



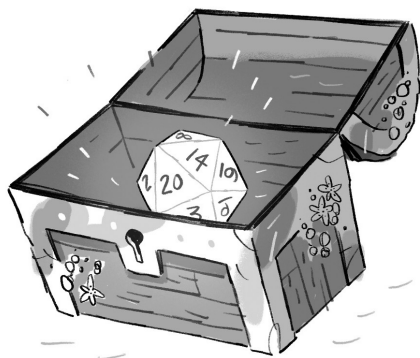
DUNGEON RUNNERS

» NIVEL 3: PERSECUCIÓN OCEÁNICA «

KIERAN LARWOOD
JOE TODD-STANTON

hachette

Para Lacey, Alfie, Annie y Thomas
K.L.





A hand-drawn map of a region called Zerb. The map is set against a dark, textured background. In the top left, there's a small icon of a winged creature with the number 1. The word 'INFERNUS' is written in a serif font. The central title 'MAPA DE ZERB' is in a large, bold, serif font. The map features various geographical features: a mountain range in the top right labeled 'MONTAÑAS DEL PICO ROJO' with a small peak labeled 'NIDO DEL HALCÓN'; a cluster of hills labeled 'COLINAS CARMESÍ'; a large forest labeled 'EL BOSQUE PROFUNDO' with a spiderweb icon; a swampy area labeled 'FANGOPANTANO'; a body of water labeled 'LA GRIETA'; a river labeled 'RÍO GROT'; a coastal area labeled 'PUERTO SALADO'; a small island labeled 'EL ORBE'; and a large area labeled 'MARAÑALANDIA' with 'LAS ARENAS ENCANTADAS' nearby. The bottom right is labeled 'EL MAR SECRETO'. The bottom left has another winged creature icon with the number 1.

INFERNUS

MAPA DE ZERB

NIDO DEL
HALCÓN

MONTAÑAS
DEL PICO ROJO

COLINAS CARMESÍ

EL BOSQUE PROFUNDO

PIEDRASANGRE

LA TELARAÑA
MARCHITA

FANGOPANTANO

TROGLÓPOLIS

LA GRIETA

RÍO
GROT

MARAÑALANDIA

LAS ARENAS ENCANTADAS

PUERTO SALADO

EL ORBE

EL MAR SECRETO



ISLA
HIELOMUERTO

TROLLANIA

EL OCÉANO CREPUSCULAR

VOSTOVIA

BOSQUE
SIEMPRESECO

NIDO NUBARRÓN

GIÉNAGA
CHORREANTE

UMBRA

SOLA

PUNTA DORADA

PHANTOS

VILLA GROT

ARDALIA

CIUDADES ÉLFICAS

CIUDAD CUCHILLA

LIBRIS

PICOSTÁN

MAR DE
SERPIENTES

EL IMPERIO DE
LOS ENGRANES

¡NO TE PIERDAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES DE LA LIGA DE LOS REZAGADOS!

1^{RO} TERRORES DE TROGLÓPOLIS



2^{DO} SAQUEADORES DE GALLINEROS

3^{RO} PROBLEMA TRIPLE

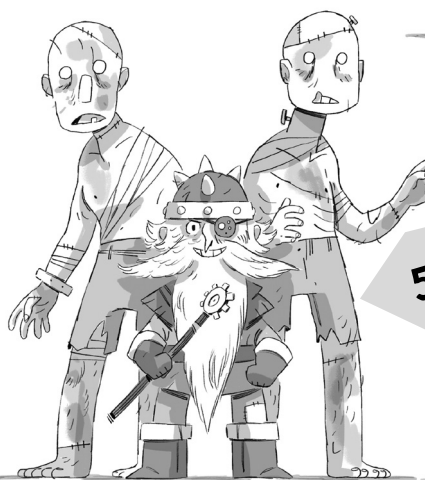


¿EN QUÉ LUGAR DE LA TABLA SE ENCUENTRA TU EQUIPO FAVORITO?

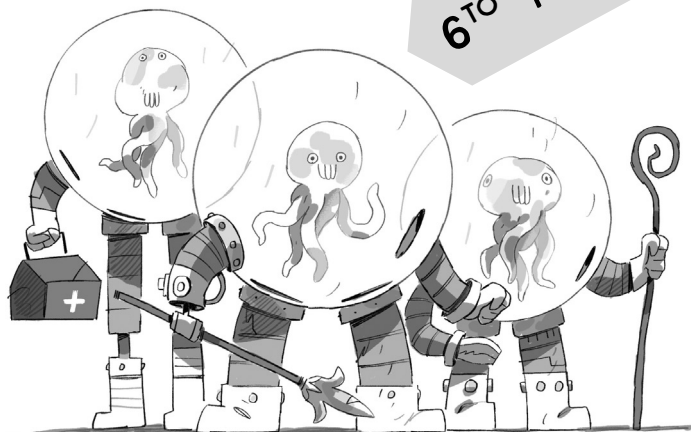
4^{TO} TRAMADORES DE HILOS



5^{TO} SEPULTUREROS



6^{TO} LAS MEDUSAS



**EN VIVO PARA USTEDES... ¡LAS ÚNICAS E INIGUALABLES
CARRERAS DE MAZMORRAS! CON SUS ANFITRIONES...
DIRK EL ORCO Y JENNA LA GIGANTE...**





1

PREPÁRENSE PARA EL ORBE



... ¡y con ese movimiento, Peggy Suss de los Halconcetes Aguilenos se roba los puntos del botín y del jefe! Parece que hoy este equipo barrió el polvo con todos, Jenna.

Increíble, Dirk. No puedo creer lo que veo. A este paso, los Aguilenos subirán pronto a la Liga Maestra.





Seguro que lo harán. Les están dando una buena pelea a los Caballeros de la Hoja Eterna. La competencia de la Liga Ya Merito es muy dura esta temporada...

Las voces de los presentadores de la LNM, Jenna la gigante y Dirk el orco, se escuchaban desde el otro lado de la puerta de su abuelo al tiempo que Kit subía por el sendero. El abuelo Klot siempre tenía la pantalla de cristal a un volumen muy alto para poder escuchar por encima de su sopa burbujeante.

Kit no se molestó en tocar. Simplemente abrió la puerta, entró y se encontró con una gran sorpresa.

Ahí, junto al viejo sillón de su abuelo, estaba una elfa con un largo cabello lila, portando una brillante armadura de metal. Sus ojos eran de un morado encendido y tenía una cicatriz en forma de cruz en la mejilla. Era una elfa espadachina —de las más fieras guerreras en todas las tribus élficas— y Kit la reconoció de inmediato.

—¡S-S-Sylvar Blade! —tartamudeó—.

¡La tres veces ganadora de la Copa Jugador Más Valioso!
¡Poseedora de la espada Vorpall!
¡Incluso estás en el salón de la fama!



—Ah —dijo la elfa—, tú debes ser Kit.
Tú abuelo me mandó llamar.

—¿Lo hizo?

—Sí —dijo Klot, gritando por encima del ruido—. Creí que podría enseñarte un par de cosas, como a usar esa nueva espada emplumada que tienes. Eso podría evitar que te aplasten en la próxima carrera de mazmorras. Por cierto, ¿a dónde irás?

—A El Orbe —dijo Kit.

—¿Al Sorbe? —Klot se inclinó más cerca mientras el ruido de la pantalla se escuchaba de fondo, poniendo su mano alrededor de la oreja—. Nunca lo había escuchado. Gracias a Zerb, supongo. Por un minuto creí que habías dicho El Orbe.

—Eso dije, abuelo —precisó Kit,
alzando la voz—. DIJE “EL ORBE”.



—Ay, querido —dijo Klot con un
gesto.

—¿Por qué? ¿Es algo malo? —El
abuelo de Kit fue un gran mago en
su momento, un increíble corredor de

mazmorras que ganó montones de trofeos—. ¿Has estado allí?

—Sí —asintió Klot—. Muchas veces. Simplemente es horrible. Todo está bajo el agua y lleno de monstruos marinos. Krákenes, pulpobos, anguilas de fuego, gólems de algas marinas... y jefes que resultan una verdadera pesadilla.

—¿Qué jefes? —preguntó Kit.

—Depende —dijo Klot—. Pueden ser pargos dragones. A veces hay peces gota gigantes. Y, si tienes muy mala suerte, te tocará un nargul.

—¿Nargul?

—Una enorme cosa muerta. —Klot movió sus brazos en el aire—. Cuerno en la cabeza. Espada gigante. Aterrador.

Kit tragó saliva.

—Como sea —dijo Klot—. Sal por la puerta de atrás y Syl te enseñará algunas cosas.

Unas horas después, Kit estaba sentado en **EL HACHA Y LA CUCHARA**: una cafetería de Villa Grot que frecuentaban los corredores de mazmorras cuando no estaban en una aventura. No había ni una sola parte de su cuerpo que no le doliera. Tenía más moretones que un plátano macho.

Sylvar Blade lo había hecho practicar hasta que casi no pudo mantenerse en



pie, y ni siquiera había logrado tocarla una sola vez.

Y —peor todavía— Kit tenía que regresar mañana para más lecciones, el día antes de que saliera junto con Problema Triple hacia El Orbe.

Sentada frente a él estaba Sandy, la maga del equipo. Estaba alimentando al Señor Tenazas (su cangrejo mascota) con migajas de pastel y parecía un

poco preocupada.

—¿Estás seguro de que no necesitas un doctor? —le preguntó Sandy por séptima vez.

Estoy bien —intentó decir Kit,



pero tenía problemas para hablar con la quijada, la nariz, los cachetes y la frente llenos de chichones del tamaño de un huevo.

—No lo parece —dijo Sandy, negando con la cabeza—. Oh, ahí viene Thorn. Tal vez pueda ayudarte.

Kit entrecerró sus ojos hinchados para ver a Thorn, el curandero del equipo —quien además era un vampiro—, adentrarse en el café. Afortunadamente, tenía un bolso de medicinas sobre el hombro.

—¿Qué te pasó?
—dijo Thorn tan pronto vio a Kit.

Mientras Kit le explicaba, Thorn



hurgó en su bolso, sacando un frasco con una brillante pasta verde.

—He estado experimentando con algunas plantas nuevas —dijo—. Ésta es una pomada de hierba fantasma y hojas de ángel. Debería poder curar todo.

Kit refunfuñaba mientras Thorn le untaba un poco de sustancia verde por toda la cara amoratada. De



inmediato sintió cómo todo el dolor comenzaba a desaparecer.

—Eso está mejor —dijo Kit suspirando—. Gracias, Thorn.

—Puede haber... eh... uno o dos efectos secundarios que aún debo

arreglar —dijo Thorn. Rápidamente guardó el frasco y se movió al otro lado de la mesa.

—Kit... —Sandy se empezó a reír—. ¡Te volviste anaranjado!

Kit tomó una cuchara y observó su reflejo. Los chichones se habían ido, pero su piel era del mismo color que una mandarina. Miró a Thorn enojado.

—¿Qué me hiciste?

—Se te quitará —dijo Thorn—. Creo. Todavía estoy trabajando en la receta.



—Bueno —dijo Sandy—. Más vale que te apures. Nos iremos a El Orbe muy pronto.

Kit le dio un sorbo a su malteada.

—¿Estamos preparados? Será nuestra segunda mazmorra profesional —dijo—. He estado entrenando con mi abuelo y con Sylvar Blade, la famosa corredora de mazmorras, por si no lo había mencionado. Thorn ha estado mejorando sus pociones curativas... Y Sandy, ¿tú qué has hecho para prepararte?

Sandy brincaba emocionada en su silla de arriba abajo.

—Fui a ver a mi abuela, es una bruja de mar, ¿recuerdas? Pensé que, ya que iremos a una mazmorra bajo el agua, podría enseñarme algunos hechizos oceánicos.

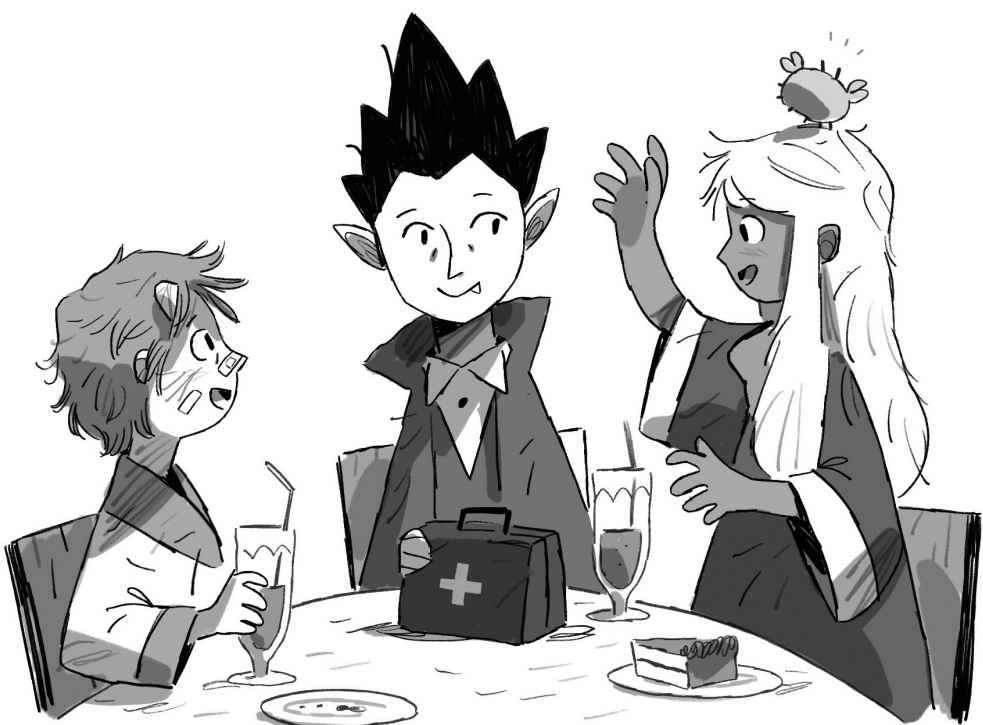
—¿Y lo hizo?

—¡Sí! —Sandy estaba radiante—.

Aprendí la “respiración bajo el agua”.

Intenté algunos de los que invocan a los destripadores, pero eran algo complicados.

Kit suspiró de alivio. Los hechizos de invocación de Sandy no resultaron muy



bien en la última mazmorra cuando accidentalmente invocó a un diablillo llamado Heximus.

—¿Tu abuelo te dio algún otro consejo? —preguntó Thorn.

—Bueno —comentó Kit—, él dijo que El Orbe tiene montones de letales peces monstruo y de jefes aterradores. Hay uno llamado nargul que se escucha bastante malo.

—Estoy segura de que no nos va a tocar ése —dijo Sandy. Siempre veía el lado bueno de las cosas. Una habilidad que Kit anhelaba tener.

—Estoy seguro de que sí —murmuró Kit.

—En lugar de preocuparte por los nargules —dijo Thorn—, quizá deberías concentrarte en esquivar la próxima vez que Sylvar Blade intente golpearte.

—Esquivar es mi ataque especial
—dijo Kit, terminando su malteada—.
O lo será para mañana al final del día.
Se sobó uno de los chichones en el
brazo e hizo una mueca de dolor.



