa de lord Bloodstone. Lanzando un grito de ira, ensartas tu daga en el pecho del monstruo.

Sin poder contener un estremecimiento, te vuelves hacia tu hermano. Está muy pálido y tiene la cabeza cubierta de sangre. Te arrodillas a su lado presa de un gran desasosiego.

—¿Podemos hacer algo por él? —preguntas.

—¡Aquí no! —exclama Eric hincando también la rodilla en tierra para ayudarte a levantar el cuerpo inerte de lord Bloodstone. Una vez de pie, os pasáis por el hombro sus pesados brazos y lo arrastráis hasta el corredor del sur. El padre Justino os sigue con su paso renqueante, protegiendo el amuleto entre sus manos, al tiempo que susurra unas frases. También el mago hace ademán de acompañaros, pero se detiene en la entrada del pasadizo occidental.

—Vamos a crear un poco de confusión —farfulla esbozando una sonrisa maliciosa. Revuelve en su bolsa y al fin saca un retal de piel negra y un pedazo de carbón. Los sostiene con ambas manos y entona unos versos ininteligibles; de pronto el pasillo occidental se sume en la oscuridad.

—Seguid avanzando —os ordena el hechicero.

Eric y tú lleváis a tu hermano aún inconsciente por el pasadizo, mientras los gritos de asombro que resuenan a vuestra espalda atestiguan que el hechizo de oscuridad de Grimpen ha surtido el efecto deseado.

Con la vara del mago iluminando el camino, seguís el pasillo envueltos en una olorosa humedad. Al poco rato te agobia la sensación de que el peso de tu hermano va a desencajarte los brazos. Cuando empiezas a pensar que no puedes continuar, desembocáis en una espaciosa sala redonda.

Al instante te invade un extraño sosiego. Reina en la sala un tranquilizador silencio, roto tan sólo por el murmullo del agua. En efecto, hay una fuente en el centro de la estancia; mana de su caño un fino surtidor, que cae en cascada sobre un estanque circular.

En el muro más apartado distingues un altar tallado en la piedra viva. Sobre él descansa un objeto de singular resplandor. Eric y tú depositáis en el suelo, con sumo cuidado, a lord Bloodstone, mientras el padre Justino investiga, guiado por la luz de la vara, el nuevo descubrimiento.

—¿Crees que mi hermano está bien? —preguntas a Eric.

—Me temo que no, Gregor —responde tu amigo tras examinar al herido—. Deben haberle golpeado con una *maza*, porque tiene el cráneo aplastado. En el campo de batalla he visto alguna vez casos similares. La sangre inunda el cerebro y nada puede hacerse para salvar al afectado.

—¡No! —te rebelas.

—¡El cáliz sagrado! —exclama de pronto el padre Justino. Alarga la mano y alza en

el aire el luminoso objeto del altar, que es de oro con incrustaciones de piedras preciosas. El clérigo acerca la luz de la vara del mago para estudiarlo mejor y añade—: ¡ Se dio por perdido hace ya muchos años!

—¡Mi hermano se está muriendo y a mis compañeros sólo se les ocurre pensar en esa copa! —protestas indignado.

El padre Justino lanza una mirada a su alrededor. Eric asiente con la cabeza y su rostro se nubla. Acude renqueante junto a ti, sosteniendo aún el cáliz.

—¿Podéis curarle? —pregunta el guerrero.

El padre Justino examina minuciosamente a lord Bloodstone antes de contestar:

—No. Su herida es mortal, y yo sólo tengo poder para sanar las heridas leves.

Te secas las lágrimas y te arrodillas junto a tu hermano, que lanza alaridos de dolor. Al hacer un movimiento brusco, hunde el brazo en el estanque. Alargas el tuyo para retirarlo del agua cuando ves, perplejo, que el herido se incorpora.

—¿Qué ha ocurrido? —inquire parpadeando—. ¿Dónde están las ratas?

—¡Se ha curado! —exclamas.

—Sin duda esa fuente es de agua bendita —aventura el padre Justino.

—¡La herida ha desaparecido! —anuncia Eric señalando el lugar con el dedo.

—Lamento interrumpir vuestra alegría, pero vamos a tener visita de un momento a otro —interviene Grimpen, indiferente al milagro—. Oigo ruido de pasos al norte. Me temo que las falsas ratas se hayan abierto camino en la penumbra.

—Debemos continuar hacia el sur —propone Eric desenvainando la espada.

—De acuerdo, pero llevémonos un poco de esta agua —sugieres a tu vez, desenroscando el tapón de tu odre. Te inclinas para llenarlo en el estanque, y descubres asombrado que el precioso líquido empieza a fluir en dirección contraria. Por mucho que lo intentas, no logras introducir ni una gota. ¡El agua huye de ti!

—Únicamente un clérigo puede tener la custodia del agua bendita —te explica el padre Justino. Baja la mano y el remolino se desliza hacia él para bañársela con gran reverencia.

—En ese caso, padre, apresuraos a recoger toda la que podáis transportar —le apremia Eric oyendo las pisadas cada vez más próximas.

—No puedo llevar el agua bendita y este pesado cáliz —protesta el clérigo—. Y tan valiosa copa debe ser restituida a su lugar en las cámaras del Consejo Blanco.

—¿Cuál es su función? —inquieres.

—Se trata de un símbolo —declara el padre con orgullo—. De un emblema de santidad.

—El agua sería más práctica —farfullas—. Pero estoy dispuesto a ocuparme del cáliz. —Tus dedos rozan el oro y se retiran en un movimiento reflejo—. ¡Me he quemado! —exclamas.

—Sólo yo puedo guardarlo —afirma el padre Justino meneando la cabeza. Acaricia el cáliz con gran suavidad y sus ojos se transforman por la devoción.

—¡Rápido! —ordena Eric.

El clérigo suspira y mira a su alrededor como si buscara ayuda.

1. *¿Debes instar al padre Justino a conservar el cáliz y olvidar el agua bendita? Si es ésa tu decisión, pasa a la [página 73](#).*
2. *¿Prefieres convencer al clérigo de que es mejor conformarse con el socorro que pueda prestaros el agua milagrosa? Pasa a la [página 85](#).*

—¡Ayudadme, padre! —suplicas agarrándote a su hábito.

—Tranquilízate, hijo mío. Estás a salvo. —Una sensación de paz y serenidad recorre tus venas, invadiendo todo tu ser. La acariciadora mano del clérigo se apoya en tu brazo, al tiempo que su voz disipa el clamor de la muchedumbre. Acto seguido tu protector se inclina y levanta una vara del suelo.

—Un sacerdote tullido no puede ayudarte, Gregor —declara Hugo entre estentóreas carcajadas—. Hacedos a un lado, fraile, antes de que os cause algún daño.

—Gracias de todos modos, padre —baluceas—. Pero es mi batalla y debo librarla.

El clérigo permanece inmóvil y le ordena a Hugo con dulzura y firmeza al mismo tiempo:

—¡Hugo, regresa a tu campamento! Nunca podrás lastimar a este muchacho.

—¡Os lo he advertido! —gruñe el gitano abalanzándose sobre ti, con el refulgente cuchillo enarbolado sobre su cabeza.

El clérigo hace un rápido movimiento con la mano y exclama:

—¡De vara a serpiente!

Hugo se detiene de forma súbita, boquiabierto. ¡La estaquilla que sostiene el padre se ha convertido en una sinuosa víbora! Su portador alarga el brazo y la arroja a los pies de su oponente.

A Hugo se le salen los ojos de las órbitas cuando ve reptar al animal en dirección a él. El gentío se dispersa aterrorizado y el gitano, repitiendo todos los hechizos mágicos que conoce, gira sobre sus talones y se aleja calle abajo.

—¡De serpiente a vara! —dice el clérigo invirtiendo el orden anterior. Al instante desaparece la víbora y ocupa su lugar la estaca que recogió el eclesiástico para ayudarte. Sólo aciertas a mirarle, inmóvil y aturdido.

—Creo que este cuchillo es tuyo, hijo —dice el clérigo señalando con el dedo el arma que hace un rato has visto a sus pies.

—N-no —baluceas tragando saliva.

—Cógelo —te ordena, aunque con voz amable.

Desconcertado, te agachas para hacerte con el cuchillo. Tras pasar la mano sobre su empuñadura, descubres admirado la cabeza de serpiente y los elaborados caracteres rúnicos que aparecen delicadamente tallados en la superficie de su hoja.

—Ha sido una suerte que os cruzaseis hoy en mi camino, padre —declaras—. Gracias por vuestra ayuda.

—¿Una suerte? Yo no creo en las coincidencias. Lo cierto, hijo mío, es que he sido enviado para encontrarme contigo.

—¡Enviado! —exclamas perplejo—. ¿Quién ha podido enviaros?

Pasa a la [página 44](#).



—De modo que has superado todas las pruebas y ahora, al fin, estás a punto de conseguir tu objetivo —dice Luben Warlock. Sorprendentemente su tono es agradable y tranquilizador.

Se halla sentado en un trono en el centro de una pequeña estancia circular. En el techo, una argéntea abertura con forma de luna despide brillantes destellos. Está rodeada por siete refulgentes estrellas, también plateadas. Durante unos minutos sólo aciertas a mirar sobrecogido a tu alrededor.

Fijas de nuevo tu atención en la figura del perverso brujo que se yergue frente a ti. Warlock abre los labios en una sonrisa que se te antoja más comprensiva que la de ninguna otra persona en el mundo, incluida la del padre Justino. Sus ojos brillan con mayor intensidad que los de la Dama Azul. De pronto te parece más fuerte y bravío que Eric. Sientes que se ha asomado a tu alma y desearías correr hacia él para absorber su prudencia y sabiduría.

El padre Justino da un paso al frente y empieza a hablar. Mientras escuchas, te dices a ti mismo que, aunque Luben Warlock sea un mago perverso, se te hace difícil creer que anide el mal en tan atractiva criatura.

—Tus hechizos no surtirán efecto conmigo, Luben Warlock —declara con calma el clérigo—. He sido enviado por el Consejo Blanco para liberar a estas tierras de tu infernal maldición, y lo haré aun a costa de mi vida.

—Veo que no habéis sabido comprenderme, padre —se lamenta Luben. Un destello de compasión toma cuerpo en tus entrañas—. No quiero mataros, ni tampoco a estos osados aventureros. Sólo deseo vuestra felicidad. Tomad los objetos mágicos que habéis descubierto y marchaos en paz. Podéis llevaros la capa de invisibilidad, la espada del valor, el agua bendita y el libro de hechizos del infortunado Ian. —Se inclina hacia adelante, abre los brazos como para acogeros y añade—: Mi única intención es proporcionaros un final feliz después de las vicisitudes que habéis tenido que superar. ¡Os merecéis lo mejor! ¡Pedidme sin miedo lo que más anhelen vuestros corazones!

—¿Aunque nuestro mayor deseo sea que levantes la maldición? —te aventuras a solicitar.

—Si ésa es tu idea de un final feliz, atenderé tu ruego —responde Luben Warlock encogiéndose de hombros.

—¿Qué ocurrirá si no creemos todas esas historias? —gruñe Eric.

—En ese caso hallaréis en mí a un rival invencible, y libraréis una batalla a la que nunca lograréis sobrevivir.

Luben Warlock te escudriña con la mirada, al tiempo que pregunta:

—¿Qué dices, Gregor? —resuena en tu mente la susurrante voz de la Dama Azul: Sus palabras son tan sibilinas como sus pensamientos. ¡Reflexiona sobre su auténtico significado!

1. *¿Eliges el final feliz? Después de todo, Luben Warlock te ha prometido levantar la maldición que pesa sobre el país. Pasa a la [página 112](#).*
2. *¿Prefieres quizás enfrentarte a Luben Warlock, aun sabiendo que la derrota parece inevitable? Pasa a la [página 118](#).*

Sintiendo la reconfortante presión del cuchillo enfundado en tu cinto, tomas aliento y te lanzas hacia atrás. El hombre que te sujeta se tambalea y caéis de espaldas al suelo. Aprovechas el instante de desconcierto para incrustar el codo en su vientre y dejarle sin resuello.

Te apresuras a levantarte y propinar un puntapié a otro de tus adversarios, que se disponía a atacar. Lo golpeas en plena rótula y el herido, rugiendo de dolor, se aleja vacilante de la estancia.

Desenvainas tu cuchillo y te enfrentas al tercer hombre. Tu rival lanza nerviosas miradas a sus dos amigos. Uno está retorciéndose de dolor en el suelo y el otro sujetándose la rodilla con ambas manos. Luego, con ojos vidriosos, observa la refulgente hoja de tu arma y retrocede con las manos levantadas.

—¡Fuera todos de aquí! —ordena el posadero regresando de la bodega con una polvorienta botella en la mano—. Espero huéspedes importantes y no quiero reyertas en mi casa.

Uno tras otro los hombres abandonan el lugar renqueando, farfullando reniegos y gimiendo.

Suspiras hondo y vuelves a la mesa.

—¡Bien hecho, Gregor! —te felicita Eric—. Empiezo a pensar que el padre Justino ha tenido mucho tino al elegirte para acompañarnos en la misión. ¿Te unirás a nosotros, amigo?

—No sé nada acerca de ese proyecto, ni tampoco de vosotros —respondes con la cautela aprendida de los gitanos—. ¿Qué es lo que buscáis?

—También tú buscarás algo, querido muchacho —declara el padre Justino con voz cálida—; algo que has intentado hallar a lo largo de toda tu vida. ¡Te buscarás a ti mismo!

«¡Clérigos! —piensas disgustado—. Nunca te dan una contestación directa cuando pueden valerse de un juego de palabras.» Tu sentido práctico te induce a partir enseguida, antes de meterte en complicaciones más serias. Pero el aventurero que anida en ti te insta a aguardar un poco y averiguar algunos detalles sobre la misteriosa misión. ¿A qué parte de ti mismo vas a escuchar?

1. Si decides quedarte, pasa a la [página 94](#).
2. Si optas por abandonar, pasa a la [página 105](#).

—Creo que deberíamos permitir que el mago utilice su hechizo contra las ratas y luego volver a la Sala de los Cuatro Vientos —propones.

—Adelante, Grimpen —accede Eric, aunque a regañadientes.

El interpelado se inclina hacia adelante para examinar el suelo al mismo tiempo que se intensifica el ruido de voces, que parecen acercarse a gran velocidad.

—¡No es momento de remover el polvo! —se impacienta Eric—. ¡Alejémonos de aquí!

—¡Aja, lo encontré! —le interrumpe el mago incorporándose con un grillo vivo en la mano.

Ante tu atónita mirada, Grimpen introduce el animal en su boca, hace un curioso movimiento con la mano, traga y entona unos versos. Sintiendo náuseas, apartas la vista.

De pronto dejas de oír el griterío de las ratas. En su lugar sólo resuenan ronquidos.

—Las he dormido —explica el mago—. Pero el influjo de mi hechizo no durará mucho; tenemos que pasar junto a ellas cuanto antes.

—¿Qué hacemos con mi hermano? —preguntas.

—Puedo ayudarle —responde el padre Justino apoyando la mano en su cabeza y farfullando las frases de un encantamiento para curar heridas leves.

Al instante lord Bloodstone abre los ojos. La honda brecha de su cabeza ha desaparecido.

—¡Vamos! —os apremia Eric—. No tenemos un minuto que perder. —Ayudas a tu hermano a internarse en el pasillo del oeste y al poco rato os encontráis de nuevo en la Sala de los Cuatro Vientos.

Pasa a la [página 20](#) y elige una dirección distinta.

—Creo que debemos traspasar la puerta del oeste —declaras—. Quizás encontremos algo que nos ayude a enfrentarnos al peligro que nos aguarda detrás de la puerta septentrional. Si los símbolos significan que el bien puede eclipsar al mal, mi suposición se verá confirmada.

Avanzas con resolución hacia la puerta occidental y alargas la mano en dirección al picaporte.

—¡Ay! —exclamas en el instante en que tus dedos tropiezan con un muro duro e invisible. Retuerces la mano de dolor y, meneando la cabeza, añades—: No podemos seguir por aquí.

—Has tropezado con un campo de fuerza —explica Grimpen Seventhson golpeándolo con su vara—. ¿Por qué no pruebas suerte con la puerta oriental?

—¡Magnífica idea! Pero eres tú quien va a intentarlo —ordenas.

El mago se aproxima a la puerta este y tantea el picaporte con su vara. De pronto surge de la nada un rayo de luz y un poder misterioso arranca el bastón de la mano del hechicero.

—Creo que tampoco ese camino nos conviene —constata Eric desalentado—. Alguien intenta forzarnos a ir hacia el norte.

—Conmigo no podrá. ¡Me marchó de aquí! —exclama tu hermano dirigiéndose a la puerta sur. Pero, cuando se dispone a cruzarla, el cerrojo se cierra en sus barbas.

—Está decidido. ¡Al norte! —farfullas.

Pasa a la [página 48](#).

—¿No notáis el aire fresco que entra por la puerta oriental? Debe conducir a alguna salida —sugieres.

—Sí, y también a los hombres-rata —te recuerda el padre Justino.

—De todos modos, siempre será mejor luchar en el exterior que encerrados en este laberinto —replica Eric enarbolando su espada—. Vamos, lord Bloodstone; ahora tendréis una oportunidad de demostrar vuestro valor.

—Di mejor de demostrar mi estupidez —responde el interpelado encogiéndose de hombros—. Pero ¿por qué no?

Los dos hombres traspasan con cautela el acceso oriental. Los sigues, con tu dorado cuchillo palpitando entre tus dedos. Pegado a tus talones avanza renqueante el padre Justino, entonando versos. Cierra la comitiva el mago, que eleva la vara sobre su cabeza para iluminar el camino.

El pasillo traza una ligera pero prolongada curva hacia la derecha. Los ruidos producidos por las ratas se intensifican a cada paso. De pronto divisáis una brillante luz en el extremo del corredor. Por unos instantes, su resplandor os ciega.

—¡Este pasadizo nos lleva de vuelta a la naturaleza! —exclamas—. Unos metros más y habremos abandonado esta prisión! —Interrumpe tu alegría la visión de dos imponentes peñascos. Sus formas se te antojan terriblemente familiares, como si hubieran surgido de una pesadilla largo tiempo olvidada.

—Las Rocas Dentadas —farfulla Bloodstone sin aliento.

—¡Hombres-rata! —grita Eric en el momento en que una tropa de estas repugnantes criaturas irrumpe en el pasillo.

—¡Mirad lo que tenemos aquí! —dice el cabecilla con tono burlón—. Nosotros buscando la cena y nos la sirven en bandeja y sin esfuerzo. ¡A por ellos, muchachos!

Antes de que aciertes a trazar un plan de ofensiva, las ratas se abalanzan sobre vosotros y se sitúan en el centro del grupo. Ves refulgir la espada de Eric antes de hundirse en el pecho de un adversario. El herido lanza un grito desgarrado y se desploma. Lanzas una furtiva mirada a tu hermano: ha desenvainado su florete, un arma de hoja fina y punzante, y permanece inmóvil frente a las monstruosas ratas. Respira con dificultad, y el sudor confiere un brillo especial a sus negros rizos.

—¡Luchad! —os apremia Eric cuando una nueva cuadrilla hace su aparición en la sala.

Lord Bloodstone traga saliva y, meneando la cabeza, empieza a retroceder. Dos criaturas lanzan un grito de júbilo y emprenden carrera hacia él, en el momento en que tropieza contra el muro de la caverna.

—¡Alto! —exclamas.

El cuchillo cobra vida en tu mano. En perfecta armonía atacáis a los hombres-rata por la espalda. Mientras luchas con todo tu vigor, adviertes que tu hermano se ha herido en la frente y sangra con profusión. Al fin, amedrentados ante vuestra iniciativa, los monstruos retroceden y desaparecen por un pasillo.

Cuando piensas que habéis vencido, el padre Justino frustra tus esperanzas.

—¡Más ratas! —anuncia—. ¡Esta vez vienen por el oeste!

—¡Tenemos que abrirnos paso entre estos monstruos! —dice Eric, mientras golpea

a una rata en la cabeza y la aparta de un puntapié—. ¡Creo que el camino del sur, el utilizado por el primer grupo de enemigos, está despejado!

—También podemos continuar por el oeste y abandonar estas malditas catacumbas. —Lord Bloodstone habla apoyado en el muro de la caverna, con el rostro cubierto de sangre.

—¿Por qué no sorprendemos a las ratas en el pasillo —propone el mago apoyándose con calma sobre el bastón— y luego viramos hacia el oeste, por dónde hemos venido? Guardo bajo la manga un hechizo que quizá surta efecto.

1. *¿Quieres salir cuanto antes de las catacumbas? Si es así, sigue por el este y pasa a la [página 51](#).*
2. *¿Crees que correréis menos peligro en el pasillo del sur, ya que al parecer habéis ahuyentado a los hombres-rata? Pasa a la [página 26](#).*
3. *¿Y si aceptaras el consejo del mago, presentando batalla a los monstruos que quedan en el pasadizo y luego encaminándote al oeste? Si decides intentarlo, pasa a la [página 33](#).*



—Estoy seguro de que es una trampa —afirmas—. No está custodiado, pero la experiencia me enseña que los objetos desprotegidos suelen ser los más peligrosos. ¡No pienso tocarlo!

—Creo que tienes razón —te secunda Eric—. Salgamos de aquí y enfrentémonos al golem con nuestras propias armas.

—No sé si habéis tomado la decisión correcta —declara la Dama Azul, mirando con tristeza el cofre en el momento en que abandonáis la estancia—. No puedo desoír un sexto sentido que me dice que hay algo valioso en el interior.

—Siempre podemos volver más tarde —razona Eric en voz alta.

—¡Eso es imposible! —exclama una voz, seguida de una perversa risa. De pronto se produce una explosión y la fuerza de su magia os lanza contra la puerta occidental. El padre Justino cae de bruces, mientras Eric surca el aire y se estrella contra el muro. Tu hermano tropieza contigo, aplastándote entre su cuerpo y la puerta.

—¡Mirad! —aciertas a balbucear cuando recobras el aliento.

La Dama Azul y Grimpen, que al parecer no han sido afectados por el torbellino, están empezando a brillar con una espantosa luz roja.

—¡No! —se rebela Eric, poniéndose en pie con dificultad.

—¡Detente! —le ordena la Dama Azul alzando la mano en señal de advertencia—. No te acerques, somos víctimas de la magia de Luben Warlock. No hay esperanza para nosotros, de modo que tratad de escapar. ¡Adiós!

Ante tus perplejos ojos, la dama empieza a desvanecerse. Grimpen, entretanto, libra una cruel batalla: lanza un alarido y os arroja su vara que cae a tus pies.

—¡Aún queda un hechizo! —explica con voz entrecortada—. ¡Si lo usáis bien seréis catapultados al exterior! —Emitiendo un último suspiro, Grimpen Seventhson se disuelve en el aire.

Aturdido, recoges la refulgente vara y miras a tu alrededor. Eric se ha derrumbado y llora amargamente, mientras tu hermano le rodea con su brazo para tratar de consolarle.

—¡Tenemos que salir de aquí, Gregor! —te apremia el padre Justino arrastrándose hacia ti—. ¡Utiliza la vara y lo conseguiremos!

—No recuerdo la fórmula mágica —te lamentas, escudriñando el objeto como si él pudiera darte la solución.

—¡Piensa! ¿Qué palabra pronunció Grimpen para alejarnos de la tumba de la Dama Azul?

—Me estoy esforzando —respondes, y cierras los ojos para concentrarte.

*Si recuerdas la fórmula que utilizó el mago repítela y seréis catapultados a la ciudad, lejos de las Catacumbas Infernales. Si, por desgracia, te falla la memoria y no puedes utilizar el hechizo, tu aventura ha llegado a su **FIN**.*

Ayudas a los otros a despertar a lord Bloodstone, y entre todos lo arrastráis hasta la puerta de la posada. Uno de los soldados sujeta a tu hermano y lo guía, con paso vacilante, hacia la mansión.

Entretanto, Eric compra en la posada provisiones para vuestro viaje. Cuando las tiene, hace partes y os entrega a cada uno un fardo de comida y un odre para el agua.

—¿De modo que piensas sobrevivir hasta la hora de cenar? —comenta el mago con aire burlón.

Eric le lanza una mirada fulgurante. Acto seguido se vuelve y sale de la hospedería. El padre Justino y tú lo imitáis, pero Grimpén se demora a causa de su incontenible risa.

Avanzáis por las calles, bajo la atenta mirada de los lugareños. Adviertes que todos visten harapos y parecen corroídos por la enfermedad de la pobreza. Los edificios están a punto de desmoronarse. Aunque es aún media mañana, la plaza del mercado ya ha sido cerrada a los visitantes; piensas que es extraño, pero hay algo todavía más singular que no aciertas a definir. De repente se te ocurre.

—¿Dónde están los niños? —preguntas al padre Justino.

—Ya no viven niños en este lugar, Gregor —responde el clérigo suspirando—. Forma parte de la maldición. No nacerá ningún ser humano, ni los habitantes pueden abandonar la ciudad para que se obre un cambio. Si alguno intenta huir, la magia lo devuelve al instante a su casa. No le resta más que envejecer y morir sin esperanza.

—¿Quién pronunció la maldición? —inquieres anonadado.

—Deja que sea yo quien conteste. —Es el mago el que habla, al tiempo que apoya su deformada mano en tu brazo invitándote a adaptar tu paso al suyo.

—Hace algunos años se celebró aquí un cónclave de hechiceros —explica—. Acudieron magos de las más diversas latitudes, tanto buenos como perversos. A todos les animaba el mismo propósito: dar prosperidad al reino. Lamentablemente no se pusieron de acuerdo en el método para lograrlo. Estallaron las trifulcas, que cada día adquirirían un cariz más violento, hasta que al fin el jefe de una orden fue asesinado mediante la magia y se inició una terrible pesadilla.

—¿Cómo sabes todo eso? —preguntas estremecido.

—Porque yo asistí a aquel cónclave —te susurra el mago.

Al oírle, clavabas en él una mirada de asombro. Inmutable, el curioso personaje prosigue su relato:

—Entonces era sólo un aprendiz. Mi maestro fue destruido, al igual que los otros. Sólo yo escapé a la muerte, supongo que porque, debido a mi juventud, nadie me tomó en serio. Me oculté, aterrorizado, y contemplé la batalla final entre los supervivientes más poderosos: la Dama Azul y el maléfico Luben Warlock.

—¿Y qué ocurrió? —le invitas a continuar.

—Luben Warlock hizo caer sobre este burgo el peso de una poderosa maldición. En lugar de volverse próspera, había de sumirse en la pobreza. Como la Dama Azul no tenía fuerza suficiente para neutralizar tan terrible condena, añadió una condición: algún día un grupo de héroes lograrán levantar el maleficio, si se mantienen fieles a sus buenos propósitos y a sus compañeros.

—¿Cómo reaccionó Luben Warlock? —inquieres cada vez más intrigado.

—El diabólico brujo montó en cólera y llenó las catacumbas de trampas mortales — Interviene el padre Justino—. Luego invocó la presencia de toda suerte de criaturas perversas para que vivieran en sus entrañas. No obstante, ésta fue su última acción: extinguido su poder, fue apresado por la Dama Azul.

—Por desgracia también ella se había debilitado —apostilla Eric—. Sólo pudo formular un último hechizo: sacrificar su vida para dejar su espíritu en el lugar y ayudar de ese modo a quienes emprendan la misión de exorcizar el maleficio. Mi pueblo cree que su alma aún se alberga en las catacumbas.

Con sumo cuidado extrae un retrato de su bolsillo y te lo muestra. En él aparece representada una dama de singular belleza. Al instante comprendes por qué Eric quiere arriesgar su vida emprendiendo esta aventura.

—Hemos llegado —anuncia el padre Justino.

Levantas la mirada. Como los restantes edificios de la ciudad, la mansión Bloodstone se halla en plena decadencia. Quizás en un tiempo fue símbolo de grandeza, pero ahora contemplarla te llena de vagos presagios y temores.

Lord Bloodstone os aguarda con sus soldados en la puerta.

—En cuanto hayamos entrado —ordena al capitán— cierra todos los accesos y atráncalos si es necesario. Nadie debe seguirnos a las Catacumbas Infernales. Si no regresamos, paga a los hombres y despáchalos.

—Sí, señor —responde el oficial palideciendo.

—Adiós —se despide el caballero. Acto seguido, tira del cordón de la campanilla y las puertas de la casa se abren de par en par. Una vez en el interior, Bloodstone empuja el pesado cerrojo y lo ajusta para que sus hombres lo puedan cerrar herméticamente desde fuera con sólidas barras transversales.

Tu hermano os conduce, a través del lóbrego vestíbulo, hasta una escalera. Al pie de la misma hay una portezuela de madera. Se detiene, extrae de su cinto una vieja llave y la aplica a la cerradura. El cerrojo cede con un crujido. Apartando las múltiples telarañas, el caballero dice con una siniestra sonrisa:

—Aquí tenéis las catacumbas. Al final de esa escalera hallaremos el muro tapiado.

—Los miembros del grupo deben permanecer fieles unos a otros —recuerda Grimpen Seventhson con sarcasmo—. Esta misión está condenada al fracaso antes de iniciarse.

—Me temo que tienes razón —asiente Eric—. Me niego a seguir adelante si nos acompaña el mago.

—¡Pero necesitamos un hechicero! —le argumenta el padre Justino—. ¡No pierdas la fe, Eric!

—Debemos buscar otro mago —insiste el guerrero lanzando al sonriente Seventhson una agresiva mirada.

—¡No podemos abandonar ahora! —protesta el clérigo desesperado—. ¿No comprendes lo que ocurre? La amenaza empieza a surtir efecto... ¡en nosotros!

1. Si estás de acuerdo con Eric y quieres esperar hasta que el grupo encuentre otro hechicero, pasa a la [página 70](#).

-
2. *Si piensas que es el padre Justino quien está en lo cierto y deseas admitir a Grimpén Seventhson en vuestra empresa, pasa a la [página 12](#).*



—¡No puedo renunciar a mis armas y a mi fuerza! —exclama Eric—. Creo que esto es una trampa, y tú una simple ilusión.

—¿Debo considerar tus palabras como definitivas? —pregunta la voz.

—Sí —responde el interpelado con firmeza.

—En ese caso, lamento decirte que has fracasado en tu misión. Como os habéis expuesto a grandes peligros, os restituiré a vuestra ciudad y a vuestro tiempo. Pero no conservaréis ningún recuerdo ni de mí ni de este malhadado empeño. ¡Adiós!

Antes de que aciertes a protestar, te encuentras en una sucia calleja, contemplando una enseña sobre la que aparecen dibujadas diez espadas. Parpadeando, tratas de recordar cómo has llegado hasta aquí.

Mientras contemplas la puerta de la taberna, salen por ella dos personas. Una es un clérigo, la otra un recio guerrero. Se te antojan familiares, pero no atinas a identificarlos. Escuchas su conversación.

—Me estoy volviendo loco, padre Justino —dice el guerrero—. Sé que he perdido algo, pero no sé de qué se trata.

—Te comprendo, Eric —responde el eclesiástico—. Yo tengo la misma sensación.

Se alejan calle abajo. Entrás en la taberna encogiéndote de hombros. Un noble ronca, recostado sobre una mesa, con una jarra de vino vacía cerca de su mano, mientras un mago de astuta mirada situado junto a él te observa con sus ojillos brillantes.

Pensando que no te gusta el aspecto del local, sales al exterior y echas a andar por una calleja. Para ti, la aventura nunca empezó...

Esbozando una enigmática sonrisa, el clérigo se quita el amuleto que rodea su cuello y lo eleva hacia el cielo.

—Éste es el objeto que ha guiado mis pasos —responde.

Frunces el ceño y empiezas a alejarte. Mientras contemplas al desconocido, él parece estudiarte como si quisiera grabar en su memoria hasta los más mínimos detalles: tu multicolor atuendo de gitano, las resistentes botas de cuero, la bolsa donde guardas las cartas del tarot y las herramientas de ladrón que Hugo te obliga a llevar siempre contigo.

—Me llamo Justino —se presenta al fin el eclesiástico, rompiendo el silencio—. ¿Y tú?

—Digamos que Gregor. Ése es el nombre que me han dado.

—¿Qué te han dado? —inquiere sonriendo—. ¿Acaso no es tu verdadero nombre?

—No —respondes ruborizándote—. Es el apelativo que me han impuesto los gitanos. No sé quién soy en realidad. He vivido desde que era niño con una tribu de nómadas.

—Espero que mi paz te acompañe de ahora en adelante, muchacho —se despide el padre Justino antes de dar media vuelta para alejarse. De pronto se paraliza y te agarra por la mano izquierda, para añadir—: ¿Dónde has conseguido esta joya? —Su voz ha perdido la dulzura inicial.

Sobresaltado, miras el anillo que se ciñe a uno de tus dedos.

—¡Es mío! —exclamas—. ¡No lo he robado! Los gitanos lo encontraron prendido de una cadena de oro que llevaba al cuello cuando me rescataron de los hombres-rata.

—¿De verdad? —exclama el clérigo con creciente interés—. ¿Fuiste atacado por esos monstruos?

—Ocurrió cuando tenía tres años —explicas tragando saliva. Los recuerdos son vagos pero estremecedores—. Las ratas mataron a mi madre antes de que llegaran los gitanos y lograran ahuyentarlas.

—Todo eso sucedió cerca de aquí, ¿no es cierto? —añade el padre Justino, al parecer entusiasmado.

—Sí, junto a las Rocas Dentadas —respondes, observando receloso a tu interlocutor—. ¿Cómo es posible que conozcáis incluso los detalles?

—Me sorprende que los gitanos te permitan conservar el anillo —susurra el curioso personaje ignorando tu pregunta.

—La vieja les dijo que caería una maldición sobre aquel que osara tocarlo. Me aseguró que era un amuleto de la suerte y que su influjo sólo me afectaba a mí. —Te encoges de hombros y concluyes—: No es bonito ni valioso. Hugo lo llama *bloodstone*, heliotropo.

—Es lo que es —asiente el clérigo contemplando la verdosa gema, surcada por unas líneas rojas similares a venas de sangre—. Y, en cuanto a su valor, depende de ciertos factores.

—¿Qué factores? —preguntas anhelante. Si tuvieras dinero, podrías huir de los gitanos e iniciar una nueva vida.

—Acompáñame —te ofrece de pronto—. Conozco a alguien que se interesará por tu anillo.

—¿Dónde está? —inquieres, de nuevo receloso.

—No muy lejos. Incluso puede verse el lugar desde aquí.

Miras en la dirección que te señala, al fondo de una calleja oscura y maloliente. Una enseña apenas perceptible se balancea, maltrecha, en la brisa. No has aprendido a leer, pero reconoces el emblema: diez espadas. ¡La Posada de las Diez Espadas! Un escalofrío te hiela la sangre, pues este símbolo se te antoja un mal presagio. En las cartas del tarot significa muerte y destrucción.

Concentras tu atención en el clérigo. Parece buena persona, pero sabes que no debes fiarte de sus hábitos: algunos siguen las sendas del mal. Recuerdas el hechizo de la serpiente y te dices que es poderoso y que, por tanto, podría lastimarte. Sin embargo, sabe algo acerca de tu anillo que te gustaría averiguar. O quizás haya alguien en la posada que quiere comprártelo, y también eso te ayudaría.

1. *Si decides seguir al clérigo hasta la Posada de las Diez Espadas, pasa a la [página 62](#).*
2. *Si crees que no debes fiarte de él, pasa a la [página 82](#).*

—¿Veis ese punto donde se ensancha el pasillo? —pregunta Eric señalando un lugar situado a cierta distancia—. Cuando llegemos a él, nos sumiremos en las sombras y les tenderemos una emboscada.

Tras avanzar unos pasos, vislumbra lo que el guerrero ha distinguido antes con su privilegiada vista. El corredor forma una pequeña cámara en cuyo extremo hay una abertura que conduce al oeste.

Os internáis en la oscuridad y os agazapáis, dispuestos a esperar. Entra en la caverna Grimpen Seventhson y su refulgente vara alumbra los muros.

—¡Apagad esa luz! —susurra Eric.

—¡No puedo! —le espeta el mago—. El hechizo es irreversible, debo mantenerla encendida.

—¡Espléndido! —te lamentas.

De pronto tu hermano aprieta a correr y, arrancando de su cabeza su emplumado sombrero, cubre con él extremo de la vara. Al fin reina la oscuridad.

—¡No se os ocurra tocarlo hasta que lleguen las ratas! —ordena Eric mientras el mago, gruñendo, intenta acomodarse en un rincón.

Oyes el bullicio que producen las criaturas al acercarse y comprendes que están junto a la abertura.

—¡No empujéis! —protesta una.

—¡No os amontonéis en torno a mí! —vocifera otra—. ¿Por qué tenéis tanta prisa? ¡Comeremos enseguida!

—Sigo sin creer que estos necios roedores hayan oído ruidos por aquí —declara una tercera.

Entran en la cámara y empiezan a atravesarla. Están casi en el centro cuando Eric surge de las sombras y descarga el peso de su espada sobre la cabeza de una de ellas.

También tú inicias la ofensiva con la hoja de tu cuchillo brillando en la penumbra. Ves que una rata se dispone a golpear con su hacha el cráneo de Eric y te apresuras a eliminarla. El mago ha desprendido de su vara el sombrero de lord Bloodstone, y su fantasmal resplandor inunda la estancia. De pronto el padre Justino empieza a entonar unos versículos. Tu ánimo revive al compás de esta nueva esperanza.

Observas a tu hermano. Está apoyado —o cobijado— en el muro. Tiene el rostro pálido, y su afilado florete pende inútil de su costado.

En cualquier caso, no te queda tiempo para preocuparte por él. Otro hombre-rata agita su maza y traza con ella un arco que debe concluir en tu cabeza, pero te agachas en un reflejo instintivo y te lanzas contra su macizo cuerpo para hacerle perder el equilibrio. Rodáis ambos por el suelo sin cejar en la lucha. El monstruo trata de henderte el cráneo con su maza, mientras tú buscas en su armadura una brecha donde clavar el cuchillo.

De pronto una mano te agarra por la nuca y te hace a un lado. Es Eric, que en unos instantes acaba con tu adversario. Reina el silencio en la sala. El suelo ha quedado oculto bajo los hacinados cuerpos de las falsas ratas. Eric lanza a tu hermano una mirada de desprecio, pero no dice nada. Te ruborizas y tratas de desviar la vista para no tropezar con él.

Sin pronunciar palabra, Eric os guía hasta la puerta del oeste. Todos lo seguís, aunque lord Bloodstone se queda rezagado, como si la vergüenza le impidiera avanzar.

Pasa a la [página 110](#).

Os apiñáis en torno a la puerta norte. Vacilante, extiendes el brazo hacia ella. La sientes fría al tacto.

—Parece como si estuvieran moviendo un gran peso de un lado a otro —susurras aguzando el oído.

Ejerces una ligera presión sobre la puerta y compruebas sorprendido que cede al instante. Eric la traspasa el primero, con la espada desenvainada. El mago levanta la vara para iluminar mejor la penumbra.

—¡Soy el guardián! —ruge una voz potente—. ¿Quién va?

—¡Un golem de hierro! —exclama Eric aterrorizado.

Ahora puedes ver a la temible criatura, que se yergue firme en el extremo del pasillo. Una mágica luz parece manar de su armadura y de su descomunal espada. Mide casi cuatro metros, de modo que su yelmo roza el elevado techo. ¡Nunca habías tropezado con un ser tan escalofriante!

—Venimos en son de paz —anuncia Eric.

—Yo custodio la puerta y nadie puede cruzarla —declara el golem con voz cavernosa—. ¡La muerte saludará a aquel que intente enfrentarse conmigo!

—Ha hablado con total claridad —comenta lord Bloodstone humedeciéndose los labios.

—El golem fue colocado aquí por el brujo perverso —explica la Dama Azul—. Los hechiceros de mi orden debieron dejar en algún lugar próximo un medio para derrotarlo, pues siempre hay que mantener el equilibrio entre el bien y el mal. Creo que lo mejor será explorar las otras estancias.

—¡Pero ni siquiera sabemos qué buscamos! —protesta Eric—. Además, no nos sobra el tiempo. Antes o después los hombres-rata volverán a atacarnos. Propongo que luchemos contra el golem.

—¿Podéis envolverle en un hechizo? —pregunta lord Bloodstone al mago y a la Dama Azul.

—No conozco ninguno lo bastante poderoso —se lamenta Grimpen—. ¡Si encontrara el libro de magia...! Sus páginas encierran el encantamiento que necesitamos.

—¿Cómo lo sabes? —inquire Eric mirándole con recelo.

—Pertenece a mi antiguo maestro y estoy familiarizado con sus secretos. De todos modos, si queréis puedo probar suerte con alguna de mis fórmulas.

—Yo no puedo combatirlo —declara la Dama Azul—. Nunca he utilizado hechizos de ataque.

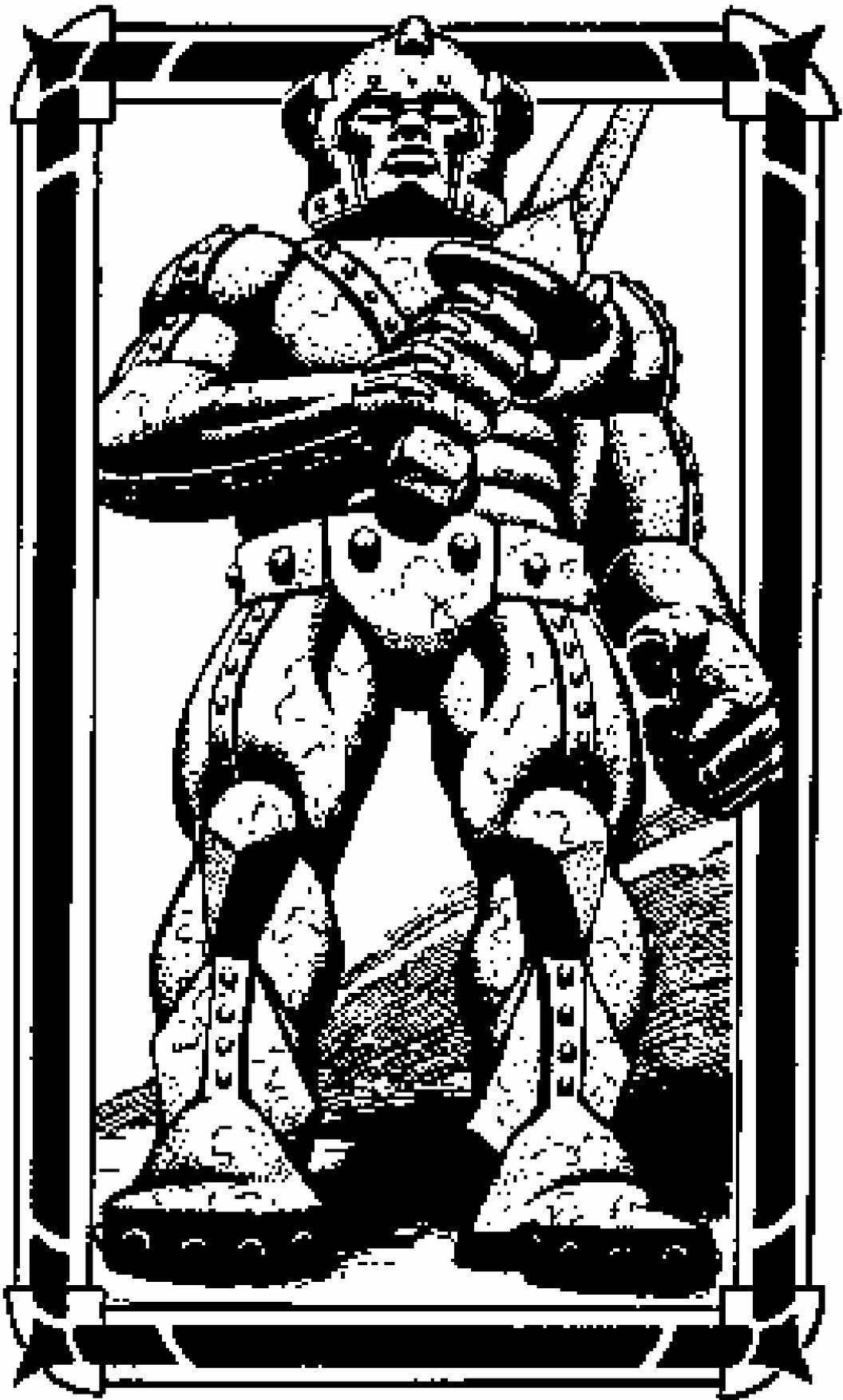
—Ahora mismo voy a ajustaros las cuentas —anuncia el golem con voz de trueno.

Alarmado, te vuelves y ves que el monstruo abandona su puesto y empieza a andar por el pasillo. Se mueve despacio pero seguro en dirección a vosotros, con largas y ruidosas zancadas.

—Creo que deberíamos... —balbuceas.

—Deberíamos ¿qué? —te interrumpen todos al unísono.

1. —Creo que deberíamos luchar contra el golem. ¡Podemos derrotarlo! Si éstas son tus palabras, pasa a la [página 77](#).
2. —Creo que deberíamos dejar que Grimpen formulara uno de sus hechizos, y pelear si es necesario. Si es eso lo que quieres hacer, pasa a la [página 106](#)
3. —Creo que deberíamos retroceder. ¡Tiene que existir un medio para entrar en las otras estancias! Si decides intentarlo, vuelve a la [página 53](#) y elige otra alternativa.



—¡Mi hermano está herido, tenemos que sacarlo de aquí! —exclamas. Antes de que concluyas tu frase, lord Bloodstone se desmorona. Eric apenas logra detener su caída. El bullicio de los hombres-rata se intensifica por momentos.

—¡Por aquí! —ordena Eric. Aprieta a correr hacia el este, atravesando la abertura de la caverna en dirección a las Rocas Dentadas.

Titubeas. Temes esos peñascos casi tanto como a la idea de permanecer en las catacumbas. Sin embargo, los siniestros crujidos que hacen las ratas al acercarse acaban de decidirte.

Rodeas con el brazo a lord Bloodstone y lo ayudas a traspasar la abertura. El mago se queda en la retaguardia, apoyado en su vara.

—¡Apresúrate, Seventhson! —le urge el clérigo volviendo la cabeza.

—¿Quién va a impedir que esos monstruos nos persigan si yo huyo? —le espeta el hechicero y, levantando la vara en el aire, empieza a entonar una fórmula.

—¡No! —grita el padre Justino. Pero es demasiado tarde.

Una gran bola de fuego estalla en el extremo del bastón y surca el aire a incalculable velocidad. Oyes los alaridos de pánico que lanzan los hombres-rata al ser atacados por el fulgurante misil.

—¡Corred! —ordena el mago cruzando la entrada de la caverna.

Aceleras la marcha, en el instante en que se produce otra ensordecedora explosión. Al cabo de unos segundos, no se oye más que el estrépito de las rocas al desmoronarse, envueltas en una enorme nube de polvo. Cuando se disuelven los vapores, compruebas que el acceso a la cueva ha sido completamente bloqueado por el derrumbamiento. Al fin, reina el silencio.

—Ahora ya no hay remedio —se resigna Eric contemplando la cueva—. El mago ha hecho lo necesario para que no podamos volver a entrar.

—Soy el primer sorprendido —se disculpa Grimpen acariciando su barba—. Había menospreciado la virtud de este hechizo.

—No deberíamos haber huido —declara el padre Justino con un suspiro—. Nuestra obligación era quedarnos y presentar batalla.

Acudes junto a tu hermano, que yace en el suelo con la cabeza apoyada en una mata de blanda hierba. Le apartas el negro cabello de la herida para examinarla. Tienes la impresión de que no puede ser demasiado profunda. La vieja tiene una poción que sin duda la curará.

—Lo lamento, Gregor —gime—. Ha sido culpa mía. ¡Siempre seré un perfecto cobarde!

—No —dices meneando la cabeza—. No querías venir, nosotros te obligamos.

Mientras conversáis, se produce una tercera explosión y los escombros salen volando por el aire.

—Pasaré mucho tiempo antes de que nadie pueda penetrar en esas catacumbas —constata Eric desalentado—. La mansión Bloodstone se ha evaporado.

—Me alegro de que así sea —susurra lord Bloodstone. Sabes que está triste, pero conserva la serenidad—. ¿De qué viviremos, Gregor?

—Aún guardo las cartas del tarot —respondes sonriente, aunque te preguntas cómo resistirá tu hermano la vida nómada.

FIN

—¡Tenemos que volver a las otras estancias! —declaras—. ¡Nunca lograremos vencer al monstruo sin ayuda!

—De eso puedes estar seguro —apostilla la Dama Azul.

—Supongo que tienes razón, Gregor —admite Eric y, plantándose ante el golem, le ordena—: ¡Regresa a tu puesto de vigilancia! De momento no vamos a importunarte.

Retrocedéis todos en tropel y, una vez traspasada la puerta, Eric la cierra con violencia. Aplicas el oído a la cerradura y percibes los ecos de las pesadas zancadas alejándose de vosotros. El golem ha obedecido al guerrero.

—¿Qué hacemos ahora? —pregunta el padre Justino.

—Elegir otra puerta —respondes, mientras analizas los extraños símbolos.

1. *¿Vas a escoger la puerta oriental, donde se dibuja una luna semioculta entre nubes? Podría significar que hay algo escondido tras su cerrojo. Si es ésa tu decisión, pasa a la [página 75](#).*
2. *¿Prefieres quizá la puerta del oeste, donde la luna aparece eclipsada? A lo mejor franqueándola descubres cómo derrotar a las fuerzas del mal. Si crees que ése es el camino, pasa a la [página 67](#).*
3. *¿Deseas emprender la huida por la puerta sur? En ese caso, pasa a la [página 109](#).*

—Me disponía a robarle la bolsa a un orondo noble —explicas precipitadamente—, cuando un gato negro se plantó delante de mí.

Mientras urdes tu mentira, ves aliviado que Hugo afloja el puño.

—Ese animal se ha cruzado en mi camino, escupiendo y maullando sin dejar de mirarme. ¿Qué podía hacer? No me he atrevido a apoderarme del dinero después de recibir tan inquietante advertencia del destino. Me temo que hoy no es mi día de suerte.

Das un paso hacia atrás, resbalas sobre una podrida hoja de col y caes en un montón de inmundicia.

—¿Lo ves? —exclamas alzando los brazos con resignación.

—Tienes razón —asiente Hugo, y farfulla un encantamiento para ahuyentar el mal—. ¡Será mejor que te mantengas alejado de mí, muchacho! Vuelve al campamento y dedícate a adivinar el porvenir, como las mujeres.

Trazando un ancho círculo a tu alrededor, el gitano se interna en la callejuela que conduce al mercado. Hoy has escapado de sus golpes, pero ¿y mañana?

«Podría fugarme —piensas— y vivir en otra ciudad.» Pero, cuando escudriñas la sucia y maloliente calle, te estremeces y cambias de opinión. «No —te dices—, prefiero llevar una vida nómada al aire libre que sentirme atrapado en un burgo maldito como éste. Quizá la vieja me salve de convertirme en ladrón.»

Sales de la ciudad y encaminas tus pasos hacia el campamento gitano. Sin que sospeches siquiera que ha estado a punto de empezar, tu aventura ha llegado a su...

FIN

—Distraeré la atención del golem —dices con tono resuelto—, para que podáis atacarlo cuando no mire.

—De acuerdo —accede Eric—. Yo le llamaré desde el extremo del pasillo y, en el instante en que emprenda la persecución, tú te deslizas junto a él y le provocas desde atrás. Sin duda se volverá y entonces lo atacaremos.

—¡Espléndido! —Te arropas una vez más en la capa de invisibilidad y te apresuras a regresar a la puerta norte.

Tomando aliento, Eric abre la puerta y entra en el corredor.

—¡Golem, déjanos pasar! —ordena—. ¡Venimos en son de paz!

—Soy el guardián —anuncia el monstruo metálico poniéndose en pie y empezando a avanzar por el pasadizo—. ¿Quién anda por ahí?

—Soy Eric, el príncipe de las Dunas Ventosas. ¡Déjanos pasar o tendrás que enfrentarte conmigo! —le amenaza el guerrero desenvainando la espada.

—¡Estoy ansioso por entablar esa lid! —responde el golem con voz de trueno, enarbolando su arma. Tragas saliva.

—¡Adelante Gregor! —te susurra Eric en este instante.

Haciendo acopio de valor, te internas en el pasillo, animado por la esperanza de que la capa vele toda tu persona. La mirada del golem parece clavada en ti cuando aprietas a correr por el pasadizo, pero os cruzáis sin que dé muestras de advertir tu presencia.

—¡Menos mal! —suspiras, antes de proferir el primer insulto que se te ocurre—: ¡Ven aquí, montaña de óxido!

—¿Quién osa llamarme montaña de óxido? —repite el golem deteniéndose y volviendo la cabeza para escudriñar el corredor con los ojos fulgurantes, como carbones encendidos.

—¡Apártate, poste de uncir! ¿No ves que si te quedas ahí plantado no podrán pasar los bueyes?

—¡Cuando te atrape, te aplastaré como a una miserable lombriz! —Vociferando esta amenaza, el férreo golem empieza a girar sobre sí mismo en el angosto pasadizo.

En ese instante ves que Eric y lord Bloodstone emprenden carrera desde el extremo del corredor, blandiendo ambos sus armas. La espada del valor traspasa sin dificultad la pierna del monstruo, pero la de Eric se limita a rebotar con estrépito. El golem no se inmuta.

—¡Nunca derrotaremos a esta criatura, Gregor! —exclama Eric retorciéndose las manos. Sabes que le duelen a causa del impacto que ha sufrido al estrellarse contra la mole de hierro.

—¿No te parece un poco tarde para decidirlo? —le imprecas sarcástico.

—¡Sal de este lugar! —te ordena el guerrero, al tiempo que empieza a retroceder, seguido por tu hermano.

—¡De acuerdo! —respondes, y sientes que te rechinan los dientes—. Lo intentaré.

El golem se encuentra a escasos centímetros de ti, aunque resulta evidente que no puede verte a juzgar por el modo como estampa sus pies contra el suelo. En el instante en que levanta uno de sus descomunales pies, aprovechas para deslizarte entre sus

piernas y lanzarte a una desenfrenada carrera que no cesa hasta que tropiezas con Eric en la puerta.

—¿Probamos suerte por la puerta occidental? —propones, tras recobrar el aliento.

—Buena idea —asiente Eric cerrando el cerrojo que da acceso al golem.

Pasa a la [página 67](#).

«¡Esto es una locura! —piensas—. ¡No voy a permitir que estos fanfarrones me trituren hasta convertirme en pulpa!»

Tras un breve forcejeo, logras liberarte del desconocido, te dejas caer en el suelo y te escabulles entre las piernas de los ebrios rufianes. Antes de que sus aturdidos cerebros comprendan lo ocurrido, te pones en pie de un salto y abandonas la taberna.

Te alegras de haber escapado no sólo de los borrachos, sino también del clérigo y de su misterioso amigo. Oyes ruido de pasos y echas a correr. Aún conservas tu cuchillo y tu sortija. Con su ayuda podrás salir adelante.

Haciendo una breve pausa, lanzas una última mirada a la Posada de las Diez Espadas. Realmente es un lugar de negros presagios. Claro que, al abandonarlo, tu aventura ha llegado a su...

FIN

Comprendes que el padre Justino ha sentido la presencia del mal en este lugar, y decides dejar que sea el valeroso Eric quien trate de apoderarse de la espada. Te mantienes en la retaguardia, mientras el guerrero da un paso al frente y se introduce en la estancia.

—¡No! —exclama el padre Justino meneando la cabeza y apretando su amuleto—. ¡No entres en esa cámara!

De pronto ves por qué. Una figura aterradora se yergue detrás de Eric.

—¡Un espectro! —anuncia el eclesiástico.

Contemplas sobrecogido la aparición, más negra que la noche y al mismo tiempo envuelta en una luz gélida y sobrenatural. La criatura va flotando despacio hacia Eric, con la mano extendida.

Llamas al guerrero para advertirle. Éste vuelve y cae hacia atrás al ver a tan temible rival. Aunque vacilante tantea la empuñadura de su espada presto a defenderse.

—Las armas comunes de nada sirven frente a un muerto viviente —declara el clérigo—. ¡Utiliza tu cuchillo mágico, Gregor!

—¡Acabad vos con esa criatura, padre! —le apremia el hechicero.

—¡No puedo! ¡Una extraña fuerza maligna me tiene agarrotado! —responde tembloroso el sacerdote—. ¡No consigo dar un paso!

Respiras hondo y desenvainas tu cuchillo. Cuando te dispones a arremeter, el espectro apoya su fría mano en el hombro de Eric y susurra con voz cavernosa:

—Ser viviente, detesto tu tibia sangre. ¡Ahora te unirás a mí en el mundo de ultratumba!

Eric lanza un alarido de dolor, antes de desplomarse sin sentido. Acudes en su auxilio con el hechizado cuchillo en la mano. Pero antes de que puedas hundirlo en la incorpórea espalda del espectro, la criatura se vuelve hacia ti.

—¡Otro humano vivo y cálido! —exclama regodeándose y deslizándose hacia ti. No reaccionas. El miedo te ha paralizado.

—¡Coge la espada, Gregor! —te acucia el padre Justino—. ¡Es de plata! ¡Con ella matarás al monstruo!

No puedes moverte. Presa del pánico, lanzas una mirada a tu alrededor. De pronto tus ojos se cruzan con los de tu hermano, que está apoyado en el dintel.

—¡Lord Bloodstone, ayudadme! —le suplicas.

Al ver la palidez de su rostro y los temblores que agitan su cuerpo, comprendes que tu hermano está atemorizado. ¿Podrá reunir el valor suficiente para socorrerte?

1. Si tienes fe en tu hermano, llámale una vez más pidiendo su ayuda. Pasa a la [página 99](#).
2. Si piensas que es un error confiar en el socorro que pueda prestarte un hermano cobarde, pasa a la [página 68](#).



—Creo que no debemos beber ese vino —adviertes a los otros.

—¿Por qué no, Gregor? —inquire el padre Justino desempolvando una botella—. No cabe duda de que es puro caldo elfo. Mira estos símbolos rúnicos.

—Quizá, pero... —te interrumpes, temeroso de que se mofen de ti—. Hugo solía decirme que no comiera ni bebiera nada, a menos que conociera su procedencia. Formaba parte de mi formación en el robo —añades ruborizándote.

—Venga de quien venga, me parece un buen consejo —declara Eric—. Deberíais haberlo aprendido, padre, después de todas las aventuras que hemos vivido juntos.

—Sí, supongo que tienes razón —concede el padre Justino y, emitiendo un triste suspiro, coloca de nuevo la botella en su lugar—. Pero insisto en que el vino elfo podría habernos sido útil.

Tu hermano alarga el brazo en dirección a la botella, pero le sujetas la mano antes de que la alcance.

—Ahora me tienes a mí —susurras—. Ya no necesitas estimulantes. Llevo agua en mi odre.

Su mano se agita en la tuya, y la retira como si su temblor le avergonzase.

—Muy bien —dice con una incierta sonrisa—. Probaré tu «agua fresca»

—Sabemos dónde está el vino —declara Grimpen—. Siempre podemos volver en su busca.

Eric lanza al mago una displicente mirada y cambia de tema.

—Será mejor que volvamos por donde hemos venido, pues al parecer esta estancia no tiene otra salida.

Vuelve a la [página 20](#) y elige otra dirección.

—¡La Sala de los Cuatro Vientos! —exclamas—. ¿Cómo volveremos a ese lugar?

—Quizá los kobolds nos abran las puertas —apunta Eric con desaliento.

—Situaos junto a mí y agarraos a mi túnica —ordena de pronto Grimpen Seventhson. Todos le miráis, inmóviles—. Puedo catapultaros hasta esa sala, que es donde iniciamos el periplo —explica el mago—. Una vez allí, bastará con que elijamos otra dirección. Una de sus puertas ha de llevarnos hasta el objeto que ha mencionado la voz.

—De acuerdo —accede Eric, aunque a regañadientes—. Supongo que no tenemos otra alternativa.

Os acercáis al hechicero y agarráis cada uno un pliegue de su túnica. Grimpen eleva su vara y pronuncia una única palabra:

—¡XIT! —Estalla un fulgurante resplandor y...

Vuelve a la [página 20](#) y elige una dirección diferente de la que te ha traído hasta aquí.

—Muy bien, os acompañaré —decides encogiéndote de hombros—. Estoy dispuesto a vender mi anillo si hay alguien en esa posada que quiera comprarlo.

—Quizá —se limita a responder el clérigo, antes de arrancar a andar con su perenne cojera.

Lo sigues despacio. Al poco rato os detenéis bajo la resquebrajada enseña. El clérigo se apresura a entrar, pero el lugar huele a carne quemada y vino rancio. Titubeas sin decidirte a imitarle. El eclesiástico da media vuelta y te invita a adentrarte en la sala.

Te dejas guiar tembloroso hacia el interior de la Posada de las Diez Espadas, no sin antes frotar la sortija para que te proteja de todo mal. Tu desasosiego aumenta cuando te ves envuelto en la penumbra. El fuego chisporrotea en el hogar, pero despide poco calor y los últimos resplandores del sol poniente resultan grises a través de las sucias ventanas.

Tres hombres en estado de embriaguez se hallan reunidos en torno a sus jarras.

—¡Basura gitana! —te insulta uno cuando pasas junto a ellos.

El clérigo parece ajeno al ambiente. Arrastrando su tullido pie, atraviesa la humeante sala en dirección a un banco de alto respaldo, donde le aguarda una figura sumida en la sombra. Le sigues de cerca, con la mano cerrada sobre la empuñadura de tu cuchillo.

—Buenas tardes, Eric —saluda el clérigo con voz queda cuando os acercáis al banco—. Han pasado muchos años, amigo mío.

—Hola, padre Justino —responde la sombría figura. Su voz denota fuerza y resolución—. En efecto, ha sido largo el tiempo transcurrido... y penoso también. Sin embargo, ahora renace la esperanza.

—En efecto, hay esperanza. —El padre Justino se sienta en el banco y cubre con su mano la de su amigo. Unos segundos más tarde, te hace señas para que te unas a ellos. Te apresuras a acercar una silla y te instalas en ella con cierto nerviosismo.

—¿Para qué habéis traído a este gitano? —pregunta Eric, contemplándote semioculto bajo la capucha de su capa. Al principio sólo aciertas a distinguir un par de transparentes ojos azules, enmarcados en una cabellera rubia. Pero, cuando te acostumbras a la oscuridad, ves un rostro curtido y ajado por numerosos viajes. El desconocido te mira fijamente. Al parecer, no le has causado una impresión favorable.

—Tengo mis razones —responde el padre Justino—. Preséntate tú mismo, hijo.

—Me llamo Gregor —declaras.

—Será otro de esos ladrones nómadas que merodean por el lugar —comenta Eric encogiéndose de hombros.

Enrojeces de ira, pero el clérigo te refrena.

—Tranquilízate, muchacho —dice apoyando la mano en tu brazo. Al instante percibes que su tacto produce sobre ti un efecto sedante.

—Siempre habéis sido demasiado bondadoso, padre —le reprende Eric esbozando una sonrisa de desdén—. Un ladrón avezado podría resultarnos útil, pero no un gitano. Esta raza ha adquirido la merecida reputación de servir en las filas de mal.

—¡Nosotros sólo servimos a nuestros propios principios! —te rebelas enfurecido. Pero, antes de que puedas continuar, una enorme mano te agarra por la nuca y te arrastra

hacia atrás.

—¡Sal de esta taberna, basura gitana! —te ordena uno de los hombres que viste al entrar, esparciendo efluvios de cerveza mientras te retuerce con su manaza. Sus dos amigos, igualmente ebrios y fornidos, se yerguen tras él entre las sombras. Eric no parece dispuesto a ayudarte, y el padre Justino se limita a observar la escena en silencio. Sin duda quieren ver cómo resuelves la delicada situación.

¿Cómo vas a resolverla? Quizá pudieras derrotar en combate a estos tres fanfarrones, y más aún estando borrachos. ¡Pero son tan altos y fuertes...! Otra posibilidad sería tratar de convencerles para que te suelten, o bien emprender la huida sin más preámbulos. Pero en este último caso no volverías a ver a Eric ni al padre Justino.

1. *Si quieres valerte de la palabra para hacerles olvidar su hostilidad, pasa a la [página 101](#).*
2. *Si prefieres enfrentarte a los tres pendencieros, pasa a la [página 32](#).*
3. *Si decides intentar la huida, pasa a la [página 57](#).*

«¡Vino elfo!» piensas. Aunque estas criaturas han desaparecido de tu país, has oído contar múltiples historias sobre las virtudes mágicas de su mosto. Se afirma que da fuerza y vigor, e incluso que ayuda a sobreponerse al miedo. Además, no embriaga a quien lo bebe.

—¿Creéis que es auténtico, padre? —preguntas.

—No me cabe la menor duda —responde el clérigo sacudiendo el polvo que envuelve a la botella—. Mira estos caracteres rúnicos. Su diseño es totalmente elfo.

—En efecto —admite Eric examinándolos con atención—. Pero debemos apresurarnos. Las ratas podrían presentarse en cualquier momento.

Tu hermano ya ha descorchado la botella. Presa de un gran nerviosismo, haces una cazoleta con tus manos y Bloodstone derrama en ella el vino, pálido y aromático.

Ingieres un pequeño sorbo del delicioso caldo. Te invade un estimulante calor interior, y te apresuras a engullir el resto.

—¡Tiene que ser vino elfo, padre! —exclamas cuando tus manos quedan vacías—. ¡Ya no siento ningún temor! —Tu hermano bebe y pasa la botella a Eric. Unos minutos después, estáis todos sentados en el suelo, escuchando las aventuras del valiente príncipe.

Cuando entran los hombres-rata, estalláis en carcajadas. El guerrero se levanta para haceros una demostración de cómo dos de estos monstruos se batirían por un perro muerto.

—¡Eh! —protestas entre risas al agujonearte una rata con su espada—. ¡Me haces cosquillas!

Hasta que se disipen los efectos del vino, tu aventura parece haber llegado a su...

FIN

—¡Me quedo! —anuncias con firmeza—. Si todos vosotros tenéis valor y fe suficientes, también yo. Además, la Dama Azul nos necesita.

—Estoy decidido a imitarte —declara lord Bloodstone esbozando una equívoca sonrisa.

—De acuerdo, puesto que así lo queréis —se resigna el mago, aunque a regañadientes—. Supongo que sabéis que vamos a morir de un modo espantoso.

—Si lo deseas, puedes abandonar —le recuerdas.

—No soy tan estúpido como para huir solo —replica Grimpen lanzándote una fulgurante mirada—. Si Luben Warlock acaba con vosotros, lo primero que hará después será perseguirme a mí. Prefiero la muerte instantánea.

—¿Os quedáis? —pregunta la Dama Azul.

—¡Sí! —respondes en voz alta.

—En ese caso, aproximaos a mí. ¡Vamos, de prisa! —ordena.

Obedecéis sin dilación. Os situáis junto a ella y os enfrentáis al perverso Warlock, que ha cerrado los ojos para acabar de formular su encantamiento.

—No os asustéis —susurra la dama apoyando en tu hombro una mano, que se te antoja fresca y reconfortante—. Dentro de unos instantes levantará la mano, y de las puntas de sus dedos surgirán cuatro bolas de fuego. El aire se llenará entonces de llamas y humo, pero sus proyectiles no lograrán lastimarnos.

—Lo dudo —gruñe Grimpen—. ¿Qué hechizo piensas utilizar?

—El antimagia. Me temo que la luz de tu vara permanecerá extinguida durante unos minutos.

—¡Tendremos iluminación suficiente, creedme! —predice Grimpen.

De pronto Luben Warlock te señala con el dedo y tú, en un movimiento instintivo, te encoges. Junto a ti, el padre Justino entona un cántico. Dominado por una macabra fascinación, contemplas los meteoros que surcan la estancia, antes de desviarse hacia sus respectivas esquinas. Se produce una explosión que casi te deja sordo. Al instante, aparece una brillante luz anaranjada que ciega tus ojos.

Milagrosamente el fenómeno no os afecta. Ni siquiera sientes el calor. Con profundo alivio, estallas en ruidosas carcajadas, coreado por Eric y la Dama Azul. Incluso tu hermano acierta a sonreír complacido.

Cuando se desvanecen el humo y las llamas, buscas con la mirada a Luben Warlock. ¡Ha desaparecido!

—Nos encontramos más tarde. Todavía no me habéis derrotado —resuena su voz en la estancia.

Pasa a la [página 91](#).



Al acercarte a la puerta occidental, ves con asombro que se abre por sí sola.

—¡Qué extraño! Dejadme entrar el primero —ordena Eric frunciendo el ceño y desenvainando su espada.

Te aprestas a seguirle con el cuchillo enarbolado. Cuando Eric atraviesa la puerta, un brillante resplandor refulge en la estancia contigua. El guerrero lanza un grito y retrocede, tropezando contigo. Logras asomarte por detrás de su hombro a la rendija que ha dejado abierta y, en el instante en que la luz se atenúa, distingues algo.

—¡No he podido ver nada! —se lamenta Eric frotándose los ojos—. Esa luz ha estallado delante de mí.

—Yo he creído vislumbrar un libro sobre una mesa de madera —anuncias.

—¿Qué aspecto tenía? —pregunta Grimpen.

—Era rojo —respondes— y, creo que en su cubierta aparecían unos símbolos rúnicos.

—¡El libro de hechizos de mi maestro! —exclama Seventhson avanzando hacia la sala—. ¡Déjame pasar, Gregor!

—¡Detenlo a cualquier precio! —te urge Eric—. ¡Quizá sea un tratado de magia negra!

—¡No, Gregor! —te advierte el padre Justino—. ¡Debemos ser siempre fieles a nuestros compañeros y respetar sus decisiones!

1. Si estás de acuerdo con Eric, detén al mago propinándole un puñetazo en la mandíbula. Pasa a la [página 14](#).
2. Si optas por obedecer al padre Justino, hazte a un lado para que el hechicero pueda entrar en la sala oeste. Pasa a la [página 69](#).

—¡No eres más que un cobarde! —imprecas a tu hermano—. ¡Dejaste morir a mi madre y ahora todos pereceremos por tu culpa!

—Tienes razón —farfulla lord Bloodstone apoyándose en la pared con el ánimo quebrantado—. Lo lamento, Gregor.

Un gélido entumecimiento agarrota tu cuerpo, pero su causa no es el mortífero tacto del espectro. Todavía no.

Es el helor que produce la ausencia de afecto, la indiferencia ante los sentimientos ajenos. Comprendes —demasiado tarde— que tu misión está a punto de fracasar por ese motivo: si hubieras depositado en tu hermano el amor y la fe que necesita, habría reunido el coraje suficiente para salvarte.

—¡He cometido un gran error! ¡Soy yo quien debe disculparse! Lo siento, hermano —declaras.

—Yo no —susurra el espectro extendiendo la mano hacia ti.

FIN

—Creo que no tengo derecho a detenerle —dices a Eric—. Si Grimpen elige el mal, suya será la responsabilidad.

El mago te observa unos instantes enarcando sus grisáceas cejas. Te asalta la sensación de que está tratando de dilucidar algo importante. Al fin emite un suspiro, alarga la mano con cierta timidez y te da unas palmadas en el hombro, al tiempo que te susurra:

—Gracias, gitano. —Acompaña sus palabras con una sonrisa. De pronto se desvanecen tus miedos.

Piensas que Grimpen debe haber presenciado terribles escenas en su juventud; no es extraño que en ocasiones adopte un proceder tan detestable. Quizá se sienta tan asustado como tú.

—Puedo ir contigo, si quieres —le ofreces.

El hechicero parece asombrarse, pero asiente con la cabeza y penetra en la estancia. Lo sigues vacilante, aunque animado por una incontenible curiosidad.

El libro descansa sobre una lisa mesa de madera. Está encuadernado en piel roja, con símbolos dorados en la cubierta y en el lomo.

—¡Es lo que yo buscaba! —exclama Grimpen con voz entrecortada—. ¡El libro de hechizos de mi maestro! ¡Con su ayuda tendré la oportunidad de derrotar al mago que asesinó a mi protector, Ian Whitestone!

—Ignoraba que fueras tú su aprendiz —declara la Dama Azul entrando en la sala—. Era uno de los más espléndidos magos del bien que nunca conocí.

—Sí. Ahora mis años de estudio se verán al fin recompensados —anuncia Grimpen.

Despacio, empieza a farfullar antiguos versos. Cierra los ojos y traza en el aire unos signos que no logras descifrar, al mismo tiempo que se acerca al volumen y lo levanta con aire resuelto.

Acaricia muy suavemente la tapa y pasa a buen ritmo las páginas de pergamino.

—¡Mirad! —exclama de pronto, deteniéndose en una—. ¡Aquí está el encantamiento que liberará la puerta de la Sala de los Astros Plateados! Por desgracia no la abrirá. Uno de nosotros deberá encargarse de accionar su picaporte.

—¡Fantástico! —te regocijas—. ¡Quizá con tu libro lleguemos a alguna parte!

1. Si ya has estado en la sala oriental y has recogido en ella lo que necesitas, sabes qué debes hacer y puedes pasar a la [página 88](#).
2. Si quieres tratar de burlar al golem, valiéndote tan sólo del libro de hechizos, pasa a la [página 80](#).
3. Si opinas que lo mejor será encaminaros a la sala oriental, pasa a la [página 75](#).

—Estoy de acuerdo con Eric —declaras—. Con este mago fracasado no iría en busca ni de un mendrugo de pan.

—¡Ja, ja! —se ríe el guerrero—. ¡Bien dicho, Gregor!

—Así que mago fracasado, ¿eh? —repite Grimpen Seventhson con voz sibilante—. ¡Eso ya lo veremos! —amenaza alzando su vara en el aire. Al ver que Eric desenvaina su espada, el padre Justino exclama:

—¡Deteneos! ¿Acaso habéis perdido el juicio? —El clérigo empieza a entonar un monótono cántico. Aunque no entiendas la letra, sientes como una sensación de paz descendiendo sobre los presentes. Eric baja el brazo de la espada y el mago permanece inmóvil.

—No pu-puedo continuar —balbucea de pronto el padre Justino—. El mal que anida en la estancia es demasiado poderoso. ¡Estamos permitiendo que la maldición repercuta también en nosotros!

—Creo haberte oído decir que el mal no podía salir al exterior —farfullas agarrándote al hábito del eclesiástico—. ¿Qué es lo que ocurre?

De pronto inunda la estancia una risa siniestra, seguida por una voz perversa:

—El mal no ha salido porque nunca se ha visto amenazado, no porque no pudiera —explica. Su tono y calidad incorpórea te llenan de temor.

—¡Es Luben Warlock! —anuncia el mago, y su barba se eriza.

—Sí, Seventhson. Y ahora mi victoria resulta completa. Estáis todos en mi poder, sin esperanza. ¡No lograréis derrotarme!

El padre Justino apoya su mano en tu hombro y te susurra al oído:

—¡El mal que ha invadido esta sala es demasiado poderoso para combatirlo! ¡Corre, Gregor!

—No puedo abandonaros —replicas.

El padre Justino te zarandea con una energía que no cabía imaginar en tan frágil cuerpo, e insiste:

—¡Corre con todas tus fuerzas! ¡Vamos!

Das unos pasos vacilantes, en el instante en que un relámpago surca la estancia. El fulgor estalla en torno a la vara del hechizado mago y arremete contra Eric. El guerrero desvía la descarga con su espada, pero la fuerza del impacto lo derriba al suelo.

El padre Justino se lanza de un salto sobre el cuerpo inmóvil de Eric. El siguiente relámpago prende en su ropa, abrasando al desventurado clérigo hasta que se desploma sin sentido.

Horrorizado, contemplas la escena el tiempo suficiente para ver que tu hermano se apodera de la espada de Eric y se abalanza sobre el nigromante.

Das media vuelta y emprendes la huida. Estalla detrás de ti un nuevo resplandor, seguido por el retumbar de un trueno. Las llamas se encaraman por los muros antes de alcanzar el inflamable techo.

Mientras corres por el vestíbulo tienes la sensación de que el edificio entero se desmorona a tu alrededor. Asfixiado por el humo, te dejas caer contra la puerta. Lo último que ves es el anillo que ciñe tu dedo. Y lo último que oyes, la risa diabólica de

Luben Warlock.

FIN



—Lleaos el cáliz, padre —le aconsejas—. Si más tarde necesitamos el agua, podemos volver en su busca, pero es muy probable que los hombres-rata hallen el medio de robaros la copa.

—Tienes razón —accede el padre Justino asintiendo con la cabeza—. El agua bendita siempre estará aquí.

—¡Seguidme! —os apremia Eric guiando al grupo hacia otra puerta orientada al sur—. ¡Rápido, esos monstruos se acercan! —añade traspasándola.

Avanzáis a toda prisa por otro pasillo serpenteante y con una pronunciada pendiente en descenso. De vez en cuando resbalas sobre el húmedo suelo. En un recodo tropiezas con Eric. Vuestro cabecilla se ha detenido de forma brusca.

—¡Vaya! —exclama. Por encima de su hombro ves una pesada puerta de madera. Eric intenta accionar el picaporte, pero no cede.

—Puedo forzar la cerradura —te ofreces, ansioso por ayudar.

—Espera —susurra Eric y, aplicando el oído se mantiene a la escucha. Su expresión se torna ceñuda.

—¿Qué ocurre? —pregunta el padre Justino.

Unos segundos más tarde, también tú los oyes. Los gruñidos que resuenan al otro lado de la puerta se intensifican por momentos. Sus ecos no tardan en propagarse por el pasillo. Incluso las pisadas de los bulliciosos hombres-rata cesan bruscamente.

—Sea lo que fuere, ha asustado a nuestros perseguidores —comenta Eric oyéndoles retroceder.

—No por mucho tiempo —advierte Grimpen—. Dejad que el gitano abra la puerta.

Los gruñidos del otro lado parecen haberse apaciguado.

—Quizá se hayan ido —insinúas volviéndote hacia Eric—. Ahora reina el silencio.

—En ese caso, los hombres-rata no tardarán en volver. Abre la puerta, Gregor, y apártate para que pueda entrar —ordena el guerrero.

Examinas la cerradura bajo la luz de la vara del mago y extraes de tu cinto una delgada pieza de alambre. Aplicando la improvisada ganzúa al agujero, contienen la respiración y la manipulas con sumo cuidado. Al fin, la puerta empieza a ceder con un chasquido metálico.

Eric se hace a un lado y penetra en la estancia contigua. Su espada lanza fugaces destellos, iluminada por la mágica luz del hechicero. Esperas junto a la puerta, escudriñando la penumbra. Pero no ves más que la imprecisa silueta del cuerpo del guerrero que ya no recibe el reflejo de la vara. De pronto se produce un violento estallido y oyes gritar a Eric con todas sus fuerzas:

—¡Kobolds! ¡Es una trampa!

—¡Ayúdale! —te apremia el padre Justino, al verte empuñando el cuchillo. Tu hermano se ha puesto muy pálido, pero respira hondo y se adentra en la sala, contigo a sus talones. El mago avanza detrás de vosotros, alumbrando la desconocida estancia. Bajo el tenue resplandor del bastón, descubres una espantosa escena.

Dos criaturas de aspecto canino han derribado a Eric. La espada del guerrero yace en el suelo, fuera de su alcance, y debe forcejear con las manos contra uno de sus

adversarios. La lucha es desigual, pues el kobold tiene una lanza.

El mago agarra al enemigo por la espalda, farfullando unas palabras en una extraña lengua. Un rayo surgido de la nada electriza el cuerpo del monstruo, que lanza un alarido de dolor y se desploma sin sentido. Por desgracia, antes de caer, traspasa con su arma el pecho de Eric. Su compañero huye atemorizado, dando la alarma.

—¡Eric! —exclama el padre Justino corriendo junto al moribundo—. ¡Debo ir en busca del agua bendita!

—Las ratas ya habrán llegado a esa estancia —le razona tu hermano—. No conseguiréis hacerlos con ella.

—Ese kobold no era más que un centinela, y podéis estar seguros de que volverá con refuerzos —os advierte Grimpen—. Conozco un par de hechizos para retenerlos, pero no por mucho tiempo. ¡Estamos atrapados!

—Quizás el cáliz posea virtudes curativas —sugieres.

El padre Justino alza la copa en el aire, entonando una plegaria. Se interrumpe de forma súbita. Ves con horror que el mágico objeto troca su color dorado por un espantoso verde. También las joyas que adornan su superficie saltan de sus engarces y caen al suelo con estrépito.

—¡Es una falsificación! —se lamenta el eclesiástico arrojando a un rincón de la sala el inútil cáliz.

—¡Perdóname, Eric! —farfulla entre sollozos, arrodillándose junto al herido.

—La palabra perdón es superflua entre nosotros —responde el aventurero—. ¡Morid con valor, amigos míos!

Los gruñidos se acercan. Se diría que varios centenares de kobolds se disponen a abalanzarse sobre vosotros. Por el otro lado oyes las estruendosas pisadas de los hombres-rata, de modo que no hay escapatoria.

—¿Tienes miedo? —preguntas a tu hermano.

—No, ya no —susurra el interpelado, rodeándote con el brazo y abrazándote en el instante en que las enfurecidas criaturas irrumpen en la estancia por todos los flancos.

FIN

Te acercas cauteloso a la puerta oriental. Cuando te dispones a tocarla, ves asombrado que se abre por sí sola.

—No me gusta nada lo que está ocurriendo —susurra el padre Justino.

Haces ademán de entrar, pero Eric se planta delante de ti y exclama:

—¡Detente, Gregor! Podrías tropezar con otro golem, o incluso con algo peor.

—Tienes razón —dices obedeciendo. Aguzas el oído, pero no percibes más que silencio.

Eric entra el primero, con la espada desenvainada.

—¡Ilumíname, mago! —ordena, y al instante Grimpen Seventhson estira el brazo de la vara y se adentra en la estancia.

—¡Nada! —declara el guerrero desconcertado.

Te asomas al interior. La sala está vacía, salvo un viejo cofre de madera que se yergue junto al muro. Es un arcón muy trabajado, con exquisitos diseños decorando su superficie.

—El objeto que buscamos debe ocultarse en el cofre —aventura tu hermano.

—Sería demasiado sencillo —replica Eric frunciendo el ceño—. No me fío. Gregor, imagino que Hugo te enseñó a forzar cajas que contuvieran trampas. Tú decides. Si quieres correr el riesgo, intenta abrirla. De lo contrario, desecharemos la idea.

1. Si decides arriesgarte a forzar el cofre, pasa a la [página 23](#).

2. Si prefieres olvidar el arcón y su contenido, pasa a la [página 38](#).

—¡No pienso robar ni por ti ni por nadie! —te rebelas apretando los dientes.

—¡Eso ya lo veremos! —te amenaza Hugo cerrando su enorme puño—. Quizá si dejamos que fluya la sangre se te despejará el cerebro.

El gitano ataca poniendo en el golpe todo su afán, pero tú eres más rápido y logras esquivarlo. Tu agresor pierde el equilibrio a causa del violento impulso y cae sobre la inmundicia que cubre la callejuela. Viendo una buena oportunidad de escapar, te apresuras a rodearlo para salir corriendo; pero el ágil nómada se pone en pie de un salto.

Atrae tu mirada un resplandor acerado. Compruebas que un afilado cuchillo refulge en la mano de tu adversario. Hugo se lanza sobre ti, pero tu cuerpo es más joven y flexible y lo evitas dando un brinco. La cortante hoja pasa silbando a escasos centímetros de tu cabeza, desgarrándote la camisa. Cuando el gitano recupera el equilibrio, emprendes la fuga por la estrecha calle.

—¡Esta vez has ido demasiado lejos! —ruge tu enemigo—. ¡Voy a cortarte la lengua! —añade, y oyes el ruido de sus poderosas zancadas.

Te internas en la plaza del mercado, abriéndote camino entre el gentío con Hugo a tus talones. Incluso oyes sus imprecaciones en dialecto gitano.

La muchedumbre, más arracimada a cada paso, te obliga a aminorar la marcha. Al lanzar una mirada hacia atrás, ves a tu perseguidor con el refulgente cuchillo en la mano. Observas los grises e indiferentes rostros que te rodean, cada uno sumido en sus propias preocupaciones. Comprendes que nadie moverá una mano para ayudarte.

Tu corazón late a ritmo desenfrenado. Empieza a faltarte el aire. A empujones y codazos, sigues avanzando entre la apretujada multitud. De repente distingues una brecha en la masa humana; te internas en una calleja lateral, pero un carromato volcado te bloquea el paso. A tu espalda, Hugo ríe burlescamente.

—¡Parece ser que la vieja nunca acude cuando más la necesitas! Estás preocupado por tu suerte ¿verdad, Gregor?

Lanzando nerviosas miradas a tu alrededor, buscas una salida. De pronto descubres a tus pies un cuchillo, que parece surgir de la nada. Junto a él se yergue un clérigo ataviado con un hábito de tonos parduscos. Exhibe un amuleto ceñido al cuello. Adviertes en el acto que el eclesiástico cojea. Su cuerpo está torcido, y se apoya en la pierna sana.

—¿Tienes algún problema, hijo? —te pregunta—. ¿Puedo ayudarte?

El curioso personaje te contempla con ojos penetrantes. Al parecer, te ofrece una alternativa. Puedes apoderarte del cuchillo para enfrentarte a Hugo, o bien ampararte en su protección.

1. Si intentas hacerte con el arma, pasa a la [página 15](#).

2. Si prefieres rogar al clérigo que te ayude, pasa a la [página 29](#).

—Luchemos contra el golem y derrotémoslo —propones desenfundando tu cuchillo.

—¡Bien dicho, Gregor! —te aplaude Eric, mientras desenvaina su espada—. Con el arma mágica de lord Bloodstone y tu hechizada daga no podemos fracasar. ¿Estás dispuesto?

Asientes con gesto adusto. El guerrero se coloca en cabeza y empieza a avanzar por el pasillo. El padre Justino, Grimpen Seventhson y la Dama Azul permanecen en la retaguardia, junto a la puerta. Oyes al clérigo entonar un cántico, y al instante te sientes investido de un nuevo valor.

El golem arranca a andar. Sus poderosas zancadas estremecen la tierra. Tu corazón se acelera a medida que se acerca. Empiezas a pensar que tu sugerencia no ha sido acertada. ¿Cómo has podido abrigar la esperanza de abatir a este gigante metálico?

—¡Apuntad a las piernas! —ordena Eric arremetiendo contra los músculos de la rodilla de la imponente mole. Su espada rebota en el coloso como si fuera un enorme gong. El guerrero lanza un alarido de dolor y se tambalea.

—¡Eric! —exclamas corriendo en su ayuda.

—¡Mirad! —se lamenta tu compañero—. Mi filo ni siquiera ha abierto una mella en ese monstruo.

—¡Humano insignificante! —ruge el golem—. ¡Te estrujaré hasta no dejarte un hueso entero! —Ves horrorizado que la criatura se agacha y levanta a Eric con su descomunal mano. El guerrero forcejea en vano, pues no puede escapar de la férrea garra de su adversario.

—¡Usad vuestras armas mágicas! —os suplica—. ¡Rápido, me está aplastando el esqueleto!

Emites un grito de guerra y, embistiendo con furia, hundes tu encantada hoja en el dedo del pie enemigo. Un estruendoso gemido revela que has dado en el blanco. El herido retira el pie en un instintivo gesto de protección, pero al hacerlo te da una fuerte sacudida y sales despedido.

—¡Lo he lastimado —exclamas—, pero he perdido el cuchillo! —Contemplas con desazón tu arma, aún clavada en el dedo del golem, y te apresuras a esquivar a tu rival cuando intenta eliminarte con un puntapié.

Eric emite un grito agónico al sentir la creciente presión de la garra que lo atenaza. Aterrorizado, te acuclillas junto al muro.

—¡Veamos qué puede hacer mi hoja mágica! —declara tu hermano. Blande con fiereza la espada del valor y el hechizado filo se incrusta en la pierna del golem. El atacado se debate lleno de rabia, pero continúa avanzando.

—¡Utiliza tu magia! —oyes que la Dama Azul ordena al hechicero. Grimpen farfulla unos extraños versículos, que el iracundo rugido del golem no tarda en sofocar.

—¡Nada de encantamientos! —le *ataja*. Contemplas horrorizado cómo la criatura lanza a Eric por los aires. El cuerpo del guerrero se estrella contra los de la Dama Azul y el mago, y los tres se desploman sobre el suelo. Intentas arrastrarte hacia ellos, pero una simple mirada te revela que están inconscientes, quizá muertos.

—¡Gregor, ayúdame! —te suplica tu hermano. Dando media vuelta, ves que el golem estampa su inmenso pie sobre el desvalido cuerpo de Bloodstone. Comprendes

que no tienes escapatoria. Cierras los ojos cuando el monstruo metálico levanta su otro pie por encima de tu cabeza. Resulta evidente que tu aventura, al igual que la de tus amigos, ha llegado a su...

FIN



—Ahora que tenemos el libro de hechizos —dices muy excitado—, sugiero que lo utilicemos para burlar al golem.

—¡Vamos! —asiente Eric.

Con suma cautela abres la puerta norte. En el extremo opuesto del pasillo, el golem de hierro se sobresalta y exclama:

—¡Soy el guardián! ¿Quién va?

—¡Déjanos pasar en paz, golem! —le ordena Eric.

—¡De ningún modo! —replica el gigante—. Os lo advierto: aquel que lo intente, morirá.

—De acuerdo —gruñe el guerrero—. Mago, haz tu trabajo.

El hechicero hojea algunas páginas del libro, y al fin anuncia:

—Voy a conjurar un monstruo herrumboso. —Sin perder un minuto, revuelve en sus bolsillos y extrae un cabo de vela y un pequeño saco. Una vez dispuestos los ingredientes, empieza a leer los versículos del hechizo y a hacer los movimientos de manos prescritos en el mágico volumen.

Entretanto, el golem arranca a andar en dirección a vosotros.

—¡Rápido! —apremia Eric lanzando una fulgurante mirada al hechicero.

—¡Nunca antes había formulado este encantamiento! —protesta Grimpen—. ¡No me pongas nervioso! ¡Ya está! —grita de pronto.

No ocurre nada.

—¿Dónde? —pregunta el guerrero fuera de sí.

—He invocado la presencia de un monstruo herrumbroso —explica el mago frunciendo el ceño—. ¿Qué puede haber sucedido...? ¡Oh, no!

Levantas la mirada y compruebas que el golem ya ha recorrido medio pasillo. Empiezas a retroceder hacia la puerta, seguido por tu vacilante hermano.

—Creo que he calculado mal la distancia —se disculpa el hechicero acariciándose la barba—. El monstruo herrumbroso ha aparecido, pero por desgracia se halla encerrado en la Sala de los Astros Plateados.

—¿Qué hacemos ahora? —inquire, muy nervioso, el padre Justino.

—Luchar o retirarnos, no hay otra alternativa —declara Eric con desaliento.

—Quizá debiéramos apoderarnos del objeto que se oculta en la estancia oriental —sugieres—. No sé cuál es el mejor plan de acción.

1. Si decides enfrentarte al golem, pasa a la [página 77](#).
2. Si quieres volver hacia atrás para explorar la estancia este, pasa a la [página 75](#).
3. Si crees que lo más prudente es huir con el libro de hechizos, pasa a la [página 109](#).

—¿Qué opinas, mago? —inquieres—. Ya has visitado antes este lugar.

—Deberíamos encaminar nuestros pasos hacia el oeste —se pronuncia al fin Grimpen Seventhson.

—¿Hacia el oeste? —protesta Eric—. ¿Acaso has olvidado a los hombres-rata? Se los oye desde aquí.

—El muchacho tiene razón. Soy el único que conoce este subterráneo —le espeta el hechicero con la barba temblando de ira—. E insisto en ir al oeste.

—Es una trampa —declara Eric sin dejarse convencer.

—Quizá, pero también puede conducirnos a algo muy valioso —le razona el padre Justino—. Antes o después tendremos que enfrentarnos a esas criaturas, Eric.

—De acuerdo —accede el guerrero suspirando—. Veo que ganáis por mayoría. ¡Al oeste!

Desenvainando su espada, se adentra en el pasadizo. Te apresuras a seguirlo, con tu dorado cuchillo refulgiendo en tu mano. Detrás de ti oyes la entrecortada respiración de tu hermano y, cerrando la marcha, los pasos agitados del padre Justino y el mago. Desde la retaguardia, Grimpen sostiene su vara en lo alto para iluminar el camino.

El pasillo está atestado de inmundicias, oxidados fragmentos de armaduras y restos de animales muertos. La suciedad y el hedor te asfixian. El eco de las voces de los hombres-rata se intensifica por momentos. Uno de ellos gruñe:

—¡Os digo que he oído ruidos extraños!

—Estoy seguro de que lo que te ha despertado ha sido el rugir de tus tripas.

—Muy ocurrente, montón de basura —insulta la primera voz a su interlocutor—. ¡Un momento! —añade—. ¡Huelo a humanos! ¡Quizás hoy van a servirnos la cena en bandeja de plata!

Más voces se unen a éstas, seguidas por estruendosas carcajadas. Eric, que se desliza sigiloso en cabeza de la comitiva, levanta la mano. Cuando os detenéis, susurra:

—Creo que son cuatro.

—¡Cuatro! —repite lord Bloodstone palideciendo—. Retrocedamos.

1. —Podemos derrotar a cuatro de esas criaturas —declaras. —Si quieres luchar contra los hombres-rata, pasa a la [página 46](#).
2. —Son demasiados para mantenerlos a raya —dices con prudencia—. Volvamos a la Sala de los Cuatro Vientos y probemos suerte en otra dirección. —Si quieres regresar a esa estancia, pasa a la [página 20](#) y elige otra puerta.

—Quiero daros las gracias, padre —dices haciendo ademán de alejarte—. Me habéis salvado la vida, además de darme este cuchillo....

—Yo no te he dado el cuchillo —te interrumpe el clérigo.

—En ese caso, supongo que no os importará que lo venda —declaras—. Podría obtener dinero suficiente para vivir un año. —Mientras hablas, sigues retrocediendo.

—Pero ¿dónde irás? ¿Qué será de ti? —inquire el eclesiástico. Parece preocupado. O quizá se sienta defraudado porque su presa está a punto de escapar.

Das media vuelta y emprendes carrera, pensando que no te gustan sus preguntas... ni tampoco sus respuestas. Oyes que te llama, pero haces caso omiso. Tullido como está, sabes que no podrá alcanzarte. Esperas sinceramente que no te detenga mediante un hechizo.

«¡Al fin he escapado!» —piensas cuando dejas de oír sus voces.

Entras en una taberna que te parece un poco menos sucia que las otras y exhibes tus cartas del tarot.

—Señores, acercaos para que os prediga el futuro —anuncias—. Sólo cuesta una moneda de plata. Y, si hay alguien interesado, puedo venderle un precioso cuchillo...

FIN

—¡Iré yo! —exclamas y, antes de que tus compañeros acierten a detenerte, te adentras en la sala.

Una terrorífica figura se yergue frente a ti cuando te dispones a apoderarte de la espada suspendida. Es una criatura más negra que la oscuridad que te envuelve, pero la rodea una gélida y misteriosa luz. Avanza flotando hacia ti, con ojos centelleantes y una voz cavernosa que resuena en tu cabeza.

—Ser viviente, detesto tu carne cálida y turgente. ¡Vas a sentir mi frío para unirte a mí en la infinita pesadilla de los muertos errantes! —te anuncia.

—¡Es un espectro! —te susurra Eric—. ¡Utiliza tu cuchillo mágico, Gregor!

Pero la espantosa sombra te causa tanto terror que no puedes moverte. El espectro se acerca amenazador, resuelto a absorber tu energía vital.

—¡Padre, acudid en su auxilio! —le insta el guerrero.

—¡No puedo! —responde, fuera de sí, el clérigo—. ¡Un hechizo mágico me impide entrar en la estancia!

—¡Que alguien le ayude! —suplica tu hermano.

—Intentaré apoderarme de la espada —dice Eric—. Es de plata. Quizá con ella pueda matar al espectro. —Antes de concluir su frase, irrumpe en la sala, y la etérea criatura vuelve hacia él su perversa mirada.

—¡Otro ser vivo y cálido! —exclama con su terrible voz y, deslizándose por el aire, deposita su gélida mano en el hombro de Eric. El guerrero lanza un grito angustiado y cae al suelo, sujetándose con ambas manos la zona afectada.

—Serás mío más tarde —dice— el espectro. Y, concentrando de nuevo su atención en ti, extiende su fría mano.

Contemplas a lord Bloodstone con el pánico reflejado en el rostro, y le ruegas:

—¡Ayúdame, hermano! —Ves su pálido y tembloroso cuerpo y te preguntas si podrá reunir el valor suficiente para tratar de salvarte.

1. *Si tienes fe en tu hermano, vuelve a pedirle que te saque del terrible apuro. Pasa a la [página 99](#).*
2. *Si estás convencido de que tu hermano es un cobarde, y por lo tanto, no hay esperanza, pasa a la [página 68](#).*



—Creo que deberíamos llevarnos una provisión de agua bendita —propones—. La necesitaremos si nos lastiman, mientras que el *cáliz*, aunque sea un símbolo sagrado, de nada ha de servirnos. Además, las ratas no lo robarán, pues sin duda ya han tenido numerosas oportunidades de hacerlo.

—Tienes razón, Gregor —accede el padre Justino lanzando un suspiro—. El agua bendita puede sernos de gran utilidad, y quizá no tengamos ocasión de volver en su busca. —Diciendo esto, el clérigo se acerca al altar y deposita el cáliz donde lo encontró.

En el instante en que lo hace, ocurre algo extraño. La dorada superficie de la copa troca su rico brillo por un desagradable verde, al tiempo que las joyas se desprenden de sus monturas y se desmenuzan como cuentas sin valor. El padre Justino retrocede, contemplando el cáliz con gran perplejidad.

—¡Era una falsificación! —exclama estremeciéndose—. ¡Imaginad lo que habría podido sucedernos de confiar en sus poderes!

—Por eso los hombres-rata no se han molestado en tocarlo durante todos estos años —declara Eric—. Era una astuta trampa para impedir que un clérigo se llevara el agua bendita, lo único realmente valioso que alberga esta estancia.

—Tus explicaciones resultan muy interesantes —comenta el mago— pero, hablando de hombres-rata...

—Hemos comprendido —le ataja el padre Justino aproximándose a la fuente con paso renqueante pero rápido—. Debemos irnos cuanto antes. —Uniendo la acción a la palabra, el eclesiástico llena su odre de agua bendita y, tras cerrarlo a conciencia, se lo cuelga del hombro a pesar de su aparente peso.

Eric conduce al grupo por otro pasillo orientado hacia el sur. El camino tiene una suave pendiente, además de desviarse en mil recodos y cerradas curvas, que te hacen perder el sentido de la orientación.

Avanzas por el mohoso y resbaladizo pasillo, cuidando de no poner un pie en falso, cuando, de pronto, doblas una esquina y tropiezas con Eric. Sobresaltado, alzas la mirada. Delante de ti se yergue una puerta de madera. Está cerrada. Tu compañero ejerce sobre el cerrojo una ligera presión. Ante vuestro asombro, cede sin la menor dificultad.

—¡Espera! —ordenas al guerrero, que se dispone a entrar—. Hugo siempre me aconsejaba que desconfiase de las puertas abiertas. ¡Podría ser una trampa!

—Si Hugo estuviera aquí lo enviaríamos a investigar —dice el mago con sarcasmo.

—Yo mismo puedo averiguar si encierra alguna trampa —te ofreces volviéndote hacia Eric, que asiente con la cabeza.

Tras tantear tu cinto, extraes una moneda de cobre. Te acercas a la puerta y la acabas de abrir con lentitud. Una vez tienes ante ti la impenetrable oscuridad de la supuesta sala, lanzas la moneda y la oyes estrellarse contra el suelo. Su tintineo retumba en los muros.

Una desagradable voz gruñe en un idioma desconocido. Su propietario parece levantarse con sobresalto, pero sólo detectas el sonido de sus agitados pies.

—¡Kobolds! —adivina Eric—. No hay más que dos, probablemente guardianes. ¡No debemos permitir que den la alarma!

El guerrero traspasa la puerta con la espada desenvainada. Distingues su silueta cuando se enzarza en un fiero combate. Tu amigo no tarda en retroceder, pues los kobolds saben aprovechar su ventaja numérica. Comprendes que Eric no puede derrotar a dos a un tiempo, y lanzas a tu hermano una ansiosa mirada.

—¡Tenemos que ayudarlo! —le instas.

—¡N-no puedo, Gregor! —balbucea Bloodstone meneando la cabeza—. ¡No me pidas que luche!

—De acuerdo —lo atajas enfurecido. Blandiendo tu cuchillo mágico, penetras en la estancia en el instante en que uno de los kobolds se vuelve hacia ti. Ves que te amenaza con su hacha y retrocedes para eludir su ataque.

De pronto el palpito vital de tu arma parece empujarla a avanzar. Antes de que el kobold recupere el equilibrio perdido en su embestida, tu hechizada hoja atraviesa su dura piel y le hace caer con un quedo gemido.

Alzas la vista, justo a tiempo para presenciar una terrible escena: el kobold hunde su lanza en el pecho de Eric y el guerrero se desploma sobre el suelo. Lanzas un grito de guerra y te arrojas contra el adversario, que, concentrado en rematar a su víctima, no se percata de tu acción hasta tener el cuchillo en la espalda. Sin lamentarse siquiera, el herido cae atravesado sobre el cuerpo de tu amigo. Lo apartas con el pie y te apresuras a arrodillarte junto al guerrero, ignorando el alboroto que producen otros kobolds en el pasillo.

—¡Padre! —exclamas. El clérigo acude al instante.

—Estoy aquí, Gregor —te susurra, descolgando de su hombro el odre de agua bendita. Murmura una plegaria y rocía con el milagroso líquido la herida y el rostro de Eric. Unos segundos más tarde el mango de la lanza se desvanece como si nunca hubiera existido. ¡La llaga ha desaparecido!

El padre Justino se queda sin aliento al comprobar que también el agua bendita se esfuma entre sus manos. Contempla sus palmas vacías, no acertando a comprender qué ha sido del odre que sostenía hace sólo unos momentos.

—Gracias, padre —farfulla Eric, y esboza una sonrisa al ver tu expresión de angustia—. ¡Anímate, Gregor! Aún no estoy muerto.

—Es una simple cuestión de tiempo —declara Grimpen—, ahora que hemos perdido el agua milagrosa. —Cuando levanta el brazo de la vara, distingues varias salidas: una al norte (por donde veníais), otra al este y una tercera al sur. Aguzando el oído, constatas que los hombres-rata se aproximan por el norte y los kobolds por el este. Al sur reina el silencio.

—Cerrad las puertas norte y este —se apresura a ordenar Eric, ya recuperado—. Mago, ¿puedes sellarlas con un hechizo?

—Sí —responde Grimpen con aire reflexivo—, pero necesito tiempo. Tendréis que atrancarlas vosotros mismos hasta que haya preparado mi fórmula.

—De acuerdo. Gregor, tú y lord Bloodstone apostaos en aquélla; yo me ocuparé de esta otra.

Tu hermano y tú os apoyáis en el cerrojo, presionando con todo el peso de vuestros cuerpos. Pronto notáis que intentan abrir desde el otro lado.

El guerrero corre hasta su puerta y la cierra en el instante en que aparecen los

primeros kobolds. Oyes sus intentos de derribarla.

El padre Justino espía el pasillo del sur para adelantarse a cualquier peligro, mientras el mago permanece en el centro de la estancia reclinado sobre su vara, al parecer inactivo.

—¡Rápido o que el cielo te confunda! —le apremia Eric.

Grimpen empieza a trazar delicadas líneas en el aire, señalando vuestra puerta y acompañando sus movimientos con un cántico. Lo entona con un timbre de voz tan agudo que se te eriza el pelo de la nuca. Lord Bloodstone se estremece, y el padre Justino aprieta su amuleto.

—¡Empujad con fuerza, muchachos! —exclama alguien al otro lado de la puerta. Sientes que el cerrojo empieza a ceder, pero de pronto vuelve a encajarse en su marco con tal violencia que caes sentado. El hechizo del mago ha surtido efecto.

Los gritos de rabia de vuestros perseguidores quedan ahogados por la estruendosa voz de Grimpen, que se sitúa frente a la puerta de Eric. Ves que el guerrero se endereza, lanzando un suspiro de alivio. Los kobolds siguen aporreando la puerta, pero sus golpes no producen el menor efecto.

—El pasadizo del sur parece despejado —anuncia el padre Justino.

Una vez más Eric se sitúa en cabeza y os aprestáis a seguirle. El pasadizo es llano y no presenta indicios de humedad, facilitando vuestro avance. Una tibia y perfumada brisa os acaricia el rostro en cuanto traspasáis la puerta. A medida que te adentras, adviertes que una luz azulada ilumina el camino, intensificándose por momentos.

Poco a poco recobráis el ánimo. El grupo entero empieza a avanzar más deprisa, atraído por la bella y misteriosa luz. De pronto el pasillo se ensancha, desembocando en una espaciosa estancia. El etéreo resplandor brota de un objeto situado en el centro, tan refulgente que al principio te proteges los ojos con la mano.

—¡Bienvenidos a la tumba de la Dama Azul! —os saluda una voz susurrante.

Pasa a la [página 104](#).

—Se me ocurre una idea —anuncias cuando os reunís todos al lado de la puerta norte—. Puedo cubrirme con la capa y deslizarme junto al golem de hierro sin ser visto. Entonces el mago invocará un hechizo para liberar la puerta y yo mismo me ocuparé de abrirla.

—Merece la pena intentarlo —te apoya Eric—. Adelante, Gregor. De todos modos —te advierte—, recuerda que si la capa no te oculta a los ojos del gigante, estarás a su merced.

—No me ocurrirá nada —declaras, aunque un poco asustado.

—¡Buena suerte, amigo! —Tu hermano ciñe la capa a tus hombros y parpadea asombrado. Comprendes que te has tornado invisible.

—No logro acostumbrarme —susurra lord Bloodstone.

Con cautela abres la puerta norte.

—¡Soy el guardián! —ruge atronadora la voz del golem—. ¿Quién va?

Avanzas sigiloso por el pasillo, acercándote a la imponente criatura que escudriña desconcertada la puerta que acabas de traspasar.

—¡Soy el guardián! —insiste más furioso que la primera vez—. ¿Quién anda por ahí?

Oyes un murmullo procedente de tu grupo y comprendes que el mago está formulando su encantamiento. Forzando la vista más allá del golem, adviertes que la puerta de la Sala de los Astros Plateados ha empezado a brillar.

El monstruo arranca a andar en dirección a ti, con la mirada fija en la puerta norte.

—¡Soy el guardián y sé que estás cerca! Detente, si en algo aprecias la vida —te amenaza.

El gigantesco golem se aproxima a gran velocidad, pero no cejas en tu empeño y sigues caminando por el pasillo. Unos segundos más tarde se planta delante de ti, interceptándote el paso. Contienes la respiración y aplastas tu cuerpo contra el muro, animado por la esperanza de que la capa cumplirá su cometido. Al fin el coloso pasa de largo, gritando lleno de ira:

—¡Soy el guardián!

Tomas aliento y emprendes carrera por el pasadizo, sin detenerte hasta que te encuentras frente a la puerta.

—¡Si mi hechizo ha funcionado, no puede resistirse! —exclama el mago—. ¡Vamos, Gregor! ¡Inténtalo!

Agarras el adornado picaporte de plata y tiras de él. La puerta apenas se mueve. Reuniendo todas tus fuerzas, pruebas suerte de nuevo. Oyes el ruido que produce un gran peso al desplazarse y comprendes que el golem ha dado media vuelta.

—No puedo verte, ladrón, pero eso no me impedirá aplastarte —ruge con voz de trueno.

Desesperado, sigues tirando del picaporte. El mago vocifera una orden y de pronto la puerta se abre, arrojándote de espaldas al suelo. Poniéndote en pie de un salto, te introduces en la sala.

En su interior, erguido frente a ti, ves al monstruo más terrible que cabe imaginar.

Mide unos dos metros de altura y se asemeja a un roedor al que le hubieran insertado una larga cola escamosa. No tiene cabeza, pero dos antenas surgen de debajo de sus redondos ojillos, situados en el extremo de su espantoso cuerpo de cota de malla. Se sostiene sobre cuatro descomunales pies.

Estás atrapado entre el golem metálico y este espantoso ser. El nuevo monstruo levanta la cabeza y emite un gruñido de excitación, antes de emprender carrera hacia ti. El pánico te paraliza. Cuando te estás preparando para lo peor, la criatura pasa junto a tu inmovilizado cuerpo y continúa trotando por el pasillo.

«¡Claro! —piensas aliviado, apoyándote en el muro para recuperar el aliento—. ¡No puede verme! Me pregunto qué clase de criatura es.»

—¡Un monstruo herrumboso! —exclama Eric al ver aparecer al monstruo. Se diría que ha leído tu pensamiento.

Acercándote hasta la puerta, observas cómo el enorme roedor ataca al golem. Cuando sus antenas entran en contacto con el gigante metálico, su oponente empieza a oxidarse en la zona afectada. Retrocediendo para darse impulso, el monstruo herrumboso gruñe con furia y embiste de nuevo. El golem lanza un alarido de dolor, al mismo tiempo que agita su espada para tratar de matar al imprevisto enemigo. Pero también su arma se cubre de una capa de óxido.

Mientras luchan los colosos, Eric guía al resto del grupo por el corredor hacia la puerta. Enzarzados en una cruenta batalla a vida o muerte, los monstruos no parecen verles.

Casi sin resuello, entran todos en la Sala de los Astros Plateados y Eric se apresura a cerrar la puerta.

—¡Bien —declara—, al fin estamos aquí!

—Permitidme que os dé la bienvenida —susurra una cavernosa voz.

Das media vuelta y tu mirada tropieza con la de Luben Warlock.

Pasa a la [página 31](#).



—¿Dónde está? —balbuceas.

—Seguidme, no hay tiempo que perder. —La Dama Azul se abre paso en la neblina que provoca el humo, en dirección al boquete del muro—. Ahora que está libre —añade—, no reparará en medios para impedir que alcancemos nuestro objetivo.

Lanzas inquietas miradas a tu alrededor, creyendo adivinar en todos los rincones la presencia del nigromante.

La Dama Azul advierte tu tensión y te tranquiliza:

—No te preocupes, no se enfrentará con nosotros aquí. Nos espera al final del camino.

—¿Al final del camino? —repites estremeciéndote.

—Sí, en el lugar al que nos dirigimos: el Salón de los Brujos. Es el último campo de batalla, donde desarticularemos su terrible maldición.

Suspiras y atraviesas el agujero de la pared. Conduce hacia el sur, a través de un angosto y lóbrego pasillo. Al principio no ves nada, pero al poco rato empieza a refulgir de nuevo la luz de la vara del mago y comprendes que el encantamiento de la dama ha perdido su efecto. No hay indicios de que el lugar haya sido visitado por criaturas vivientes durante varios años. Una densa capa de polvo cubre el suelo.

—Por lo menos no tropezaremos con los hombres-rata —declaras.

—Ahora que se ha disuelto el encantamiento, nada les prohíbe venir —te recuerda Eric.

—Me temo que tiene razón —corroboras la Dama Azul—. Tenemos poco tiempo.

De pronto se detiene y extiende el dedo índice. Se yerguen ante vosotros dos enormes puertas de hierro, cubiertas de extraños símbolos. Te sorprende comprobar que están abiertas. Casi sientes alegría, hasta que Eric menea la cabeza.

—La invitación más siniestra que nunca he recibido —comenta el guerrero.

—No hay más remedio que aceptarla, no tenemos elección —dice la Dama Azul—. En una de estas salas debemos batirnos con Luben Warlock en una confrontación definitiva. Es la única manera de destruir el maleficio.

—¿Es éste el lugar? —pregunta el padre Justino haciendo ademán de entrar. Pero Eric le detiene.

—¡Esperad, padre! —le aconseja—. Un guerrero debe ser siempre el primero en lanzarse a lo desconocido. —De pronto recuerda que ha entregado sus armas y añade con el ceño fruncido—: De todos modos, ya no soy tal guerrero.

—Entra, Eric —le anima la Dama Azul.

El aguerrido joven la mira y, cauteloso, traspasa la puerta y se sume en las sombras. Le oyes lanzar una exclamación de asombro.

—¿Qué ocurre? —inquieta el padre Justino.

Eric aparece bajo el dintel, con las armas y el escudo de nuevo en su poder. La Dama Azul, sonriendo, declara:

—Necesitarás tus pertrechos antes de que concluya nuestra aventura, valiente guerrero.

—La sala está vacía —informa Eric—. Podéis entrar.

Atraviesas la puerta, seguido por tu hermano. De pronto Bloodstone emite un sonoro grito; te vuelves y compruebas que blande la espada del valor. Cuando le toca al turno de traspasar el umbral al padre Justino, el odre de agua bendita se materializa en sus manos. Casi lo tira al suelo a causa de la sorpresa.

Se revela a tus ojos una sala muy similar a la de los Cuatro Vientos. En sus cuatro muros se dibujan otras tantas puertas, orientadas hacia los puntos cardinales.

—¡Mirad! —exclamas—. Todos los cerrojos son diferentes.

En efecto, en cada puerta argétea se observan distintos símbolos. La del norte exhibe una luna llena cercada por siete estrellas. La oriental también presenta estos ocho astros, pero la luna queda parcialmente oculta tras una nube. En la del oeste aparece la sombra de la tierra eclipsando a su satélite, y no hay estrellas. Y, por último, la del sur, que es la que habéis utilizado para entrar, no contiene ninguna luna; sólo la adornan las siete estrellas.

—¡El legendario Salón de los Brujos! —os explica la Dama Azul—. Detrás de la puerta septentrional se encuentra la Sala de los Astros Plateados, que es donde debemos penetrar para abolir la maldición.

—¿A qué esperamos? —preguntas avanzando hacia el cerrojo indicado. Pero Grimpen te sujeta por el hombro y te obliga a detenerte.

—¡No tan deprisa! —te ataja—. Puedes estar seguro de que hay alguien custodiando el acceso.

—Me temo que así es —confirma la Dama Azul—. Hay un guardián apostado en la puerta. Pero hay también oculto en una de las otras estancias, un medio para derrotarlo.

—Ni qué decir tiene que habrá trampas en todas las habitaciones —aventura Eric—. Propongo que nos enfrentemos al centinela de la puerta.

—Yo abogo por examinar las otras salas —declara Grimpen.

—¡Lo único que quieres es encontrar el libro de hechizos! —le acusa Eric.

—¡Quizá lo necesitemos más de lo que imaginas! —replica el atacado.

—¿Por qué no lo sometemos a votación? —sugiere el padre Justino, siempre conciliador—. ¿Eric?

—Mantengo mi propuesta. Luchemos con el guardián y acabemos. Voto por la puerta norte.

—¿Seventhson?

—Yo me inclino por la del oeste. La luna está eclipsada, como el mal cuando se imponen las fuerzas benéficas.

—¿Lord Bloodstone?

—Yo opino que deberíamos volver por donde hemos venido, es decir, por la puerta sur —aventura tu hermano esbozando una lánguida sonrisa—. Quizá logremos huir antes de que las ratas y los kobolds descubran que el hechizo se ha desvanecido.

—¿Y vos, padre? —pregunta Eric.

—Yo me inclino por el este. La nube que cubre la luna puede significar que hay algo oculto en la estancia.

—¿Dama Azul? —sigue inquiriendo Eric.

—Yo no debo pronunciarme —responde la interpelada—. Es vuestra misión y a vosotros corresponde decidir.

Todos se vuelven hacia ti.

—Tu voto será el definitivo, Gregor —te advierte Eric.

1. Si quieres dirigirte al norte y batirte con el desconocido guardián, pasa a la [página 48](#).
2. Si eliges el sur en un intento de escapar, pasa a la [página 109](#).
3. Si optas por entrar en la sala este para comprobar si encierra algún objeto oculto, pasa a la [página 103](#).
4. Si, por último, das tu voto a la puerta oeste, a fin de averiguar si es en realidad el bien el que eclipsa al mal, pasa a la [página 34](#).

Comprendes que, quizá por primera vez en tu vida, has encontrado algo que te motiva. ¡Tienes que quedarte!

—Estoy dispuesto a escuchar vuestra historia —declaras volviendo a sentarte.

Una ráfaga de aire frío penetra en el local a través de la puerta abierta. El fuego vacila y al fin se extingue.

Ves dos hombres en el umbral. Uno es alto y enjuto, el otro viejo y encorvado.

Observas con cierta admiración el atuendo de terciopelo, seda y fino encaje que exhibe el individuo más joven. No tiene más de treinta años, y su largo cabello azabache cae formando bucles sobre sus hombros. Se cubre con una vaporosa capa de costoso material, negra como el resto de su atavío. Sólo alivia su aparente duelo el encaje albo que remata su cuello y los puños de su camisa. Resulta ostensible que se trata de un noble. Te preguntas qué habrá venido hacer a tan hedionda taberna.

—Ahí está —susurra Eric.

—Acompañado por Grimpen Seventhson —apostilla el padre Justino.

—¿Qué esperabais? —farfulla el joven encogiéndose de hombros—. Nunca he confiado en ese mago intrigante.

—¡Mago! —exclamas tragando saliva. El anciano te oye y vuelve hacia ti su inclinada cabeza. Sus ojos son negros, pero brillan con un extraño fulgor en la tenue luz. Su vejez parece traspasar las fronteras del tiempo. Incluso su luenga barba, que en un remoto pasado debió ser cana, exhibe ahora unos marchitos tonos amarillos. Quizá sea inofensivo, pero no puedes por menos que observar su mirada taimada y calculadora, acompañada por unos labios finos e incapaces de ensancharse en una sonrisa. Su cuerpo, doblado por el peso de la edad, irradia una aureola de poder.

Mientras los recién llegados se acercan a vuestra mesa, unos soldados se apostan junto a la puerta de la taberna. El noble os mira con aire desdeñoso y con una equívoca mueca esbozada en sus labios.

—Lord Bloodstone —le saluda el padre Justino levantándose e inclinándose en una reverencia—. Tenemos mucho que discutir.

El aristócrata se sienta en la banqueta que le ofrece el posadero. Observas, lleno de curiosidad su elegante figura. Tiene el rostro lívido, y unas hondas ojeras surcan sus pómulos. Le tiembla una mano de forma apenas perceptible, pero descubres en estos rasgos los inconfundibles signos del alcoholismo.

—¡Trae vino! —ordena al tabernero—. Las Diez Espadas es un lugar siniestro, pero sirven un mosto excelente... y aún gozo de cierto crédito.

El posadero deposita en la mesa una polvorienta botella. Ignorando la copa que hay junto a ella, lord Bloodstone alza la botella en el aire.

—¡Por la misión! —brinda con amargura, y da un largo trago.

Durante todo este tiempo el mago ha permanecido detrás del noble.

—No hay silla para ti, Seventhson —dice Eric burlonamente.

El hechicero hace chasquear sus dedos y, sin el concurso de ninguna mano humana, una silla se desliza por el suelo en dirección a él. Contemplas la escena maravillado y te vuelves hacia Eric, que no parece haberse inmutado.



—Señor, ya sabéis por qué estamos aquí —declara el padre Justino.

—Por supuesto —responde lord Bloodstone, tras saciar su sed con otra considerable ración del rojizo caldo—. El Consejo me ha ordenado que derribe la tapia de las catacumbas. ¡Necios!

—El Consejo ha tomado esta decisión tras varios meses de arduo estudio —prosigue el padre Justino—. La maldición se propaga, y supongo que no querréis que el resto del mundo caiga bajo su hechizo como esta infortunada ciudad.

—Lo cierto es que no me preocupa en lo más mínimo —replica lord Bloodstone en actitud displicente.

—La cuestión, por fortuna, no está en vuestras manos —le ataja Eric—. El Consejo Blanco ha adoptado esta determinación y debéis acatarla.

—¡El Consejo Blanco! —repite el mago—. Nada os obliga a escuchar a ese grupo de imbéciles, señor. ¡Vámonos de aquí!

—¿Aún resentido, Grimpen Seventhson? —le increpa Eric, acompañando sus palabras con una fulgurante mirada—. ¡Existían buenas razones para expulsarte del Consejo!

—¡Embustes! —se defiende el mago. De pronto se pone en pie y ves que hasta sus cejas tiemblan de ira.

—¡Por favor, caballeros! No iniciemos nuestra misión peleando —suplica el padre Justino.

—No debemos iniciarla de ninguna manera —repite lord Bloodstone—. Esas catacumbas huelen a muerte.

—Quizá nos espere ese triste final —reconoce el padre Justino—. Pero eso es algo que escapa a nuestro control. Cada uno de nosotros buscará en esta aventura algo más entrañable que la vida misma. Yo he sido elegido por el Consejo para liberar las catacumbas de la maldición que anida en su seno, y de ese modo destruir el yugo que oprime a esta tierra.

—¿Y por qué arriesgas tú la vida, Eric, príncipe de las Dunas Ventosas? —pregunta Seventhson—. Sí, te he reconocido bajo esos harapos.

—El Consejo me ha pedido que haga este viaje para proteger al grupo.

—¿Pretendes hacerme creer que no te mueve el deseo de encontrar a la Dama Azul? —inquieta, malicioso, el hechicero.

Pese a la oscuridad reinante ves palidecer a Eric, antes de farfullar:

—Eso es asunto mío.

—¿Está preparado el gitano para morir en las Catacumbas Infernales? —continúa Grimpen.

—No estoy preparado para morir en ninguna parte —balbuceas.

—Este muchacho tiene sus motivos para acompañarnos —os interrumpe el padre Justino—, aunque todavía no los ha comprendido.

—¿Habéis dicho gitano? —Lord Bloodstone levanta la mirada por vez primera. Distingues un destello de interés en sus oscuros ojos. De pronto una garra de acero atenaza tu mano sobre la mesa. Atónito y sobresaltado te encaras con el aristócrata, que

es quien te tiene aprisionado. Ves que contempla absorto tu anillo.

—Me estáis haciendo daño, señor —protestas humildemente, vencido el primer impulso.

—¿Dónde has conseguido esta sortija? —te interroga con los labios temblorosos.

—La habrá robado —aventura Grimpen.

—El anillo le pertenece, del mismo modo que su pareja está en vuestra posesión —declara el clérigo extendiendo el dedo índice. Sigues la dirección que marca y descubres una sortija idéntica a la tuya en la mano del lord—. Este muchacho fue hallado hace doce años cerca de las Rocas Dentadas, medio muerto, junto al cadáver de su madre. La noble dama había perecido durante el ataque de una cuadrilla de hombres-rata, y el anillo pendía de una cadena de oro ceñida al cuello del pequeño.

—Así que mi madre y mi hermano llegaron hasta las Rocas Dentadas —susurra lord Bloodstone con los ojos entreabiertos.

—¡Hermano! —repites perplejo. Intentas liberarte de su garra, pero él aprieta tu mano con más fuerza.

—Sí, es cierto. Eres mi hermano.

—¡Tonterías! Se trata sin duda de una artimaña del Consejo Blanco —protesta Grimpen Seventhson.

—Nada de eso —lo ataja Eric—. Hasta hoy nunca habíamos visto al muchacho. Resulta obvia la intervención de fuerzas poderosas en este asunto.

—Fuerzas del mal —farfulla lord Bloodstone levantando la cabeza y clavando en ti sus perturbados ojos oscuros en una mirada indefinible—. Te parece mucho a ella, pequeño —añade, antes de agitar la cabeza y explicar—: Tenía que bajar con mi familia a las Catacumbas Infernales. Habían atacado el castillo y... —se interrumpe para contemplar el vino con aire ausente.

—El sitio de Bloodstone —asiente Eric—. Lo recuerdo bien, fue una lucha cruenta.

—Mi padre cayó entre sus hombres —prosigue al fin el aristócrata, ignorando al guerrero—. Yo acababa de cumplir diecisiete años y antes de morir me encargó que condujera a mi madre y a mi hermano a las catacumbas. Debíamos permanecer ocultos hasta que llegaran los refuerzos del rey. —Sus palabras se ahogan en un entrecortado suspiro.

—¡Hermano! —repites aún incrédulo.

—¡Silencio! —te aconseja el padre Justino.

—¡No pude traspasar aquella terrible arcada! —gime lord Bloodstone, sin advertir siquiera la interrupción—. ¡El hedor del mal fluía de la negrura de las catacumbas! La única razón por la que mi madre abandonó a su esposo fue la perentoria necesidad de protegernos. En realidad, habría preferido morir junto a él.

«¡Suplicó, argumentó, ordenó! No logró que me moviera. La batalla se desplazaba hacia nosotros, de modo que mi madre me besó y me dijo que me ocultara en un nicho del muro en el que sólo cabía una persona. Acto seguido cogió a mi hermano de la mano y se sumió en la penumbra de las catacumbas. Fue la última vez que la vi.»

Oyes al padre Justino elevar una plegaria. Incluso Eric se muestra conmovido. Tú no puedes reprimir una furtiva lágrima, pero, al consultar con la mirada al hechicero,

compruebas que ni siquiera parece escuchar el relato.

—Me escondí donde me indicaba —continúa el lord en su susurro— y no fui descubierto. Nadie osó acercarse a la temible puerta hasta que los hombres del rey vinieron a rescatarme. Me convertí en señor de esta malhadada ciudad, y mi primera orden fue tapiar la entrada de las Catacumbas Infernales. Acto seguido, me hice traer una jarra de vino. No recuerdo un solo día de sobriedad desde aquel trágico suceso.

—¿Por qué mandasteis obstruir la entrada? —pregunta Eric—. Según la leyenda, el mal no puede salir al exterior.

—Y nunca ha salido, pese a que la maldición se propaga —dice despacio Bloodstone, observando al guerrero con ojos vidriosos—. Oí la voz de mi madre, que me llamaba pidiendo ayuda. Al fin cesaron sus gritos, ahogados por el bullicio de los hombres-rata. ¡Nadie habría podido salvarla! Sin embargo, y aunque sabía que había muerto, todas las noches vibraban en mis tímpanos sus desgarrados alaridos, que venían hasta mí desde el diabólico subterráneo. Por eso elevé el muro de ladrillo, para sofocar sus ecos. ¡Lamentablemente no surtió efecto! No pasa día en que no resuenen en mis oídos sus llamadas de socorro. —Engulle el resto del vino y se cubre el rostro con las manos antes de desplomarse sobre la mesa. Comprendes que ha perdido el conocimiento.

—Somos un auténtico grupo de héroes, ¿no os parece? —dice el mago acariciándose la barba y esbozando una burlona sonrisa que pone al descubierto sus podridos dientes—. Un cobarde en estado de embriaguez, un gitano adolescente, un príncipe enamorado, un clérigo tullido y un hechicero destituido.

Llevado por un irrefrenable impulso, te levantas y exclamas:

—¡No pienso emprender una aventura con ninguno de vosotros, y menos aún con este borracho que afirma ser mi hermano! Y en cuanto al anillo...

—Es tu certificado de nacimiento, Gregor —te interrumpe el padre Justino con tono firme—. Rechazarlo equivale a negarte a ti mismo. Y en lo concerniente a tu hermano, merece tu lástima y tu apoyo, no tu odio. Si nos acompañas, quizá tengas la oportunidad de salvarle.

Indeciso, cubres la sortija con tu mano.

1. Si quieres desprenderte del anillo, devolvérselo a tu hermano y rehusar toda relación con él y con la peligrosa misión, pasa a la [página 25](#).
2. Pero si eliges lucir la sortija con orgullo, unirte a la aventura y restituir al apellido Bloodstone todo el honor que le corresponde, pasa a la [página 108](#).

—¡Por favor, hermano! —suplicas—. ¡Sé que no eres un cobarde! —Al pronunciar estas palabras, comprendes que así lo crees de verdad.

En el instante en que lanzas tu llamada de auxilio, el espectro se aproxima más amenazador que nunca. Finges ignorarlo y concentras tu atención en lord Bloodstone. Al fin ves que respira hondo y se introduce en la estancia.

Retrocedes, tratando de impedir que la criatura advierta la presencia de tu hermano. Piensas en tu cuchillo mágico, pero tienes el brazo paralizado y apenas puedes ya mover los pies. Un gélido entumecimiento te agarrota el cuerpo entero. El espectro se ríe y extiende la mano.

Lord Bloodstone se abalanza de forma súbita sobre la espada de plata y se apodera de ella. Se produce entonces un inmenso resplandor de alba luz, seguido por un escalofriante alarido. Unos segundos más tarde, te envuelve un bienhechor aire tibio y corres a abrazar a tu hermano.

El padre Justino irrumpe en la sala y, apoyando una mano en el hombro de Eric, susurra una oración. Ves que el dolor que contraía el rostro del guerrero empieza a disiparse, permitiéndole incorporarse.

—Gracias, padre —se limita a decir—. Y gracias también a vos, lord Bloodstone. La espada del valor ha encontrado un dueño digno de ella.

—Oigo pasos —os interrumpe el mago irguiendo la cabeza—. En cuanto los hombres-rata descubran que el espectro ha muerto se lanzarán en nuestra persecución.

—Hay una salida en dirección sur —declara Eric—. ¡Vamos!

Pasa a la [página 117](#).



«Soy más inteligente que estos asnos fanfarrones —piensas—. No necesito luchar contra ellos.»

—¡Démosle una lección! —propone uno de los hombres levantando la mano para abofetearte. Tienes que hacer algo, y rápido.

—¡Mirad eso! —exclamas de pronto señalando la mano de tu agresor—. ¡Qué maravilla! ¡Sólo he visto esa señal dos veces en mi vida!

—¿Qué señal? —pregunta el desconocido controlando su impulso y observando su palma con curiosidad.

—Las líneas del delta de Venus —le explicas—. Sólo las he visto en dos ocasiones, y sus poseedores eran grandes amantes. ¿Es también cierto en vuestro caso, señor? ¿Se reúnen las mujeres a la puerta de vuestra forja para admiraros mientras trabajáis?

—¡Caramba! —se sorprende el individuo soltándote al instante—. ¿Cómo lo sabes? ¿Y quién te ha contado que soy herrero?

—Nadie —respondes un poco más relajado—. Todo está escrito en vuestra mano —declaras con aire misterioso.

—¿Qué más ves? —El hombre agita su sucia mano delante de tus ojos.

Aliviado, empiezas a leer líneas de su palma. Le predices larga vida y una vasta prole, y eso parece complacerle. Al fin se aleja con sus amigos, ansioso por difundir la historia.

Sonrojado e inquieto, vuelves al banco, sintiendo vergüenza por la burda farsa, que acabas de representar.

—¿Cómo sabías que trabaja en una fragua? —inquire a su vez Eric enarcando las cejas.

—Es una vieja artimaña gitana —respondes ruborizándote—. La mayoría de los adivinos se basan en la observación. He comprendido que era herrero por su forma de vestir, por los abultados músculos de sus hombros y su cuello, y también por el negro hollín que tenía adherido a las manos.

—Muy astuto —admite Eric esbozando una sonrisa—. ¿A qué me dedico yo?

Se inclina hacia adelante para que puedas verle. Primero examinas su atuendo; está hecho jirones y exhibe manchas de los polvorientos caminos. En cuanto a sus rasgos personales, es un hombre fornido, seguro de sí mismo, valeroso... También detectas un aura de nobleza, aunque sus harapos demuestran que desea mantener en secreto su origen.

—Eres un aventurero —declaras— en pos de su próxima misión.

—Lo mismo puede decirse de ti, Gregor el gitano —responde Eric riendo de buen grado—. ¿Quieres unirse a nosotros? —te ofrece—. Creo que una mente ágil como la tuya puede sernos muy útil. Pero debo advertirte que nuestra empresa será ardua y peligrosa.

—Ni siquiera sé dónde vais —protestas—, ni qué buscáis.

—Cada uno busca su propia recompensa —te explica, con voz queda, el padre Justino—. Tú, Gregor, tratarás de hallar la respuesta que ha marcado tu existencia: tu auténtica identidad. No obstante, quizá no se satisfagan tus esperanzas ni tus anhelos. ¿Tienes valor suficiente para averiguarlo?

1. *Si eres lo bastante valiente para acompañar en su aventura a Eric y al padre Justino, pasa a la [página 94](#).*
2. *Pero, si te conformas con seguir llevando una vida nómada, pasa a la [página 105](#).*

—No quiero enfrentarme aún al peligro que nos aguarda detrás de esa puerta — declaras—. Examinemos antes la sala oriental. Como dice el padre Justino, quizá encierre algún objeto oculto.

Te acercas a la puerta y apoyas la mano en el picaporte. En el instante en que entras en contacto con su superficie, un rayo cegador te fulmina con su descarga y te arroja al suelo.

El padre Justino acude presto al lugar donde yaces y te zarandea vigorosamente:

—¿Estás bien, Gregor? —pregunta.

—C-creo que sí —baluceas, cuando has recuperado el aliento—. ¿Qué ha ocurrido?

—Lo ignoro, pero al parecer no podemos entrar en esa estancia —te explica Grimpen—. Tendrás que probar suerte con la puerta oeste.

—Te cedo ese honor —replicas incorporándote.

El hechicero se coloca a escasa distancia de la puerta occidental, extiende el brazo de la vara y detiene su extremo a unos ocho centímetros del picaporte.

—Un campo de fuerza —anuncia.

—No nos queda más alternativa que avanzar hacia el norte —comenta Eric desalentado.

—¡Eso no es cierto! —exclama tu hermano—. ¡Podemos huir de este horrible lugar! —Uniendo la acción a la palabra, empieza a andar hacia la puerta sur; pero, cuando se dispone a atravesarla, el cerrojo se cierra de forma brusca.

—Vamos hacia el norte, no hay otro remedio —susurras resignado.

Pasa a *la página 48*.

Unas sombrías columnas sostienen el elevado techo. Te dejas impregnar por la belleza y la paz que envuelven la estancia y tu corazón. Te asalta la sensación de no querer abandonar nunca este mágico entorno. Cuando tus ojos se acostumbran a la luz, te asomas al centro de los robustos pilares para descubrir la fuente del azulado resplandor, y lo que ves te deja boquiabierto.

La extraña luz es irradiada por un féretro de cristal que hay sobre un estrado en medio de la estancia. En la tumba yace el inmóvil cuerpo de una bella mujer. Tiene los ojos cerrados y las manos en los costados. No parece respirar.

—¡La Dama Azul! —susurra Eric casi sin voz—. ¡Al fin la he encontrado!

El guerrero está demasiado sobrecogido para reaccionar. Hunde la cabeza entre las manos y no acierta a moverse. Al fin ves que avanza jubiloso para situarse junto a la mujer que tanto ama. Pero una invisible barrera le corta el paso, obligándole a detenerse.

—¿Qué es esto? —exclama golpeando el aire con un sentimiento de ira y frustración.

Una voz embrujadora y profunda inunda la sala:

—Sed bienvenidos, humanos que habéis penetrado en la tumba de la Dama Azul. Habéis venido hasta aquí movidos por un propósito, que puede ser bueno o perverso. Ayudaré a quienes sirvan a una causa noble, pero me mostraré implacable con aquellos que abriguen malas intenciones. Como prueba de vuestra valía, sólo podéis acceder al féretro si tenéis dos objetos: agua bendita de la fuente y una espada del valor. Los bondadosos y valientes lograrán hacerse con ellos, mientras que todos los demás fracasarán y deberán enfrentarse a un triste destino.

« Si estos objetos ya se hallan en vuestro poder, disponeos a emprender la siguiente fase de vuestra misión. Si sólo habéis obtenido uno, volved hacia atrás y buscad el otro. Retroceded hasta la Sala de los Cuatro Vientos y examinad sus alrededores hasta que encontréis el segundo objeto mágico que allí he depositado para ayudaros.» La susurrante voz se interrumpe.

1. *Si tienes los dos objetos mágicos, puedes continuar con tu aventura. Pasa a la [página 21](#).*
2. *Si aún has de buscar el agua o la espada, pasa a la [página 61](#).*

—Gracias, caballeros —dices con gesto ceremonioso—, pero me gusta la vida nómada. No pienso abandonarla para embarcarme en una aventura con un clérigo tullido y un guerrero de grave expresión. No me atrae el peligro. Prefiero la música y la danza, la buena comida y un lugar cálido donde dormir. Y en cuanto a conocerme a mí mismo, me he criado como un gitano y no deseo convertirme en un ser distinto.

Arrojando tu cuchillo al aire en una curiosa pirueta, lo coges al vuelo con aire indiferente y lo restituyes a su vaina antes de salir de la Posada de las Diez Espadas. Una vez en el exterior, lanzas un suspiro de alivio.

¡Qué extraña situación acabas de vivir! Te alejas jubiloso calle abajo, decidido a recuperar el favor de Hugo regalándole tu nuevo cuchillo. Ni por un instante te detienes a pensar que, en lo que a ti concierne, la aventura ha llegado a su...

FIN

—Creo que en primer lugar deberíamos probar suerte con la magia —razonas—. No podemos derrotar a esa criatura luchando, ni siquiera con nuestras armas especiales.

—De acuerdo —gruñe el hechicero—. Pero os advierto que si agoto mi energía ahora, quizá no la recupere a tiempo para valerme de mis poderes en la sala que se oculta detrás de esa puerta.

—Habrá que correr ese riesgo —lo ataja Eric.

—En ese caso, apartaos —ordena Grimpen lanzando una resentida mirada al guerrero. Unos segundos más tarde, introduce la mano en su bolsa y extrae una tira de piel y una pequeña vara de ámbar.

—¡Rápido! —lo apremias. El golem se acerca, puedes sentir cómo tiembla el suelo con el estampido de sus pisadas.

Concentrándose, el mago cierra los ojos y empieza a recitar la fórmula de su hechizo. El monstruo no cesa de avanzar, de modo que tu hermano te agarra por el brazo y te sitúa detrás de su cuerpo.

De pronto Grimpen lanza un sonoro grito y extiende la mano. De sus dedos brota un zigzagueante relámpago, que descarga su poderoso ímpetu sobre el golem. La electricidad produce en el adversario una fuerte sacudida, que se manifiesta en forma de convulsivos calambres y un estruendoso alarido. La criatura retrocede balbuceante.

—¡Fantástico! —aplaude Eric al mago—. ¡Repítelo!

—¡No puedo! —responde Seventhson con voz entrecortada, mientras su debilitado ser empieza a desmoronarse. Tu hermano y tú os apresuráis a sujetarlo antes de que se estrelle contra el suelo.

—¡No hemos logrado detenerlo! —exclamas—. ¡Se está preparando para cargar de nuevo!

—¿No puedes ayudarnos, Dama Azul? —le suplica el padre Justino.

—Mi única alternativa es catapultaros a otro lugar, pero eso significaría el final de la misión.

—¡Hazlo! —le insta Eric—. ¡Llévanos lejos de aquí o moriremos todos!

—Quizá volvamos algún día —dice el clérigo meneando la cabeza con pesar—. Si eso ocurre, traeremos los medios necesarios para vencer al guardián.

—¡Por lo menos seguiremos con vida! —dices—. Dadas las circunstancias, es más de lo que cabe esperar si nos quedamos.

—Cierto —admite la Dama Azul clavando sus ojos en Eric. El guerrero la rodea con el brazo, mientras tú rodeas al desmayado mago con el tuyo y os abrazáis en una estrecha piña. En ese instante el golem, ya recuperado, empieza a avanzar con paso rápido y firme.

La Dama Azul pronuncia una palabra y, en lo que a ti respecta, la aventura llega a su...

FIN



—¡No puedo creer que todo esto sea real! —exclamas aturdido—. Esta mañana no me veía a mí mismo más que como un gitano que intentaba escapar de una paliza, y ahora me he convertido en el hermano menor del señor de estas tierras y me dispongo a arriesgar la vida en una aventura que ni siquiera comprendo.

—Eres un Bloodstone —dice Eric encogiéndose de hombros—. El desarrollo de los acontecimientos puede considerarse normal, dada la familia a la que perteneces: nunca se ha distinguido por su buena suerte.

—En ese caso, trataré de alterar tan triste destino —respondes.

—Es posible que lo logres, si pones en ello todo tu empeño —te anima el padre Justino.

Pasa a la [página 39](#).

—Nos hallarnos en un punto muerto, y creo que deberíamos seguir examinando el resto de las catacumbas.

Ignorando los ceños fruncidos que te oponen todos, salvo tu hermano, vuelves sobre tus pasos en dirección a la puerta que has utilizado para entrar. No obstante, cuando te dispones a traspasarla, se cierra bruscamente.

—¡Era la única salida! —exclama Eric alarmado. El guerrero acude presto y trata de forzar el cerrojo, pero éste permanece inalterable. No ves ningún picaporte, de modo que tanteas la superficie de plata en busca de un dispositivo secreto. Por desgracia, tu tacto no descubre más que una puerta lisa y sólida.

—¡Atrapados como ratas! —se lamenta el taciturno mago. Tembloroso, examinas de nuevo la estancia.

Vuelve a la [página 93](#) y elige otra dirección.

El pasillo está atestado de inmundicias de rata. Serpentea hacia arriba formando un suave ángulo, para trazar luego una pendiente y un marcado recodo en dirección norte. Varias brechas revelan ramificaciones a ambos lados. Aunque en ocasiones te detienes a examinarlas, oyes las voces de los agresivos roedores y continúas avanzando por la senda central. Cuando dejáis atrás la última de estas aberturas, Eric se detiene de forma brusca, pese a que el corredor se prolonga en el mismo sentido y dibujando un declive cada vez más pronunciado.

—¿No habéis notado nada extraño? —pregunta el guerrero.

Todos escudriñáis vuestro entorno.

—No hay huellas de hombres-rata por aquí —declara al instante el padre Justino.

—Exacto. Y no las ha habido a lo largo de varios metros. Por alguna razón, esas criaturas no suelen llegar tan lejos.

—Buena señal —susurra lord Bloodstone.

—Quizá sí... o quizá no —dice Eric frunciendo el ceño—. Es posible que en uno de estos recovecos se oculte alguien a quien incluso las ratas temen. ¿Qué opinas, mago? Ha sido idea tuya venir por aquí.

—¿Qué voy a opinar? Podemos seguir o retroceder —le espeta Grimpen.

Eric lanza una fulgurante mirada al hechicero y, encogiéndose de hombros, arranca a andar con nuevo ímpetu. Aceleras la marcha para no quedar rezagado.

—¡Aja! —exclama de pronto el guerrero, deteniéndose una vez más.

—¿Un punto muerto? —preguntas viendo sólo un liso muro.

—O una puerta secreta —sugiere el padre Justino.

—¡Por supuesto! —asientes, alegrándote de tener al fin la oportunidad de exhibir tus habilidades—. Puedo abrirla, Hugo me enseñó a hacerlo.

Eric te observa unos instantes con expresión escéptica, pero se hace a un lado. Te plantas ante el muro y lo tanteas despacio.

—No encontrarás nada —te advierte el guerrero.

—Espera —le susurras. Tus ágiles dedos han detectado una diminuta grieta en la piedra. Aplicando a tal empeño toda tu delicadeza, sigues la ranura hasta quedar convencido de que es una puerta lo que se alza frente a ti. A continuación repasas mentalmente todos los métodos de abrir mecanismos ocultos que te enseñó Hugo. Poniéndote en cuclillas, examinas la base de lo que parece un sólido muro de roca; como imaginabas, das con un pequeño bloque de piedra mal encajado. Tiras de él y casi caes de espaldas cuando la pared empieza a deslizarse.

—¡Bien hecho, Gregor! —te felicita Eric.

Te incorporas dispuesto a traspasar la puerta, pero te paraliza una exclamación del padre Justino.

—¡No! ¡Presiento desde aquí que el mal anida al otro lado!

Eric se asoma cauteloso al interior y anuncia sobrecogido:

—¡He visto una espada suspendida en el aire! ¡Es el arma más magnífica que cabe imaginar!

Estiras la cabeza por debajo de su brazo, deseoso de contemplar tal maravilla. En efecto, una espada de pura plata se yergue en el espacio, en el centro de una oscura habitación. No parece sustentarse en ningún soporte, pese a la impresión de solidez que mana de su recio contorno. Un solitario rayo de alba luz, que se diría desprendido de la luna, penetra a través de un globo redondo dibujado en el techo, haciendo refulgir la espada con destellos argénteos.

—¡Esto es sobrenatural! —se admira lord Bloodstone.

—Es una espada del valor —explica el mago—. ¡Sólo una persona dotada de auténtico valor puede reclamar su posesión!

—¡Voy a buscarla! —se apresura a declarar Eric.

—¡No! —insiste el padre Justino retrocediendo ante el umbral—. ¡Vuelve!

«¿Por qué ha de apoderarse el guerrero de la espada?», te preguntas mientras tanto. Quizá deberías intentarlo en su lugar; pero te desanima el desencajado rostro del clérigo.

1. *Si quieres tratar de empuñar la espada del valor antes de que la alcance Eric, pasa a la [página 83](#).*
2. *Si el temor del clérigo te hace titubear y dejas que sea el guerrero quien conquiste la posesión del arma, pasa a la [página 58](#).*

—Me inclino por el final feliz, si no se trata de una trampa. Prométeme que levantarás la maldición, que todos los lugareños tendrán suficiente alimento y moradas dignas donde cobijarse, que cederán las constantes epidemias...

—¡Hecho! —te interrumpe el brujo.

Observas un instante a tus amigos y ves el desaliento dibujado en sus rostros. Pero ese instante dura poco, pues la Sala de los Astros Plateados se disuelve a tu alrededor.

Te encuentras sentado en la mansión Bloodstone, al parecer reconstruida y restaurada. Tu hermano, con algunos kilos de más, está sentado frente a ti en un mullido sillón y se ríe de alguna broma. Tienes la sensación de haber permanecido largo rato en esta actitud, pero ¿cuánto? Lo ignoras.

También tú sonríes bajo la caricia del sol que se filtra por la ventana. Te asomas al exterior y saludas con la mano a unos campesinos, que responden con alegre gesto.

Los días siguientes transcurren entre juegos, música y diversiones. Todo el mundo parece pasarlo de maravilla. Nadie enferma, nadie muere, nadie trabaja.

Pero, de un modo vago y gradual, descubres que en torno a la mansión Bloodstone no existen la evolución ni el cambio. Nada perece, cierto, pero tampoco nacen nuevas vidas.

En ocasiones piensas que no debe ser así; sin embargo, estás tan ocupado gozando de mil placeres que no te queda tiempo para reflexionar sobre el fenómeno.

FIN



Ves meditar a Eric con el rostro contraído y comprendes que se enfrenta a un grave dilema. De pronto toma una decisión rápida y, desabrochándose el cinto de la espada, deposita el arma al pie del féretro de cristal. A continuación deja el escudo sobre la vaina y se arrodilla frente a la Dama Azul, con las manos cruzadas en el pecho.

—Te he entregado lo que exigías —se limita a decir—. Mi amor compensará con creces la fuerza física que ha de faltarme.

La luz azulada se extingue de forma súbita, sumiendo la sala en la penumbra. Incluso se apaga la luz de la vara del mago. Extiendes la mano con cierto nerviosismo. Tu hermano la tantea y la agarra para infundirte confianza.

—¡Era una trampa! —susurras.

—Espera —replica Eric, al parecer muy sereno.

Una figura surge en la negrura: resplandece con pálidos destellos azulados, que se intensifican por momentos. Ante vosotros se yergue la Dama Azul. Lleva el escudo de Eric y se ha ceñido la espada del guerrero en su delicado talle. Acercándose a su enamorado, extiende la mano.

—Levántate, príncipe de las Dunas Ventosas. Tu amor es auténtico y recibirá su recompensa. Pero ahora deja que luche sola. Aunque me veas en situación apurada, no debes intervenir. Voy a enfrentarme a un enemigo que únicamente yo puedo combatir.

—¿A quién te refieres? —pregunta Eric.

La Dama Azul menea la cabeza y aprieta el escudo del guerrero con el brazo izquierdo, mientras desenvaina la espada con la mano opuesta. El arma parece demasiado grande para su etérea figura. Aunque sus ojos exhiben el brillo de la fuerza y la sabiduría, te preguntas si la energía de su cuerpo estará en consonancia con su ímpetu interior.

—¡Di quién es tu adversario, bella dama, y permíteme acabar con él! —le suplica Eric.

—¡Es Luben Warlock! —exclama Grimpen.

La Dama Azul advierte por vez primera la presencia del mago y declara sonriendo:

—¡Sé bienvenido, Grimpen Seventhson! Has cambiado con el paso de los años. Ya no eres aquel muchacho asustado que yo recordaba. ¡A juzgar por la longitud de tu barba, debo haber permanecido mucho tiempo sumida en mis sueños!

—¡Luben Warlock! —repite el padre Justino con un hilo de voz.

Eric palidece y reitera su ruego, esta vez convertido en decisión:

—¡No permitiré que afrontes en solitario tan grave peligro!

—Me has dado ya toda la ayuda que necesito, mi querido príncipe —responde la Dama Azul en un susurro—. Tu gran sacrificio y tu amor me permitirán derrotar a esa criatura. No tengas miedo, yo estoy tranquila.

Eric se inclina en una reverencia, mientras el clérigo entona una plegaria.

—¡El mago podría serte útil! —propones de pronto.

—Nada de eso —protesta Grimpen Seventhson—. Debo conservar mi fuerza, y mis habilidades mágicas tienen ciertas limitaciones.

—De todos modos, su concurso no me serviría de mucho —dice la Dama Azul y,

estirando la mano, acaricia la mejilla de Eric. Luego, con su resplandeciente vestido azul irradiando destellos en torno a su delicado cuerpo, empieza a avanzar hacia lo que se te antoja un sólido muro pétreo.

—¡Luben Warlock! —llama a su oponente. Te asombra el poder de su voz—. ¡Al fin ha llegado la hora de nuestra confrontación!

Se produce un estruendoso ruido, que hace temblar la pared. Al fin la roca se desmorona en un montón de escombros y aparece una figura.

Retrocedes aterrorizado. Es como si todo el mal del universo se hubiera encarnado en los felinos ojos del brujo.

Luben Warlock es joven y apuesto, con el negro cabello ensortijado sobre las sienes y un cuerpo enjuto y fuerte. Moviéndose con la flexible gracia de un gato, se aleja del derruido muro como si descendiese de un regio trono. Aunque no puedes refrenar un escalofrío, la escena que se desarrolla parece inofensiva: el brujo tiende su mano a la dama, esbozando una gentil sonrisa.

—No has cambiado —le dice con una voz dulce—. Yo tampoco. Acompáñame, adorable mujer, y gobernaremos el mundo.

Al oír sus acariciadoras palabras, quedas convencido de que la Dama Azul debe acceder a sus deseos. ¿Cómo rehusar tal propuesta? Ves que Eric les observa desesperado.

De pronto la Dama Azul estalla en sonoras carcajadas, tan burbujeantes como el agua de un arroyo. Sus ecos parecen romper el hechizo que os tiene a todos atrapados.

—Luben Warlock —responde con firmeza—, sabes muy bien que si me lo propusiera podría reinar sobre el mundo sin tu intervención. De todos modos, quiero formar parte del universo, y no controlarlo, como tú supones. La última vez venciste porque no tomé la precaución de armarme. Hoy no he incurrido en ese error.

Ahora es Luben quien se ríe. De pronto deja de ser atractivo, aunque sus rasgos externos no se alteran. Por alguna extraña razón, sólo ves sus amarillentos ojos de gato y su enorme boca abierta en una siniestra mueca.

—¡Armarte! —repite con desdén—. Eres una hechicera, Dama Azul. Un escudo y una espada de poco han de servirte frente a mí.

—¡Por supuesto! —asiente la interpelada haciendo gala de una gran serenidad. Con un ágil movimiento de sus brazos golpea la lisa hoja de la espada contra el bruñido metal del escudo y resuena en tus tímpanos un vibrante tintineo. Se eleva al instante una llama de azules fulgores, y ambos objetos desaparecen.

—Estos eran sólo los símbolos de mis armas —explica conservando su sonrisa—. Mi auténtica fuerza reside en mi amor y mi fe. Sostengo el amor en lugar del cortante acero, pues sin duda traspasa el corazón de forma más certera que cualquier espada. Y me escudo en la fe: este hombre y sus amigos creen en mí, y su lealtad es la mejor protección a la que puedo aspirar. Ninguna de tus armas diabólicas tiene el menor poder contra mis pertrechos.

—¡Eso ya lo veremos! —farfulla Luben, el perverso hechicero, alzando la mano y pronunciando unas palabras secretas. Mientras habla traza un símbolo en el aire.

Por primera vez detectas una expresión de alarma en el rostro de Grimpen Seventhson.

—¡Tenemos que salir de aquí! —os advierte, presa de una gran agitación—. ¡Conozco ese hechizo, nos matará a todos!

—No pienso moverme —declara Eric situándose junto a la Dama Azul.

—¡Rápido! —os apremia Grimpen—. ¡Abandonemos a su suerte a ese necio enamorado y escapemos mientras aún podemos!

Lanzas una fugaz mirada al maligno brujo, que sigue entonando su incomprensible fórmula y dibujando figuras en el aire. Luego desvías tu vista hacia la Dama Azul, que permanece inmóvil frente a su rival. De pronto también ella empieza a entonar unos versículos y acompaña sus palabras con un movimiento de la mano. Cuando ha esbozado su propio símbolo, parece relajarse.

—¡No puede salvarnos! —se desgañita Grimpen—. ¡Ni su magia ni la mía son lo bastante poderosas para vencer al maligno! ¡Huyamos antes de que sea tarde!

—Yo me quedo —afirma el padre Justino con resuelto ademán—. ¡Contribuiré con mi propia fuerza a destruir a este demoníaco ser!

—¿Qué es lo que va a ocurrir? —preguntas al mago, asustado por su contraído rostro.

—¡Warlock está invocando un enjambre de meteoros! —explica Grimpen, sin disimular su nerviosismo—. Lanzará cuatro bolas de fuego contra las esquinas de la estancia, de tal forma que exploten todas al mismo tiempo. Puedo asegurarte que el estallido de una sola puede matar a cualquier criatura que se halle presente, así que cuatro nos freirán como si fuéramos la cena de un coloso.

La voz de Luben adquiere mayor intensidad. Resulta evidente que está a punto de concluir su hechizo. Grimpen Seventhson da media vuelta y empieza a alejarse.

—¡Sólo nos quedan unos segundos! —anuncia.

—¿Y si la Dama Azul no fuera lo bastante poderosa para protegernos? —pregunta tu hermano sembrando la duda.

1. —*¡Permaneceré a su lado por encima de cualquier circunstancia!* —declaras—. *¡Cuenta con nosotros!* —*Sí tal es tu decisión, pasa a la [página 65](#).*

2. —*¡Salgamos de aquí!* —exclamas. *Si es eso lo que quieres hacer, pasa a la [página 10](#).*

No has avanzado mucho cuando el pasillo traza un brusco viraje en dirección este, al tiempo que el suelo se torna más liso y el aire circundante parece entibiarse. Hueles una nueva fragancia, dulce pero intensa. El corredor finaliza de pronto frente a una portezuela que apenas admite a una persona en cuclillas. Su cerrojo es de madera y se abre sin oponer resistencia.

—No hay huellas de hombres-rata —susurra Eric.

—Ni tampoco se presiente la proximidad de seres malignos —añade el padre Justino meneando la cabeza—. Este lugar irradia paz y bienestar. Creo que podemos traspasar la puerta sin correr riesgos.

—Entra tú primero —invitas a Eric.

—Buena idea —responde el guerrero—. Me alegra comprobar que vas aprendiendo.

Se inclina hacia adelante, doblándose sobre sí mismo para cruzar el umbral. Lo sigues con el cuchillo en la mano, aunque no preveas ningún peligro. La estancia en la que penetras está oscura y huele a...

—¡Flores! —exclamas perplejo.

El mago introduce la vara por la abertura y su luz inunda la sala. Miras a tu alrededor: la cámara es circular y se halla atestada de exóticas plantas en plena floración. En el extremo más alejado se dibuja una puerta de plata, decorada con flores talladas en el mismo material. Te adentras en el inesperado vergel, contemplando maravillado su radiante colorido y preguntándote cómo semejante vegetación puede medrar en la penumbra.

—No las toquéis —os advierte el clérigo, aunque es innecesario—. Deben ser mágicas para crecer en este lugar.

Eric examina minuciosamente la puerta. De pronto te llama:

—Ven a ver este cerrojo, Gregor. Quizás encuentres el modo de abrirlo.

Examinas la puerta, tratando de recordar todo cuanto te enseñó Hugo; pero al fin debes admitir tu derrota. No hay aldaba, ni picaporte, ni cerradura secreta. Eric, Bloodstone y tú unís vuestras fuerzas para empujar el recio cerrojo, mientras el mago invoca un hechizo... Todo inútil, la argéntea superficie permanece imperturbable. Os miráis con un sentimiento de impotencia, antes de que asalte tu memoria una antigua historia que solía contarte Hugo. Dando un salto hacia atrás, escudriñas el complejo diseño que adorna la rica puerta.

—¡Ya lo tengo! —exclamas al fin—. ¡Mira, Eric! —Con el dedo índice sigues el contorno de una figura que hay medio camuflada en la profusa decoración. Representa un arma idéntica en forma y tamaño a la espada del valor de lord Bloodstone.

—¡Yo también la veo! —declara tu hermano y, dando un paso al frente, aplica su acero al cerrojo. Al instante la plateada superficie absorbe el arma y se abre girando sobre goznes silenciosos.

Ciega tus ojos una radiante luz azulada que, sin embargo, no te impide oír las palabras de una voz profunda y dulce:

—Bienvenidos a la tumba de la Dama Azul.

Pasa a la [página 104](#).

—¡No confío en ti, Luben Warlock! —declaras—. No creo que coincidan en lo más mínimo las ideas que nos hemos forjado de la felicidad. La única manera de que esta aventura concluya con éxito es que logremos desterrarte para siempre de este reino.

El rostro del brujo se retuerce en una horrible mueca.

—¿Es eso lo que pensáis todos? —pregunta a tus compañeros.

—Gregor ha hablado en nombre del grupo —responde Eric mostrándose orgulloso de tu decisión.

—¡En ese caso, preparaos para morir! —ruge Luben Warlock. Alza las manos y, de pronto, pierde su atractivo. El terror te domina cuando contemplas su rostro desfigurado por la ira. Desvías la mirada.

La Dama Azul te rodea los hombros con su brazo y susurra:

—No tengas miedo, Gregor. Lo que ahora ves es su alma, la oscuridad que ha consumido su ser. Enfrentate a esa negrura y podrás vencer al mal.

Respiras hondo y te vuelves de nuevo hacia el diabólico brujo. Al principio estás tan espantado que te entran deseos de correr, pero, cuando la mano de tu hermano estrecha la tuya, te sobrepones a tu impulso y sientes que cede el temor.

La Dama Azul y Eric entrelazan sus manos, aunque la bella mujer mantiene el brazo libre en torno a tu hombro. Atraes a tu hermano hacia ti, mientras el guerrero aprieta los arrugados y nudosos dedos del mago.

Grimpen se sobresalta, pero pronto suspira y gruñe, amparándose en la fuerza del joven aventurero:

—Supongo que siempre he presentido este final.

El padre Justino, por su parte, se dirige al perverso brujo en estos concluyentes términos:

—No necesitamos luchar contra ti, Luben Warlock. Hemos librado todas las batallas y hemos salido victoriosos. Las fuerzas del bien han invadido esta habitación, sin dejar espacio para criaturas malignas. ¡Así pues, vete!

—¡Desaparece, brujo! —apostilla Eric, coreado por todos los demás.

El rostro de Luben Warlock se contorsiona de un modo terrible.

—¡Consumios y morid! —exclama. Alza la mano y vocifera unas frases mágicas..., pero nada ocurre. El perverso hechicero os mira perplejo.

—El mal que anida en su cuerpo se está volviendo contra él —explica la Dama Azul.

Ante tus atónitos ojos, el brujo empieza a consumirse en un fuego invisible, y su contraído rostro se llena de arrugas.

—¡No! —se rebela—. ¡Mi poder es invencible, esto es un desatino!

Su figura disminuye a vertiginosa velocidad, hasta que se desvanece por completo y no queda más que una sombra en el suelo.

La vara del mago refulge con un tenue resplandor. La luna y las estrellas argéneas pierden también su brillo, desvaneciéndose al fin en la penumbra reinante. Permanecéis inmóviles, callados y con una sensación de vacío aprisionando vuestros corazones.



De pronto Grimpen Seventhson aparta su mano de la de Eric y se la limpia con la túnica.

—¡Ya era hora! ¡Tener que formar una cadena humana a nuestra edad! —refunfuña. Observas unos instantes al marchito mago y descubres un centelleo en sus ojos. Estallas en carcajadas. Al cabo de unos segundos todos ríen de buen grado y se rompe la prolongada tensión que habéis sufrido.

—¿Ha sido levantada la maldición? —preguntas.

—No tardaremos en comprobarlo —responde con aire de misterio el padre Justino—. ¿Qué vas a hacer ahora, Gregor? —inquieta a su vez el clérigo.

No titubeas. Miras a tu hermano y, esbozando una amplia sonrisa, dices:

—Deseo vivir en la mansión Bloodstone, si mi hermano accede a convertirme en un caballero.

—Me temo que primero tendré que aprender yo a comportarme —confiesa lord Bloodstone con un suspiro—. No será sencillo, Gregor, he vivido demasiado tiempo refugiado en una botella. Con tu ayuda, no obstante, salvaremos todos los obstáculos.

—Y tú, Eric, ¿qué planes tienes? —sigue preguntando el clérigo.

El guerrero y la Dama Azul se estrechan en un abrazo, rodeados por una radiante luz azulada.

—Sólo te resta hablar a ti, Grimpen Seventhson —declara el padre Justino volviéndose hacia el envejecido mago.

—Si tanto te interesa saberlo —gruñe Grimpen Seventhson frunciendo el ceño y torciendo los pies—, te comunico que pienso continuar la labor de mi maestro, Ian Whitestone. Iniciaré mi trabajo en esta ciudad ayudando a sus habitantes a rehacer sus vidas. —Os lanza una fulgurante mirada y añade—: ¡Pero si alguno de vosotros osa revelar a nadie mi secreto, lo convertiré en sapo!

Grimpen te hace un guiño, pero ya sabías que no debías tomar su amenaza en serio. Al parecer, también lo ha comprendido el padre Justino.

—¡Ahora sí que puede afirmarse que se ha neutralizado la maldición! —exclama el eclesiástico alzando el amuleto por encima de su cabeza con el brazo extendido. Un rayo de pura y alba luz se filtra a través del techo de las catacumbas e ilumina el mágico objeto.

Ves asombrado que la cámara donde te encuentras empieza a brillar, inundada por la blanca luz. El resplandor se intensifica hasta cegarte y obligarte a cerrar los ojos.

Cuando vuelves a abrirlos, las catacumbas han desaparecido. Una breve ojeada al entorno te revela que estás en el vestíbulo de la mansión Bloodstone; en el exterior tañen las campanas en medio de una jovial algarabía.

Te asomas a la ventana y ves que los árboles estallan en una exuberante floración, como si quisieran recuperar las primaveras perdidas. La atmósfera, bañada por un tibio sol, está despejada y fragante. Pero sabes que la estación del renacer es efímera. La sucederá el verano, y el grano de los campos madurará hasta que el incipiente otoño favorezca su cosecha. Casi sin que te percatas se instalará el invierno, con sus gélidos vientos y sus interminables nevadas. Comprendes que forma parte del ciclo de la vida, y que la estación fría no se te antojará lóbrega, porque entrañará la promesa de una nueva primavera. **FIN**

ÍNDICE DE SERES Y MONSTRUOS

Golem: Criatura extraída del folklore judío, de enormes proporciones y tendencias agresivas. Actúa como un autómatas, pero posee una desusada fuerza que lo convierte en un peligro. A menudo aparece armado con espada y cubierto con un sólido yelmo.

Espectro: Ser escalofriante, que viene del mundo de ultratumba para absorber la energía de los vivos. Su figura es negra e imprecisa, pero la rodea un halo de fantasmagórica luz. Mata por el simple contacto de su mano.

Monstruo herrumbroso: Animal de dos metros de estatura, con cuerpo de roedor terminado en una cola escamosa. No tiene cabeza, pero sí un par de antenas incrustadas en el extremo superior del pecho. Abate a sus víctimas rozándolas con estos apéndices y causando su oxidación.

Hombres-rata: Monstruos con cuerpo de roedores, pero capaces de hablar y organizarse en grupos similares a los humanos. Se complacen en causar la muerte de los hombres y devorarlos después. Viven rodeados de suciedad e inmundicia.