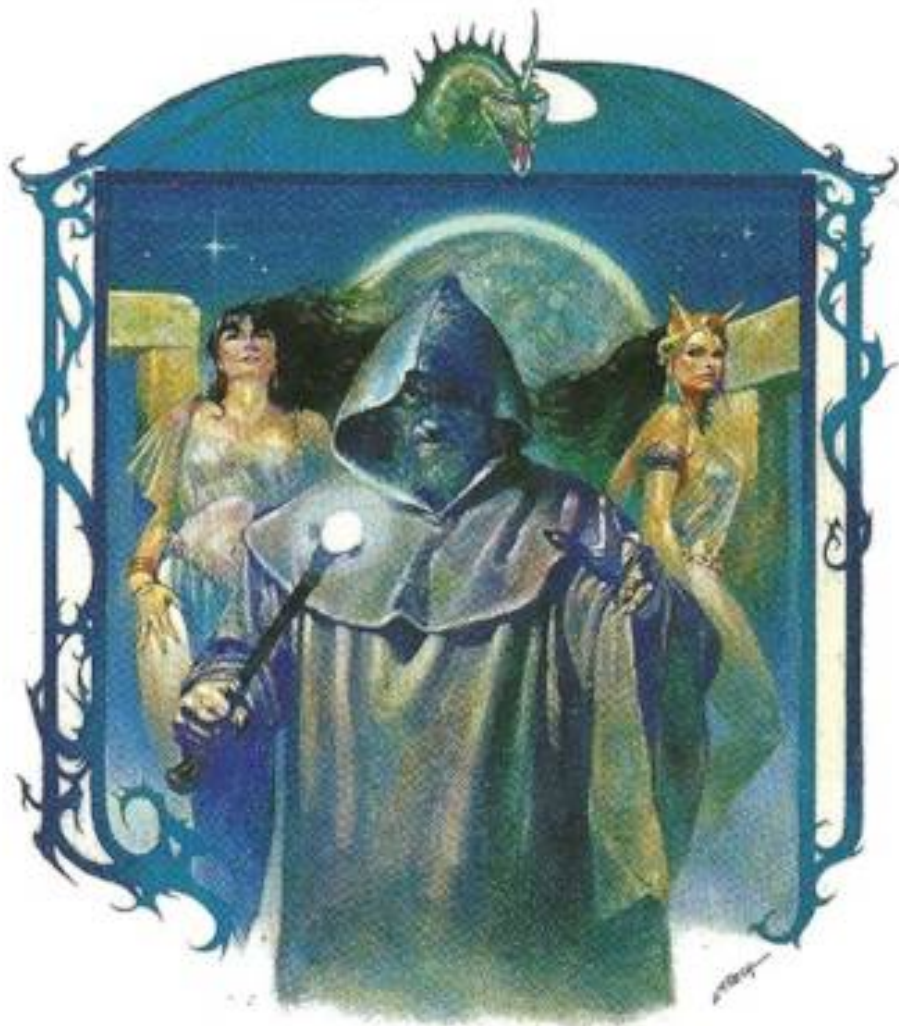


# DUNGEONS & DRAGONS® AVENTURA SIN FIN

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

## El Cántico del Druida

Josepha Sherman



Eres Ardan, hijo menor del cabecilla de tu clan. Aunque Cradag, tu padre, desea que te conviertas en guerrero, tus inclinaciones te llevan a imitar a tu madre y aprender a interpretar el arpa, lo que te convertirá en un bardo, o poeta, con facultades mágicas.

En una noche de luna llena, descubres que el Druida Tenebroso ha robado el enigmático Cántico del Oro del País de las Hadas y atrapado a sus habitantes en una dimensión irreal. A menos que devuelvas a los espíritus bondadosos lo que legítimamente les pertenece, el Druida utilizará los encantamientos que encierra el Cántico para succionar la alegría y la vida de tu territorio y alimentar con ella su maligno poderío.

¿Conseguirás adentrarte en la fortaleza del temible brujo y arrebatarle el Cántico del Oro?

¿Te servirán tus escasos conocimientos bárdicos para embruja y conjurar a los enemigos espectrales?

Ami madre, por su apoyo

## ¡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 Ardan, el hijo menor de Cradag, jefe de tu clan. Tu padre quiere que seas guerrero, como él, pero, aunque manejas la espada con gran soltura, tú ansias convertirte en un bardo poseedor de virtudes mágicas, al igual que tu madre.

Has aprendido a tocar el arpa y a invocar los hechizos más sencillos; pero cada vez que le expones tus deseos a tu padre, éste monta en cólera. Sabes que el enfrentamiento es inminente.

—¡Un guerrero! —protestas—. ¡Ya tenemos bastantes en la familia!

—Ardan, ¿qué decías? —te interrumpe alguien, extrañado.

Vuelves a la realidad, sobresaltado. No estás discutiendo con tu padre en su morada, sino que te encuentras en el bosque, adonde tu amigo Deri y tú habéis ido a cazar.

Tu compañero te mira fijamente. Incómodo porque te ha sorprendido hablando contigo mismo, le dedicas una sonrisa forzada.

Al igual que tú, Deri viste una túnica y se cubre con una capa de lana de vistosos colores. Calza también unas recias botas de cuero, similares a las tuyas; pero, aunque porta una espada de idéntica factura a la que tú esgrimes, él lleva además una jabalina. Asimismo os diferencia el cabello; el de Deri es tan rubio como el de tus hermanos. Te supera en

estatura y fuerza, y en ocasiones te pone furioso porque actúa sin pensar. Sin embargo, nunca se burla de tus sueños y habéis trabado una buena amistad.

—Es casi de noche —te dice ahora—. Creo que será mejor iniciar el regreso.

Aunque no lo confiesa, te percatas de que está nervioso. Después de todo, hoy brillará la luna llena y los miembros de tu clan saben que, cuando eso sucede, merodean por los contornos criaturas fantasmales. Tu madre no temía a tales espectros, ni tampoco tú; pero tu padre se disgustará si llegas tarde al hogar. Lo más razonable es aceptar la sugerencia de tu compañero.

Das media vuelta; pero, antes de que eches a andar, te llaman por tu nombre.

—¡Ardan! ¡Ardan, ven aquí! —te invocan unas voces lejanas—. ¡Ayúdanos! ¡Te necesitamos!

—¡Ardan! —se interpone Deri con tono apremiante—. ¿Por qué te has detenido? ¡Vámonos!

—¿No oyes? —preguntas, cauteloso y en voz baja, a Deri.

—Ignoro a qué te refieres; yo no percibo nada especial —contesta tu amigo—. ¿Qué ocurre?

Meneas la cabeza. El coro, de acentos bellos, aunque peculiares, insiste en suplicar que te acerques. ¿Cuál es el motivo de que Deri no reciba su llamada? ¿Se trata tal vez de un fenómeno de brujería? Te estremeces al pensarlo, y te cubres los tímpanos con las manos; pero de nada te sirve. La llamada persiste y, al escucharla de nuevo, recapacitas que algo tan hermoso no puede ser maléfico. Quizá se trate simplemente de que alguien está en un apuro y pide socorro.

Todo este galimatías te recuerda las aventuras que tu madre vivió con los bardos hechiceros. ¿Cómo vas a volver la espalda cuando se requiere tu presencia de un modo tan directo? Tienes que averiguar qué es lo que está pasando.

—Deri —le comentas a tu compañero—, no quiero involucrarte en ningún problema. Ve a casa si quieres. Pero yo oigo algo anormal y he resuelto investigar.

El otro muchacho titubea y, tras mirar su jabalina, replica:

—Deberías terminar tu aprendizaje como mago y como poeta, Ardan, porque se te dan muy bien los enigmas. En cualquier caso, no es mi intención dejarte solo.

Intercambiáis una sonrisa, aunque la de tu amigo se transforma en una mueca.

—Además —añade—, no estoy en situación de presentarme en casa. ¡Imagínate cómo se mofarían de nosotros si nos vieran aparecer sin una sola pieza, ni siquiera un conejo!

—De acuerdo —accedes—; exploraremos juntos. Todavía no ha anochecido.

Pero, mientras guiáis vuestros pasos en dirección a las misteriosas voces, el cielo se oscurece hasta tornarse negro. Sale la luna, iluminando el paisaje con su fría luz de plata, y notas cómo Deri da un respingo. También tú experimentas un ligero temblor, cuando divisas una colina que se eleva en medio del bosque. En la cumbre, se perfila un imponente círculo de rocas.

—¡El Templo de los Antiguos! —lo identifica tu acompañante—. No deberíamos visitarlo, y menos aún de noche.

—E... eso son s... supersticiones —tartamudeas—. No hay razón p... para acobardarse... ¿Qué es eso?

El aire encerrado en el cerco de piedra forma figuras translúcidas bajo el claro de luna. Parecen fantasmas, pero, al examinarlas mejor, compruebas que no lo son. No se trata de espíritus, ni tampoco de humanos. Son entes altos, de una belleza fascinante, realzada por sus claros cabellos y refulgentes ojos verdes. Nunca te habías topado con criaturas tan hermosas.

—Deben de ser los habitantes del País de las Hadas —murmura Deri, y tú asientes.

El peculiar grupo no se alegra al descubriros.

—¡Dos mozalbetes! —gimen—. Nuestro encantamiento ha fracasado. En vez de héroes, nos ha traído a un par de niños.

Su cabecilla, una esbelta mujer que luce una corona de plata, alza una mano para obligarles a callar.

—A pesar de vuestras quejas —declara—, creo que los muchachos nos ayudarán. Soy Liliel, la reina de este pueblo —os explica—. Malgarath, uno de mis súbditos, nos ha traicionado y tendido una trampa.

Os relata la historia de Malgarath, un druida de su mundo cuya ambición por dominar los secretos de la magia le llevó a estudiar nigromancia, las fórmulas de los hechizos perversos. El personaje también se ha vuelto malvado y ahora es un brujo, un Druida Tenebroso.

—Al intentar poner fin a sus fechorías, en nuestro total desconocimiento de lo mucho que habían crecido sus poderes, mis seguidores y yo fuimos sorprendidos por ese malvado —concluye la reina—. Nos sumió en un hechizo, con el que nos arrancó de nuestro universo para confinar-nos a este espacio gris que se extiende entre vuestro mundo y el País de las Hadas.

—¡Pero os vemos a la perfección! —protesta Deri.

—Tan sólo es una imagen, una ilusión —le corrige la soberana con languidez—. Crearla absorbe mis energías. Pronto habré de abandonar y, entonces, nos disolveremos en la nada.

—¡Eso es terrible! —te lamentas—. ¿Por qué crees que podemos ayudarte? No somos magos, ¿cómo podemos hacer algo por vosotros?

—Malgarath sólo se ha protegido contra la hechicería. En estas circunstancias, es posible que donde fracasaran los mejores brujos obtuviesen la victoria unos humanos, aunque, eso sí, tienen que ser valientes.

Liliel habla deprisa, porque su figura y las de los otros comienzan a desvanecerse.



—Escuchad atentamente. El Druida nos robó el Cántico del Oro y huyó a estas regiones para estudiarlo. Con el poderío que confieren sus acordes podríamos derrotarle, pero si él consigue cambiar su influjo, ahora benigno, por otro maligno antes de que se inicie la siguiente fase de la luna, momento en que el satélite palidece, mengua y se desatan las fuerzas mágicas, todos nos condenaremos. También vuestro mundo mortal corre peligro.

—N... no comprendo —balbuceas.

—Verás, joven amigo —se apresura a revelarte la reina—; el Cántico del Oro tiene, si se transforma en instrumento del mal, una única función: arrebatarnos de forma lenta y certera la esperanza, la alegría y hasta la vida, para alimentar con ellas los oscuros poderes de su amo. En el instante en que se ponga en marcha el proceso, nadie será capaz de detenerlo.

—¡Aguarda! —le ruegas, temeroso de perder el contacto al difuminarse su silueta en la iluminada atmósfera nocturna—. ¿Qué es el Cántico del Oro? ¿Dónde está? ¿Cómo lo encontraremos?

—Busca en *Llyn Ddu* o *Mynydd Oer*, el Lago Negro o el Monte Sombrío —traduce el hada en un susurro apagado—. Ambos encierran los poderes de Malgarath, y su fortaleza se esconde tanto en uno como en otro paraje. Recupera el Cántico antes de la próxima fase lunar, salvadnos a nosotros y a vuestro territorio.

—Pero ¿qué es el Cántico del Oro? —repites, ansioso, y aguzas el oído para captar las palabras de Liliel.

—Lo reconocerás... en cuanto lo tengas... ante tus ojos... —te asegura ella.

Sus palabras, que han perdido volumen a medida que las pronunciaba, se diluyen. También los cuerpos de los habitantes del País de las Hadas desaparecen, y los bloques de roca se yerguen, desnudos y glaciales, bajo la luz de la luna. Deri y tú os miráis como si estuvierais soñando.

—Faltan siete días para que empiece la luna menguante —informa tu compañero.

—Es el tiempo que tardaríamos en llegar a los lugares que ha mencionado la reina —compruebas—. Y, por otra parte, ¿cómo se rescata una canción? Todo esto carece de sentido.

—¿Es aconsejable probar suerte siquiera? —te consulta Deri—. Habríamos de enfrentarnos solos con la brujería, e incluso existe la posibilidad de que lo del Cántico del Oro sea una patraña. Liliel era muy guapa, pero no tenemos pruebas de que haya dicho la verdad. Podría tratarse de un embuste, una argucia de las hadas. En fin, Ardan, tú eres el aprendiz de bardo hechicero; te confío la elección.

1. «No caeremos en la trampa de las hadas. Volvamos a casa», propones. Si ésta es tu decisión, pasa a la página 40.
2. «No podemos luchar solos contra la brujería, Deri. Pediremos a los guerreros de mi padre que nos acompañen». Si tal es tu deseo, pasa a la página 69.
3. «Los habitantes del País de las Hadas no mienten, Deri. Si no pudiéramos recuperar el Cántico del Oro, Liliel no me habría llamado. ¡Vamos!». Si estás convencido, pasa a la página 16.

No quieres dialogar con alguien que se oculta en unas ruinas oscuras y embrujadas. Diriges a Deri una significativa mirada. Luego ambos desecháis las antorchas y desenvaináis las espadas.

—¡Adelante! —ordenas, al mismo tiempo que tu compañero emite un grito de guerra.

Os abalanzáis sobre la extraña tropa. ¡Espléndido! ¡Has herido a uno de los soldados! ¿O no? El filo de tu espada no ha encontrado resistencia, pero el enemigo no da muestras de sentir ningún dolor.

Comprendes la escalofriante verdad. ¡No te enfrentas a guerreros mortales, sino a fantasmas!





Antes de que atines a buscar una vía de escape, una mano espectral se cierra alrededor de tu muñeca. Un frío insoportable recorre tu brazo y te invade todo el cuerpo, hasta paralizarlo.

Tu último deseo es el de que ojalá estas criaturas tengan historias entretenidas que contar, porque, al parecer, vas a unirte a ellos en calidad de recluta fantasmal.

FIN

**Para vivir una nueva aventura, retorna al principio.**

—No es prudente bajar por esa escalera —comentas a Deri—. No sabemos quién se agazapa en ninguna dirección; pero si descendemos, lo más probable es que acabemos en un túnel engañoso y que éste, a su vez, nos lleve de nuevo a la montaña.

—¡O a las mazmorras del Druida Tenebroso! —añade tu amigo, estremeciéndose—. Si es que se toma la molestia de mantener vivos a sus prisioneros. Estoy de acuerdo, Ardan, en que la mejor opción es la subida. ¡Vamos! ¡Pongámonos en marcha!

Apoyas un pie, con cautela, en un peldaño; pero casi sales despedido al perder violentamente el equilibrio.

—¡Cuidado, Deri! —avisas a tu compañero—. Estos escalones son terriblemente resbaladizos. No llegaremos a ninguna parte si nos fracturamos un tobillo.

Te sientes como si trataras de escalar una montaña cubierta de hielo. Te agarras de Deri en busca de estabilidad, y él hace lo mismo; pero por lo visto no es ésa la solución. Pese a vuestras precauciones, os deslizáis a menudo y, sin poder evitarlo, retrocedéis unos pasos a trompicones antes de frenar la caída.

—Ahora es cuando estoy seguro de que Malgarath es un brujo —gime Deri en uno de los momentos difíciles—. Nadie que viviera aquí podría encaramarse sin sufrir ningún percance a semejante escalera. Supongo que él utiliza la magia para volar en sus desplazamientos.

Hace un aspaviento con las manos para ilustrar el vuelo del Druida Tenebroso. Pero ese gesto es un grave error, pues el aleteo le proyecta hacia atrás.

—¡Cuidado! —te advierte Deri.