

# DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup>

## AVENTURA & SIN FIN

Tu eres el heroe de la aventura  
enfrentate con dragones y espiritus malignos.  
De tus decisiones depende tu supervivencia.

# El Castillo de las Pesadillas

Catherine Mac Guire



Eres Kyol, un joven clérigo a punto de partir para cumplir una importante misión en el temible Castillo de las Pesadillas. ¿Podrás derrotar al maligno jefe militar Rorlis y rescatar a su cautivo, el valiente soberano elfo Estragón?

Las sendas que puedes recorrer son múltiples. A ti te corresponde elegir.

¿Solicitarás la ayuda del gran mago Canos, a pesar de que las lesiones que ha sufrido han disminuido sus poderes?

¿O aceptarás la mágica Joya de Kaibak que Canos te ofrece, sabiendo que quizás no tendrás valor para utilizar, contra los monstruos que protegen el castillo, su poder destructor de la mente?



Los tonos graves del gran gong resuenan en la plaza. Dejas tu arco y abandonas corriendo la clase de tiro para ir al centro del pueblo. Sabes que el gong puede anunciar problemas o buenas noticias. ¿Por qué otro motivo el príncipe elfo Novoye os convocaría?

Tu amigo Eddas choca contigo camino de la plaza.

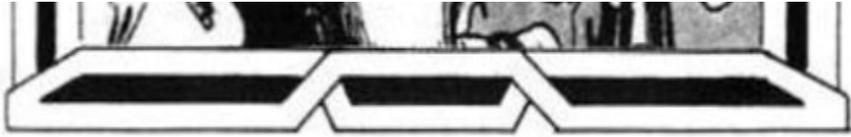
—Kyol, ¿sabes qué ocurre?

—No tengo la menor idea, pero hace un rato vi a unos peregrinos cerca del campo de tiro —respondes.

—Yo los vi hace varias horas —comenta Eddas sonriente. Se modera al notar que te ha herido—. Lo siento, Kyol, pero sabes perfectamente que no ves tanto como nosotros, los elfos.

—No es necesario que me lo repi... —el sonido del gong interrumpe tu respuesta.





El gong tiene más de cuatro metros de altura. Es de cristal transparente y reposa sobre una base de mármol blanco. El cristal es de forma pentagonal y ha sido labrado para que emita infinitos arcoiris alrededor de la plaza.

La base es tan brillante que puedes ver hasta el último detalle de tu reflejo. Tus pecas y tu pelo color zanahoria destacan entre los elfos rubios y canosos que habitan Cillisan. Sus miembros esbeltos y sus rasgos delgados contrastan claramente con tu mandíbula cuadrada y tu ancho pecho.

Aunque fuerte, careces de la agilidad y rapidez de los elfos, hecho que recuerdas casi todos los días cuando Eddas, que tiene tu misma edad pero que es más alto, te gana a las carreras. Mientras miras al otro chiquillo de trece años, los congregados hacen silencio súbitamente y la voz del príncipe Novoye se extiende por la plaza.

—Mis queridos amigos, hemos recibido noticias del norte, de nuestros parientes de los Montes Sotho. Una gran tragedia se ha abatido sobre ellos: el perverso jefe militar Rorlis de Gothraab ha capturado a su soberano, nuestro hermano Estragón.

Los elfos emiten un jadeo de espanto y Eddas dice con voz trémula:

—Estragón es el más sabio de los elfos. Hace diez años presidió el Gran Consejo de la Paz.

Asientes con la cabeza. Recuerdas que una vez, de pequeño, lo viste fugazmente y evocas el respeto que suscitó en ti. Hasta los humanos quieren a Estragón, cuyo reinado ha garantizado durante siglos la armonía entre elfos y seres humanos.

—Tenemos motivos para creer que está vivo —prosigue Novoye, y los elfos suspiran aliviados—. Rorlis exige un elevadísimo rescate a cambio de la libertad de Estragón: dinero y armas de los elfos. No confiamos en que Rorlis cumpla su promesa de liberar a nuestro hermano después de pagarle el rescate y hemos jurado que jamás permitiremos que la magia elfina caiga en manos del mal. En consecuencia, he-

mos tomado la decisión de enviar a Canos, nuestro gran héroe, en su búsqueda; enviarlo para que rescate a Estragón y destruya para siempre al malvado jefe militar.

—¡Así se habla! —exclama Eddas—. ¡Veamos quién lo acompaña!

Partes a toda velocidad hacia la casa solariega del célebre Canos, padre de Eddas. Aunque hace casi siete años que vives con ellos, aún no has superado el respeto, no exento de temor, que en ti despierta el gran mago elfo. Su actitud severa y las agotadoras tareas que te asigna hacen que te sientas inquieto en su presencia. Es un maestro justo y sabio, pero nunca estás realmente seguro de contar con su aprobación.

Te detienes a la entrada del gran salón. El alto Canos, de cabellos plateados, escucha atentamente a un elfo rubio y fuerte.

—Con todos mis respetos, os debo señalar que pronto se formará un grupo numeroso —dice el elfo robusto.

—Así es, Nyasa —replica Canos—. Sólo llevaré los efectivos que sean necesarios.

—¡Oh, no! —se queja Eddas—. Eso significa que no nos permitirá ser parte de la expedición.

—El jefe militar Rorlis es perverso, pero no tonto —añade Canos—. Sabe el valor que tiene mantener vivo y en buenas condiciones a Estragón. Tendríamos que llegar al castillo antes de... —se interrumpe y pregunta—: ¿Cómo lo capturaron?

—Estragón viajaba con su guardia por el Puerto de Sotho y Rorlis le tendió una emboscada. Sospechamos que Salegarth el hechicero colaboró y sabemos que Estragón no es mago.

—No dices más que la verdad —afirma Canos frunciendo el ceño—. No es extraño que Rorlis sea capaz de semejante ignominia. Hace años Salegarth era poderoso, pero hacía mucho tiempo que no sabía nada de él.

—Desde que Rorlis y él mataron al rey Urlar, nuestro aliado, no hemos tenido más que problemas en esa región... tantos que ahora el lugar se llama Castillo de las Pesadillas —se queja Nyasa—. Si podéis, al príncipe también le gustaría que recuperarais el castillo de manos de Rorlis.

—Haré cuanto pueda, pero lo más importante es rescatar a Estragón —afirma Canos—. Es realmente lamentable la muerte de Urlar y, además, nadie sabe qué ha ocurrido con la reina Alesa.

Eddas corre al lado de su padre y te arrastra consigo.

—Padre, ¿podemos acompañarte en esa misión? —jadea y se detiene ante Canos, que está cubierto con una capa gris.

El mago os contempla pensativo y frunce el ceño. Nyasa, ministro del príncipe, golpea el suelo con el pie dando a entender que está molesto por la interrupción.

¡Tiemblas de emoción! ¡Esa misión es precisamente lo que siempre habías soñado! Finalmente Canos dice:

—Eddas, hijo mío, pese a tu juventud me has sido de gran ayuda. La costumbre establece que los elfos aguarde-mos hasta tener como mínimo cincuenta años antes de emprender una aventura. De todos modos, pediré al príncipe que en estas circunstancias haga una excepción.

—¡Qué alegría! —Eddas da saltos a tu alrededor.

—Hijo, no hagas que me arrepienta nunca de esta decisión —advierte Canos.

Eddas se serena en el acto y, adoptando una actitud seria, pregunta:

—¿Kyol también podrá formar parte de la partida?

Canos te observa y menea suavemente la cabeza.

—Sólo han pasado siete años desde que lo salvamos del naufragio del *Noyal* en el Puerto de Antilia. Antes de morir, el padre de Kyol me lo encomendó y no debo arriesgar su vida innecesariamente.

Te desesperas. ¡Siete años pueden no significar nada para el milenarismo Canos, pero de momento, es más de la mitad

de tu vida! ¡Indudablemente podrías ser tan útil como Eddas! Los sentimientos se imponen a tu respetuoso silencio:

—Gran Canos, sé que soy humano y limitado, pero no dejo de ser un clérigo y también he aprendido parte de vuestra magia.

Canos sonríe afablemente.

—Tu formación clerical concluyó cuando tenías seis años y sólo pudimos enseñarte unos pocos hechizos sencillos. Es indudable que el amuleto que tu padre te legó es poderoso y tú no conoces todos sus poderes. Tu padre era el gran Djibouti, un patriarca famoso y respetado por todos, y debes darte tiempo a ti mismo antes de seguir sus pasos —te despidió con un ademán y vuelve a concentrarse en el ministro—. Sólo llevaré a Eddas —dice mientras se aleja— y dejaré a Jadis, mi asistente, a cargo de todo.

Esa noche observas con amargura cómo Eddas se prepara para la partida. Tu amigo amontona sobre la cama las ropas y los mapas que se piensa llevar. Coloca su espada mágica junto a la mochila y dice:

—Pensábamos sacar juntos las espadas. Te echaré mucho de menos en tu ausencia.

—¡No es justo! —exclamas; sujetas con firmeza tu báculo elfo y parpadeas para contener las lágrimas—. ¡Mi magia es tan poderosa como la tuya y mis brazos son más fuertes, pero tengo que quedarme aquí con los niños! ¡No es justo!

Eddas dobla lentamente una capa y la guarda en la mochila.

—Es verdad que con el báculo eres tan bueno como yo con la espada. Tal vez a mi padre le preocupa que en el fragor de la batalla pudieras olvidar tus conocimientos mágicos.

—Pero si me he entrenado con el amuleto hasta que él estuvo satisfecho —dices indignado— y he practicado con la Joya de Kaibac hasta que logré que dos perros se pelearan.

—Los perros no son orcos ni goblins —responde Eddas poniéndote una mano en el hombro. Enojado, te apartas—.

Aunque llevaremos la joya, ni siquiera yo la utilizaré a menos que Canos quedara imposibilitado. Sabes que por algo se la llama Joya de la Confusión. Si alguno de nosotros cometiera un error al emplearla, se revolverían nuestros cerebros en vez de confundir a nuestros enemigos. Sólo se la puede emplear sin peligro si se tiene un estado de ánimo sereno, y ¿quién de nosotros mantendría la serenidad al tener que afrontar semejantes peligros?

Miras atentamente a Eddas.

—¿Y qué me dices de nuestra formación en intuición? La semana pasada Canos dijo que acabaría siendo tan bueno como tú.

—Es verdad. Dijo que, para ser humano, posees una intuición superior —coincide Eddas—, pero aún no puedes ver ni oír tanto como los elfos ni detectar el mal con tanta claridad.

—Esos son asuntos sin importancia —musitas dejándote caer en una silla—. Sigo pensando que hace falta algo más que dos elfos para luchar contra la guarnición de un castillo.

Eddas se mira los pies, pues no quiere agravar la situación mostrando su entusiasmo.

—¿Quieres que deje a Graypaw? —pregunta señalando con la cabeza al esbelto lebrél blanco que duerme sobre la cama. Al oír su nombre, el can levanta la cabeza.

—Oh, no, de ninguna manera —declara Graypaw con firmeza, con la voz que Canos le proporcionó mágicamente—. No renuncio a la posibilidad de vivir esta aventura a cambio de tener que cuidar de un humano.

Cambias de tema y preguntas:

—¿Tu padre no es demasiado mayor para este tipo de aventura? Su última búsqueda ocurrió hace más de cuatrocientos años.

Eddas se encoge de hombros.

—Cuando el gran príncipe lo pide, obedeces y no se discute. Además, llevaremos la joya y mi espada, que brilla siempre que un peligro acecha en las cercanías. Estaremos

bien pertrechados para hacer frente a todo el que intente cogemos desprevenidos.

Cada vez más triste murmuras:

—Será mejor que me vaya a dormir. Eddas, espero que tengas un buen viaje y que regreses convertido en un héroe —sonríes desganado y añades—: Procura que no te maten. Si eso ocurriera, el poder de tu espada quedaría anulado y no tiene sentido echar a perder una buena espada.

—¿No vendrás a despedimos mañana? —pregunta Eddas.

Niegas con la cabeza.

—Sería demasiado humillante. Te veré cuando vuelvas.

Al darte cuenta de que quizá no vuelvas a verlo, le estrechas la mano y te vas.

Concentrado aún en tu lucha interior por aceptar la decisión de Canos, entras en tu habitación y saludas distraído a Tailspin, tu halcón. El ave menea la cabeza, te observa irónicamente y de pronto sobrevuela la habitación boca abajo, ardid que suele divertirte. Te esfuerzas por concentrarte en sus cabriolas y sonreír.

—Tailspin, aún recuerdo cuando escapamos del *Noyal*. Tenías las plumas de la cola tan chamuscadas que no podías volar correctamente.

—Según mis recuerdos, tú no tenías muy buen aspecto —el halcón olfatea y, como de costumbre, se posa solemnemente en tu hombro.

Sonríes, satisfecho de que Canos haya concedido a tu animal predilecto el don de la palabra.

Intentando serenarte, coges el amuleto sagrado. Lo sujetas con ambas manos y pones orden en tus ideas. La joya de color verde oscuro, tallada en forma de búho, emite una cálida luz. Te esfuerzas por seguir la senda de la luz hacia la calma interior. Gradualmente los dolores del mundo se apaciguan y en tu mente se arremolina una niebla gris. Segundos después, aparece la imagen de un jinete solitario moviéndose en medio de la bruma que pronto adquiere la for-

ma de ásperas montañas grises. ¡En un instante de profunda comprensión, te reconoces a ti mismo en la figura que cabalga!

La visión se esfuma y abres los ojos sonriendo. ¿Por qué no?, piensas. Puedo seguirlos hasta que me acepten como compañero de la travesía. Es necesario que... debes desobedecer a Canos...

- Si decides seguir a Canos y a Eddas, pasa a la página 117.
- Si prefieres obedecer a Canos y quedarte en casa, pasa a la página 19.

Pronto resulta evidente que la batalla tenía lugar más lejos de lo que supusiste. Además, el desconocimiento del territorio te obliga a moverte con suma cautela, atento a cualquier peligro. Cuando finalmente llegas al Puerto de Laedris, sólo ves los restos de un feroz combate.

Tu corazón late desenfrenadamente mientras registras cadáveres, armas y restos. Consternado, encuentras la espada de Eddas.

—¡La culpa es mía! —exclamas—. Si hubiera llegado a tiempo, ahora Eddas no estaría muerto.

—Yo no creo que haya muerto —interviene Tailspin revoloteando lentamente sobre el campo de batalla—. Por aquí no hay cadáveres de elfos y además, si Eddas estuviera muerto, la espada habría perdido todos sus poderes.

Aunque débilmente, la espada brilla en medio de la mancha de sangre.

—¡Ya no me acordaba del brillo! —exclamas satisfecho y luego frunces el ceño—. ¡Pero eso significa que Eddas está en peligro! ¡Los han capturado y trasladado a algún lugar! —haces una pausa y súbitamente una idea que te ha estado agujijoneando ilumina el fondo de tu mente—. ¿Cómo es posible que una pandilla de orcos derrote a Canos? Tiene que haber en juego magia perversa. La pista acaba aquí y ahora no sé dónde encontrarlos.

—¡Piensa, Kyol! —te aconseja el halcón—. Dondequiera que vayan, los orcos dejan tras de sí un camino devastado. Seguirlos no será muy difícil. ¡Bastará buscar matorrales mutilados, reses muertas, cosas semejantes!

Tu amigo el halcón tiene razón. Encuentras una senda y la sigues durante tres días, hallando indicios a medida que avanzas. Aunque desees galopar, te desplazas lentamente por temor a perder el rastro y no encontrar a tus amigos. ¡Los orcos saben exactamente a donde van!, piensas desesperado.

Sabedor de que un caballo al galope puede oírse a varios kilómetros a la redonda sobre el terreno pedregoso, avanzas a paso lento mientras buscas más vestigios de tus amigos. De ese modo esperas parecer un viajero corriente que realiza una travesía ordinaria. Después de otro día de cabalgata la espada de Eddas, encajada en tu mochila de modo que puedas verla, comienza a brillar, lo que indica algún peligro. ¡En consecuencia, Eddas sigue vivo y te aproximamos al campamento de los orcos!

Cae la tarde cuando el accidentado camino desciende súbitamente hacia un calcinado valle gris. Ves que de un grupo de árboles agonizantes se eleva una columna de humo. También ves que, más allá de los árboles, termina la desolación.

—El campamento de los orcos debe de estar entre esos árboles —dices a Tailspin—. ¡Mira cómo brilla la espada de Eddas!

—Amo Kyol, tal vez el campamento sea subterráneo —sugiere el ave.

Espesos matorrales bordean ambos lados del camino y ofrecen una buena protección a cualquier orco que pudiera ocultarse allí. Aunque estás impaciente por rescatar a Eddas y a Canos, ese camino parece la única vía segura para llegar al campamento de los orcos. Indeciso, titubeas.

En ese momento Tailspin ve un débil rastro en medio de las piedras y propone:

—Vayamos por ahí. No es sensato llamar a la puerta de la guarida de un orco.

—Si vamos por ahí, tendré que andar a pie y nos llevará más tiempo.

- Si decides seguir el camino principal que conduce al campamento de los orcos, pasa a la página 114.
- Si decides coger la senda que serpentea entre los cantos rodados, pasa a la página 26.