**Aventuras Caballerescas**

**¡Salud noble caballero! Esta es una lectura interactiva en donde la toma de decisiones será crucial para el desenlace de la historia, recuerda que una vez que hayas tomado una decisión no podrás cambiar de opinión hasta que comiences de nuevo la lectura. Prestad atención a los alrededores y recuerda estar preparado para todo tipo de aventuras.**

Has despertado en tus aposentos. La luz del sol entra por tu ventana y observas con gran curiosidad un águila acomodada en tu mesa. Extrañado te acercas a la par que el ave emprende vuelo, y encuentras una carta que dice lo siguiente:

-*No puedo confiar en nadie más para llevar a cabo esta peligrosa empresa, el reino ha sido encantado, bestias horripilantes se pasean sin temor alguno, robando y asesinando a los siervos. De la noche a la mañana un embrujo venido de la Torre del Bosque ha causado estragos, los caballeros se encuentran bajo un sueño del que no pueden despertar. Sólo tú tienes la capacidad para devolver estas tierras a la normalidad, siempre lo supe, desde que te encontré siendo un bebé noté que tu mirada tenía algo especial, Dios te ha dado la bendición para salvar al reino. Eres nuestra última esperanza. Ve y no me falles.*

A.

Después de leer la nota te asomas y ves humo a la distancia, observas como los inocentes corren a buscar refugio en el castillo. Sin perder más el tiempo, te pones la armadura y recoges tus armas, ciñes la espada al costado y el escudo a la espalda, corres a la caballeriza y de un salto subes a tu corcel para emprender el viaje que te espera. La carta indica que debes llegar a la Torre del bosque, no obstante, sabes que hay trabajo por hacer y varios caminos por recorrer.

¿Qué camino tomarás?

1. [El camino hacia el bosque](#ElCaminodelBosque)
2. [El camino hacia la aldea](#Caminohacialaaldea)

**El camino del bosque**

Por más que quieras ayudar a las personas, sabes que tienes que ponerle fin a la raíz de los problemas, por lo cual cabalgas hacia el camino del bosque. Durante esta parte del trayecto no encontraste nada más que aldeanos huyendo despavoridos. Trataste de hablar con ellos, pero el terror se veía en sus ojos, no podían articular palabras, por lo cuál decides seguir adelante, desenvainas la espada y preparas el escudo, listo para cualquier ataque.

Llegas al límite del bosque, sientes el aire pesado, te cuesta respirar, la armadura te pesa, sueltas la espada y caes del caballo. Sientes miedo, no obstante. logras observar como un ciervo blanco va en dirección hacia ti. Emana una luz que disipa las tinieblas que empezaban a rodearte. Puedes respirar de nuevo, logras pararte para ver que el ciervo ya no esta ahí, ni tu caballo. Te encuentras al borde del bosque. Das unos pasos pensando en que hacer y llegas a una bifurcación en el camino: al lado derecho crees ver al ciervo a la distancia; pero sabes que el camino más rápido hacia la Torre es por el de la izquierda.

¿Qué camino tomaras?

a[) Camino de la derecha](#Caminodeladerecha)

b) [Camino de la izquierda](#CaminoDeLaIzquierda)

**El camino hacia la aldea**

No puedes ignorar el código de la caballería y decides ayudar a los inocentes. Tomas las riendas de tu corcel y te diriges a la aldea más cercana, donde observas a tres caballeros de armadura negra que están asolando las tierras, saqueando y quemando. Sin pensarlo cargas directamente contra ellos, dándole tiempo a los pueblerinos de buscar refugio. Entras en un combate brutal contra estos enviados del infierno. Logras tirarlos de sus caballos, pero no es suficiente. A pesar de estar en ventaja, te derriban, sientes sus golpes a través de tu armadura. Desesperado, realizas una plegaria a los cielos, pero no hay una respuesta inmediata.

Entre golpe y golpe logras acabar con uno en un momento de distracción, pero los otros dos siguen atacándote con más saña que antes, tu escudo se ha hecho añicos. Sigues el combate como puedes, intercambiando golpes a diestra y siniestra, casi no ves, la sangre y el sudor cubren tus ojos. Sientes un corte, respondes con otro, en este intercambio haz roto tu espada, pero lograste acabar con una vida más. Solo queda uno. Sientes como las fuerzas te abandonan, tu espada rota en la mano derecha y perdiendo sangre a borbotones. Una tormenta se acerca, escuchas el rugir de los truenos, y por milagro del señor, antes de recibir un golpe de tu enemigo, un rayo lo fulmina. Piensas que pudiste haber sido tú, pero no hay tiempo para eso. Como puedes tomas el camino hacia el bosque. A lo lejos observas a un ciervo blanco, que huye despavorido ante una sombra gigante, te desvaneces y cuando recobras la conciencia, te encuentras en [un calabozo](#Latorredelbosque2calabozo).

**Camino de la derecha**

Conoces las leyendas y sabes que el ciervo blanco es una creatura que poco aparece en esos lugares del mundo, algunos le atribuyen propiedades mágicas, y sabes por las leyendas de antaño que aparece ante los caballeros para ayudarlos en su misión. Sigues a este animal. El camino se encuentra vacío, no oyes nada, ni el sonido del viento ni el de los animales, solo un silencio sepulcral te rodea.

Avanzas y llegas a un puente donde te esta esperando un caballero de atuendos verdes, con un hacha de combate. No se ve amistoso, pero tienes que continuar con tu misión. Te acercas y antes de intercambiar palabras se abalanza hacia ti blandiendo su feroz arma, la cual choca con tu escudo. Te ves acosado por los cortes y los golpes que te lanza, pero tu determinación es mas fuerte y con un rápido movimiento de tu espada logras desarmarlo y tumbarlo al piso. Está a tu merced.

¿Qué decides hacer con él?

1. [Perdonarle la vida](#Leperdonaslavida)
2. [Matarlo](#Muerte)

**Camino de la izquierda**

A pesar de las leyendas sobre los ciervos blancos, decides tomar la ruta más corta hacia la Torre del bosque. El aire sigue igual de denso, pero por alguna extraña razón puedes respirar con normalidad. Sigues tu camino y te encuentras unas extrañas huellas que, por su tamaño, sospechas que pertenecen a un gigante. Sumido en estos pensamientos escuchas una gran cantidad de gritos provenientes de todos lados. Estos ruidos te regresan a la realidad y, siguiendo el código de la caballería, sigues hacia la fuente de estos gritos.

Observas a la distancia una gran hoguera hecha con un tronco entero de pino, los gritos han cesado. Conforme te acercas distingues la figura de un gigante junto a un asador, en el cual se encuentran los cuerpos sin vida de unos caballeros y una doncella. Sientes como la furia invade tu ser y sin pensarlo te arrojas hacia el terrible jayán, gritando y maldiciendo el nombre de tan infame bestia. El gigante te recibe con un golpe de su maza, te rompe el escudo del primer golpe y sientes como tu brazo pierde fuerza. Lo ha roto.

El gigante se acerca a ti, buscas por todos los medios algo que te ayude a acabar con la bestia, huir no es una opción. Distingues que a lo lejos vienen tres caballeros de armaduras negras en dirección hacia ustedes. El gigante esta casi encima de ti, visualizas dos opciones, ¿cuál escogerás?

1. [Tratarás de hacer que el gigante ataque a estos personajes](#PlanA)
2. [Provocaras a los caballeros para que te ataquen y te quitarás en el último instante para que hieran al jayán](#PlanB)

**Plan A**

Tienes al gigante encima de ti, con un rápido movimiento esquivas el primer ataque, logras darle una estocada en la pierna, y con un grito de dolor se empieza a perseguirte, lo obligas a dar círculos. Los caballeros de armaduras negras están muy cerca. El gigante sigue persiguiéndote. Asestas otra estocada, lo has enfurecido a tal grado que lanza un golpe horizontal persiguiéndote, lo esquivas a la par que los caballeros se acercaban tratando de agarrarte. El gigante ha acabado con estos seres. Entre la confusión atraviesas con tu espada el cuello de la bestia y entre estertores y borbotones de sangre cae muerto en el suelo. De sus ropas cae una redoma con un filtro de color rojo intenso.

Haciendo un esfuerzo te acercas a la redoma, y pensando en dar un último trago, bebes su contenido. De pronto, recuperas el vigor de tu cuerpo, las heridas han sanado y te sientes renovado. [Puedes seguir con tu aventura](#LaTorreDelBosqueC).

**Plan B**

Crees que la opción mas sensata y sales corriendo a los caballeros, sin embargo, no contabas con que tenían arcos, algunas flechas rebotan contra tu armadura, pero una de ellas te da en el cuello. El gigante te alcanza y sientes como estruja tu cuerpo. El aire te falta, todo se oscurece a tu alrededor.

[Has muerto](#Inicio).

**Le perdonas la vida**

Al mostrarle misericordia, aparece ante ti el ciervo blanco y exhala su aliento sobre este caballero de las armas verdes para después desaparecer. El caballero se pone en pie, se quita su yelmo y se dirige a ti con estas palabras:

* ¡Oh, mí señor! Agradezco que me hayas librado de este hechizo que me tenia bajo un terrible encanto. Hace pocos días el rey me envió a la Torre del bosque para recabar información sobre una figura misteriosa que había tomado la torre para sí mismo. Al entrar me tope con toda clase de artilugios y brujerías destinadas para causar mal a nuestra tierra. Intenté detenerlo, pero no venía solo, junto a él había un terrible gigante y tres caballeros de armadura negra. Me hicieron beber un filtro preparado con sangre y en contra de mi voluntad entre a su servicio. Hubiera preferido la muerte, pero gracias a vuestra acción ahora podre tomar venganza, mi hacha está a vuestro servicio. Mi nombre es Gioberto de Morrón.

Has conseguido un nuevo compañero para tu aventura y juntos emprenden de nuevo el camino hacia la torre.

[Se dirigen al paso del gigante.](#Elpasodelgigante)

**Lo matas**

Sin perder el tiempo tomas una rápida decisión y acabas con la vida de este malvado caballero. Hundes tu espada en su corazón y ves como su espíritu se eleva y te dirige las siguientes palabras:

* ¡Oh bravo caballero! Gracias por liberarme del hechizo que me tenía preso. Mi nombre era Gioberto de Morrón y era uno de los caballeros del rey. Me envió a investigar la Torre del bosque pues le llegaron rumores que un sabio encantador se había aposentado allí. Al llegar fui hecho prisionero por el gigante y tres caballeros de armaduras negras, los cuales sirven al hechicero. Me obligaron a tomar brebaje que me puso a su servicio, cumplí su voluntad en contra de la mía y ahora que soy libre, podre unirme a mis hermanos en los cielos. Vuestra empresa es peligrosa, así que tomad mi hacha. Se dice que en las manos de un verdadero campeón obtendrá el poder que siempre debió tener. Que el señor guie vuestros pasos.

El espíritu del caballero desaparece. Cumpliendo su última voluntad recoges el hacha y sientes una extraña fuerza que la imbuye, al alzarla se prende en llamas.

Has conseguido el hacha solar.

[Te diriges hacia la vereda del bosque.](#LaVeredadelbosque)

**El paso del gigante**

Gioberto de Morrón te comenta que, para guardar a su amo, el gigante y los caballeros se dividieron en el bosque para así evitar que otros héroes alcancen la torre. Concuerdan que es mejor eliminar al gigante pues es el que más problemas puede traerles. Sigues a tu nuevo compañero por los caminos enraizados y cubiertos de hojas. Es imposible realizar una marcha sigilosa.

Después de caminar un rato, observan a la distancia una gran fogata hecha con un tronco entero de pino. Les llega un olor desagradable. Conforme se van acercando sigilosamente, logran observar al gigante junto a la hoguera, se encuentran con una escena macabra: ¡el maldito jayán estaba cocinando personas! Sientes como la ira se va apoderando de ti lentamente. Juras que en nombre de Dios le pondrás fin a esta villanía.

Junto con Gioberto salen al encuentro del gigante, el cual, atacado por sorpresa, no logra reaccionar a tiempo. Entrambos le cortan la mano derecha y una pierna, el gigante da golpes a diestra y siniestra sin saber quiénes lo atacan y sin poder defenderse. Le das estocadas en el estómago mientras Gioberto corta su espalda. El jayán no puede más, da un último suspiro y cae rendido en tierra. Han logrado matar al villano. Con tu espada logras asestar un tajo limpio para cortarle la cabeza, y la pones en el asador, para hacer justicia por aquellas pobres almas que habían caído víctimas de este malvado.

De entre un árbol sale una mujer, la cual dando gritos de alegría se acerca a ustedes y les cuenta que el gigante la secuestro en la noche para hacerla su esposa, sin embargo, sus hermanos fueron a rescatarla en una aventura con un final desastroso. La doncella en agradecimiento te otorga una botella que contiene un filtro con propiedades curativas.

Has obtenido el filtro de Fierabrás.

No obstante, de acuerdo con el código de la caballería no es correcto dejar a una dama sola en el bosque, por lo cuál Gioberto se ofrece a llevarla de vuelta a su tierra, y así ayudarla a lidiar con los males de aquellos lugares. Te despides de tu compañero y sigues solo hacía la Torre del bosque.

[Camino hacia la torre](#LatorreDelbosque1)

**La vereda del bosque**

Con esta nueva arma en tu poder te ves en la necesidad de dejar tu espada y tu escudo. Sigues adelante hacia vereda del bosque, siguiendo el camino hacia la torre. Escuchas ruidos a lo lejos, no estás seguro, pero crees identificar los gritos de mujeres y hombres de todas direcciones. Ya no tienes tiempo para seguir estos lamentos, aceleras el paso y sigues corriendo hacia tu la torre. De pronto escuchas el chasquido de un arco y el silbar de una flecha, logras agacharte a tiempo, la flecha paso rosando tu mejilla. Te das la vuelta para observar a tu agresor y te sorprendes al ver a tres caballeros de armadura negra. Una lluvia de flechas cae sobre ti, tomas refugio tras un árbol y maldices no haber conservado tu escudo. De pronto el silencio. Oyes pasos acercarse hacia ti. Te preparas para salir a la acción. De un salto sales al camino y de un tajo certero hiendes el yelmo de uno de los caballeros, el cual cae muerto al suelo.

Entre maldiciones y gritos los demás caballeros se abalanzan hacia ti. Te atacan por ambos lados, no logras cubrir todos los ataques, tu armadura resiste lo suficiente para salvarte de las heridas letales. Caes en desesperación y no sabes como proceder. Extiendes una plegaria a los cielos y por milagro del señor logras encender las llamas del hacha. Los caballeros, sorprendidos, quedan atónitos ante tal acto, tras dudar un poco se abalanzan sobre ti en un desesperado intento de acabar con tu vida. De un corte horizontal logras romper sus armas y acabar con sus vidas. Caes rendido en el suelo.

Cuando recobras la conciencia, te das cuenta de que has caído en [un calabozo](#Latorredelbosque2calabozo).

**La torre del bosque (a)**

Has llegado a tu destino. Cruzas el puente hacia la Torre y a tu encuentro salen nubes de murciélagos y un caballero de armadura negra. Después de un intenso duelo logras acabar con tu enemigo cortándole la cabeza, pero has perdido tu escudo. Corres al interior de la torre y subes las escaleras en espiral. Te encuentras otro caballero de armadura negra. Te encuentras cansado. A duras penas puedes seguirle el combate, logra derribarte y te encuentras de espaldas en el suelo, sientes que es tu fin. Antes de dar el golpe final, realizas una plegaria a la Virgen, y por misericordia de la Madre, un rayo de sol se asoma por el horizonte, con tal intensidad que deja ciego a tu enemigo el tiempo exacto para que puedas acabar con él. Sobreviviste, tomas el interior de la redoma que te obsequio la doncella y sientes como las heridas se curan y tus fuerzas se renuevan.

Subes las escaleras y tras una puerta maciza de madera, encuentras a otro caballero de armadura negra y al hechicero, un anciano de barba cana y larga, vestido con una túnica verde con amarillo, realizando un ritual profano, a base de sacrificios ha maldecido el reino donde vives. El caballero se dirige hacia ti, no tienes duda en que debes hacer, y en un acto de valor te arrojas hacia el hechicero, mientras el infame caballero te hace una herida en el costado derecho, lo sientes, es mortal.

Logras clavar tu espada en el corazón del anciano, y este, con su último suspiro, convoca toda la magia que tiene para derrumbar la torre. Lograste tu misión, es lo último que piensas. Una voz te dice a lo lejos: “[lo has hecho bien](#Epilogo)”

**La torre del bosque (b calabozo)**

Te encuentras encadenado de pies y manos, te han quitado tu armadura y el hacha. Volteas a todos lados con la esperanza de encontrar algo o alguien que te indique algo. Estas solo. No sabes con claridad cuanto tiempo ha pasado, horas o días. Solo sientes como te palpitan las heridas, la muerte esta cercana. Entre estos pensamientos funestos oyes como se abre una puerta. Unos pasos se acercan hacía ti. Solo piensas en aceptar tu destino con honor y dignidad. Una luz te ilumina, vez al ciervo.

Como por arte de magia, la puerta de tu celda se abre y las cadenas se caen al suelo. En un parpadeo el ciervo ha vuelto a irse, pero en su lugar aparecen una espada y un escudo, brillantes como el amanecer. Las tomas y logras distinguir las siguientes leyendas: “La espada de la verdad, que se encarga de disipar todas las tinieblas” y “El escudo de la virtud, que te protegerá de todos los males”. Te sientes cansado, no hay tiempo, subes corriendo las escaleras, sientes como las heridas escocen tu cuerpo, pero no importa, tienes una misión. En el trayecto de encuentras a un horripilante gigante, el cual al verte te lanza un golpe con su maza, el cual logras parar, y te extrañas de ver que el escudo no hace mella, y de un tajo certero acabas con la vida de tu enemigo.

Subes las escaleras hasta el último cuarto, en donde observas al hechicero, no hay tiempo, en un intento desesperado por acabar con su impío ritual arrojas la espada de la verdad, veloz y segura, para que el mal perezca y el bien prevalezca. El arma sagrada atraviesa el corazón de tu enemigo, el cual con un grito se eleva en los aires mientras el edificio se derrumba a tu alrededor. Sales de la torre antes de que caigan los últimos escombros sobre ti, te desmayas pensando “lo he logrado”. Luego, [el silencio.](#Epilogo)

**La torre del bosque (c)**

Llegas a la torre y observas como una neblina oscura sale del cuarto más alto de la torre. Sin temor y con tu espada en la mano corres en dirección hacia el puente. La neblina no te deja respirar, pero sigues adelante. Con trabajo entras y subes las escaleras, y llegas a tu destino. Tras una puerta maciza de madera se encuentra tu enemigo. Las abres y ves a un anciano con sombrero azul y signos paganos, sin barba, en medio de un ritual pagano, con ofrendas de carne y sangre. Te lanzas hacía él, pero una fuerza invisible te retiene, no puedes moverte. El hechicero te observa y con una risa malévola empieza a cortarte la carne, haciendo símbolos extraños. Con cada corte sientes como una llama profana quema tu carne. No puedes hacer nada. En la desesperación invocas al señor, pero no hay respuesta. Haciendo acopio de tus últimas fuerzas, logras asestarle un golpe en la barbilla, aprovechas el momento de distracción para enterrarle tu espada. El viejo muere en un grito silencioso. Te desmayas, sientes como la fuerza de la vida abandona tu cuerpo. Con esfuerzo te acercas a la ventana para contemplar como la alegría regresa al reino que has salvado, con tu vida. Cierras los ojos mientras dices para tus adentros “lo hice bien”.

**Epílogo**

Despiertas en las lindes del bosque, no sabes por obra que quien o que, pero tu herida esta curada, a lo lejos observas a un ciervo blanco que desaparece en lo profundo del bosque. Como puedes emprendes el viaje de regreso. Llegas al castillo para encontrarte con todos los caballeros libres del hechizo. El rey, tu señor, te recibe con los brazos abiertos diciendo:

* ¡Sabía que acabarías con la maldición que nos atacó a todos! Estaba en lo correcto de confiar en ti, pero esto se encuentra lejos de terminar, cura ahora tus heridas y disfruta de esta victoria, pues en sueños se me ha rebelado que esto es solo el comienzo. Pero con la gracia de Dios nuestro señor lograremos acabar con el mal que atañe al mundo.

Sientes fervor en tu corazón para continuar con esta nueva aventura, la cual será relatada en otro momento.