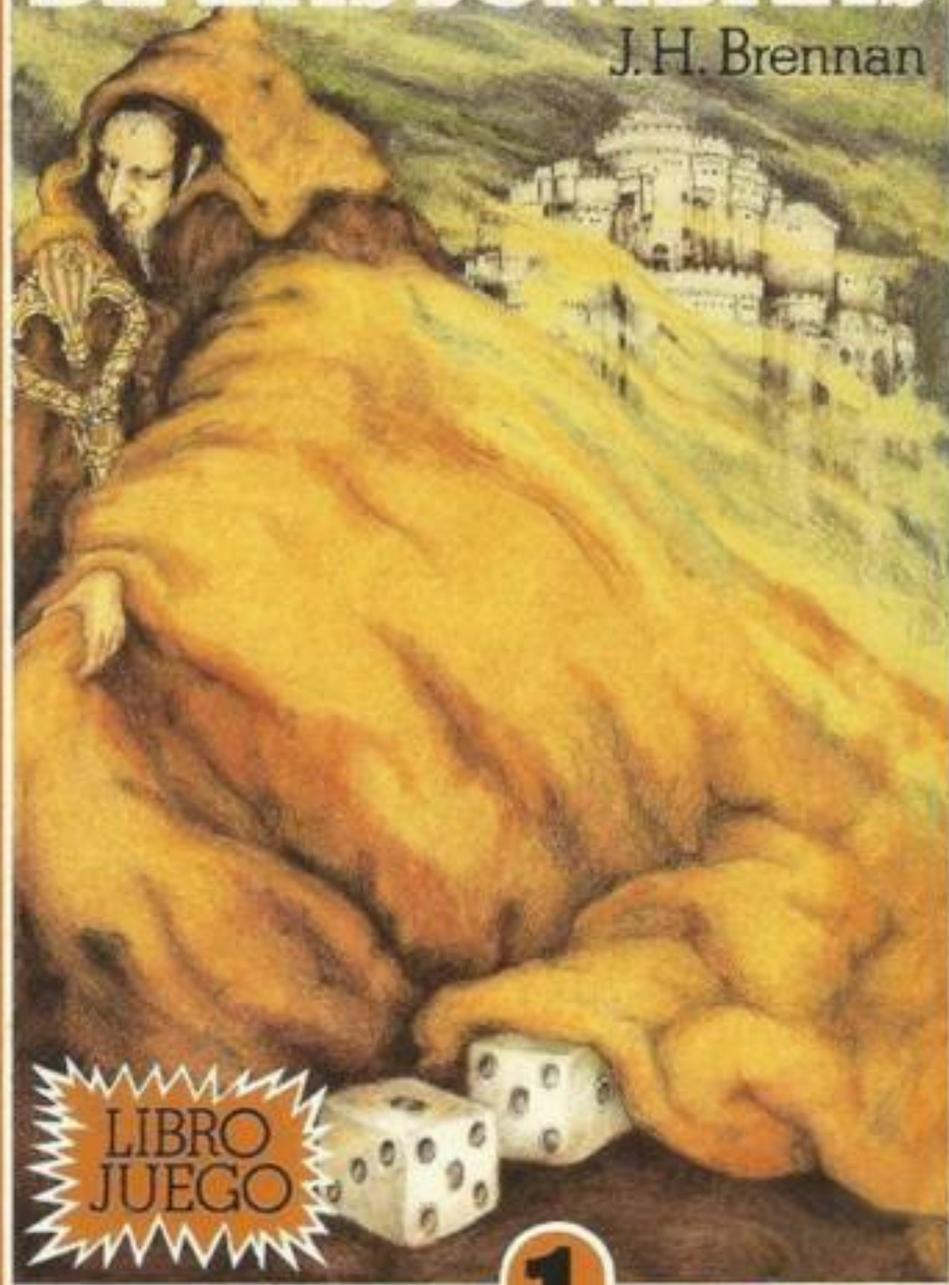


Una historia en la que **TU** eres el héroe

EL CASTILLO DE LAS SOMBRAS

J. H. Brennan



LIBRO
JUEGO

LA BUSQUEDA **1** DEL GRIAL

En el fabuloso reino de Avalon, el gran Rey Arturo tiene en Camelot su corte. Las regiones más remotas de su reino son presa de los ataques de monstruosos dragones y de poderosos brujos, y los famosos caballeros de la Tabla Redonda dan muestras de su valor combatiendo a las fuerzas del mal. Pero TU has sido elegido para llevar a cabo la más peligrosa de todas las misiones. Has de penetrar en la fortaleza encantada del horrible hechicero Ansalom y rescatar a la Reina Ginebra.

Para abrirte camino a través de esta aventura necesitas dos dados, un lápiz y una goma de borrar, amén de destreza y suerte para derrotar a seres odiosos y para burlar las horrosas trampas que aguarden tras los temibles muros del Castillo de las Sombras...

La búsqueda del Grial

EL CASTILLO DE LAS SOMBRAS

El Castillo de las Sombras es el primer libro de «La búsqueda del Grial», una serie de misterio diferente en la que TÚ te conviertes en el héroe de emocionantes aventuras.

El fabuloso Reino de Avalon se halla aterrorizado por monstruosos dragones, terribles hechiceros y el mal en sus formas más repugnantes. Los Caballeros de la Tabla Redonda parten de la corte del Rey Arturo en Camelot para acometer pruebas de gran valor, pero tú has sido elegido para llevar a cabo la más peligrosa de todas las misiones.

En esta aventura tu tarea consiste en penetrar en la fortaleza encantada del temible nigromante Ansalom y rescatar a la Reina Ginebra. Pero hasta llegar a tu objetivo encontrarás infinidad de trampas horribles y monstruos perversos con los que habrás de pelear, dándoles muerte para que no sean ellos los que te maten. Cada página contiene retos y diversas alternativas. Los caminos que sigas y los combates que libres decidirán si triunfas en el empeño o si mueres entre los pavorosos muros del Castillo.

Para abrirte paso a lo largo de este libro, juego de fantasía, necesitarás dos dados, un lápiz y una goma de borrar, más una gran provisión de destreza, suerte y valor. En el Diario de la Búsqueda que aparece al comienzo de la obra anotarás los progresos realizados. Al final del libro dispones de una página con las reglas de combate. Puedes recortarla para tenerla siempre a mano, si lo deseas.

Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:



MERLÍN

Siéntate en silencio; quiero hacer un sortilegio. ¡Y no te muevas! Sabes que me molesta el ajetreo. No, no lo sabes. Pero lo sabrás. Sí, claro. Es fácil molestar a gente de mi edad. Yo soy mucho más viejo que tú. Y además estoy muerto. Morí siglos antes de que tú nacieras. Pero nada importa una insignificancia semejante. En eso consiste ser un Mago.

Y a propósito del sortilegio. Por supuesto que tú no puedes verme. Pero eres capaz de leer lo que yo escriba. Sí, naturalmente. ¿Te sientes nervioso? Pues deberías estarlo; se trata de un sortilegio muy poderoso. No lo hago muy a menudo: lleva demasiado tiempo. Algunos sortilegios exigen tan solo murmurar una palabra. Para otros basta con agitar una mano. Pero para este hay que escribir todo un libro. Precisamente el que tienes en tus manos. ¡Y sólo para un sortilegio! Me siento casi demasiado viejo para un sortilegio tan largo, pero el Rey insiste. Es preciso hacer algo con Ansalom.

Ya sabes que tienes que prestar tu ayuda. No bastará con que permanezcas sentado, leyendo el libro del sortilegio. Al menos no si pretendes llegar a ser un Mago tan grande como yo y pasar tu vida recibiendo encargos del Rey. No, se necesita ayuda. Yo no tengo un cuerpo en tu Tiempo, esto es lo malo. Así que necesito a alguien que haga las cosas por mí. Te necesito. Tú eres mi ayudante. En realidad, un aprendiz de mi oficio.

(Sigue sentado. No te muevas).

Necesitarás conseguir una pluma de ave y algunos pergaminos. Una buena pluma de ave. Las plumas de pavo

real resultan pretenciosas. Dejemos esas tonterías a hechiceros como Ansalom. Una buena pluma de ave. Y un cuchillo pequeño para afilarla. Y polvos y agua para elaborar la tinta. También servirían un lápiz y papel si no puedes encontrar un ganso.

Necesitarás dos dados. O uno, si no puedes encontrar dos. En realidad bastaría con uno, pero sería mejor que tuvieras dos. Dados corrientes, de puntitos. Tendrás alguno por ahí. Tráelos y entre los dos haremos el sortilegio.

¿Ya has vuelto? Bien. Ahora que eres mi Aprendiz, supongo que será mejor que te diga algo sobre el sortilegio. Voy a lanzarlo sobre ti. No te asustes. Es la clase de sortilegio que tiene que lanzarse sobre alguien. De otra manera no pasaría nada. Nada en absoluto. Y se habría desperdiciado por completo un buen sortilegio.

Te diré lo que hace el sortilegio. Te alejará de donde ahora te encuentras, lejos de tu Tiempo. Bueno, la parte principal de ti. Tu *interior*. Dejará tu cuerpo en donde te encuentres ahora, así es que si tus padres vienen a mirar, no sabrán que te has ido. Pero te habrás marchado. Sí, desde luego. Tu interior habrá abandonado tu propio Tiempo. Estará en el mío. Cuando tu interior llegue a mi Tiempo yo me limitaré a infundirlo en otro cuerpo. De buena presencia. Un chico muy parecido a ti pero de mejor apariencia. Y más fuerte. Yo no puedo hacerte más listo. De eso habrás de encargarte tú.

Una vez que estés dentro del otro cuerpo podrás moverte y hacer cosas, como si estuvieras en el tuyo. Lograrás ver cómo eran las cosas en mi Tiempo. Creo que incluso podré disponer que te reúnas con el Rey. El Rey Arturo. Arturo Pendragon, hijo de Uther. Un hombre muy simpático de no ser tan autoritario. (Más joven que yo, pero todos son más jóvenes que yo). También conseguirás reunirte con caballeros y tener aventuras. Quizás incluso puedas reunirte *conmigo* si no estoy demasiado ocupado.

Claro está que puedes volver en cualquier momento a tu propio cuerpo. Basta con querer. Es muy sencillo. Y cuando desees regresar a mi Tiempo sólo tendrás que continuar la lectura de este libro de sortilegios allí en donde la dejaste. No existe la menor dificultad.

Lo pasarás bien viviendo en mi Tiempo. Para empezar, la comida es mejor. Y hay muchísima acción. Búsquedas, combates, aventuras. Todo ese género de cosas. Por todas partes caballeros que hacen resonar sus armaduras. Caballos, muchos caballos. Castillos, alcázares, fortalezas, torres. Y campesinos (apestan). Incluso nos quedan unos pocos dragones. No muchos, pero en tu Tiempo ya no hay ninguno. Y en mi Tiempo existe una magia considerable; mucha más que en el tuyo. Aquí las condiciones son mejores para que actúe la magia. Disfrutarás viviendo una temporada en mi Tiempo. Si es que no te matan.

Ese es el trato. En eso consiste el sortilegio. Pero hay un par de cosas que tienes que hacer antes de que nos separemos. Ambas exigen el empleo de la aritmética.

Cuando llegues a mi Tiempo no tendrás VIDA alguna. La ausencia de VIDA significa que no puedes *hacer nada*. Y no parece que haya mucho de aventura en eso. Así que lo que has de lograr es conseguir un poco de VIDA antes de ponerte en camino. Te diré lo que debes hacer.

Primero lanza los dados al tiempo. Luego suma los resultados. Y después multiplica por cuatro esa suma. Anota el resultado, porque ese es el número de puntos vitales con que contarás en tu aventura cuando se opere el sortilegio. Descubrirás que no puedes tener menos de 8 o más de 48 (lo sé porque para eso soy un mago).

Si no has tenido mucha suerte con los dados, lánzalos otra vez. Mira a ver si en esta ocasión es mejor. En realidad puedes tirar los dados tres veces y elegir el mejor resultado de los tres. Si sólo tienes un dado, no es ningún problema. En vez de lanzar los dos dados, lanza uno *dos veces* y suma

los resultados; luego multiplica por 4. Al final obtendrás lo mismo.

Casi se me olvidaba una cosa. Tienes que aprender a *pelear*. No durarías mucho en mi Tiempo si no sabes cómo pelear. Nadie sobrevive si lo ignora. Cada cinco minutos mueren caballeros que no sabían luchar. Encontrarás sus despojos por todas partes. No puedo permitir que mi Aprendiz acabe de esa manera.

El modo en que habrás de pelear en mi Tiempo es un poco extraño. Tienes que recurrir a los dados. O lanzas los dos juntos o uno solo dos veces. No importa el procedimiento. Si la suma de puntos obtenidos con los dos dados es superior a 6 significa que has alcanzado a tu enemigo. Que le has atizado un directo en el hocico o algo por el estilo. ¿Qué te parece? Pero si logras 6 o menos significa que has fallado el golpe. Sucede en ocasiones. Cuando yo era un muchacho me pasaba el tiempo peleando y a menudo fallaba.

Suponiendo que le hayas alcanzado, ¿qué pasa entonces? Bien, por cada punto que logres *por encima de 6*, le haces un daño equivalente. Si has sacado 7 en los dados, le habrás hecho 1 punto de daño. Si has sacado 8, le habrás hecho 2 puntos de daño, y así sucesivamente. Pero no hagas trampas. Cuando se cometen trampas se estropea el sortilegio. Cada punto de daño que logres frente a tu enemigo le será restado de sus puntos vitales. A no ser que lleve armadura, en cuyo caso el daño será infligido a esta hasta que hayas conseguido atravesarla; después de lo cual el daño ulterior será restado de sus puntos vitales.

Ahora presta atención, porque esto es importante. *Cuando a tu enemigo le queden solo 5 puntos vitales se desplomará inconsciente. Si ya no le quedan puntos vitales es que le has matado.* Que está muerto y bien muerto.

Todo esto es lo que sucede si luchas con tu enemigo a puñetazos. Pero si estás partiéndole en dos con una espada o atravesándolo con una lanza o golpeándolo con un garro-

te te apuntarás un *Daño Adicional*. Pero no te preocupes por esto ahora. Ya aprenderás a emplear espadas y otras cosas cuando llegues a mi Tiempo. También aprenderás magia, pero esa es otra historia.

Resulta fácil pelear, ¿no es cierto? En realidad, y por lo que yo puedo ver, sólo hay un verdadero problema en esta cuestión. Mientras tú atacas a tu enemigo, casi con seguridad él (¡o ella; las mujeres eran muy peligrosas en mi Tiempo!) estará devolviéndote los golpes. Una y otra vez. Así son las cosas.

Tu adversario peleará exactamente en la misma forma que tú: lanzando los dados (excepto que, claro está, tú deberás tirarlos por él ya que eres el único que tiene dados). Si consigues más de 6 habrá logrado alcanzarte. Y cada punto por encima de 6 es un daño contra ti, que se restará de tus puntos vitales (o de tu armadura primero y luego de tus puntos vitales) hasta que tengas 5, momento en que caerás al suelo inconsciente, o hasta que no te quede ninguno y habrás muerto.

Bien, esto es todo lo que necesitas saber por el momento acerca de *pelear*. Pero antes de que empiece a lanzar mi sortilegio será mejor que te hable acerca de *dormir*. El sueño es la manera de que recobres tus puntos vitales. Puedes dormir en cualquier momento de mi Tiempo (excepto, naturalmente, en mitad de un combate), y cada vez que consigas dormir, logras dos lanzamientos de dados cuyos resultados se sumarán a tus puntos vitales.

Existe, sin embargo, un inconveniente. Para ir a dormir debes lanzar un dado. Si sale 1, 2, 3 o 4, te diriges al *Mundo de los Sueños* que encontrarás al final de este libro de sortilegios. Y es probable que en el *Mundo de los Sueños* pierdas todavía más puntos vitales. Quizás incluso acaben matándote. Pero el que algo quiere, algo le cuesta. Cuando necesites un par de tiradas de dados de puntos vitales corre el riesgo de ir al *Mundo de los Sueños* y confía en sacar un 5 o un 6.

Casi se me olvidaba otra cosa más. Cuando llegues a mi Tiempo te llamarás Pip^[1]. No puedo evitarlo. Es el nombre del cuerpo que escogí para ti. Cuando el Rey era joven le llamaban «Verruga». No se te ocurra contarle que yo te lo dije.

Finalmente tienes que saber algo acerca de la EXPERIENCIA. Obtienes 1 punto de experiencia cada vez que ganas un combate o resuelves un enigma. Cuéntalos con cuidado, porque cada 20 puntos de experiencia te dan 1 punto vital permanente. Y puedes sumar un punto vital permanente a tu total de puntos vitales, aunque superes así la cantidad con la que empezaste. Más aún, puedes obtener 10 puntos permanentes cuando te metas en otras aventuras y sumarlos a los puntos vitales que te salgan en los dados. Y luego, con una hazaña realmente heroica, serás a menudo capaz de conseguir más de 1 punto de experiencia.

Esto es casi todo lo que necesitas para tu aventura. Podrás aprender a utilizar el *Soborno* y a determinar cuáles son las Reacciones Amistosas a medida que sigas adelante. Estas Reglas —y todas las demás— figuran en la página que hay al final del libro. Puedes recortarla y emplearla como señal de lectura.

Y ahora el sortilegio.

INDICACIONES PARA EL JUEGO

1. Una vez que penetres en el Castillo de las Sombras será una buena idea que dibujes un mapa. Así podrás ver en dónde has estado y evitar perderte. En tu mapa la parte superior de la hoja será el Norte, la de la izquierda será el Oeste, la de la derecha será el Este y la parte de abajo será el Sur. A medida que pases por las diversas secciones dibujarás los pasillos y salas que se describen. No tienes por qué entrar en detalle (a menos de que quieras hacerlo), sino que basta con que anotes en tu mapa el número de la sección y las principales cosas que encuentres en los diferentes lugares.

2. Esta es una aventura *tuya*. Mientras vagas por el Castillo (dibujando tu mapa) aprenderás más y más acerca de su disposición. No temas volver a una sección anterior si tu mapa te indica que puedes hacerlo. Eres libre de moverte tanto como gustes siempre que sepas adonde te diriges y que no esté bloqueado el paso para llegar hasta allí.

3. La aventura se vuelve más difícil a medida que progresa. Eso significa que harás bien en conservar tus grandes armas (sobre todo las Bolas de Fuego) hasta que te enfrentes con el hechicero Ansalom. Claro está que no es obligatorio, pero por lo común resulta una buena idea.

4. Por la misma razón tampoco estará mal que te reserves tantas de tus Pócimas Curativas como puedas. Pero las Pócimas Curativas resultan engañosas. Si tratas de reservarte demasiadas es posible que resultes muerto muy pronto.

Por lo general emplea una Pócima Curativa siempre que te preocupe el escaso número de puntos vitales que tengas, pero no cuando hayas perdido 1 o 2. Recuerda que siempre tienes la posibilidad de recobrar puntos vitales *durmiendo*. Claro que puede resultar arriesgado, puesto que siempre existe la posibilidad de hallar un Monstruo del Sueño, con terribles resultados para tu estado general de salud. Pero cuando consigas dormir pacíficamente recobrarás algunos puntos vitales sin emplear ninguna de tus Pócimas Curativas.

5. *Esta es una indicación muy especial.* Puede que haya veces en que creas haber explorado absolutamente todos los rincones del Castillo de las Sombras sin haber hallado rastro de la Reina ni del Hechicero Ansalom. Esto se debe a que Ansalom es un Hechicero viejo y astuto y su Castillo está lleno de inesperados recovecos y revueltas. *Es enteramente posible que en alguna parte se te haya pasado por alto una puerta o pasillo secreto importante.* Así que si llegas a un punto tras haber explorado absolutamente todo, utiliza tu mapa para regresar a secciones anteriores y echar un segundo vistazo a posibles orientaciones en las que quizás no te fijaste la primera vez. Esto es importante. Quizás muy pronto sepas que resulta muy difícil hallar a la Reina y al Hechicero Ansalom la primera vez.

6. Si estás escaso de puntos vitales y te ves en una situación de peligro trata siempre de hallar una Reacción Amistosa, aunque sean pequeñas las probabilidades de lograrla. Si has conseguido adquirir algo de oro, también es posible el Soborno en las secciones marcadas con una S.

7. Anota en tu Diario de la Búsqueda todos los objetos que encuentres o que lleves contigo en tu empresa y que no emplees. Puede que te resulten muy útiles en futuras aventuras de la *Búsqueda del Grial*.

EL REINO DE AVALON

A pesar de los peligros, era una época maravillosa para vivir. El hijo de Pendragon, llamado Rey Arturo, ocupaba el trono de Avalon, rigiendo por el derecho de su gran espada Excalibur, extraída, siendo un muchacho, de la piedra en que estaba empotrada después de que fracasaran en el intento numerosos hombres robustos. Arturo supuso para el reino un cierto género de paz. Antes de ese tiempo, los señores locales peleaban y disputaban entre ellos como gallitos, de tal manera que apenas se conocía un momento de tranquilidad desde el principio hasta el final de cada año. Pero Arturo cambió todo aquello, y tan solo con una maravillosa invención, la de la Caballería.

Algo extraño, la Caballería. O extraño cuando la estableció Arturo. Ahora estamos tan acostumbrados que nos parece una ley de la Naturaleza como la gravedad o la manera que tienen las aves de volar hacia el sur cuando concluye el verano. Pero en aquellos días resultaba una idea extraña. Entonces si eras fuerte y querías algo que pertenecía a alguien que fuera débil, se lo arrebatabas. Y si eras un caballero y veías a una doncella capturada por un dragón dejabas que se la comiera (y si la doncella resultabas ser tú, lo probable es que le dejaras comerte en vez de defenderte por ti misma como debiera hacer cualquier doncella que se respetara).