

DUNGEONS & DRAGONS[®]

AVENTURA & SIN FIN

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

Caballero de Ilusión

Mary Kirchoff



Eres Rolif, hijo de Alerón, primer caballero del rey. Estás deseando ocupar tu lugar como caballero para luchar contra los orcos, que han estado asolando todo el territorio.

Tus padres han sido secuestrados por dos caballeros del rey, para obligarlos a mantener silencio acerca de la traición que algunos de sus súbditos están tramando. Tu deber es luchar para abrirte camino más allá de las ilusiones de pesadilla que te presenta el ilusionista Herwin, consejero del rey y traidor.

¿Serás capaz de encontrar a tus padres y desvelar la traición que recorre la tierra?

¿Podrás vencer a la tribu de los orcos que asedian el reino, saqueando aldeas y desapareciendo luego, misteriosamente, sin dejar rastro?

A Jim Ward
En agradecimientos
por su estímulo

¡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 este libro eres Rolif, hijo de Aleron primer caballero del rey. Leal al monarca Basil, ansias que llegue el día en que puedas ocupar tu lugar como caballero de pleno derecho junto con tu padre y contra los orcos que han estado asolando todo el territorio.

Cuando comienza el relato, tú y tu padre estáis en el campo de torneos, donde él se ocupa de instruirte para el combate...

Exhausto, aunque alegre, abandonas el campo a medio galope junto con tu padre. Pese al entrenamiento con armadura blindada, su cuerpo musculoso parece intacto. Con una pizca de envidia, te quitas el yelmo. El viento, una fresca advertencia de la proximidad del otoño, enfría tu rostro sudoroso.

—¡Bien hecho, Rolif! —grita Aleron mientras espolea a su corcel hacia ti—. A los dieciséis años lo haces mejor que muchos que te doblan la edad.

Aleron despeina la mata de pelo que cae sobre tus hombros.

—Pronto estarás listo para participar en la lucha contra los orcos —dice. Te sonrojas. Toda tu vida has trabajado ar-

duamente para llegar a ser un caballero digno de las alabanzas de Aleron, el caballero más respetado del rey Basil.

Hace ya tres meses que una tribu de orcos asedia del reino mediante ataques por sorpresa, saqueando aldeas, pero dejando indemnes los hogares, para luego desaparecer sin dejar rastro. En respuesta, los caballeros de Basil han patrullado constantemente, pero de una forma u otra los orcos siempre golpean en la zona menos protegida.

—Padre, ¿puedo participar en la búsqueda la próxima vez que ataquen los orcos? —preguntas ansioso.

Su bigote entrecano cae en una mueca poco característica de su personalidad.

—No habrá próxima vez —dice Aleron enigmáticamente, observando la puesta de sol color naranja y obligando a su montura a correr velozmente por el camino lleno de pozos que conduce a vuestra casa de campo—. Me he enterado de que algunos de nuestro propio pueblo dirigen a los orcos... diciéndoles cuándo y dónde deben atacar.

—¿Quiénes? —preguntas, exaltado. Acabar con los ataques de los orcos es el mejor servicio que podríais prestar a vuestro rey.

De pronto tu montura se detiene. Sorprendido, miras al frente y ves un viejo caballo desdentado y con el lomo tambaleante, a un lado del estrecho camino. Un joven desgarrado y vestido de manera estrafalaria, con las mangas arremangadas por encima de los codos, empuja al rocín con un hombro.

—¡Tú, bribón! —le gritos en el tono altivo con que más de un anciano caballero se ha dirigido a ti—. ¡Le estás obstruyendo el paso a *Sir Aleron*, caballero del rey Basil!

Reclinado contra el flanco del caballo, el joven apoya su barbilla con la palma vuelto hacia arriba y se aparta de los ojos su rubio flequillo.

—Lamento la molestia, pero Sal no piensa moverse todavía... le gusto jugar un poco con el viejo Druce —dice de

buen humor mientras se encoge de hombros resignadamente—. Si le reduzco los alimentos, me reduce el paseo.

Te sorprende la actitud del muchacho hacia Aleron. ¡La mayoría de los caballeros lo azotarían por su insolencia! ¡No puedes tolerar cruzado de brazos tanta grosería hacia tu padre!

Lentamente empuñas tu espada. Pero la mano férrea de tu padre te aprieta la muñeca. Abres la boca para protestar, pero vuelves a cerrarla cuando Aleron te mira con severidad.

Sin enterarse de nada, Druce sigue estimulando a su rocín. Aleron hace saltar a su caballo alrededor de la yegua y cuando prosigue el camino abajo grita:

—¡Buena suerte!

Lo sigues en silencio, con la cabeza gacha, y las ideas se arremolinan en tu cerebro. Hace un instante te ganaste los elogios de tu padre, pero ahora sólo encuentras disgusto en su expresión. Sólo hiciste lo que considerabas el deber de un caballero. ¿Qué hay de malo en ello?

La voz de Aleron penetra el silencio.

—Rolif, creías estar cumpliendo con tu deber, pero no teníamos ningún motivo para discutir con el desconocido.

—¡Te trató como a un igual! —gritas—. ¡He visto a algunos caballeros derribar a un hombre por mucho menos!

—No siempre debes seguir el ejemplo de los demás caballeros del rey —dice Aleron con expresión repentinamente severa—. La gente no siempre es lo que aparenta. Una noble cuna no hace noble a una persona o viceversa.

—Pero el código dice...

—El código es meramente una guía —te interrumpe duramente Aleron—. No permitas que sustituya tu pensamiento. Tienes que aprender a usar la cabeza si no quieres dejarla en manos de otro —su expresión se agrava—. Y ahora más que nunca, el reino necesita buenos caballeros.

Intentare ser el caballero que deseas —respondes al virar hacia la huella que conduce a la casa que compartes con tus

padres Para tu sorpresa, Aleron sigue camino hacia el Castillo Barden.

—Debo hablar con el rey inmediatamente. Vendré a cenar antes de que salga la luna —dice.

Recuerdas algo y le gritas:

—¡No me has contado lo que sabes acerca de los ataques!

—Tal vez sea mejor así —replica por encima del hombro—. Tendremos mucho de qué hablar a mi regreso —hostiga a su cabalgadura, que sale al galope senda abajo.

El camino a tu casa es corto. En pocos minutos divisas la alegre casita blanca bajo la luz del crepúsculo. En el interior, tu madre prepara la cena junto a una lámpara.

Te relames con anticipación, desmontas, te despojas de tu equipo y quitas los jaeces a Cullson, vástago de Cullwyn, la yegua de tu padre. Decides darle una sorpresa a tu progenitor limpiando los establos de la cuadra.

«Nunca he oído a Padre hablarle con desdén a nadie que no lo mereciera», piensas mientras trabajas. Sin embargo, has oído a otros caballeros mofarse de sus inferiores gratuitamente. ¿No estarías equivocado al creer que sus mofas formaban parte del código de un caballero?

Una vez que los establos están limpios, esparces paja fresca. Te agachas para recoger dos cubos llenos de agua sucia, que llevas hasta el bosque iluminado por la luna. Aunque la luna ya ha salido. Aleron no regresó como prometiera. Su reunión debió de llevar más tiempo del previsto.

Repentinamente oyes el relinchar de un caballo asustado. Aguzas los oídos al percibir los jadeos de una pelea. Agachado, te internas entre los arbustos hasta llegar a dos grandes cantos rodados.

Más allá oyes una carcajada despectiva.

—¡Tendrías que haber mantenido cerrada la boca, como el resto de nosotros! —prosiguen los horribles ruidos sordos de alguien a quien golpean sin cesar. Espías cauteloso desde detrás de las rocas.





Frente a ti, en medio de un pequeño claro ves a Weston y a Melbry, dos caballeros del rey. Están inclinados sobre un cuerpo encogido y tendido boca abajo en el terreno. Perfilados por la luz de la luna, sus rostros parecen adquirir una expresión maligna. Sus corceles danzan ansiosos alrededor.

Aunque sientes curiosidad, decides que no es asunto tuyo y estás a punto de volverte, seguro de que tu padre estaría satisfecho contigo. Pero las siguientes palabras de Weston te hielan el corazón.

—No eres tan duro cuando te ves enfrentado a nosotros dos, ¿verdad, Aleron? —espeta. Incrédulo, te vuelves para mirar otra vez. Levantándose con dificultad sobre sus rodillas, la víctima queda momentáneamente iluminada por la luna. ¡Es tu padre!

—¡Padre! —gritas mientras saltas por encima de las rocas. Tratando de recuperarse de su sorpresa, Weston y Melbry se preparan para atacarte. Como no llevas armas, les tiras piedras, pero sólo logras que éstas reboten contra sus escudos. Su malévola risa tintinea dolorosamente en tus oídos.

Aferras con ambas manos una gran rama caída, la haces oscilar como si fuera una maza y golpeas a Melbry, que cae al suelo cerca de tu padre. Aunque lleno de moretones y también desarmado, Aleron se lanza sobre el atontado Melbry.

Sin darte tiempo a golpear otra vez, la espada de Weston parte tu rama en dos. Con la mitad restante le das en la mano, haciendo caer su espada y luego te echas sobre él.

—¡Espera, chico! —la arrogante voz de Melbry interrumpe tus movimientos. Giras para mirarlo y ves su espada en el cuello de tu padre. Weston aprovecha la ocasión para darte un puñetazo en la cabeza. El golpe te hace aterrizar en una cornisa rocosa y agitas salvajemente las piernas.

Das golpes contra el suelo y aturdido por el dolor oyes que alguien dice:

—Tiene que estar muerto.

Te rodea la oscuridad.

El olor a grasa hirviendo y rancia te despierta de repente. Tendido de espaldas abres los ojos lentamente. De un gancho que asoma por encima de tu cabeza cuelga un turbio farol amarillo. «No hay faroles en el bosque», piensas acertadamente.

—¿Padre? —dices con voz débil. Al incorporarte y mirar a tu alrededor sientes como si la cabeza te estallara. Te encuentras en un estrecho y atestado carromato. Alguien te ha envuelto en un manto mugriento. Tiene que haber sido el viejo de aspecto frágil, con nariz bulbosa y larga cabellera gris amarillenta que se acerca a ti arrastrando los pies.

—De modo que estás vivo —resuella a través de una boca sin dientes—. Bebe esta taza de té. Sus poderes curativos devolverán el color a tus mejillas —su mano arrugada pone en la tuya una taza de liquido caliente. Vas a dar un sorbo, pero retiras la mano bruscamente.

—¿Dónde... dónde está mi padre? —tartamudeas—. ¿Quién eres tú? No te había visto en mi vida.

—Nunca había estado aquí —explica sencillamente el anciano—. Me llamo Wirt. Oí que en este reino necesitaban un curandero y un adivino, pero después de lo que he visto y oído hasta ahora, no estoy seguro de querer quedarme mucho tiempo —suspira y cruza el carromato arrastrando los pies—. Nada sé de tu padre —continúa, volviendo con una taza de té para él—. Te encontré solo, no lejos de mi carromato. Aparentemente habías caído de una comisa del otro lado del claro. Sobreviviste a pesar de haberte golpeado la cabeza en la caída.

—No... sí... quiero decir, no exactamente —titubeas, pues todavía estás algo mareado—. Dos caballeros intentaban matar a mi padre. Luché con ellos pero Weston me golpeó por la espalda y caí —súbitamente haces un esfuerzo por ponerte de pie—. ¡Mi padre todavía debe estar allí!

La mano sorprendentemente fuerte de Wirt te sujeta.

—Ni siquiera sabes si tu padre está vivo o muerto —dice en voz baja—. Sea como fuere, ahora no está allí y tú aún no te encuentras lo bastante bien como para salir a buscarlo. ¿Por qué querían matarlo esos hombres?

Vuelves a hundirte. Aleron había dicho que sabía quiénes apoyaban los ataques de los orcos. ¡Seguramente se refería a Weston y Melbry!

Observas al arrugado curandero. ¿Debes confiarle tus sospechas? Ni siquiera lo conoces pero te salvó y de alguna manera te resulta misteriosamente tranquilizador. Además, es el único con quien puedes hablar. Mientras bebes el té curativo, le cuentas todo.

Cuando terminas la narración, Wirt mueve la cabeza afirmativamente.

—¿Y qué piensas hacer?

—Yo... no sé —vacilas—. Mi padre salió para hablar con el rey acerca de Weston y Melbry. Hace tanto que salió que pensé que tenía que haber llegado al castillo, pero no vi a su yegua, Cullwyn, en el claro —prosigues, reuniendo los recuerdos a medida que hablas—. ¡Seguramente le tendieron una emboscada y lo trajeron de nuevo al bosque! ¡El rey Basil les hará pagar esta canallada con sus cabezas!

Wirt se frota el mentón.

—Y si logras llegar hasta el rey Basil, creará a un chico antes que a sus propios caballeros.

—Pero es la verdad... ¡tiene que creerme! —gritas.

—Amigo, esta noche tendrías que haberte dado cuenta de que las cosas no siempre son como parecen. La realidad puede ser una ilusión.

Un escalofrío te recorre el cuerpo. Tu padre dijo prácticamente lo mismo unas horas antes. Ahora el anciano adivino vuelve a tomar la palabra, otra vez serio.

—Mi bola de cristal puede informarte de cosas que quizá te ayuden en tu búsqueda, cosas que ni siquiera tu padre sabía —señala una esfera de cristal blanco azulada que reposa en una mesa.

Ni siquiera sabes si tu padre sigue con vida. Cualquier información que obtengas puede ayudar a descubrir la verdad. Pero nunca creíste en supersticiones como la adivinación. ¿Qué puede saber Wirt? Estás perdiendo el tiempo.

1. Si decides dejar que Wirt te eche la buena ventura, pasa a la página 40.
2. Si prefieres dirigirte inmediatamente al castillo, pasa a la página 149.

—¡Sígueme! —ordenas y echas a correr.

Pasas por encima del cadáver del orco, escoges una piedra que te sirva como arma y sigues torciendo y ascendiendo por pasillos mohosos. Al pie del último tramo de la escalera paras en seco.

—Apuesto a que la yegua de mi padre sigue en el interior de las murallas del castillo —dices y depositas a Aleron en tierra.

Te agachas, subes la escalera y recorres el patio. ¡Está vacío, salvo unas pocas gallinas y perros! ¡No puedes creer en tu buena fortuna! Te das la vuelta para dar la noticia a Druce, pero en el patio ves algo que llama tu atención.

En el costado de un viejo carromato, escritas en color rojo desteñido, lees las siguientes palabras: «WIRT EL MARAVILLOSO: ADIVINO DE REYES».

¡Es el carromato de Wirt! No viste esa inscripción en la oscuridad del bosque. Bajas la escalera corriendo y se lo comentas a Druce.

—¡Podemos colamos en su carromato! —afirmas entusiasmado—. Nos llevara a un lugar seguro.

—¡Vaya sorpresa nos ha deparado el adivino de reyes! —se mofa Druce—. ¿Cómo puedes confiar en él si se ha presentado en el mismo sitio contra el que te advertió?

—¡En una ocasión me salvó la vida! —insistes—. ¡Además, no eres la persona más adecuada para juzgar cómo se ganan la vida los demás!

Druce se muestra avergonzado. Tú echas chispas por los ojos. ¿Qué hace Wirt en el castillo? Dijo que acababa de llegar al reino. ¿Esta conchabado con Herwin y pretende conducirte a una compleja trampa? ¿Por qué otro motivo estaría en el Castillo Barden? Sin embargo, en el caso de que estuviera asociado con Herwin, ¿por qué no te mató antes, cuando estabas en su carromato?

Te da vueltas la cabeza. Súbitamente todo tu mundo está del revés. ¡Ya ni siquiera puedes distinguir lo verdadero