CAMILOWSER

DUSOLIN

DUENDES SOLUCIONES INTEGRALES

Áurea Ediciones

PRÓLOGO

La realidad se entrelaza con la fantasía de forma magistral. Es así como se despliega la historia de Dusolin, del autor Camilo Castro. La historia narra las aventuras de un equipo de duendes que, con astucia y valentía, se enfrentan a los misterios que la vida les presenta. En este universo, los personajes esconden tesoros en baúles polvorientos, y las abadías, vestigios de un pasado glorioso, susurran secretos a quienes se atreven a escucharlos.

Iosh, Mirloth y Vinris, los protagonistas de esta odisea, son más que simples duendes; son exploradores de lo desconocido, portadores de una sabiduría ancestral que trasciende el tiempo. En su búsqueda de un tesoro se encuentran con acertijos que desafían no solo su ingenio, sino también su comprensión del mundo que los rodea. Cada enig-

ma es un eco de una realidad más profunda, un reflejo de la lucha entre la luz y la oscuridad, entre lo tangible y lo intangible.

La novela se despliega como un tapiz de colores vibrantes, donde el rojo, el verde y el azul son parte fundamental de la obra interminable. En este escrito, Camilo Castro nos muestra que la naturaleza, con su belleza y su misterio, se convierte en un personaje más, un testigo silencioso de las peripecias de estos seres diminutos que, a pesar de su tamaño, llevan en su interior la grandeza de los sueños.

A medida que los duendes se adentran en la abadía abandonada, el lector es invitado a acompañarlos en un viaje que trasciende las fronteras de la lógica y la razón. Aquí, los acertijos no son meras pruebas de ingenio, sino puertas hacia un entendimiento más profundo de la existencia. En este mundo, cada paso cuenta, cada decisión tiene un peso, cada encuentro es una oportunidad para descubrir algo nuevo sobre uno mismo y sobre el universo.

Así, en la penumbra de la abadía, entre susurros de sílfides y ecos de antiguas melodías, se despliega una historia que invita a la reflexión, a la aventura y, sobre todo, a la magia que reside en cada rincón del mundo. Dusolin no es solo una novela fantástica de duendes y tesoros; es una exploración de la esencia misma de la vida, un recordatorio de

que, a veces, los mayores tesoros se encuentran no en lo que poseemos, sino en las experiencias que compartimos y en los misterios que nos atrevemos a desentrañar. En resumen, nos enseña el valor absoluto de cada ser vivo.

Vanessa Giacoman
Escritora y poeta
Cochabamba, Bolivia

LA MISIÓN DEL GNOMO IUSTAF

Iosh es el hermano mayor y amante de la música. Es el líder del equipo Dusolin (Duendes Soluciones Integrales). Viste ropas coloridas con tintes marrones y una barba que es su orgullo.

A su derecha está Mirloth, un gran cocinero y herborista que le gusta vestir con chaleco color crema. A la izquierda está sentado Vinris, el menor del equipo, con ropa roja. Es el más travieso, pero también con grandes habilidades en los misterios y alquimia.

Ellos son los duendes aventureros que han ganado gran reputación, resolviendo misterios con astucia y valentía.

Hoy se han reunido para atender a un nuevo cliente: Iustaf el gnomo, que es rechoncho y con algunas canas, pero todavía mantiene una risa fácil y juguetona. Hace poco tiempo, Iustaf adquirió un viejo baúl que vendía un ambulante que pasó por su casa. Al limpiarlo, encontró el mapa de un tesoro oculto dentro del baúl.

Los gnomos tienen la costumbre de esconder tesoros, les gusta ponerles trampas y acertijos para agregar un poco más de dificultad. Según las leyes de los gnomos, quien lo encuentre primero es el dueño, pero debe dejar un nuevo tesoro a cambio para que lo encuentre otro gnomo.

Buscar tesoros le agrega sazón a la vida austera y tranquila de un gnomo, es una de las actividades más populares entre ellos. Aunque los gnomos ven las joyas y el oro de forma simple (no les duele regalarlas si es necesario), las conservan por su belleza o valor sentimental.

Los duendes, en cambio, son un poco más prácticos. Las joyas y tesoros tienen valor dependiendo de qué utilidad les pueden encontrar. En general, para los miembros de la buena gente (gnomos, duendes, elfos, hadas, entre otros), los tesoros pertenecen a la tierra de donde vienen todas las criaturas, plantas y minerales. Solamente es un préstamo para utilizarlos por un tiempo, o custodiarlos hasta el momento oportuno.

Iustaf ya no puede aventurarse solitariamente como en sus años mozos y requiere del apoyo de un equipo especialista como Dusolin.

Luego de una larga planificación, firman el contrato. Cenan y acuerdan salir a primera hora.

Los aventureros caminan un largo trayecto para llegar al destino. Encuentran una montaña. Antes de subir, encuentran un monumento de rocas amontonadas. Cada viajero busca una piedrita de la suerte, asegurándose un paso tranquilo. También entonan una canción.

Esto es importantísimo, porque hay que pedir permiso a todos los seres de la montaña y los elementos para poder pasar, ya que es como entrar a la casa de un amigo.