

# DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup>

## AVENTURA & SIN FIN

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

# La Montaña de los Espejos

Rose Estes



## **¡Montaña de Espejos... Monstruos... Magia... Misterio!**

Tienes que acabar con el mal de la Montaña de los Espejos y salvar a tu pueblo para que no sean destruidos todos tus seres queridos.

¿Tendrá la aventura un final feliz o terminarás como esclavo del monstruo en la Montaña de los Espejos?

¡Elige tu propio camino a la aventura!

Para Danial, Lydia y Maz,  
que son la razón de casi todo

## ¡ATENCIÓN!

Este libro pertenece a la colección «AVENTURA SIN FIN», de «DUNGEONS & DRAGONS®». Entre sus páginas encontrarás la emoción de vivir muchas aventuras en tierras y reinos fantásticos, poblados de dragones, orcos, halflings, elfos, magos, etc...

Puedes leer el libro muchas veces y llegar a distintos finales, de modo que si tomas una decisión imprudente que te conduce a un fatal desenlace, retrocede al principio y comienza de nuevo.

Este relato contiene muchas elecciones: las hay sencillas, sensatas, temerarias... e incluso muy peligrosas. Estas elecciones las encontrarás siempre al final de las páginas.

Las páginas que no tengan elecciones debes leerlas normalmente, o sea, seguidas. Además, al final de cada libro encontrarás una relación y descripción de todos los seres extraños que aparecen en el relato.

Recuerda, tú eres quien toma las decisiones, tú eres el héroe y en tus manos está tu propia supervivencia.

Eres un elfo llamado Landon. Mides un metro sesenta y ocho centímetros y a pesar de tu delgadez eres fuerte y veloz. Tienes 270 años; dado que los elfos suelen vivir aproximadamente 1.200, en años humanos todavía estás en la adolescencia. Tu pelo castaño oscuro y liso te llega a los hombros. Tus ojos son de color verde esmeralda. Ves en la

oscuridad como todos los elfos por el calor que emiten tus ojos. Hablas varios idiomas, incluso el de monstruos como los orcos, los tragos y los ogros. Así como la lengua «común» de los seres humanos.

Aunque eres joven e inexperto como guerrero, tu entrenamiento ha sido intenso y eres hábil con la espada y con el puñal.

Tu aventura comienza en el frío y claro amanecer de una mañana de otoño, en tu aldea de Aralia. Mauric, el Jefe Anciano del lugar, ha pedido a su pueblo que se reúnan en la Gran Sala por cuestiones de importancia.

En voz baja aunque imponente, Mauric se dirige a su pueblo:

—Hace tres meses que no llega ninguna caravana a nuestra aldea. Los víveres escasean. Alguien o algo ha aislado a Aralia de las Tierras Allende la Sierra. Como ya sabéis, hemos enviado partidas de elfos guerreros para ver qué ocurre, pero ninguna ha regresado. Pronto caerán las grandes nevadas y, si carecemos de víveres, nuestro pueblo perecerá. Si queremos sobrevivir, alguien debe abrir el camino a las Tierras Allende la Sierra para que puedan atravesarlo las caravanas y así restablecer nuestras comunicaciones con el resto del mundo.

—El Consejo de Ancianos ha estado reunido toda la noche en sesión secreta y resolvió elegir a un elfo para que intente abrir ese camino. El Consejo considera que un solo elfo puede tener éxito donde muchos han fracasado. El azar escogió el nombre de Landon. Aunque todavía no ha sido aprobado como guerrero, los Ancianos opinan que la bondad y la fortaleza de Landon son más valiosas que la experiencia en combate. Landon, un paso al frente.

Haces caso omiso de las quejas de los guerreros mayores, avanzas y dices con orgullo:

—Acepto la misión, Mauric. Te hago saber que haré todo lo que esté en mis manos.

—Para tu misión, Landon —prosigue Mauric—, el Consejo te proporcionará una mula montesa y una parte de nuestros menguados víveres. Asimismo te confiaremos nuestro tesoro máspreciado, la legendaria Espada del Mago, que posee muy diversas cualidades. No se rompe por fuerte que se la golpee: a una sola orden tuya despedirá una clara luz dorada en una superficie de tres metros. La Espada del Mago zumbará en presencia de enemigos. Si eres derrotado o te matan, perderá sus poderes. No puede ser utilizada por nadie que no sea puro de corazón. Prepárate, Landon, partirás dentro de una hora.

La hora pasa rápidamente. Te quitas tu ropa habitual y te pones ropa de abrigo, una camisa de ante gris, pantalones y una capa del mismo color, con capucha forrada de pieles. Guardas un diminuto cuchillo con mango de hueso en el bolsillo secreto de la parte interior de tu camisa. Te atas las botas altas de cuero negro hasta las rodillas y llenas la mochila; pones un hacha, una cuerda, un frasco de aceite, algunas hierbas medicinales, un cuerno para beber, un yesquero y antorchas.

Después de sujetar la Espada del Mago al cinturón y colgarte del hombro un arco con un carcaj lleno de flechas, te dispones a partir. Dejas atrás tu querida aldea cabalgando por un sendero rocoso y estrecho, mientras te despiden familiares y amigos.

Finalmente Aralia se pierde a la distancia. A medida que te alejas de tu valle natal descollan los picos rocosos por encima de tu cabeza. Casi todas las cimas están cubiertas de nieve, aunque algunas lucen coronas de antigua roca gris. Uno de los picos sobresale del resto. Desde tiempos inmemoriales se le conoce como Shanafria, la Montaña de los Espejos. La nieve cubre Shanafria por todos los costados y su tercio superior está envuelta en una capa de hielo sólido. Cuando brilla el sol la montaña centellea como un diamante frío y perfecto, de ahí nace la leyenda de su nombre.







A medida que te acercas a Shanafria unas nubes oscuras ocultan el sol; se levanta un viento helado y penetrante. La senda sigue una cuesta escarpada hacia la bóveda de nubes. La mula sofrena las riendas varias veces, reacia a avanzar. Suspiras comprensivo: si hubiera otro sendero también tú lo preferirías.

—Mula —dices finalmente—, a veces no hay otra posibilidad y tienes que hacer cosas que no te gustan. ¡Déjate de remilgos y muévete!

Bajas la cabeza para protegerte del viento y trepas con dificultad la ladera tirando constantemente de las riendas de la terca bestia. La tarde transcurre de prisa y con la caída de la noche todo se vuelve gris. Te asusta la idea de pasar la noche a solas en la montaña, pero no tienes otra opción. Más allá de la senda divisas una hondonada protegida. Si te das prisa lograrás acampar con luz.

Llegas a la hondonada justo antes del crepúsculo. Instalas el campamento y das de comer a la mula. Luego te preparas la cena. Después de comer te acurrucas abrigado con tus pieles y te dispones a dormir. Estás tan cansado que los ojos se te cierran casi de inmediato.

Llega a tus oídos un grito débil. Despiertas y prestas atención, pero no oyes nada más. Supones que se trataba de un grito de una ave nocturna. Vuelves a acomodarte e intentas conciliar el sueño.





Resuena otra vez el grito a través del valle... ahora más audible. Despabilado, te incorporas a la espera de volver a oírlo. Ahora estás seguro de que era una voz... la voz de alguien en dificultades. Los gritos parecen provenir del sendero. Desenvainas la espada, te colocas el arco y el carcaj sobre los hombros y te arrastras furtivamente.

—¡Socorro! ¡Socorro! —El grito agudo pero aún lejano llega por tu espalda.

Te vuelves y ves a tres elfos que corren senda abajo a toda velocidad, perseguidos por cuatro ogros de casi tres metros de altura; piel de color verdoso, mellados dientes amarillos y afiladas zarpas negras. Cada uno de ellos lleva un par de lanzas.

Al comprender que los elfos corren peligro, te abres paso por la abundante nieve para prestarles ayuda.

Al borde del agotamiento, los elfos tropiezan más de lo que corren. Ante tus ojos, uno de ellos resbala en un charco helado y cae al suelo, mientras sus armas chocan con estrépito. Su compañero se detiene vacilante, le agarra del brazo y lo exhorta a levantarse. Pero el elfo no se mueve. Los demás vuelven la mirada hacia los ogros, que ganan terreno. Por último se deciden a seguir la carrera, dejando atrás al amigo caído.

Uno de los ogros levanta por un pie al elfo caído que se debate débilmente colgado cabeza abajo, desenvaina su corta espada y golpea desesperadamente al monstruo, que suelta una carcajada y lo arroja por el acantilado que bordea la senda. El elfo desaparece al caer cientos y cientos de metros hacia el valle.

Mientras sigues abriéndote paso en medio de la nieve, vislumbras que los otros dos elfos forcejean. El más grande está desarmado y sujeta al otro por los brazos. El más pequeño se suelta repentinamente y corre hacia los enemigos.

Los ogros permanecen al borde del acantilado observando la mortal caída del elfo. No están preparados para un

ataque por sorpresa; el elfo cae sobre ellos sin que se den cuenta, blandiendo la espada.

Golpea primero al ogro que mató a su amigo y la espada se rompe a la altura de la empuñadura. El ogro agonizante intenta hablar pero se desploma, con la hoja rota alojada en el cuerpo. El elfo desenvaina el puñal y arremete contra el otro. Lo apuñala tres veces sin que el ogro logre reaccionar a tiempo para defenderse. Los restantes ogros avanzan para ayudar al monstruo en dificultades, pero en la estrecha senda sólo hay lugar para uno. El elfo permanece fuera del alcance de la espada del ogro herido, pero no logra acercarse lo suficiente para asestarle el golpe fatal.

De pronto algo salido de la nada vuela por el aire y golpea al ogro en la frente. ¡El elfo desarmado le ha arrojado una bola de nieve para distraerlos! El elfo continúa bombardeando a su enemigo y el ogro sorprendido arroja las armas para protegerse. Aunque las bolas de nieve no le hacen daño, lo confunden. El primer elfo aprovecha la oportunidad: se lanza hacia adelante y hunde el puñal en el vientre del ogro. Antes de que éste caiga al suelo, el elfo gira y huye descendiendo por la senda.

Los gritos de ira de los dos ogros restantes resuenan en el valle mientras persiguen al elfo. Uno de ellos coge una lanza, apunta con cuidado y la arroja por el aire con mortal certeza.

La lanza se clava en el cuerpo del elfo y lo deja tendido sobre la senda helada. Hace esfuerzos por levantarse pero no lo logra.

Con un grito de ira el elfo desarmado carga contra el enemigo. El ogro arroja la segunda lanza al tiempo que se vuelve.

