

DUNGEONS & DRAGONS[®]

AVENTURA & SIN FIN

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

La Venganza de los Dragones del Arco Iris

Rose Estes



Eres Jaimie, un joven aldeano y aprendiz de mago. Después de la aventura en el Castillo de Pentegarn, ahora te ves obligado a acudir al Castillo del Arco Iris, en donde tres malvados hechiceros, intentan acabar con la vida de tu abuelo y maestro Pentegarn.

Los caminos que elijas te pueden llevar al éxito... o a la muerte.

¿Serás arrojado al Limbo y obligado a explorar el tenebroso castillo para encontrarte, una vez más, con los gigantescos Dragones del Arco Iris?

¿Irás a los túneles y lucharas contra los extraños monstruos de las regiones subterráneas?

¿O te aventurarás a subir a las mas altas torres del Castillo del Arco Iris, obligándote a eludir las mágicas trampas que los hechiceros han tendido contra ti y tus amigos?

Este libro está dedicado a Jim Ward,
cuya amistad e ideas han enriquecido mi vida

¡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.

Se supone que los zorros no vuelan, Jaimie —dice Zorro nervioso, desde el aire—. ¿Por qué no me bajas? Deja los vuelos para Cara Emplumada. Yo me siento mejor en tierra firme.

—Calla, amigo Zorro —lo regaña Pentegarn—. Ten en cuenta que estás participando de una importante lección. Esta es la primera vez que Jaimie ha hecho levitar un objeto... y sabes muy bien que necesita silencio para concentrarse.

—O sea que soy un objeto —murmura Zorro disgustado, sin dejar de flotar.

Estás dolorido a causa del esfuerzo que realizas para mantener el sortilegio. Precisamente cuando notas que dominas la técnica, un ruido ensordecedor recorre la estancia. Te desconcentras y Zorro cae al suelo de golpe.

—Lo siento, Zorro —gritas y corres a su lado—. La próxima vez seré más cuidadoso.

—¿La próxima vez? —gruñe Zorro—. ¡Olvidalo! Tengo que escarbar una guarida... una profunda guarida —da media vuelta y sale al trote.

—Una actitud lamentable —comenta Búho—. ¿Pero qué puede esperarse de un cánido?

—Bien hecho, hijo —te felicita Pentegarn—. Estás avanzando estupendamente en tu aprendizaje. No creía que fueses capaz de elevar objetos hasta dentro de seis meses o más. Pero ahora que hemos sido interrumpidos, me parece que será mejor que veamos quién llama a la puerta —hace un ademán.

Se levanta una polvareda que a continuación desaparece. Ante ti hay un hombre sucio, con apariencia de haber viajado y con la mano levantada como si estuviera llamando a la puerta.

Baja la mano de inmediato y dice con brusquedad:

—¿Siempre atendéis así las llamadas? Es obvio que no podía esperar otra cosa de un mago —inclina levemente la cabeza y prosigue—: Señor, vengo del Castillo del Arco iris. Allí requieren vuestra presencia, para dentro de cuatro días como máximo.

—¿Dan una fiesta? —preguntas, esperanzado.

El mensajero te dirige una fría mirada.

—Nada de eso. Responderéis a la acusación de haber ocupado el Castillo de las Columnas y de haceros llamar «Mago y Rey». Este castillo forma parte de los dominios asignados a los magos Malus Pothos y Rubus. A no ser que podáis acreditar vuestro derecho al castillo y obtener su permiso para practicar la magia en la región, seréis desterrado —dice severamente el mensajero—. Ahora, si me conducís hasta la puerta, regresaré al Castillo del Arco Iris.

Delante del mensajero se forma una nube de humo y cuando se aclara aparece ante él una gran puerta de madera.

—Un mero hechizo de nivel básico —se mofa el mensajero—. Tendréis que hacer algo mejor que eso en el Castillo del Arco iris —ríe despectivamente—, se vuelve y sale a grandes zancadas.

—¿Castillo del Arco iris? ¿Magos? ¿Qué significa todo esto? —inquieres, preocupado.

—Hace siglos, cuando perdí mi reino ante el Malvado, el Castillo del Arco iris estaba en manos de las fuerzas del bien —suspira Pentegarn— y los hermanos Malus, Pothos y Rubus eran aprendices de un hechicero de tercera categoría. Obviamente, mientras estuve en manos del Malvado la relación de fuerzas se modificó. Me parece que lo mejor se-

rá que vayamos a su encuentro: conviene ser amable con los vecinos.

—No seré de la partida —declara Zorro asomado a la puerta—. Ese tipo era muy desagradable y sólo es el mensajero.

—No seas cobarde —interviene Búho—. Recuerda que los cobardes mueren mil muertes y los valientes sólo una.

—Ve tú en busca de prestigio, Seso Picudo —refunfuña Zorro.

—Dejaremos la decisión en manos de Jaimie. Como aprendiz mío y heredero de este reino, Jaimie tiene que aprender a tomar buenas decisiones —dice Pentegarn.

Tres pares de ojos te contemplan.

—Bien —tartamudeas—, tal como veo las cosas sólo tenemos dos posibilidades:

1. Ir al Castillo del Arco iris a intentar solucionar los conflictos que tenemos con nuestros vecinos. Pasa a la página 110.
2. O bien hacer caso omiso de ellos y no ir a su encuentro. Pasa a la página 83.

—No me gusta nada la idea de bajar desde esta torre —dices—. Las alturas me marean. En cuanto a la escalera de la chimenea, debe ser una trampa. De lo contrario no la habríamos encontrado con tanta facilidad. ¡Se me ocurre una idea! Luchemos contra esa bestia... mejor dicho, engañémosla.

Sin dejar de concentrarte en mantener a las arañas en el techo, retrocedes hasta quedar detrás de la puerta y haces señas a Zorro y a Búho para que vayan a tu lado.

—Estad preparados para salir a toda velocidad, en cuanto os dé la señal —abres rápidamente la puerta.

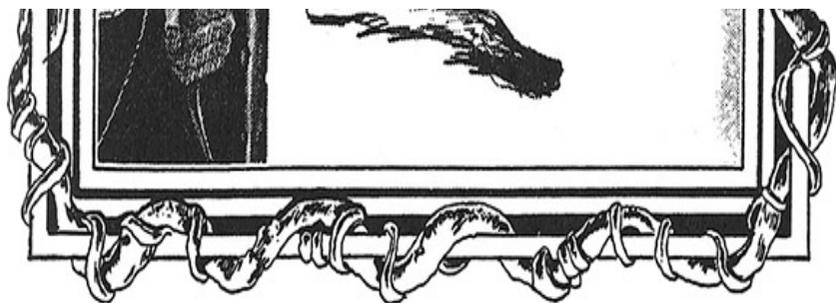
Unas garras terriblemente afiladas intentan embestirte cuando el perro tricéfalo se precipita en la estancia. En el mismo instante en que abres la puerta te desconcentras, poniendo fin al hechizo de levitación. Sin que el perro logre tocarte, queda tapado por la alfombra llena de arañas. Se reuerce de miedo y dolor, cae al suelo y rueda, tratando de quitarse a las arañas de encima.

No le sirve de nada. Gradualmente reduce sus movimientos hasta interrumpirlos por completo. Enseguida las arañas empiezan a hilar y pocos segundos después el espantoso perro de tres cabezas está totalmente envuelto en seda.

—Chico, detesto interrumpir el espectáculo, pero creo que deberíamos marcharnos antes de que las arañas decidan que podemos servirles de postre —aconseja Zorro.

Mientras Zorro habla, algunas arañas abandonan al perro y avanzan en vuestra dirección. Les das una señal y los tres cruzáis la puerta. Cierras de golpe.





Bajas por una estrecha escalera de caracol, aliviado por haber escapado de las arañas, del perro y de la habitación... hasta que Búho se posa en tu hombro y dice:

—Tal vez sería aconsejable un ritmo más moderado dada la multitud de peligros con que hemos tropezado en tan breve plazo.

—Creo que quiere decir que debemos reducir la velocidad, Jaimie —interpreta Zorro—. Y no es mala idea —se vuelve en dirección a Búho y agrega—: Si alguna vez logramos salir de aquí, te meteré entre las páginas del diccionario más grande que encuentre. Allí podrás aprender algunas palabras comunes y corrientes.

Te palpita el corazón y se te doblan las rodillas, pero no puedes dejar de reír al oír a Zorro. Presa de una gran debilidad, te sientas en el peldaño y apoyas la espalda contra el frío muro de piedra.

Estás a punto de decir algo, cuando oyes un fantasmagórico aullido, que te produce escalofríos. Te acurrucas contra la pared y notas, con gran sorpresa, que se mueve al tocarla. Parece que hay una abertura.

—¡Auuuu! —prosigue el aullido.

—Tengo la impresión de que algo se aproxima —intuye Búho.

1. Si quieres descubrir qué es lo que produce el espeluznante sonido, pasa a la página 49.
2. Si prefieres entrar por el espacio abierto en el muro, pasa a la página 76.

—No creo que deban venir con nosotros —opinas—. Son demasiados. ¿Por qué no se quedan aquí hasta que volvamos a buscarlos?

—¡No! —grita Quentin.

Sin que puedas decir una sola palabra más, Quentin te coge del cuello y te arroja a un pequeño habitáculo de piedra. Zorro y Búho te siguen a trompicones y la puerta se cierra detrás de ellos.

—Creí que comprenderías —grita Quentin mientras se aleja rápidamente—. ¡Pero eres como los demás! ¡Las setas también tienen derechos!

—¡Vaya procedimiento, chico! —protesta Zorro—. ¿Alguna vez has pensado en ser diplomático?

Intercambiáis una mirada. Los tres estáis cubiertos de hongos brillantes que os iluminan lo suficiente para explorar el diminuto habitáculo.

—Esperemos que nuestros captores sean setas honorables, de buenas intenciones, y vuelvan a buscarnos —dice Búho—. Sugiero que crucemos nuestros metacarpos y oremos.

Permanecéis brillando en la oscuridad, con las garras, las zarpas y los dedos entrelazados, abrigando la esperanza de que éste no sea el

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)

Debatiéndote contra el viento helado y la lluvia, te deslizas por la estrecha ventana. A tus espaldas oyes la caída de la alfombra y de las arañas.

—Hazme un favor, chico, no te caigas —se estremece Zorro desde el interior de tu camisa—. Soy demasiado espléndido para transformarme en una mancha de grasa.

—No te preocupes, Zorro. A mí tampoco me haría gracia caerme.

Aferrado a los duros troncos de la hiedra, gritas a Búho, que aletea cerca de tu hombro:

—Al menos no tenemos que inquietarnos por esos magos. Aquí no pueden atraparnos.

—Sujétate con firmeza, jovencito —te aconseja Búho—. Estamos a punto de ser tragados por una enorme nube.

Te vuelves justo a tiempo para ver una gran bruma rosada casi a tu lado, y a continuación no ves nada. Entierras la cara en la crujiente enredadera de áspera corteza, con la esperanza de que la nube pase de prisa. Zorro se revuelve para asomarse por tu camisa y desaparece en la bruma.

Luego ocurre algo extraño: ya no sientes los matorrales y la reconfortante solidez de la enredadera escapa de tus manos. Tienes la impresión de estar flotando en una nube.

[Pasa a la página 69.](#)

Sigues apremiando a Pentegarn, sin dejar de concentrarte en el hechizo.

Cuando empiezas a desesperar, Pentegarn se mueve.

—¡Hurra! ¡Está recuperando el conocimiento! —brinca Zorro.

De repente, una brillante luz ilumina la habitación que estaba a oscuras. Oyes gritos de angustia y terror.

Cuando logras abrir los ojos todo es confusión a tu alrededor. Búho revolotea por la estancia y baja en picado en busca de un enemigo que ha desaparecido.

Imágenes chilla mientras golpea el suelo con los pies y protesta, irritada:

—¡No están! ¡Se han ido! ¡Jamás sabré qué ha sido de mi padre!

Te vuelves asombrado hacia Pentegarn, que ahora se ha incorporado y permanece alerta. Notas que tiene el Cubo de las Fuerzas Místicas en la palma de la mano, diáfano como el cristal al tiempo que despide una extraña tibieza. En el interior del cubo, con las manos y las caras desesperadamente apretadas contra la superficie, están los tres magos del mal.

Contemplas con ojos desorbitados las diminutas figuras.

—¡Cielos! ¿Cómo lo lograsteis?

—Algún día lo aprenderás, Jaimie, cuando tengas la suficiente sabiduría para utilizar algo tan poderoso —dice Pentegarn y te rodea los hombros con su brazo.

—¿Dónde están? ¿Qué habéis hecho con ellos? —berrea una voz aguda.

De pronto Pentegarn se coge un tobillo dolorido.

—¡No, Imógenes! ¡Es mi bisabuelo Pentegarn! ¡Además de ser un mago poderoso, es una excelente persona!