

Ravenloft®

2

**El caballero
de la
Rosa
Negra**

James Lowder

En el fabuloso reino de Krynn, lord Soth comprende por fin que debe pagar un precio por su larga historia de crímenes, precio que hasta para el guerrero no muerto puede ser aterrador. Unas fuerzas oscuras transportan a lord Soth a Barovia, donde el caballero de la muerte se enfrenta a los pavorosos servidores del conde Strahd von Zarovich, el señor de los vampiros en la tierra de las pesadillas. Con el único apoyo de una gitana cautiva y un fantasma desleal, el Caballero de la Rosa Negra descubre que tal vez necesite la alianza del poderoso vampiro para buscar una salida del reino de terror, porque Ravenloft es un submundo de maldad...

Para Debbie por su paciencia y su apoyo, incluso en los momentos en que el caballero de la muerte se adueñaba del piso.

Lord Soth intentó arrastrarme con él a los Dominios de la Oscuridad en muchas ocasiones y estoy en deuda con todas las personas que me rescataron a tiempo: con mis padres y mis suegros, que comprendieron por qué pasé el verano ante el ordenador; con John Rateliff, cuyos conocimientos de literatura fantástica y amables críticas tanto me ayudaron; con mi editor, Pat McGilligan, que logró poner el argumento en acción y dotar de respiración a los personajes —al menos a los que lo necesitaban— mediante su arduo trabajo y su entusiasmo.

Mi mayor agradecimiento a Mary Kirchoff; la confianza que has demostrado en mis posibilidades me ha permitido escribir la historia de Soth, y tu talento y tu amistad me han facilitado la supervivencia entre vampiros y fantasmas a lo largo de varios meses.

Prólogo

Extraído del *Iconocronos* de Astinus de Palanthas.

En las presentes escrituras que componen este relato de Krynn, hay un nombre que se ha convertido en sinónimo de corrupción y maldad desmedida a lo largo y ancho del continente de Ansalon: el de lord Soth de Dargaard, el Caballero de la Rosa Negra.

Sin embargo, no siempre fue así. Anteriormente, antes de que los dioses castigaran a los mortales con el Cataclismo que conmovió estas tierras hasta las entrañas, lord Soth era un soldado noble y valeroso al servicio del bien, miembro de la célebre cofradía de los Caballeros de Solamnia; en el seno de dicha hermandad, la más famosa entre las famosas, obtuvo el máximo honor: la Orden de la Rosa. Combatió con profusión por la justicia y la libertad mientras su corazón se mantenía puro y su alma inmaculada; llegado, el momento de construir su propio castillo, lo planificó a semejanza del símbolo de su orden, la impecable Rosa Roja.

No obstante, poco después de sus esponsales y de llevar a su consorte al alcázar de Dargaard, una oscuridad tan profunda invadió su vida y fue tan absoluta su corrupción que nunca logró escapar a ella; de esta forma, el que había sido orgulloso caballero quedó convertido en servicial agente de Takhisis, Reina de la Oscuridad.

Algunos opinan que fue el orgullo lo que minó su inclinación hacia el bien; otros creen que se debió a la lascivia y otros, al fin, que la transformación tuvo su origen en la co-

dicia; pero sólo el mismo Soth, entre los que aún caminan bajo la triple luna de Krynn, sabe a ciencia cierta el motivo de su condena. Así pues, que el mundo interprete a su antojo estos escasos fragmentos históricos.

La esposa de Soth merecía un hombre del rango y capacidades del caballero. Era hija única de un noble y tenía mucho que ofrecer al joven guerrero en lo que respecta a bienes terrenales; aun así, resultaba evidente a todas luces que, en aquellos días, el amor desempeñaba un exiguo papel en Dargaard. El señor del alcázar pasaba gran parte del tiempo recorriendo las tierras de Solamnia en busca de injusticias que arreglar, acompañado por trece caballeros de lealtad incuestionable.

Fue convocado a Palanthas, la ciudad más hermosa, al principio de la primavera y hacia allá partió con sus seguidores para unirse al Concilio de Caballeros que iba a celebrarse en la capital invicta; sin embargo, antes de alcanzar sus calles perfectamente trazadas, el Caballero de la Rosa sucumbió a la tentación. Se encontraron con una turba de ogros que atacaba a un pequeño grupo de elfas; los redujeron fácilmente, pero el más fuerte de ellos secuestró a una elfa y logró escapar a los bosques.

Lord Soth en persona se enfrentó a él y salió victorioso. La mujer rescatada, una joven en vías de hacer los votos como Hija Venerable de Paladine, lo deslumbró por su inocente belleza y poco después consolidaron en secreto una relación de amantes. Mediante ese acto, Soth rompió las sagradas promesas matrimoniales y transgredió el código de los Caballeros de Solamnia.

El señor del alcázar de Dargaard debía de creer que esa mancha en su alma permanecería oculta eternamente, puesto que asistió al Concilio de Caballeros como si nada sucediera entre la elfa y él; pero, al cabo, dos acontecimientos se confabularon para sacar a la luz pura del sol de Krynn la vergüenza del Caballero de la Rosa. El primero fue la desaparición de su esposa del alcázar de Dargaard; la

sangre encontrada en sus habitaciones pregonaba a voces el juego sucio, y la indiferencia del noble ante el desconcertante hallazgo sembró entre los miembros de la orden las primeras dudas sobre el alto concepto en que lo tenían.

El otro incidente que delató la culpabilidad de Soth ante los congregados en el Concilio fue la repentina enfermedad de la elfa. Al descubrirse que esperaba un hijo, muchos sospecharon de él, puesto que había frecuentado su compañía antes incluso de la desaparición de su esposa. El resto de las elfas rescatadas aquel día fatídico por el noble caballero y sus seguidores confirmó dichas sospechas y reveló la perfidia de Soth.

Los pormenores del juicio se hallan recogidos más adelante en esta historia. Ahora me limito a dejar constancia de que fue declarado culpable de numerosos crímenes, sentenciado a muerte y arrastrado vergonzosamente por las calles de Palanthas; la muerte habría sido un destino más benévolo que el que finalmente encontró el caballero caído.

Sus trece fieles seguidores lo rescataron de la prisión la víspera del día previsto para la ejecución, y la ignominiosa banda, en compañía de la mujer élfica, escapó furtivamente de entre los muros de la ciudad en dirección al alcázar de Dargaard. Los honorables Caballeros de Solamnia persiguieron a los renegados, pero Soth se refugió en su castillo antes de que le dieran alcance.

Durante los meses siguientes, el señor de Dargaard intentó reconstruir su vida entre las murallas de la fortaleza sitiada, se casó con la elfa y cumplió rigurosamente el honorable rito de su orden. A pesar de que ninguno de los que se quedaron en el castillo vivió lo suficiente como para relatar lo sucedido, la leyenda cuenta que Soth se tornó caprichoso y violento; ni siquiera su dulce elfa, en avanzado estado de gravidez, se libró de la mano implacable del infame caballero.

Los dioses le otorgaron suficiente conciencia de sí mismo para que comprendiera el alcance de su caída, y esa misma conciencia atizó las escasas chispas de honor que quedaban en las fibras de su alma embrutecida. Soth rezó a Paladine en la capilla de Dargaard, tanto tiempo solitaria, y su esposa ofreció sus esperanzas a Mishakal, el Portador de Luz. Una vez más, las deidades lo favorecieron con el don de la visión, aunque en esa hora hubo de contemplar al Príncipe de los Sacerdotes de Istar, a quien algunos llaman profeta y otros tildan de loco. El propio Paladine le encomendó una misión sagrada: impedir que el Príncipe de los Sacerdotes solicitara poder a las deidades protectoras de Krynn.

De haber salido Soth con éxito de esta empresa, Ansalon, mejor dicho, todo Krynn, sería un lugar muy diferente hoy en día; no obstante, el caballero caído nunca alcanzó la ciudad de Istar.

Las mujeres élficas a quienes había liberado en una ocasión envenenaban ahora su mente con insinuaciones sobre la infidelidad de su esposa, y lord Soth abandonó el cumplimiento de su cometido para regresar al castillo. Loco de rabia, recriminó a la elfa, madre de su hijo recién nacido, las pretendidas transgresiones de los votos matrimoniales. En ese mismo momento, el Príncipe de los Sacerdotes elevaba su voz a los cielos exigiendo el poder de erradicar, toda maldad de Krynn y ordenando a los dioses que se doblegaran y se pusieran al servicio de aquellos que les rendían culto.

Enfurecidos por semejante afrenta, los dioses lanzaron al más temible mensajero celestial contra la soberbia ciudad de Istar: una montaña destructora que causó la hecatombe conocida con el nombre de Cataclismo. Pocos de los que conocen los estragos causados en la tierra por tamaño catástrofe comprenden la forma en que alteró al mismo tiempo el destino de lord Soth.

En el instante en que la montaña de fuego caía sobre Istar, un incendio arrasaba el alcázar de Dargaard. La joven elfa, que agonizaba entre las llamas, alzó al pequeño hacia el caballero para que lo salvara, pero Soth, aún poseído por los celos, le dio la espalda.

Por haber fracasado en su misión y por haber permitido que el hijo de ambos se consumiera ante sus ojos, la elfa le lanzó una maldición.

—Perecerás en el fuego esta noche del mismo modo que tu hijo y yo, mas perdurarás eternamente en la oscuridad. ¡Vivirás una vida por cada una de las que has destruido en tu locura!

Se dice que las palabras de la mujer élfica todavía resuenan en las montañas que rodean el castillo, aunque algunos afirman que es lord Soth quien las repite para llenar el silencio de sus largas vigiliass nocturnas.

Aquella noche, las llamas terminaron con la vida de Soth, pero no murió; carbonizado, calcinado, renació como ser no vivo, como infernal criatura no muerta. Aún viste la armadura ennegrecida de Caballero de Solamnia, pero el emblema de la rosa, que antaño acreditaba su honor, quedó abrasado y retorcido por las llamas. La Rosa Negra es el símbolo corrupto que ahora distingue a Soth, que recorre la tierra desde hace mucho más de tres siglos cumpliendo los mandatos de Takhisis, Reina de la Oscuridad, la más perversa de las deidades maléficass.

A pesar de que el Caballero de la Rosa Negra ha aparecido anteriormente en las páginas de mi historia, escribo ahora sobre él porque amenaza Palanthas una vez más. Lo esperamos con temor en esta ciudad jamás conquistada; hemos recibido aviso de que avanza con fuerza pavorosa contra nosotros. La generala Kitiara Uth Matar, Señora del Dragón, y él alcanzarán las murallas antes de la puesta del sol.

Afortunadamente, el futuro permanece oculto a los hombres, aunque en el día de hoy yo no despreciaría el co-

nocimiento del mañana.

Capítulo 1

Los cascos flamígeros de la monstruosa cabalgadura de lord Soth dejaban un rastro abrasador a su paso por las rectas calles de la Ciudad Nueva de Palanthas. Era una criatura de pesadilla, moradora de los infiernos, cuyos servicios podían ser requeridos para el combate por seres pervertidos como el caballero de la muerte. Una simple mirada al negro profundo de su pelaje, al rojo sulfuroso de sus ojos y a los ollares envueltos en llamas anaranjadas revelaba su origen sobrenatural.

Lord Soth, inmerso en su propia felonía, no tenía en cuenta la reputación de traicionera que pesaba sobre su montura.

El caballero de la muerte formaba la vanguardia de los ejércitos de Kitiara Uth Matar, que codiciaba la ciudad de Palanthas por una única construcción mágica albergada entre los muros. En la Torre de Alta Hechicería, próxima al corazón de la villa, existía un portal de acceso al Abismo a través del cual Raistlin, el hermanastro de Kitiara enloquecido de poder, se había aventurado a enfrentarse a la malvada diosa Takhisis. La Señora del Dragón pretendía arrasar la ciudad hasta alcanzar la torre, desde donde ofrecería el burgo conquistado a quienquiera que saliera victorioso del portal. A Soth no le interesaba la intriga; sólo deseaba a Kitiara y preferiblemente muerta.

A pesar de que en esos momentos comandaba los ejércitos de la generala, el caballero de la muerte había advertido a Palanthas del ataque inminente. Sabía que los ha-

bitantes del burgo no reunían el poder necesario para detener a las perversas tropas, pero el guardián de la torre poseía la magia suficiente como para asestar un buen golpe a la generala. Soth tenía intención de abandonar el combate y regresar al alcázar de Dargaard después de cobrar su cuerpo y atrapar su alma. Una vez a cubierto en la infernal fortaleza, llevaría a cabo un ritual que la convertiría en su compañera no viva para toda la eternidad.

Desterró esos pensamientos a medida que se acercaba a los minaretes gemelos que enmarcaban la entrada principal; desde allí divisó numerosos hombres alineados al pie de las antiguas murallas, algunos con armadura y otros vestidos sólo con ropa, que contemplaban fijamente el avance implacable sobre la Ciudad Nueva de la fortaleza volante acabada de caer de las nubes. Tan pronto como Soth se detuvo ante la puerta, muchos se volvieron horrorizados hacia el heraldo no muerto portador de las exigencias de la Señora del Dragón.

—Señor de Palanthas —llamó, y la voz hueca rebotó en los muros. Cuando el noble lord Amothus compareció en las almenas, prosiguió—: Rinde la ciudad a la dama Kitiara, entrégale las llaves de la Torre de Alta Hechicería, nómbrala soberana de Palanthas y te permitirá seguir viviendo en paz; la ciudad no será arrasada.

Siguió una pausa durante la cual los soldados de lord Amothus mostraron señales de pánico. El señor de la ciudad, a pesar de su propio temor, se mesó la rala cabellera mientras miraba con pretendida indiferencia al caballero de la muerte y a la ciudadela voladora que se acercaba por el cielo.

Lord Soth, ataviado con la antigua armadura, continuaba a horcajadas sobre el corcel de pesadilla; el incendio que le había arrebatado la vida había alcanzado también la cota de malla y había ennegrecido los intrincados grabados de martines pescadores y rosas. La figura solitaria que aún

se distinguía, una rosa centrada en el peto y renegrida por el fuego, se había convertido en el distintivo del caballero.

La capa, de regio color púrpura, ondeaba al viento sobre la espalda como un estandarte fantástico y retador; bajo el yelmo, sus anaranjados ojos brillaban con fuego propio. Se mantenía sobre la silla con rigidez, asiendo las riendas en un puño protegido por el guantelete y descansando la otra mano sobre la cruz de la espada, cuya hoja teñía la sangre de cientos de mortales. Cuando la ciudadela pasó por encima, quedó sumido en la sombra y sus contornos se hicieron imprecisos a los ojos de los demás, como si la oscuridad lo acogiera y lo arrojara como parte de sí misma.

La ciudadela volante era una obra maestra de brujería maléfica. Consistía en una fortaleza de piedra oscura asentada sobre una roca megalítica, rodeada a su vez por mágicos nubarrones en ebullición. Algunas paredes se habían derrumbado por el impacto al ser arrancadas del suelo, pero la estructura mantenía la firmeza necesaria para albergar un ejército de seres envilecidos. A medida que se acercaba a las murallas del casco antiguo de Palanthas, los dragones del mal comenzaron a descender desde las nubes en formación enrevesada y caótica, y rodearon la torre en espera de las órdenes de ataque; otras criaturas infernales se alineaban a lo largo del borde de la roca dispuestas a lanzarse al combate. Los escuadrones de bronceados dragones del bien se lanzaron al encuentro del enjambre azul y negro en defensa de Palanthas; las enormes bestias aladas surcaban el cielo a velocidades vertiginosas y llenaban las calles silenciosas con sus terribles chirridos.

—Lleva este mensaje a tu Señora del Dragón —replicó Amothus finalmente, con forzado tono impertérrito—. Palanthas ha vivido en la paz y en la belleza durante muchos siglos, pero jamás pagaremos con nuestra libertad esa paz ni esa belleza.

—Entonces —contestó lord Soth, al tiempo que la ciudadela planeaba ya sobre la muralla de la Ciudad Antigua

—, ¡pagad con la vida!

Acto seguido, musitó una orden mágica y, de la sombra que lo rodeaba, salieron trece esqueletos guerreros sobre otras tantas monturas infernales semejantes a la suya; tras ellos, las *banshees*, ánimas en pena del alcázar de Dargaard, avanzaban en vuelo rasante sobre fantásticos carros forjados con huesos humanos y tirados por wyverns. Mas no fueron estos draconianos de raza inferior y amplias alas los que llenaron de pavor el corazón de los palanthianos; lo que congelaba el alma de los hombres apostados en las almenas era el sonido de las agudas voces de las *banshees*, que en formación circular ante la entrada blandían amenazantes espadas de hielo.

Soth pronunció otro conjuro mágico al tiempo que señalaba hacia la colosal puerta de entrada, y una magnífica capa de hielo se extendió como encaje sobre las barras de hierro que la mantenían cerrada; fue aumentando en espesor hasta cubrirla por completo y, a otra orden del caballero, se resquebrajó.

Los gritos frenéticos de los defensores de la ciudad apenas alcanzaban los oídos del caballero de la muerte mientras se lanzaba adelante seguido por los esqueletos guerreros y las *banshees*.

—¡Que los dioses bienhechores nos protejan! —exclamó un hombre.

Otro soldado disparó una flecha a los guerreros no muertos.

—¡Detenedlos! ¡Por el Código y la Medida! ¡Hay que impedir que esos monstruos entren aquí!

Esta última exclamación, dicha por un Caballero de Solamnia, llamó la atención de Soth, aunque sólo por un momento; las palabras del caballero y los demás gritos quedaron sofocados por jadeos de horror tan pronto como el ejército comenzó a caer a plomo desde la ciudadela flotante sobre las murallas y el interior de la villa. Los draconianos saltaban a cientos desde la fortaleza con las correosas alas

extendidas para frenar el aterrizaje; se parecían a los hombres en varios aspectos, pero tenían carne de reptil y las manos y los pies provistos de garras salvajes. Descendían lanzando gritos de guerra, y sus voces, inhumanas y balbucientes, juraban fidelidad a la Señora Kitiara y a Takhisis, la Diosa Oscura a quien ésta servía. Algunos de los draconianos reclamaban sangre humana y se lamían los labios con sus largas y serpenteantes lenguas.

Una de estas criaturas aterrizó al lado de Soth cuando éste entraba en la Ciudad Vieja de Palanthas por primera vez después de tres siglos y medio; al tocar el suelo en las proximidades del pavoroso corcel, se encogió de terror ante el demoníaco caballo y el deshumanizado jinete. El frío que irradiaba Soth atravesó incluso la escamosa piel del soldado reptiliano... Los draconianos huían a la vista del caballero caído igual que los defensores humanos de la orgullosa ciudad.

—Kitiara desea volar rápidamente a la Torre de Alta Hechicería en su dragón en cuanto comience la batalla; matad a todo el que encontréis entre nosotros y la torre —ordenó el caballero de la muerte, y su mensaje fue transmitido mágicamente a los guerreros y a las *banshees* a pesar del fragor del combate.

Los servidores no muertos comenzaron la masacre mientras Soth observaba la línea defensiva que se estaba formando en un punto alejado de la calle, en el centro de la amplia avenida empedrada, donde un grupo de Caballeros de Solamnia aguardaba sobre los caballos a lord Soth y a sus guerreros. No obstante, los Caballeros de la Rosa allí reunidos le interesaban sólo en parte; toda su atención se centraba en el jefe, Tanis el Semielfo.

Fue hacia él directamente. No era la primera vez que se enfrentaban, y el heroico semielfo había sobrevivido al encuentro asistido por la buena suerte; al menos, así lo creía Soth. En aquella ocasión, Tanis había dado muerte a Ariakas, la Señora del Dragón, y había arrebatado al cadá-

ver la potente Corona de Poder quitándosela a Soth de las manos. Sin embargo, esa derrota poco tenía que ver con el odio incontenible que le profesaba. Tanis había sido uno de los numerosos amantes de Kitiara y ejercía gran influencia sobre la despiadada generala.

Ahora, a juzgar por la armadura que vestía, parecía que los Caballeros de Solamnia le habían concedido un rango honorario por su contribución a la defensa de Palanthis, y Soth se mofó al ver al mestizo armado con la cota de caballero. En sus tiempos no se hubiera permitido semejante transformismo en la Orden; estaba seguro de que Tanis no se había sometido a las pruebas necesarias para la promoción, y ni él ni su familia habían demostrado ser merecedores de tan alta distinción. Con una sonrisa repulsiva, Soth se dijo que dejaría constancia del escaso valor del semielfo en la batalla antes de que el día terminase.

Sus ojos destellaron al ver una pequeña silueta que saltaba sobre Tanis. Un kender, la raza más retorcida y perversa conocida por su inclinación a «tomar prestado» lo ajeno, se aferraba al semielfo como una esposa afligida por la partida de su esposo. Tras un breve forcejeo, Tanis lo agarró por la cintura y se deshizo de él sin miramientos para alejarlo del peligro. Cuando el kender, del tamaño de un niño, aterrizó, Soth vio que se trataba de Tasslehoff Burrfoot, compañero de Tanis desde hacía mucho tiempo.

—¡Tanis! —protestó el pequeño desde la entrada de una calleja cercana—. ¡No salgas fuera! ¡Vas a morir, lo sé!

El semielfo echó una ojeada al kender y regresó raudo junto a los caballeros.

—¡Llamarada! —gritó mirando al cielo.

Un joven dragón bronceo se abatió desde el aire con un sonoro revoloteo y aterrizó en la amplia calle al lado de Tanis; ante su proximidad, los corceles de los otros caballeros relincharon y se alejaron espantados del dragón del bien.