

# 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.

## Los Guerreros del Templo de la Luna

Chris Martindale



Eres Rand, un adelantado discípulo del Maestro del Viento del Norte, que te estás adiestrando en el dominio de las artes marciales. Un día, en plena clase, se te ordena que te presentes inmediatamente ante el Maestro supremo, el Gran Maestro de las Flores.

¿Qué querrá de ti?

Ni más ni menos te encarga que ayudes al rey Hamadryad, que ha nombrado como consejero personal a Kashkar, hombre sin escrúpulos, quien sólo ambiciona el poder. El rey no conoce bien a Kashkar y éste lo obliga a actuar contra sus súbditos.

Sabes que Kashkar es un maestro en las artes marciales y que tiene mucha más experiencia que tú.

¿Te atreverás a enfrentarte a este malvado para salvar al rey?

Para mi familia,  
por su extraordinaria paciencia

## ¡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.

En esta historia eres Rand, un joven monje, maestro en las artes marciales. Te encuentras en una clase para perfeccionar tus habilidades de combate, cuando, de pronto, llega un mensajero del Gran Maestro de las Flores que viene del templo. Se requiere tu presencia inmediatamente por un tema muy urgente. ¿Qué puede ocurrir? Te entra la curiosidad y sales corriendo al jardín...

Sales por el arco del templo, respirando todavía con dificultad a causa de la clase de artes marciales que acabas de abandonar. Normalmente no se permite interrumpir la clase, en la que se cultiva un estado mental de absoluta calma. Pero una citación del Gran Maestro no tiene *nada* de ordinario.

Tu profesor, el Maestro del Viento del Norte, sonrío maliciosamente cuando te vas. Te sientes nervioso y en tensión. Aunque has estado en la escuela desde niño, nunca has conocido al Gran Maestro de las Flores.

Bajando por un bello sendero del jardín, encuentras al Gran Maestro sentado en una alfombra de arpillera, rodeado de flores de brillantes colores que cuida cada mañana. Es anciano y parece débil, pero sabes que las apariencias engañan. El Gran Maestro ha alcanzado un elevado nivel de destreza. Posee la habilidad de producir en el cuerpo de una víctima unas vibraciones que pueden ser controladas para que la muerte ocurra cuando el maestro las detenga. Te paras delante de él y le haces una gran reverencia.

Ves que el anciano y débil hombre no está solo. Hay otro hombre a su lado. Es alto, bastante más alto y corpulento

que tú. Va vestido con la armadura y el uniforme del ejército de Kania, y su escudo lleva el blasón real. Habla al Gran Maestro en voz baja cuando te acercas.

El anciano sacerdote sonríe cuando tú le haces la reverencia.

—Jefe Kalterin —anuncia a su invitado—. Este es Rand, un estudiante. Es la persona que buscas.

El soldado se queda mudo de asombro.

—Seguramente está bromeando, Gran Maestro. Sólo es un niño, no tiene más de diecisiete años. ¿Cómo puede ayudarnos?

La expresión del Maestro no cambia.

—Recuerde, señor —dice humildemente—. Su señoría vino en mi búsqueda. No me haga preguntas acerca de mi criterio. Repítale su historia a Rand.

El comandante frunce el ceño. Luego mira al Gran Maestro, que le está observando intensamente con sus ojos brillantes. Hace una reverencia con resignación y se da la vuelta hacia ti.

—Vengo de la capital de Kania en busca de ayuda, joven señor. La hostilidad entre nuestro país y el vecino Belgard se ha agravado últimamente, y hay rumores de una posible guerra, algo que ninguno de los dos países puede permitirse. Sin embargo, el mayor peligro no está fuera de la frontera, sino en nuestra propia corte real. Hamadryad, nuestro rey, ha escogido a un tal Kashkar como su consejero personal. —Cuando dice este nombre, el soldado hace un raro ademán.

»Grábate mis palabras —prosigue—. Este Kashkar es malvado y está ávido de poder. Por la influencia que tiene este hombre, el rey se ha vuelto contra sus más fieles servidores. Es Kashkar quien nos está llevando hacia la guerra.

—¿Quién es Kashkar? —preguntas.

—Se dice que Kashkar fue una vez maestro en el Templo de la Luna en Belgard, pero fue desterrado de allí, hace mucho tiempo. Ahora dirige un grupo de asesinos llamado «La

Luna Oscura», y los adiestra para matar de una manera misteriosa. Intenté prevenir al rey contra este villano, pero se negó a escucharme.

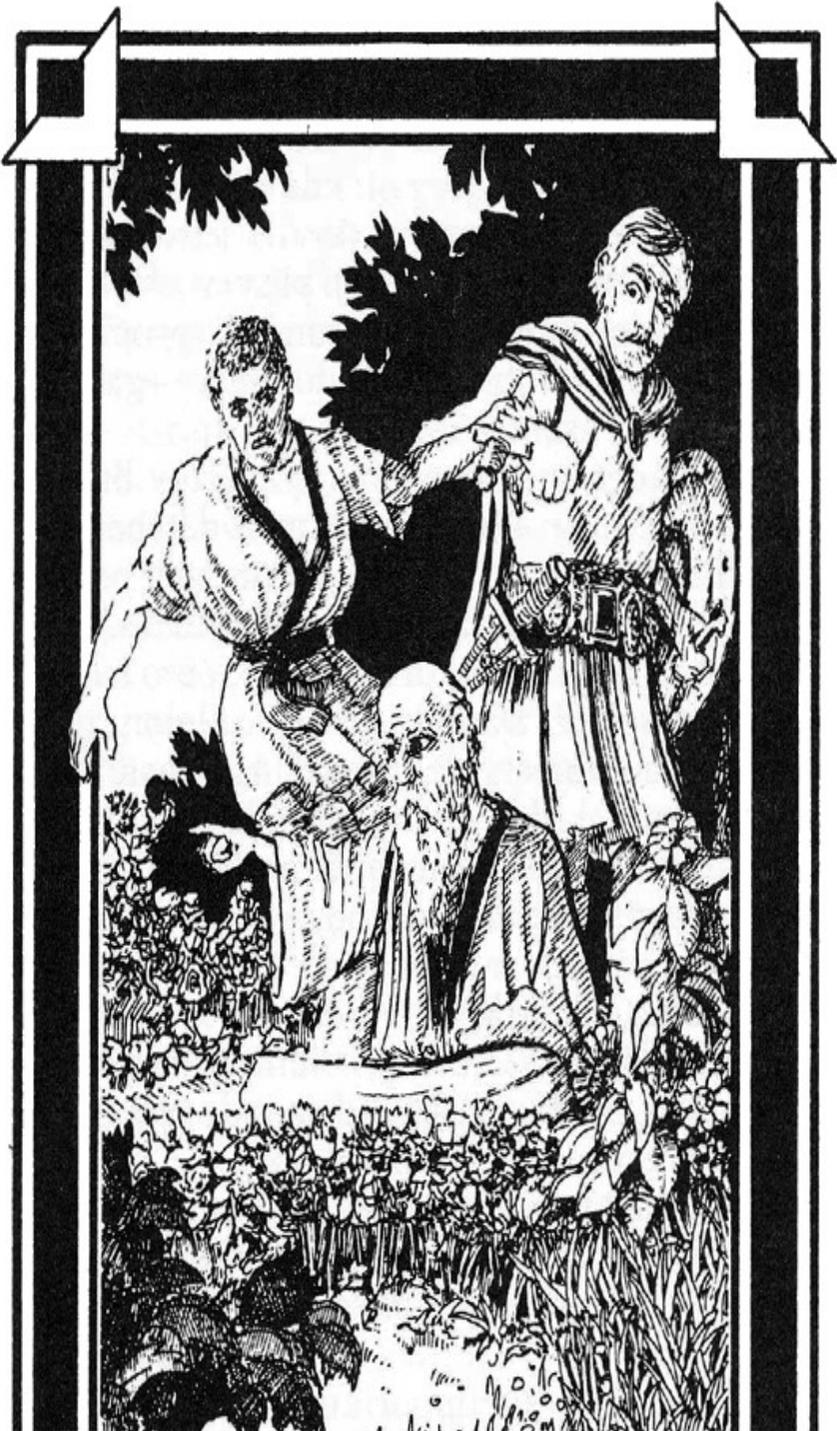
—¿Por qué no le vences tú mismo? —pregunta el Gran Maestro encogiéndose de hombros—. ¿Por qué necesitáis nuestra ayuda? Esto no nos incumbe a nosotros.

—No he visto luchar a Kashkar y a sus oscuros discípulos. Pero hacen que nuestros soldados parezcan niños torpes. Comprendí que nadie podría luchar contra esos demonios, a no ser que estuviera adiestrado como ellos. Al principio me desesperé. El Templo de la Luna está a mitad de camino, al otro lado del hostil Belgard, y sé que no puedo llegar hasta allí.

»Entonces recordé las historias del Templo del Sol, aquí, fuera de Kania, y las de los monjes que luchan con manos y pies, como Kashkar y sus hombres. El viaje hasta aquí fue largo y peligroso. Temo que los Discípulos de Kashkar me hayan seguido la pista...

De pronto el anciano sacerdote corta la conversación y se dirige a ti.

—Te está diciendo la verdad, Rand. Está en peligro, incluso ahora.





Adoptas una postura cómoda y examinas el jardín. De pronto ves algo en el aire. Desde unos arbustos han lanzado un cuchillo, que va en dirección a la garganta de Kalterin.

El cuchillo está muy cerca de su objetivo. Saltando ágilmente, lo alcanzas en pleno vuelo.

—Si no lo hubiera visto con mis propios ojos, no me lo hubiera podido creer —grita Kalterin con asombro.

—Verdaderamente, eres el que estoy buscando. Por favor, Rand, ayúdame a detener a ese villano antes de que lleve a nuestro país a una guerra y al desastre a ambas partes.

Has salvado la vida del soldado, pero sólo sientes lástima. Das un grito de dolor, tu mano está cubierta de sangre. Agarraste el cuchillo por el filo y te has cortado la palma de la mano. Esperas que el Gran Maestro te diga algo, pero parece que no se da cuenta.

—Ahí están tus asesinos —le dice tranquilamente el Gran Maestro a Kalterin.

Ves dos siluetas oscuras, con máscaras, escalando la tapia y marchando a toda prisa.

Te acercas más al Gran Maestro.

—No puedo ayudarle, Gran Maestro —susurras bajando la cabeza—. Agarré el cuchillo por el lado que no debía.

El sonrío.

—¡Una herida sin importancia!

—Un Maestro Superior lo hubiera alcanzado en el aire con facilidad, como si tomara una flor del suelo —replicas—. Yo sólo he conseguido una categoría de Maestro.

—Rand, tú eres el mejor estudiante —te dice el Gran Maestro—. Pero hay una serie de cosas que no se pueden enseñar en este templo. Como monje, no sólo tienes que aceptar la sabiduría y el talento, sino también la responsabilidad y la obligación. ¡Has vivido, durante mucho tiempo, una vida protegida entre estas paredes! Es hora de que te vayas y pongas en práctica las técnicas que has aprendido.

Comprendes que el Maestro dice la verdad.

Después de oír esto, estás ansioso para ir por el mundo, pero también te entra miedo.

—Gran Maestro, iré con el comandante —dices a regañadientes—. Pero ¿cómo puedo llevar a buen término esta búsqueda?

—Hay dos elecciones que puedes hacer, hijo mío. Yo sé algo acerca de este Kashkar. Es verdad que era un maestro, y muy bien preparado, pero fue desterrado, como bien ha dicho el comandante Kalterin, por practicar ritos diabólicos. Su mente ya no está en paz, está llena de conspiraciones y planes malvados. Sin embargo, aunque conoce las técnicas de un monje, ya no tiene el control mental que es necesario para realizarlas bien.

»Puedes ir al Castillo de Hamadryad y enfrentarte tú solo a Kashkar. O, si crees que no estás preparado para hacerlo tú solo, hay alguien que, si quiere, puede ayudarte. Puedes buscar al mago de la Montaña del Trueno. Cualquiera de los dos caminos está lleno de peligros. ¿Cuál de los dos eliges?

1. Iré al Castillo de Hamadryad y me enfrentaré con Kashkar. Tengo que hacer esto yo solo. Pasa a la página 14.
2. Buscaré al mago. Un hombre sabio, cuando necesita ayuda, lo sabe reconocer. Pasa a la página 149.

—Esta magia es algo sucio —concluyes finalmente—. No sé cómo funciona esto. ¡Vamos a seguir! —Tomas a Shira de la mano, y los dos seguís el sendero que ha quedado en el polvo. El pasadizo va serpenteando, a través de varias salas estrechas, para terminar al final en una pared de piedra.

—Aunque en este pasadizo haya fantasmas —dice Shira—, tiene que haber un panel secreto en algún lugar.

Te adelantas para ayudarle a buscar, pero ella te invita a alejarte. Sus habilidosas manos se mueven rápidamente por la pared.

—¡Aquí está! —dice ella sacando una piedra que se mueve en la parte posterior. Se ve una trampa. De pronto la pared gira sobre sus bisagras.

—¡Entrad! ¡Entrad! —alguien os llama. De pronto te das cuenta de que estás fuera de la sala del trono—. ¡Soy Kashkar! —te dice, mientras vas entrando, el gran hombre que está sentado en el trono.

—Yo soy...

—¡Rand del Templo del Sol —te interrumpe—, lo sé! Lo sé todo acerca de ti, desde el día en que estuviste con el comandante. —Los ojos de Kashkar brillan tras una capucha negra.

—¡Baja y enfrentate conmigo! —le desafías—. ¡Aquí y ahora!

El ríe entre dientes.

—¡Debes estar loco! No voy a mancharme las manos con tipos como tú, cuando tengo a otros que pueden hacer este trabajo por mí.

Te inmovilizan, sujetándote por los brazos desde atrás. Los asesinos de la Luna Oscura prenden también a Shira.

—¡Matadlos! —ordena Kashkar.

De pronto Shira se libera y sale corriendo tras dar un puñetazo a uno de tus agresores. Los otros, por la confusión, te sueltan un momento, que tú aprovechas para atacar a uno y cargarlo sobre tus hombros.

De repente se produce un destello. Rayos violentos que iban dirigidos hacia ti, alcanzan al hombre que llevas encima. El hombre grita. Tiras su cuerpo al suelo. Tu enemigo te ha salvado la vida.

—¡Es Larina! —exclama Shira—. ¡No podemos luchar contra la magia!

Shira y tú retrocedéis corriendo hacia la puerta de la cámara, perseguidos por los asesinos de la Luna Oscura.

Salís con algo de ventaja. Llegáis a un vestíbulo. Podéis seguir dos direcciones.

—Mira, podemos llegar a la puerta de entrada, bajando la escalera —dices.

—¡Sí! —asiente Shira—, ése es el camino que ellos creerán que hemos tomado. ¡No podrán adivinar que hemos ido en dirección a la torre!

1. [Os dirigís a la puerta de entrada. Pasa a la página 76.](#)
2. [Corréis por el vestíbulo hacia la torre. Pasa a la página 44.](#)

—¿Me puedes decir cómo es este Kashkar? —le preguntas a Kalterin mientras vas corriendo al lado de su caballo. Al principio insistió en que montaras con él, pero tú estás acostumbrado a correr grandes distancias, y además te viene bien el ejercicio.

—Es como una sombra viviente —responde Kalterin—. Se viste con un uniforme negro, como sus seguidores, y con una máscara que sólo deja ver sus ojos.

Apunta hacia un bosque denso, a lo lejos.

—¡Ese es el Bosque de Ebano! —dice—. Cuando lleguemos al final, ya no quedará mucho para llegar a la capital.

»Cuando lleguemos a la ciudad —añade Kalterin—, ¿cómo sortearemos a los guardias?

—¡Nosotros, no! —dices con firmeza—. ¡Iré yo solo! —Antes de que pueda decir algo, le cortas—. Te reconocerán, amigo mío, y sólo aumentarás el peligro. Entraré yo solo. Nadie me conoce aquí.

—De acuerdo —Kalterin asiente indeciso—. Tu punto de vista es acertado aunque a mí no me gusta.

Subes la última colina. Cuando llegas arriba, ves la capital de Kania, que se extiende a tus pies. La ciudad, Restes, es una metrópolis amurallada. Con un gran castillo en el centro.

—¡El Castillo de Hamadryad! —susurra Kalterin—. Es ahí donde tienes que ir. El rey está dentro... y también Kashkar. Buena suerte, Rand. Esperaré fuera de la muralla por si necesitas ayuda para escapar.

Extiendes tu mano.

—¡Adiós, amigo mío! Pronto oirás gritos de júbilo, que querrán decir que Kashkar ha sido vencido.

Dejando atrás al soldado, corres hacia la muralla, trepas por ella y te internas en la ciudad. Una vez dentro, vas por la sombra. Nadie te conoce, pero no quieres arriesgarte.

Avanzando cautelosamente por las calles, pronto llegas al castillo y te quedas en el borde del foso. La torre es impresionante, elevándose hacia el cielo nocturno. Sólo tiene dos ventanas, una casi al final y otra a media altura.

Kalterin y tú habéis decidido intentar hablar con el rey. Los monjes son reconocidos por su sabiduría. Tal vez os escuche. Pero ¿cómo os podéis introducir para verle?

Puedes disfrazarte e intentar pasar por entre los centinelas de la puerta, pero puede que no te dejen y no quieres pelearte, porque son muchos y podrían vencerte fácilmente. O puedes escalar hasta la ventana de la torre. Ese podía ser un plan perfecto, pero sólo hay una cosa que te detiene: tienes miedo a las alturas.

1. [Decides pasar por entre los centinelas. Pasa a la página 92.](#)
2. [Decides subir por la torre, aunque tienes miedo. Pasa a la página 24.](#)