

Calíope podrida

Jorge Alonso*

Vigo, 06/2006 — v1.1

Idea: 10/03/2004

publicado inicialmente en NoSoloRol**

Para este cuento-juego necesitas lápiz, papel y un dado de seis caras. Las sencillas reglas están indicadas en los propios apartados.

1.

Estás soñando que estás muerta. Ves todo a través de una niebla. Estás en un túnel. Hay más gente contigo. Todos estáis muertos. Pero no importa, porque no es mas que un sueño. Camináis a lo largo del túnel, tambaleándoos. Hay alguien que os dirige y os conduce a través del laberinto de cavernas. Es quien lleva la luz que os ilumina.

Llevas una eternidad caminando, cuando el portador de la luz se para. Aquí la caverna es inmensa. Un gran río la cruza. Eres incapaz de ver la otra orilla. Hay un barco enorme atracado. El jinete de la luz baja de su montura, un caballo de las profundidades, y se aproxima al barco, indicándoos que embarquéis. Así lo hacen muchos.

Pero tú... sientes que la niebla se disipa, y que esto no es un sueño. Que realmente estás muerta. Que realmente estás en el reino subterráneo de los muertos. Te esfuerzas por recordar quién eras, y caes de rodillas, con los puños apretados, intentando gritar con tus pulmones deshilachados.

- Si recuerdas que eras un mago, pasa a 13.
- Si recuerdas que eras un general, pasa a 19.
- Si recuerdas que eras un mago de batalla, pasa a 25.

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

**<http://www.nosolorol.com/revista/>

2.

Corres a través de los demás muertos, para dificultar que su hechizo te acierte, y me metes por el primer túnel que encuentras. Notas las ondas expansivas de la magia detrás de ti. Corres y corres por los túneles oscuros, pero eso no importa, pues los muertos ven en la oscuridad.

Corres y corres, y te pierdes entre tantos túneles, a la vez que vuelves a sentir confusión y la niebla regresa a tus ojos. Te sientes impotente, y caes de rodillas, llorando.

Lloras y lloras, pero de tus ojos no cae una sola lágrima.

Ignoras cuánto tiempo pasas así, hasta que notas que unos pasos se acercan. Hueles el aire: es el olor de carne que lleva mucho, mucho tiempo pudriéndose. Tras el recodo, ves acercarse a un muerto envejecido, que empieza a hablarte con su voz suave.

Continúa leyendo en 14.

3.

Valdemar es demasiado rápido para ti. Antes de que puedas lanzar un conjuro, te ha golpeado, anulando tu hechizo.

Y los que sí logras lanzar los evita con gran elegancia.

Te das cuenta de que lo que pretende es, claramente, humillarte. Ha visto que ejerces un poderoso liderazgo sobre los muertos que os acompañan, y debe dejar bien claro quién es el líder aquí. Y lo está consiguiendo con creces.

Todos los golpes que recibes terminan por postrarte en el suelo, llorando, totalmente derrotada.

—¡César! —llama Valdemar, y le ordena que coja el orbe infernal y que lo tire al río. Éste, obediente, te lo quita y se lo lleva.

Continúa leyendo en 32.

4.

Ahora la ciudadela no es segura. A pesar de tu victoria, habéis tenido muchas bajas, insuficientes para una buena defensa de un próximo, y seguro, ataque. Debéis marcharos de aquí.

Los infernales jamás sospecharon que pudiese existir una comunidad de muertos antes sus narices; ahora lo saben, y os perseguirán.

Enfadada contigo misma, das las órdenes para proceder a un inmediato éxodo.

Coges el orbe, y ves a los demás partir lejos. Debes darles todo el tiempo posible para que se pongan a salvo. El orbe pulsa, y corres hacia otro túnel, con la finalidad de confundir a los infernales. Es tu forma de pagar por tus errores.

Fin.

5.

Salís al exterior, y os refugiáis en el bosque cercano. Los infernales no osan seguirlos, pues tienen un miedo irracional a los árboles.

Lanza un dado:

- Si el resultado es par, pasa a 17.
- Si es impar, pasa a 27.

6.

Das órdenes a tus compañeros, mientras lanzas tu magia. Lo primero, cegar a los caballeros. Haces que una nebrura fantasmagórica os rodee y encubra. Ellos no son capaces de ver nada más allá de un paso, pero vosotros veis perfectamente.

Este enfrentamiento tiempo su parte positiva, pues necesitáis dos cosas que ellos tienen: Caballos e información. Así se lo haces saber a los demás.

Vuestro olor no atemoriza a los caballos de guerra, y los jinetes gritan confusos. Con tu magia abates unos tras otros, y tus perros guardianes se encargan de comprobar que estén fuera de combate.

Continúa leyendo en 26.

7.

—No —dices, pues necesitas pensártelo mejor. Todavía estás confusa, y hay muchas cosas que no recuerdas.

—¡Ven! ¡Yo te lo ordeno! —alza el orbe luminoso, y su fantasmagórica luz roja pulsa e incrementa su intensidad—. ¡Por el poder que me ha sido conferido, doblego tu voluntad, y te ordeno que vengas!

Sus palabras son mágicas, y sólo tú puedes escucharlas. Sientes una fuerza interior que tira de ti, como si del orbe surgiesen cadenas con garfios que se clavasen en tu carne y tirasen de ti.

Lanza un dado y súmale tu valor de *Magia*:

- Si el resultado es mayor o igual que 3, pasa a 36.
- Si es menor, pasa a 52.

8.

Tras el largo viaje, entráis en el túnel escogido por César, y dejáis que la corriente se lleve el barco lejos de allí, para que no puedan averiguar dónde bajasteis.

Camináis por los oscuros pasadizos. César ha encargado a los últimos muertos unas tareas simples para disimular el rastro del paso de todo el grupo.

Cuando llegáis a las murallas de la ciudadela, situada en una gran cámara subterránea, los asombrados centinelas no os dejan pasar, a pesar de las palabras de César, y no parte a llamar a Valdemar.

Cuando éste se asoma desde un hueco de la muralla, notas que es un muerto vampírico: un muerto que necesita alimentarse cada mes con un litro de sangre viva, sea del animal que sea. ¿Cómo se las arregla para sobrevivir aquí abajo?

Valdemar mira a César, y después con detenimiento a toda la multitud de muertos.

- Si tienes el *orbe infernal*, pasa a 62.
- Si no lo tienes, pasa a 32.

9.

En un primer momento piensas en matar a Valdemar, pero recapacitas: Él tiene mucha experiencia sobreviviendo en los subterráneos, evitando a los infernales y agrupando a los muertos.

Haces un trato con él. Ahora eres tú el líder de todos los muertos de la ciudadela, con lo que suma 3 a tu valor de *Batalla*. Valdemar será tu segundo al mando.

Ya en privado, le preguntas cómo hace para conseguir la sangre que necesita para seguir existiendo, y él te

cuenta que envía grupos de muertos a explorar los laberintos. A veces encuentran objetos que merece la pena traer y guardar; y otras a algún horador, que capturan y del que se alimenta. Y utilizan sus pieles como disfraz, en su estrategia de invisibilidad respecto a los infernales.

Continúa leyendo en 35.

10.

Os lanzáis a la carga, tú con tu magia y ellos con palos y piedras. Cogéis a ambos centinelas totalmente de sorpresa, y acabáis con ellos.

Alertados por los sonidos de la lucha, de la gruta se asoman más infernales.

Lanza un dado y súmale tu valor de *Batalla*:

- Si el resultado es mayor o igual que 8, pasa a 47.
- Si es menor, pasa a 21.

11.

Atravesando el pequeño pueblo, llegáis hasta la calle principal y, desde ella, a la salida del pueblo, donde unos carteles te suministran la información que necesitas.

Estáis en el borde del reino costero. Muy poco más adelante llegaréis al gran camino, y desde él alcanzaréis el reino de las montañas y el reino de los bosques. De tu grupos, varios sois de un reino y varios son de otro, pero todos queréis lo mismo: La paz

Os ponéis inmediatamente en ruta.

Continúa leyendo en 41.

12.

Debéis regresar. Desde que estás muerta, tu agilidad mental no es lo que era, y de vez en cuando haces justo lo contrario de lo que claramente debieras hacer.

Debéis regresar, y solucionar los problemas de los muertos, pues los vivos son capaces de solucionar sus propios problemas.

Regresar.

Y así lo hacéis.

Os sentís con sueño, y os acostáis en tierra, inmóviles. Ante la atónita mirada del caballero, os convertís en polvo.

- Si aún conservabas el *orbe infernal* entre tus pertenencias, pasa a 43.

- Si no, pasa a 51.

13.

Anota en tu hoja de papel:

| | |
|---------|---|
| Magia | 3 |
| Batalla | 1 |

Continúa leyendo en 49.

14.

Te cuenta que se llama César, y que es sirviente de Valdemar, un poderoso mago muerto que ha construido una ciudadela secreta en estos laberintos subterráneos, lejos de las miradas de los infernales. Desde que hay guerra en la superficie, entre el reino de los bosques y el reino de las montañas, los infernales se han apoderado del reino de los muertos, llevándoselos engañados a su reino de fuego.

¡Ah sí!, la guerra.

Es la guerra la que provoca estas riadas de muertos.

La que se ha cobrado tu vida.

César se dedica a espiar a los infernales. Siempre hay algún muerto que se despista o se pierde, y él los recoge y se los lleva a la ciudadela, a salvo.

Mientras te cuenta todo esto, lo acompañas recogiendo a algunos pocos muertos que se habían perdido. El barco ya zarpó. Sin duda, te dice César, los infernales te ignorarán, pues poco puedes hacer contra sus ejércitos. Muy pocos muertos logran espabilarse más allá de la inteligencia de un perro, pero aún así son seres humanos, y los seres humanos debemos cuidarnos unos a otros.

Una vez explorados los alrededores, César te invita a acompañarlos a la ciudadela de Valdemar.

- Si decides acompañarlos, pasa a 29.
- Si prefieres no ir, cosa que César no te recomienda en absoluto, pasa a 46.

15.

—De acuerdo, tiraré el orbe —dices.

—¡César!, mejor, encárgate tú de deshacerte de él —sentencia Valdemar.

Y César, como un perro obediente, toma el orbe de tu mano y se lo lleva, para tirarlo al río.

Como consecuencia de este sometimiento, has dejado bien claro que Valdemar es el que manda, él es el líder, y pierdes el apoyo de los muertos que te acompañaban.

Continúa leyendo en 32.

16.

Del estudio del orbe deduces que... ¡Oh, no! ¡Los infernales pueden rastrear la ubicación del orbe y encontrarte! ¡Encontraros a todos!

Rápidamente, debes deshacerte de él. O aún mejor, puedes dejar pistas falsas.

Pides a César varias maderas, del almacén de objetos encontrados, y junto con jirones de ropa logras construir un feo flotador para el orbe, que dejas en el río. Con un poco de tu poder mágico, le das una pequeña inteligencia para que siga y siga río abajo, sin encallarse, para que se aleje siempre. Lejos, lejos.

Continúa leyendo en 28.

17.

Es de día, y el sol empieza a calentar vuestras carnes, lo cual es terriblemente malo, pues empezaráis a consumirlos, pudriéndoos con rapidez.

No os queda otro remedio que buscar un medio de ocultaros y dejar pasar las horas hasta la llegada del reino de la luna.

Prestamente, cortáis helechos con los que cada uno de vosotros se forma una cubierta con la que protegerse. Encogida en tu capullo, la luz del sol te ha traído recuerdo de tu amado Ammón.

Continúa leyendo en 33.

18.

Mientras pronuncias un hechizo, varias flechas impactan en tí, interrumpiéndote. ¡Malditos!

¡Y lo peor de todo es que son flechas incendiarias! Con torpeza, intentas apagar el fuego que se extiende, y de repente una espada te asesta un terrible tajo, que te parte en dos.

Mientras te consumes, ahora que sólo eres una cabeza y un brazo, una parte de tí se alegra de que, cuando esos

caballeros mueran, los infernales darán buena cuenta de ellos.

Fin.

19.

Anota en tu hoja de papel:

| | |
|---------|---|
| Magia | 1 |
| Batalla | 3 |

Continúa leyendo en 49.

20.

¡Pero cómo puede rechazarte!

¡Después de todo lo que has tenido que sufrir para llegar hasta él!

¿Es que acaso hay otra mujer en su vida?

Te enfureces, y tu magia se desboca.

Lanza un dado y súmale tu valor de *Magia*:

- Si el resultado es mayor o igual que 5, pasa a 58.
- Si es menor, pasa a 63.

21.

Antes de que puedas reaccionar, uno de ellos lanza un hechizo contra vosotros. Varios de tus compañeros son golpeados y caen. Lanzas un hechizo protector, y corres hacia la salida.

Sientes reverberaciones mágicas tras de tí, causando bajas a tus compañeros. Resta 1 a tu valor de *Batalla*, debido a las bajas que estás teniendo.

Continúa leyendo en 5.

22.

Das órdenes a todos los grupos defensivos, pero habéis sido cogidos por sorpresa. Los infernales han usado a varios gusanos horadores para abrir agujeros dentro de la propia ciudadela, mientras tropas infernales se dedican a maniobras de distracción en el exterior.

Los túneles internos descargan a los infernales, y tú lanzas tus hechizos para intentar taponarlos, pero son demasiados. Son como un cáncer imparable. La batalla apenas ha comenzado, y sabes que estáis derrotados.

Cuando todo termina, los infernales mandan a los muertos supervivientes recoger todos los restos de los muertos troceados, lo cual te incluye a ti.

Tras largo tiempo de viaje, sientes el calor del reino infernal.

Allí, entre la lava, averiguas por fin el interés secreto de los infernales por los muertos.

¡Sois comida para sus paladares exquisitos!

Fin.

23.

La furia te inunda y, sin pensar, lanzas un hechizo contra Valdemar. Éste, con su tremendos reflejos y velocidad lo esquiva y vuelve a golpearte. Lo que pretende es, claramente, humillarte. Ha visto que ejerces un poderoso liderazgo sobre los muertos que os acompañan, y debe dejar bien claro quién es el líder aquí.

Lanzas un ataque mágico fijado en su persona, de forma que aunque se mueva sea perseguido. Valdemar corre y salta de un lado a otro, con tremenda gracia, haciendo que las avispas de fuego se estampen contra las paredes de la gruta. Tú lanzas más y más avispas de fuego. Mientras Valdemar está entretenido esquivándolas, te preparas para un gran golpe, utilizando el poder extraído del orbe infernal...

...tu ataque falla por muy poco. El rinoceronte de piedra se empotra contra el túnel... y éste se derrumba, atrayéndolos a ti y a Valdemar bajo toneladas de rocas.

Es como estar enterrada viva.

Escuchas los quejidos de Valdemar a través de las rocas. ¿Es que no va a callarse nunca? ¿Tendrás que aguantarlo por toda la eternidad?

Afortunadamente, la niebla te envuelve y todo se ennegrece y se sumerge en el silencio, lentamente.

Fin.

24.

Tu contrahechizo tiembla al recibir sus ondas mágicas, y termina por romperse en grandes trozos, como un cristal invisible de agua. Era todo lo que necesitabas. De cada uno de tus dedos surgen avispas blancas, que vuelan en direcciones imprevisibles hacia el infernal, cada una trazando sus propias ondulaciones en el aire.

El cornudo, cogido por sorpresa, invoca protecciones, que como telarañas arrojadas interceptan algunas de las avispas, mientras otras clavan sus agujones de

frío en el infernal. Aprovechas tu ventaja momentánea para repetir el hechizo varias veces más. El infernal chillaba con cada impacto, que despiden vapor, hasta que, derrotado, cae de rodillas mientras el hielo lo inmoviliza y sepulta.

Está hecho. Has acabado con la amenaza.

La mano del infernal que agarra el orbe está fuera del bloque de hielo, y la luz roja late sucesivamente con menor intensidad hasta casi apagarse. Todo queda oscuro, aunque no es problema, pues los muertos veis en la oscuridad.

Los demás parecen salir de su ensoñación, dándose cuenta de dónde están y de qué ha pasado ante su alelada presencia.

Suma 1 a tus valores de *Magia* y *Batalla*, pues has empezado a recuperar tus poderes mágicos, y los muertos empiezan a verte como su líder.

Varios de ellos, enfurecidos, cogen piedras y se disponen a romper en pedacitos el hielo, y con ello a su inquilino. Esto hará que el orbe ruede y se caiga en el río.

- Si decides hacerte con el orbe antes de que se pierda en las aguas, pasa a 45.
- En caso contrario, dejas que lo destrocen, y pasa a 30.

25.

Anota en tu hoja de papel:

| | |
|---------|---|
| Magia | 2 |
| Batalla | 2 |

Continúa leyendo en 49.

26.

Con un par de bofetadas, el jinete capturado sale de su inconsciencia, y sus ojos reflejan un terror absoluto.

Enfrente a él, hay una zona de terreno que habéis despejado, de forma que pueda servir de pizarra improvisada.

Él forcejea, pero le tenéis bien amarrado.

Escribes «HOLA».

Su rostro pierde algo de su terror, sustituyéndolo por confusión.

Y, frase a frase, te haces una idea de lo que ha estado pasando.

Continúa leyendo en 34.

27.

Es de noche, lo cual es una suerte, porque la luz del sol es dañina para vuestras carnes muertas.

El olor del bosque os trae innumerables recuerdos, y todos estáis alegres de estar de regreso. Y tú no puedes dejar de pensar en tu amado Ammón.

Continúa leyendo en 33.

28.

Decides que hay que explorar los túneles, especialmente aquél de donde surgen los infernales trayendo a los muertos. Si lo seguís, quizá encontréis una salida al mundo exterior.

Encomiendas la misión a César y, al cabo de algún tiempo, regresa con la noticia de que ¡ha encontrado una salida al mundo exterior!

Dice que fuera lucía el sol, y que por eso la encontró tan fácilmente. La mala noticia es que la entrada está guardada por varios centinelas infernales.

¡Oh, Ammón!, ¡pronto volveré a verte!

Dejas a Valdemar a cargo de la ciudadela y, con un grupo de fieles muertos, partes en camino de regreso al mundo de los vivos. Resta 2 a tu valor de *Batalla*.

Continúa leyendo en 31.

29.

Tras recorrer innumerables pasajes, borrando vuestros rastros y siguiendo rutas de despiste, llegáis hasta la ciudadela de Valdemar, situada en una gran cámara subterránea.

Los centinelas, al ver a César, os dejan pasar.

En el tiempo que pasas allí, notas que Valdemar es un muerto extraño. Con el tiempo, averiguas la verdad: es un muerto vampírico, un muerto que necesita alimentarse cada mes con un litro de sangre viva, sea del animal que sea. ¿Cómo se las arregla para sobrevivir aquí?

Continúa leyendo en 32.

30.

¿Qué harás ahora?

Mientras observas a los demás muertos, notas que están más despiertos, pero son poco más inteligentes que

unos perros fieles. Hay hombres y mujeres, niños y ancianos. Te sorprendes. ¿Qué habrá causado todas estas víctimas?

¡Ah sí!, la guerra.

La guerra entre el reino de la montaña, tu reino, y el reino de los bosques.

La insensata guerra que manda a tanta gente al reino de los muertos.

Y los muertos que te rodean te contemplan como si fueses su líder. Ves que de entre ellos hay uno que se mueve con una chispa distinta que la de los demás, acercándose. Su olor a podredumbre le señala como un muerto envejecido por el paso de los años en este reino.

Te cuenta que se llama César, y que es sirviente de Valdemar, un poderoso mago muerto que ha construido una ciudadela secreta en estos laberintos subterráneos, lejos de las miradas de los infernales. Desde que hay guerra en la superficie, los infernales se han apoderado del reino de los muertos, llevándose los engañados a su reino de fuego.

Después de hablar con César, te das cuenta de que no es seguro quedarse allí, y de que podéis usar el barco para seguir corriente abajo, hasta la entrada de un túnel desde el que puede accederse con facilidad a la ciudadela, en vez de seguir el laberinto de túneles hasta ella.

Embarcáis, y con César como tu brazo derecho, capitaneas la embarcación con todos los muertos, mandándolos remar porque la poca corriente del río te parece insuficiente para una huida segura.

Continúa leyendo en 8.

31.

Estáis escondidos, acechantes. Hay dos centinelas infernales activos, y al menos otros dos en una gruta, descansando, tal vez durmiendo. Tienen antorchas prendidas, pues necesitan luz para ver, pero a vosotros eso no os afecta, por lo que las sombras son vuestras mejores aliadas.

¿Cuál es tu plan?

- Si es lanzarte y atacarles por sorpresa, pasa a 10.
- Si es utilizar tu magia para distraerlos primero, y atacar después, pasa a 61.

32.

La vida en la ciudadela, al mando de Valdemar, es simple: Recorrer los túneles, buscando horadadores que constituyen su provisión de sangre viva. Vigilar los túneles, buscando evidencias del paso de infernales. Utilizar las pieles de los horadadores como disfraces para confundir a los infernales y que no se acerquen ni remotamente a la ciudadela.

A veces te preguntas si los infernales te estarán buscando. Si es así, las estrategias de Valdemar funcionan, y te sientes segura.

Otras veces sientes como si una hebra de aquella niebla, la que sentiste junto al barco infernal, se ha metido en tu cabeza. Pero luego te despreocupas, coges tu disfraz de horadador, te reúnes con el resto del grupo, y sales a patrullar los túneles.

Ya ni siquiera te dice nada el nombre de Ammón.

Fin.

33.

Al amparo de la oscuridad, recorréis el bosque. Estáis algo desorientados, pues no sabéis dónde os hayáis. Encontráis un pequeño pueblo, y debéis preguntar.

Te diriges a la primera casa, y llamas en la puerta, mientras dices «¡Hola!» en voz alta.

Oyes voces dentro, y ves una cabeza asomarse a una ventana.

Por la cara de terror que toma, te das cuenta de que vosotros no estáis realmente vivos, y que para ellos sois presagio de algo terrible.

- Si crees que debes dejar de molestar a los vivos, y buscar carteles que te indiquen dónde estáis, pasa a 11.
- Si crees que el mal ya está hecho, y que debes entrar en la casa para averiguarlo, pasa a 57.

34.

El reino de las montañas y el reino de los bosques firman hace meses la paz. Hace dos años que has muerto, pero vosotros no sentís el paso del tiempo correr de la misma forma que los vivos. Sin olvidar que tras la guerra hubo epidemias y hambrunas, que ya están solucionadas.

Vuestra presencia ha alarmado a la población. Se dice que ejércitos de muertos, amparados por la oscuridad y comandado por muertos brujos, quieren expandir su reino por la superficie de la tierra. (Falsos rumores, quizá lanzados por los infernales, para que sean los propios humanos los que acaben con vosotros.)

Por tu parte, le explicas al hombre todo lo que te ha pasado, y que lo que queréis es la paz.

—Si es paz lo que queréis —dice el caballero, ahora poco temeroso— llegáis tarde: ya hay paz. ¿Por qué no volvéis a vuestro reino y dejáis a los hombres vivir su vida tranquilamente?

Sus palabras os sumergen en la confusión.

—Y si tenéis algún mensaje para los vivos, dádme a mí y yo se lo haré llegar a quien corresponda.

Tus compañeros están visiblemente de acuerdo con todo lo que ha dicho. Están cansados de esconderse del sol y de la gente.

¿Qué deberás hacer?

- Si crees que debéis darle el mensaje y regresar al reino de los muertos, pasa a 12.
- Si crees que, además de lo anterior, tú debes quedarte, pasa a 37.

35.

Eres la líder de la ciudadela. Tu consejero, Valdemar, insiste en que todo debe seguir igual que antes de tu llegada, pero tú disientes. Hay que reforzar la vigilancia, pues pueden estar buscándote. La continua sangría de muertos debida a la guerra debe terminar. La continua opresión de los infernales debe terminar.

Sí, tus planes son ambiciosos, pero te sientes triste cada vez que César trae más muertos olvidados por los infernales. Y tampoco te olvidas de Ammón... el hombre al que amas.

¿Qué harás con tu tiempo?:

- Si decides estudiar el orbe para saber si Ammón sigue vivo, pasa a 42.
- Si decides que hay que explorar concienzudamente los túneles, pasa a 28.

36.

La magia fluye por tu cuerpo, rebelándose al poder que quiere atarte a su voluntad.

De algún recóndito lugar de tu memoria surgen las palabras, e invocas casi sin darte cuenta un hechizo en tu auxilio. Un proyectil de fuego surge de tu boca e impacta en el sorprendido portador del orbe.

Sus ropajes arden, pero él sólo ríe. Sin su disfraz descubres con claridad que es un infernal. ¡Los infernales se han apoderado del reino de los muertos, o eso parece! ¡Cómo ha podido suceder tal cosa!

El cornudo está invocando un hechizo para atacarte. Te sientes débil, pero fortalecida a la vez. Débil, por el hechizo que has lanzado: fortalecida, por todo lo que has recordado y has logrado hasta este momento.

¡Rápido!, ¿qué debes hacer ahora?:

- Si sigues combatiendo con magia al infernal, pasa a 55.
- Si decides salir huyendo, pasa a 2.

37.

Ammón llega cansado a casa. No se da cuenta de tu presencia. Has forzado tus artes mágicas, y a tu caballo, para llegar rápido y de incógnito.

—Ammón... amor mío.

—¿;Quién está ahí!?

—Ammón... amor mío —es todo lo que eres capaz de pronunciar en el lenguaje de los vivos, con ayuda de tu magia.

Ammón grita al verte, y su rostro no refleja amor.

Está claro que no te reconoce y, cegada por el amor, no contaste con ello.

- Si te enfureces, pasa a 20.
- Si decides matarlo, para que pueda entenderte, pasa a 58.
- Si decides irte y dejarlo, pasa a 63.

38.

Han pasado varias noches con sus correspondientes días, y con vuestro andar lento pero constante, habéis dejado atrás la frontera, y estáis en el reino de las montañas. Siguiendo tu intuición, habéis evitado los caminos principales.

Tu plan es regresar a tu ciudad natal, Orión, y comunicarte con los vivos escribiendo mensajes, para darles a entender que la guerra sólo beneficia a los infernales:

ellos debieron ser quienes la provocaron. ¡Hay que parar el conflicto que tantas víctimas se está cobrando!

Y, lo mejor de tu plan es que, en Orión, vive tu enamorado Ammón.

¡Ruidos! ¡Son jinetes armados! ¡Vienen a acabar con vosotros!

Lanza un dado y súmale tu valor de *Batalla*:

- Si el resultado es mayor o igual que 6, pasa a 6.
- Si es menor, pasa a 18.

39.

Tu contrahechizo es incapaz de resistir sus ondas desmembradoras, y caes rota en varios pedazos.

Tu cabeza golpea el suelo, y no sientes dolor.

¿Por qué no hacen nada los demás muertos? Deben estar atrapados en una ilusión, como tú lo estabas hace muy poco.

Después, cuando todos han embarcado, una mano, la del infernal, te eleva del suelo. Ya sólo eres una cabeza. Intentas decir algo, pero ya no tienes tus pulmones muertos. El infernal te observa con fijeza, intentando penetrar tus ojos, y termina por guardarte en un saco, junto al resto de tus miembros.

Sabes que todo acabó para ti.

Sea lo que sea lo que tienen planeado los infernales para el reino de los muertos, no va a ser algo agradable. Pronto lo sabrás, sufriendolo en tus propias carnes rotas.

Fin.

40.

La expresión de tu carcomido rostro lo dice claramente: Vas a luchar.

Antes de que tengas tiempo a pensar, el muerto vampiro cae sobre ti, y recibes un tremendo golpe de sus garras.

Lanza un dado y súmale tu valor de *Magia*:

- Si es mayor o igual a 8, pasa a 23.
- En caso contrario, si es mayor o igual a 5, pasa a 60.
- Y si no, pasa a 3.

41.

Oyes unos ruidos, y ves que vienen persiguiéndoos una multitud con antorchas. Presumiblemente, están armados, y no vienen en plan amistoso. Son mucho más rápidos que vosotros, terminarán por cogeros. Notas que el miedo hace mella en tus compañeros.

Necesitas reafirmar tu liderazgo, y les ordenas que se paren, mientras tú te enfrentas a la multitud.

Cuando están lo suficientemente cerca, les hablas, preguntándoles qué quieren. Les dices que no habéis hecho nada malo, que no pertenecéis a ningún ejército, y que no queréis problemas.

Sus caras muestran el miedo y la incompreensión. Te das cuenta de que no entienden nada de lo que les dices. Los vivos no entienden el lenguaje de los muertos, para ellos sólo son gruñidos y bostezos.

Ahora sí que estás metida en un buen lío.

La muchedumbre habla entre sí, dándose ánimos, insultándoseos. ¡Van a cargar!

- Si decides asustarlos con tu magia, pasa a 48.
- En cambio, si decides asustarlos con vuestra fuerza, pasa a 54.

42.

Apartada en una pequeña y árida sala, empleas tus artes mágicas para estudiar el orbe infernal, y averiguar qué es capaz de hacer, y si gracias a él puedes averiguar si Ammón está vivo... o atrapado por los infernales.

Hace tiempo que has pasado revista a todas las tropas de tu ejército de muertos, y siempre observas a los nuevos muertos que trae César, pero Ammón no está aquí. Quizá eso sea bueno, quizá eso sea malo.

Lanza un dado y súmale tu valor de *Magia*:

- Si es mayor o igual a 6, pasa a 16.
- En caso contrario, pasa a 50.

43.

Con el orbe infernal, los mandatarios de Orión toman en serio la historia del caballero.

Tus esfuerzos han valido la pena.

Aunque no has podido reencontrarte con Ammón, sabes que algún día lo harás. Mientras tanto, has devuelto

a Valdemar su ciudadela secreta, porque tú has fundado una propia. Y preparáis sendos ejércitos, reforzados por los ritos funerarios que los vivos os están dedicando, para derrotar y expulsar a los infernales de vuestro reino.

Fin.

44.

Mientras preparas un hechizo para distraerlos, notas que el orbe infernal ha dado un latido. Te extrañas, pues no lo estás utilizándolo.

Has dejado de preparar el conjuro, y observas con detenimiento el orbe, cuando uno de tus compañeros te avisa de que algo pasa con los centinelas.

Efectivamente, ves como de la gruta sale un primer infernal, y luego un segundo, que se lo lleva de vuelta para adentro. Mientras te estás preguntando qué ocurre, el orbe vuelve a latir, y lo ves claro: ¡Sabes que estás ahí!

Y mientras dudas si salir corriendo hacia el exterior o hacia el interior, se abre un panel disimulado en la pared de la cueva, y os cogen por sorpresa.

Hay un mago entre ellos, que notas poderoso. Estáis atrapados, pero vais a oponer fiera resistencia.

Los infernales no tienen piedad.

Fin.

45.

Intentas arrancar el orbe de su mano, y su muñeca se quiebra. Te apartas, dejando que rompan el bloque en trozos, junto con la carne del infernal.

Te cuesta un considerable esfuerzo soltar los dedos que amarran el orbe, pero crees que merece la pena.

Anota en tu hoja de papel que tienes el *orbe infernal*.

Es algo ahuevado, y del tamaño de una naranja grande. Cuando lo agarras tal y como hacía el cornudo, su luz roja late e ilumina con la intensidad de una vela. Puede serte de ayuda.

Continúa leyendo en 30.

46.

Te quedas sola.

Sola.

Esperando.

¿A qué?

Decides explorar los alrededores. Para evitar perder-te, dejas marcas en las bifurcaciones, no demasiado obvias para evitar que algún infernal pueda seguir tu pista. Estás muerta, así que el tiempo no tiene importancia para ti.

Deambulas por los túneles, vacíos y desolados.

De pronto, ves una extraña figura surgiendo de un recodo. ¡Es un horadador! Esas voraces criaturas devoran todo lo que se les cruce en su camino, sin importarles lo más mínimo su estado de putrefacción. Te encuentras huyendo otra vez. ¡Otro horadador! Corres, subiendo y bajando por los túneles. ¡Subir!, ¡tal vez hacia la superficie!

Llegas a una sala espaciosa, en la que hay un lago ondulante de un líquido blanco. Formas blanquecinas se mueven en él, ¡ellas son en verdad el propio lago! Cuando escuchas acercarse varios horadadores tras de ti, y desde otros túneles, te das cuenta de que estás en una especie de guardería.

Y tú, aunque podrida, eres carne.

Fin.

47.

Antes de que puedan reaccionar, tu magia hace que se derrumbe la entrada de la gruta, obturándola. ¡Ya sois libres de salir al exterior!

Escuchas sonidos desde los túneles: ¡Los infernales tienen una salida secreta! Pero el triunfo es vuestro, y corréis para atravesar la salida.

Continúa leyendo en 5.

48.

Con un par de inofensivos trucos mágicos, los aterrizados campesinos salen huyendo.

Sonríes para ti, pensando en su simpleza.

Continúa leyendo en 38.

49.

¡Calíope!

¡Te llamabas Calíope!

Y ahora estás podrida.

Los muertos no están caminando. Te están contemplando. Sus caras antes vacías de expresión te miran con una mezcla de extrañeza y confusión. El portador

de la luz tiene sus ojos clavados en ti. Es contrariedad lo que lees en ellos.

Vuelve a instar a los muertos a que embarquen, pero casi ninguno sabe qué hacer. Ahora está hablándote directamente a ti:

—¡Sube al barco! ¡Es lo que debes hacer!

Su voz vuelve a sumirte en la precedente confusión.

—¡En la otra orilla te están esperando todos los que te quisieron!

Sientes que lo que dice es verdad. Te incorporas.

—¡Sube al barco! ¡Ven con todos nosotros!

Sí, aunque... Ammón, el hombre al que amarás eternamente, no está muerto.

—¡Ven!

¿O sí murió?

Tu memoria sigue algo confusa.

- Si subes al barco, pasa a 52.
- Si quieres pensártelo mejor, pasa a 7.

50.

El orbe se resiste a mostrarte todos sus secretos y, tras mucho tiempo de trabajo, logras arrancarle que Ammón no ha muerto todavía.

Eso te llena de esperanza. ¡Ammón está vivo! ¡Gracias a los dioses!, la guerra no se lo ha cobrado.

Pero tú estás muerta. ¿Rehará Ammón su vida al lado de otra mujer? ¡No! Ese pensamiento de llena de ira y celos.

Estás ensimismada en estas ideas, cuando un muerto llega corriendo, interrumpiéndote:

—¡Los infernales nos han encontrado! —grita.

¡No puede ser! ¡Cómo lo han logrado!

Corres a reorganizar la defensa.

Lanza un dado y súmale tu valor de *Batalla*:

- Si es mayor o igual a 10, pasa a 53.
- En caso contrario, pasa a 22.

51.

La gente no creyó la historia del caballero, y éste dejó de contarla, harto de sus burlas.

Es doloroso decirlo, pero vuestros esfuerzos se han quedado en nada.

Bajo tierra, vives ignorante de vuestro fracaso, siempre bajo el temor de que los infernales os encuentren.

Fin.

52.

—Voy —dices, y empiezas a caminar hacia el barco. Los demás muertos también lo hacen.

La luz del orbe entra por tus ojos y es como si la niebla volviese a inundarlo todo.

Después, tienes una sensación como si estuvieses flotando.

—¡Ven a encontrarte con todos los que te quisieron!

Ignoras cuánto dura el viaje, ni cuánto tienes que caminar en los túneles tras la otra orilla.

Lo último que sientes es un gran calor, y lenguas de fuego.

Fin.

53.

Aunque cogida por sorpresa, tus órdenes elevan la moral de tus tropas y dan coherencia a la defensa de la ciudadela. Entonces, te das cuenta de que la batalla en el exterior es una distracción. Rápidamente, reorganizar a tus defensas para atacar el verdadero problema: ¡Los infernales ya están dentro!

Han empleado a varios gusanos horadores para abrir agujeros dentro de la propia ciudadela. Sonríes para tus adentros, pues ya habías previsto tal eventualidad. Pones a tus artes mágicas a pleno rendimiento.

Cuando todo termina, sabes que la única culpable has sido tú: Sabías que te estaban buscando, sabían que tenías el orbe... sólo estaban esperando a que lo utilizases, para saber dónde encontrarte.

Continúa leyendo en 4.

54.

Ordenas a tus compañeros que griten y rujan, que levanten los brazos y se golpeen con ellos en el pecho, que cojan ramas y armen estrépito con ellas.

El espectáculo de unos muertos furiosos es más de lo que los campesinos pueden tragar, y salen huyendo.

Continúa leyendo en 38.

55.

Rápidamente, empiezas a conjurar un contrahechizo protector.

Dado que el infernal es inmune al fuego, tu idea es congelarlo.

Lanza un dado y súmale tu valor de *Magia*:

- Si el resultado es mayor o igual que 4, pasa a 24.
- Si es menor, pasa a 39.

56.

Preparas un hechizo para intentar dormirlos, y después atacarles y vencerles con facilidad.

El centinela infernal más cercano empieza a cabecear de sueño. El otro se ha dado cuenta, y se le acerca, seguramente para amonestarlo. Sin embargo, se detiene tras bostezar, ¡y sale corriendo hacia la gruta donde están los demás!

¡Deben estar alerta de que una muerta bruja podría atacarles!

Ordenas a tus compañeros salir ahora, antes de que vengan más infernales.

Corréis hacia la salida. Dos de los muertos son atrapados por los infernales que salen de la gruta, visiblemente atontados por el sueño. Pero los demás lo habéis logrado.

Continúa leyendo en 5.

57.

Irrumpes en la casa, desbloqueando la puerta, sin romperla, con auxilio de tus artes mágicas.

Oyes gritos, pero tú hablas en voz alta pidiendo calma, diciendo que no les vais a hacer daño, que sólo quieres hacer un par de preguntas.

La casa es apenas una gran sala con chimenea y dos habitaciones más. En ellas distingues claramente los gritos de dos niñas y de un niño pequeño, consolados por la voz de la madre. En cambio, el padre está pegado a la chimenea, con rostro de determinación y sacrificio, agarrando un apero de labranza.

Te diriges hacia él, hablando tranquilizadamente. Por su expresión, se diría que no entiende nada de lo que dices. Entonces, inesperadamente, te arroja brasas de la chimenea con auxilio del apero, que se quedan pegadas a tus jirones. Eso es más de lo que tu seco cuerpo puede resistir, y ardes.

Quieres lanzar un hechizo para apagar el fuego, pero te sientes extrañamente debilitada, y pierdes por completo todos tus sentidos.

No te enteras de nada más, y te sientes desaparecer con dolor.

Fin.

58.

Ammón abre sus ojos muertos. Está confuso. Está muerto. No sabe qué ha pasado, ni por qué está muerto.

Sólo sabe que tú estás a su lado. Él te ve tal y como eras, y tú le ves tal y como era.

Os abrazáis, porque estáis de juntos nuevo.

No tardarás en darte cuenta de que, como la mayoría de los muertos que conociste, su inteligencia no es mayor que la de un perro fiel. Pero a ti eso verdaderamente no te importa.

Tu amor es más fuerte.

Fin.

59.

—¡De ninguna manera voy a tirarlo! Es un objeto mágico, y puede sernos muy útil en la lucha contra los infernales.

Los ojos de Valdemar se vuelven finas rendijas. Su aspecto empieza a ser atemorizador.

—¡Mujer testaruda!, ¡voy a tener que enseñarte quién manda aquí!

Y, dirigiéndose a César, le dice:

—¡César!, ¡arroja a esa mujer al río! ¡Que se la lleve la corriente!

César se queda boquiabierto... pero como buen perro amaestrado, se dispone a agarrarte.

Con un gesto, un viento mágico procedente de tu mano le hace retroceder.

—Así que esas tenemos, ¿eh bruja? —dice Valdemar con una sonrisa. Sale de la protección de las murallas a terreno abierto, para enfrentarse contra ti—. Es tu última oportunidad, deshazte de él o afronta mi ira.

Notas un gran poder mágico emanando de él. Todos los demás muertos se apartan, para dejaros espacio libre.

- Si reconsideras tu situación y optas por tirar el orbe, pasa a 15.
- Si decides seguir fiel a tu decisión y enfrentarte a él, pasa a 40.

60.

Lanzas un ataque mágico de distracción, para tener tiempo de pensar.

Valdemar es muy rápido. Demasiado para ti. Tendrás que preparar una trampa para cogerlo.

Él vuelve a la carga, corriendo en zig-zag contra ti, para volver a golpearte. Bloqueas su ataque, y respondes lanzando contra él avisipas de fuego, para que lo persigan y te den tiempo a preparar la trampa.

Él salta, con gracia, de un lado a otro, haciendo que las avisipas se estrellen contra los muros, hasta que de pronto una de sus piernas se ha quedado pegada al suelo, haciéndole perder el equilibrio. Las avisipas de fuego restantes impactan en él, produciendo algunas chispas.

Tu hechizo de muros de telaraña ha funcionado. Valdemar está atrapado, a tu merced.

Continúa leyendo en 9.

61.

Lo mejor será distraerlos primero, para después atacar y cogerlos por sorpresa.

- Si tienes el *orbe infernal*, pasa a 44
- Si no lo tienes, pasa a 56.

62.

—¿Quién eres? —te pregunta directamente Valdemar—, ¿una espía de los infernales?

—¡No! Soy Calíope, y...

—Entonces —te interrumpe Valdemar— ¿por qué llevas ese maléfico orbe?

—¡Oh!, se lo quité al infernal que nos conducía.

—¡Es cierto, maestro! —dice César, apoyándose.

—¡No quiero nada de los infernales en mi ciudadela! —ordena Valdemar—. ¡Arrójalo lejos de aquí!

El orbe es un artefacto mágico, que puede serte de ayuda. ¿Debes deshacerte de él sólo porque un muerto vampírico te lo ordena?

- ¡De ninguna manera!, así que pasa a 59.
- Si lo dice alguien capaz de construir una ciudadela ignorada por los infernales, tendrás que hacerle caso, así que pasa a 15.

63.

Te controlas y te dices que él ya no te pertenece. Que vivís en reinos distintos, y que no debes intervenir.

Sales corriendo, lejos de su presencia.

Contemplas con tristeza el sol que se oculta, y sabes que tienes que regresar a donde de verdad perteneces: Al reino de las carnes corruptas.

Si te quedasen lágrimas, llorarías, pero tus ojos están vidriosos y muertos.

Sólo deseas morir por completo.

Entonces, escuchas unos pasos tras de ti. Te vuelves y...

—Calíope...

Es él... que viene hacia ti.

Ammón.

Con lágrimas en los ojos.

Fin.

Notas

Ésta aventura nació como una idea para crear un mapa para el juego *Heroes of might and magic III*. Su primera parte, *Sombras*, fluye en el orden 1-25-49-7-36-55-24-45-30-8-62-59-40-60-9, y la segunda, *Luces*, continúa en 35-42-16-28-31-61-56-5-17-33-11-41-48-38-6-26-34-37-63.