

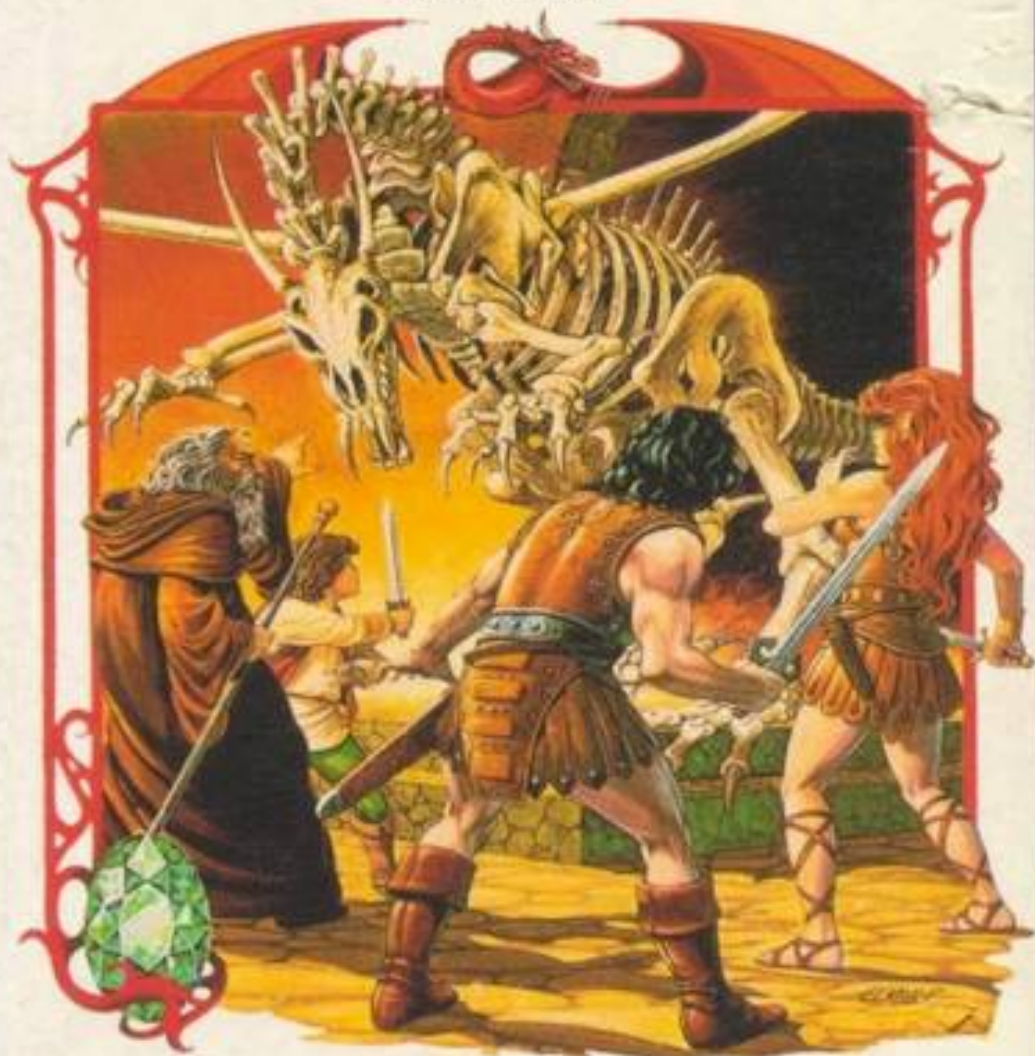
DUNGEONS & DRAGONS[®]

AVENTURA & SIN FIN

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

Las Columnas de Pentegarn

Rose Estes



Eres Jaimie, un joven aldeano que vive en el linde del bosque encantado al que todos temen. ¿Encontrarás el influjo secreto que ahora rige en el castillo de Pentegarn?

Múltiples son las sendas que puedes escoger para llegar más allá de las columnas y sólo a ti te corresponde elegir y decidir si el rey Pentegarn podrá recuperar su reino.

¿Lucharás contra el dragón-esqueleto teniendo a tu lado al valiente guerrero Baltek?

¿Intentarás vencer al perverso brujo cuyo esclavo controla el castillo de Pentegarn?

¿O huirás por otro pasillo hacia lo desconocido, seguido por Lydia, la bella elfa ladrona?

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

¿Pondrán fin al imperio del mal que reina en el castillo de Pentegarn tus elecciones?

Para mi padre, que confió en mí

¡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.

Una mano áspera formada por cortezas rodea tu hombro con sus dedos largos y delgados. Una voz suave susurra:

—Amigo, discúlpame. Tengo que limpiar a tu alrededor.

Tu amigo Árbol baja una rama y trepas ilusionado. Siempre te divierte descansar en las ramas de Árbol y ver a tus amigos correr por el prado.

Tú eres Jaimie, un joven aldeano que vive en el linde de un bosque misterioso. Aunque la gente de tu pueblo cuenta historias tenebrosas sobre él y creen que está habitado por bestias feroces que acechan agazapadas, has pasado los momentos más dichosos de tu vida paseando por el bosque, trepando al nudoso tronco de Árbol y jugando con tus amigos Zorro y Búho.

Mientras los frondosos dedos de Árbol enderezan tallos de flores y cepillan sus nudosas raíces, lo oyes hablar con Zorro y Búho sobre un grupo de aventureros.

—A mí me pareció un grupo excepcional —comenta Árbol—. Para encender la hoguera sólo recogieron leña seca. No arrancaron ni una sola de mis ramas ni grabaron sus nombres en mi corteza. Cuando partieron, apagaron el fuego y limpiaron el lugar donde habían acampado.

Árbol es un viejo pastor de árboles, raza antiquísima y a punto de extinguir. El paso del tiempo hizo que lentamente adaptara la forma de un árbol común y ahora se han convertido en auténticos árboles vivientes.

—Yo tengo la impresión de que se están buscando problemas —interviene Zorro—. Esta mañana, cuando partieron, los seguí. Iban hacia el río, pero luego cambiaron de idea y se dirigieron a las Columnas de Pentegarn.

—¿A las Columnas de Pentegarn? —Se sorprende Búho—. ¡Es evidente que estás equivocado!

—¡Cállate! —Responde Zorro—. ¡Eso es imposible! ¿Crees que mi olfato me engañaría? Puedo rastrear lo que sea y ningún truco me confundirá. Si digo que se dirigieron a las Columnas de Pentegarn, ¡eso es lo que hicieron!

Reina un incómodo silencio. Las Columnas de Pentegarn se elevan en la parte más temible del bosque. Ni siquiera los más valientes osan llegar a ellas.

—¡Ocultaos! —Grita Árbol inesperadamente—. ¡Rápido! ¡Unos trasgos suben por el sendero!

Das un salto y te deslizas bajo un arbusto. Búho aletea hasta las ramas más altas de Árbol. Zorro se oculta tras una piedra, pero luego cambia de idea y corre hacia la Arboleda. Queda a la vista de los trasgos cuando éstos entran en el claro.

Sin titubear los trasgos arrojan sus lanzas contra Zorro. Este gime y sale disparado hacia los matorrales. Las lanzas no lo alcanzan, pero se hunden firmemente en Árbol, cuyos gemidos como brisas no son percibidos por los monstruos.

—¡Fallamos! —Gruñe uno de ellos.

—¡No importa! La carne de zorro sabe mal —comenta otro trasgo.

—A mí el sabor no me importa. Lo más divertido es cazar.

El trasgo más robusto arranca su lanza de Árbol, se arroja y olisquea.

—Un pañuelo de mujer —dice y recoge un fular blanco—. Han estado aquí. Estamos cerca.

Sin dejar de empujarse, los monstruos se apiñan alrededor del jefe. Por último, el más robusto se aparta del grupo y corre sendero abajo, rumbo al río. Los otros le siguen apresuradamente.

Cuando el último trasgo se aleja por la senda, tú apareces de debajo del arbusto y te acercas de prisa a Árbol. Este gime suavemente y sus ramas se mecen doloridas.

Observas las heridas y las cubres con musgo húmedo y limpio. La pérdida de savia cesa lentamente. Árbol se ha calmado y sólo un movimiento ocasional de sus ramas te indica que sufre fuertes dolores.

Búho baja en cuanto tú terminas de curar el tronco de Árbol. La lanza de un trasgo le ha atravesado el ala izquierda.

—No te preocupes demasiado —jadea—. Me han herido en un ala.





Extraes la lanza y tapas cuidadosamente la herida con un puñado de musgo.

Zorro regresa y observa a sus amigos heridos.

—¡Recapacitad! ¿Sois capaces de imaginar lo que les harán a los aventureros? —Pregunta.

—No quiero ni pensarlo —respondes.

—¡Pues tendrás que hacerlo! —Te apremia Árbol—. Si no les avisamos, estarán perdidos. ¡Tenemos que hacer algo!

—A mí no me mires, yo no puedo avisarles —dice Zorro—. Tú eres el único humano con el que trato.

—Zorro tiene razón —asegura Búho—. Eres el único humano que conozco capaz de hablar con los animales. Sería inútil que Zorro o yo intentáramos avisar a los aventureros, pues no nos entenderían. Jaimie, tú tendrás que ponerlos sobre aviso.

Efectivamente, desde muy pequeño estás dotado de unos mágicos poderes, de los cuales desconoces su procedencia, que te permiten relacionarte con las criaturas del bosque, sólo tú y ellas conocéis el secreto.

1. Si quieres advertir a los aventureros del peligro que corren, pasa a la página 100.
2. Si quieres regresar a casa, porque piensas que estás demasiado asustado para correr el riesgo de volver a toparte con los tragos, pasa a la página 9.

—¡Dejemos que Baltek haga lo que mejor sabe: luchar! — Dices—. Dirijámonos a la torre. Cuantas más vueltas demos, mayores serán las probabilidades de que nos atrapen.

Pentegarn te observa pesarosamente largo rato. Tienes la desagradable sensación de que le has defraudado profundamente. Dice con voz de anciano cansado:

—Reuníos en torno a mí y haced exactamente lo que digo.

Se vuelve y golpea la pared con el bastón. La pared se abre y una fría oscuridad te rodea. Te das cuenta de que la noche ha caído.

Caminas por una estrecha saliente sacudida por vientos violentos. Las ruinas del reino se extienden a tu izquierda. A tu derecha hay un vertiginoso declive hasta un valle situado muchísimos metros más abajo.

Cuando el viento agita su capa y su pelo, Pentegarn semeja una arremolinada nube gris.

—¿Es demasiado tarde para volver a casa? —Pregunta Zorro.

—Apartad de vuestra mente toda idea de volver a casa —dice Pentegarn y señala montaña arriba con el bastón—. Ése es nuestro destino, allá vamos.

A lo lejos divisas una torre alta y delgada que se destaca entre el borrascoso cielo nocturno. Un estrecho espinazo de piedra la une a la montaña. En la base de la torre brilla una pálida luz.

—Aunque también tiene sus riesgos, sólo existe un modo seguro de llegar a la torre —declara Pentegarn.

[Pasa a la página 12](#)

Afortunadamente, tienes tiempo de hacer las tareas encomendadas antes de que tu madre regrese a casa.

A pesar de que el viento del sur se mantiene, no sientes el menor deseo de ir a pasear al bosque. A lo largo de los días siguientes, te comportas tan bien que tu madre sospecha que estás enfermo. Pero lo cierto es que no estás enfermo, sino asustado.

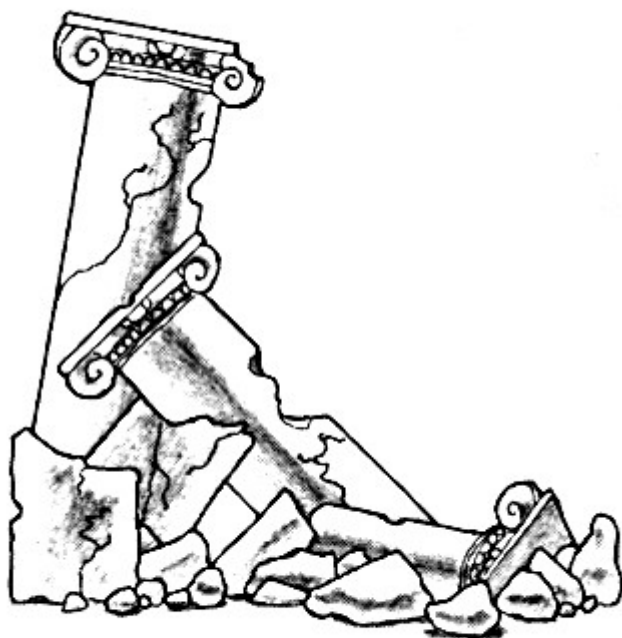
A menudo te preguntas cómo les habrá ido a los aventureros, pero como para saberlo tendrías que ir a las Columnas de Pentegarn, tu pregunta no encuentra respuesta.

¿Tu ayuda habría supuesto alguna diferencia?

Lamentablemente nunca lo sabrás.

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al principio y vuelve a intentarlo.



Los tragos se acercan demasiado rápido para poder escapar.

—¡Seguidme sin perder un instante! —Aconseja Pentegarn.

Pentegarn os conduce hasta una colina que da a la senda y os expone su plan. Las criaturas monstruosas llegan demasiado pronto. Se dispersan por la estrecha senda que bordea la colina.

Cuando Pentegarn da la señal, todos os incorporáis y arrojáis una lluvia de piedras sobre los confiados tragos. Los horripilantes monstruos lanzan gritos de terror y de cólera. Intentan escapar, pero la colina es demasiado empinada. Seguíis arrojándoles piedras y pocos minutos más tarde yacen sepultados bajo el alud.

—Hemos ganado aunque esta vez, parece que nuestro intento de acercarnos a la torre no pasará inadvertido —jadea Pentegarn luego de arrojar la última piedra—. ¡Rápido, a la caverna!

Sigues a Pentegarn al interior de la caverna y una vez más te desplazas por una alta plataforma, esta vez dentro de la montaña. Mucho más abajo, en el suelo de la caverna, ingentes, cantidades de tragos fabrican máquinas bélicas.

¡Nunca habías visto un ejército de tragos tan numeroso!

Os detenéis unos instantes, asombrados ante el desagradable espectáculo. Mientras miráis, los tragos del extremo de la caverna se apiñan aterrorizados. Al final rompen filas y salen disparados en todas direcciones.