

¡Atención!

¡Este no es un libro corriente!

Tienes en las manos un librojuego, en el que tú mismo decidirás el desarrollo de la aventura. Por este motivo debes respetar, escrupulosamente, las instrucciones que vamos a darte. Y esto es verdaderamente importante: ¡no leas los párrafos del libro seguidos, en el orden en que están escritos! No entenderías nada y estarías desperdiciando la oportunidad de tener una enriquecedora experiencia. En cada momento debes dirigirte al párrafo que en el libro se te indica.

Varios son los caminos posibles para que la aventura llegue a feliz término. Esto significa que si tienes que empezar tu aventura más de una vez (¡lo cual es más que probable!) antes de alcanzar el final, en cada ocasión puedes elegir caminos diferentes, si te parece oportuno. De este modo, la lectura resultará mucho más divertida. ¡Y no olvides que te será útil dibujar planos de los lugares que visites! Y ahora consulta las reglas de tu aventura.

Crónicas de la Primera Era
A TRAVÉS DE LILIANIR

¡Vas a entrar en Lilian, un mundo fantástico, poblado de criaturas extrañas y peligros sobrenaturales! En el transcurso de tu aventura visitarás lugares lejanos y traspasarás las fronteras de la imaginación.

Dejando atrás el reino de Siemprehielo, en otros tiempos pacífico, te adentras animosamente en el salvaje, ingobernable y peligroso continente de Lilianir, armado tan sólo con tu habilidad con las armas, tu fe en la diosa Zeltaya o tu conocimiento de las artes mágicas. Tu misión es viajar a la sombría y distante ciudad perdida de Tarsedor, adonde ha sido llevada la legendaria Corona Negra y Oro de los Reyes, robada por el perverso archibrujo Xovern.

Sin la Corona Negra y Oro de los Reyes no hay ninguna esperanza para tu país, pues, cuando el caos y la anarquía se apoderen de él, Xovern pondrá en pie de guerra su sanguinario ejército e invadirá los reinos vecinos. Las Coronas Perdidas son las reliquias más poderosas del mundo, y este mago será casi imparable con una de ellas.

Tu desesperado intento de evitar el desastre te conduce por las llanuras septentrionales del continente, a través de las peligrosas calles de Gnu, la milenaria Ciudad Sabia, y los escarpados picos de las Panzonu, hasta la funesta ruina de Tarsedor. Esta expedición abarcará los cinco primeros tomos de la serie *Crónicas de la Primera Era*. En el último tomo, deberás afrontar el epílogo de tu aventura, el retorno a casa y la restauración de la paz, en un país marchito.

A partir del mundo de Lilian, caldo de cultivo de la saga de novelas de “La Leyenda de las Coronas”, se ha creado para los lectores esta apasionante aventura épica de espada y magia, con un detallado sistema de combates, una fantástica colección de conjuros y una Hoja de Personaje donde tienes que anotar tus ganancias y pérdidas. Todo lo que necesitas son dos dados, un lápiz y una goma de borrar.

Al revés de lo que en la vida sucede, en el mundo en el que vas a moverte existe la Magia. Muchas veces acudirá en tu ayuda pero, otras veces, se te volverá en contra. Tendrás también que defender tu vida en el transcurso de peligrosos duelos. ¡Y deberás utilizar, en todo momento, tanto la cabeza como la espada! Muchas veces será la reflexión la que te proporcione la clave de un enigma difícil. Y, siempre, tu mejor arma será la imaginación. ¡Prepárate para vivir una aventura difícil y emocionante! En ella podrás perder la vida: si así sucede, deberás empezar de nuevo (aunque ciertos lugares especiales te permiten “guardar” tu partida). ¡Pero es posible que quieras encarnar un personaje totalmente diferente, para tener una aventura totalmente diferente desde el principio!

Te acechan muchos peligros y el resultado de tu misión no está de ninguna manera decidido a tu favor. Poderosos adversarios se enfrentarán contigo y a menudo tu única elección será matar o morir. *A través de Lilianir* es el primer libro de la epopeya *Crónicas de la Primera Era*.

Ante ti se abre un mundo enorme, detallado y lleno de secretos. ¡Disfrútalo y suerte!

COMO COMBATIR CONTRA LAS CRIATURAS DE LILIAN

Antes de emprender el viaje y vivir plenamente tu aventura, debes definir los rasgos de tu propia personalidad. En el archivo adjunto encontrarás una *Hoja de Personaje*. Aquí anotarás toda la información concerniente a tu personaje y te permitirá estar al tanto de cómo se desarrolla tu aventura. En ella registrarás tus puntuaciones de FUERZA, VIDA, PERICIA y VOLUNTAD, así como el equipo, los artefactos y tesoros que vayas encontrando en tu camino. Estos detalles cambiarán constantemente, por lo que te aconsejamos que escribas a lápiz para que puedas borrar las notas de la aventura anterior cuando empieces otra. En la versión definitiva de este librojuego se pretende incluir varias *Hojas de Personajes* separadas del libro, para que sea más cómodo poder jugar.

FUERZA, VIDA, PERICIA Y VOLUNTAD

Tira un dado. Como eres sacerdote, suma 4 al resultado. Este será tu total de FUERZA. Tan sencillo como eso.

Tira los dos dados. Suma 12 al número que saques y anota el total en la casilla de VIDA.

Hay también en la *Hoja de Personaje* una casilla de PERICIA. Tira un dado, suma 6 al número obtenido y anota el total en la casilla de PERICIA.

El último parámetro es la VOLUNTAD. Tira un dado, y suma 8 pues eres un sacerdote de férreas convicciones.

Por razones que más adelante explicaremos, los puntos de FUERZA, VIDA, PERICIA y VOLUNTAD cambian continuamente a lo largo de una aventura. Debes anotar con exactitud estos puntos y por ello te aconsejamos que escribas con números muy pequeños en las casillas o que tengas a mano una goma de borrar. Pero no borres nunca tus puntuaciones iniciales a menos que se te indique expresamente. Aunque puedes recuperar tus puntos de FUERZA, VIDA, PERICIA y VOLUNTAD, los totales no podrán ser nunca mayores que tus puntuaciones iniciales, excepto en rarísimas ocasiones en que se te darán instrucciones al respecto en una página concreta.

Tu puntuación de FUERZA refleja tu energía en la lucha, la experiencia en el manejo de las armas, la calidad de tu adiestramiento, así como tu capacidad de decisión, potencia o fuerza física, sin olvidar la habilidad; cuanto más alta sea, tanto mejor. Tu puntuación de VIDA denota tu salud, resistencia, dureza, capacidad de recuperación tras los combates, etc.; cuanto más alta sea tu puntuación de VIDA, más tiempo podrás sobrevivir. Tu puntuación de PERICIA indica si eres o no capaz de conseguir mucha información con los sentidos, así como realizar tareas minuciosas con precisión y/o silencio. También mide, simplemente, la facilidad que tienes para que el puro azar te sea favorable. Por su parte, VOLUNTAD recoge la dureza mental de tu personaje, la fuerza de sus convicciones, su grado de inteligencia, tu carisma y tu capacidad para no rendirte.

COMBATES

Con frecuencia habrá páginas del libro en que se te dará la orden de luchar contra algún tipo de criatura o monstruo. Es posible que se te ofrezca la opción de huir; de no

ser así —o si de todos modos decides enfrentarte a la criatura o monstruo—, deberás resolver la batalla como a continuación se indica.

Antes de nada, anota la puntuación de FUERZA y VIDA de la criatura en la primera casilla vacía de Encuentro con Enemigos de tu *Hoja de Personaje*. El libro te dará las puntuaciones de cada criatura o monstruo siempre que tengas un encuentro. La secuencia del combate será ésta:

1. Determina tu *Fuerza de Ataque*: tira dos dados. Añade al resultado obtenido tu total de FUERZA en ese momento. La suma resultante es tu *Fuerza de Ataque*.
2. Determina la *Fuerza de Ataque* de tu adversario: tira dos dados. Suma al resultado obtenido el total de FUERZA de tu adversario. La cantidad resultante indica la *Fuerza de Ataque* del adversario.
3. Si tienes una *Fuerza de Ataque* superior a la de tu adversario, le causarás daños. Si, por el contrario, la *Fuerza de Ataque* de tu adversario es superior a la tuya, será él quien te cause daños. Éstos se calculan del siguiente modo: resta la *Fuerza de Ataque* menor de la mayor. La cifra obtenida, la diferencia entre ambas *Fuerzas de Ataque*, constituye el número de puntos de VIDA que pierde el combatiente que ha perdido el asalto.
4. Si has herido a la criatura, puedes hacer uso de tu PERICIA para infligirle un daño mayor (ver más adelante).
5. Si la criatura te ha herido, puedes valerte de la PERICIA en este momento (ver más adelante).
6. Haz los cambios oportunos en tu puntuación de VIDA o en la de la criatura (y en la de tu PERICIA si es que has hecho uso de ella: ver más adelante).
7. Comienza el *Asalto* siguiente (repite los pasos 1 al 6). Esta secuencia continúa hasta que tu VIDA o la de la criatura con la que estés luchando haya sido reducida a cero (muerte).

LUCHA CONTRA MAS DE UNA CRIATURA

Si tropiezas con más de una criatura en un determinado encuentro, en esa página se te darán instrucciones concretas sobre la forma en que debes actuar en la batalla. Unas veces te enfrentarás a ellas como si se tratara de un solo enemigo; otras, lucharás contra ellas de una en una.

AJUSTES DE DAÑO

Los Ajustes de Daño tienen que ver con los adversarios a los que tendrás que enfrentarte. ¡Es perfectamente normal que un gorrión haga menos daño que un dragón! Es algo que se tiene en cuenta a la hora de determinar el total de FUERZA de tus adversarios, pero, en ciertos casos, se produce un Ajuste de los daños que puede producir un adversario en un posible ataque. De momento, basta con que conozcas este dato; en el momento concreto de la aventura se te darán todos los detalles necesarios.

PERICIA

En distintos momentos de tu aventura, bien en el curso de una batalla, bien cuando te enfrentes a una situación en la que puede intervenir la destreza y la percepción (se te darán detalles al respecto en las páginas correspondientes), tendrás la posibilidad de recurrir a la PERICIA para que el resultado te sea más favorable. ¡Pero cuidado! Recurrir a la PERICIA puede ser arriesgado y si **no** eres hábil el resultado puede ser desastroso.

El procedimiento para valerte de la PERICIA es el siguiente: tira los dos dados. Si el número obtenido es *igual o menor* que tu puntuación de PERICIA en ese momento, habrás tenido *alta pericia* o sido *hábil* y el resultado será a tu favor. Si el número obtenido es *más alto* que tu puntuación de PERICIA en ese momento, habrás tenido *baja pericia* o sido *torpe* y serás penalizado.

A este procedimiento se le llama *Prueba de Pericia*. Cada vez que *Pruebes tu Pericia* deberás restar un punto a la PERICIA que tengas en ese momento. Así, pronto comprobarás que, cuanto más confíes en tu PERICIA, más riesgos correrás.

Utilización de la Pericia en las batallas

En ciertas páginas del libro se te dirá que *Pruebes tu Pericia* y se te explicarán las consecuencias de tu *alta o baja pericia*. Sin embargo, en las batallas tendrás siempre la opción de hacer uso de tu PERICIA, bien para infligir una herida más grave a la criatura o monstruo que acabas de atacar, bien para reducir al mínimo los efectos de la herida que éste te ha infligido.

Si has logrado herir a la criatura, puedes *Probar tu Pericia* como se indica más arriba. Si tienes *alta pericia* (o lo que es lo mismo, si eres *hábil*), le habrás infligido una herida grave y podrás restar 2 puntos adicionales a su puntuación de VIDA. Pero si tienes *baja pericia* (eres *torpe*), la herida no será más que un rasguño y habrás de devolver 1 punto de VIDA a la criatura (es decir, si en condiciones normales le hubieras causado 4 puntos por haberla herido, sólo le quitarás 3).

Si la criatura acaba de herirte, puedes *Probar tu Pericia* para tratar de reducir al mínimo tu herida. Si tienes *alta pericia* (eres *hábil*), habrás conseguido atenuar el golpe. Recupera 1 punto de VIDA (es decir, si en condiciones normales tuvieras que restarte 4 puntos de VIDA por la herida, sólo te restarás 3). Si tienes *baja pericia* (eres *torpe*), el golpe que has recibido será más grave. En ese caso, réstate 1 punto adicional de VIDA.

No te olvides de restar 1 punto de PERICIA cada vez que *Pruebes tu Pericia*.

VOLUNTAD

En distintos momentos de tu aventura, habrá ciertas situaciones en las que intentarán corromper tu código de honor, o intentarán tomar control mental sobre ti; a veces, simplemente, te verás sometido a una prueba que será todo un desafío para tu cerebro (se te darán detalles al respecto en las páginas correspondientes). En esos casos, tendrás que confiar en tu VOLUNTAD para que te mantengas íntegro y salgas airoso. ¡Pero cuidado! Si uno pone a prueba su fuerza de voluntad demasiadas veces, cada vez resulta más difícil para el espíritu mantenerse con la misma ilusión y tenacidad.

El procedimiento para valerte de la VOLUNTAD es similar al de la PERICIA: tira los dos dados. Si el número obtenido es *igual o menor* que tu puntuación de VOLUNTAD en ese momento, habrás tenido una *mente despejada* o sido *tenaz* y el resultado será a tu favor. Si el número obtenido es *más alto* que tu puntuación de VOLUNTAD en ese momento, habrás tenido una *mente confusa* o sido *débil* y serás penalizado.

A este procedimiento se le llama *Prueba de Voluntad*. Cada vez que *Pruebes tu Voluntad* deberás restar un punto a la VOLUNTAD que tengas en ese momento. Así, pronto comprobarás que, si tu VOLUNTAD es puesta a prueba muy a menudo, te será difícil mantenerte íntegro.

COMO RESTABLECER TU FUERZA, TU VIDA, TU PERICIA Y TU VOLUNTAD

Fuerza

Tu puntuación de FUERZA no cambiará mucho a lo largo de una aventura. En alguna ocasión puede que se te pida en un apartado que incrementes o reduzcas tu puntuación de FUERZA. Un objeto mágico sin duda podría aumentar tu FUERZA, pero ¡recuerda que no puedes usar más de un arma a la vez! Por ejemplo, no creas que tienes derecho a 2 puntos adicionales de FUERZA por llevar dos espadas mágicas. Tu puntuación de FUERZA no podrá ser nunca superior a tu puntuación *Inicial* de FUERZA, a menos que se indique expresamente lo contrario.

Vida y provisiones

Tu puntuación de VIDA cambiará mucho durante la aventura cuando luches contra criaturas o monstruos y emprendas tareas arduas. A medida que te aproximes a la meta, tu nivel de VIDA puede ser peligrosamente bajo y las batallas serán entonces muy arriesgadas, así que, ¡ten cuidado!

Inicias la aventura con provisiones suficientes para 4 comidas. Podrás descansar y comer sólo cuando las instrucciones te lo permitan, y únicamente puedes tomar una comida a la vez. Después de comer, suma a tu VIDA los puntos que se te indiquen. ¡Recuerda que te espera un largo viaje; por tanto administra tus provisiones con prudencia!

Acuérdate también de que tu puntuación de VIDA nunca puede sobrepasar su valor *Inicial*, a menos que se indique expresamente lo contrario.

Pericia

Cuando en el curso de una aventura seas especialmente afortunado, recuperarás puntos de PERICIA como premio. Cuando esto ocurra, se te darán detalles al respecto. Recuerda que, al igual que con la FUERZA y la VIDA, tu puntuación de PERICIA no puede ser nunca superior a su valor *Inicial*, a menos que se indique expresamente lo contrario.

Voluntad

Cuando en el curso de una aventura seas especialmente afortunado, recuperarás puntos de VOLUNTAD como premio. Cuando esto ocurra, se te darán detalles al respecto. Recuerda que, al igual que con la FUERZA, la VIDA y la PERICIA, tu puntuación de VOLUNTAD no puede ser nunca superior a su valor *Inicial*, a menos que se indique expresamente lo contrario.

Por otro lado, sólo podrás restablecer tus puntuaciones de FUERZA, VIDA, PERICIA y VOLUNTAD en su valor *Inicial* si eres sacerdote y llamas en tu ayuda a tu diosa (ver más adelante).

EL JUICIO DE LOS DIOSES

En el transcurso de determinados combates, la voluntad divina influirá en tu

devenir. Si sacas un doble 6, tu adversario caerá repentinamente muerto ante una mortal maniobra tuya. ¡Si, por el contrario, el adversario saca un doble 1, es él quien acaba con tu vida de un certero golpe! Así es la caprichosa voluntad de las deidades...

EN SUSTITUCIÓN DE LOS DADOS

Puede suceder que no tengas dados a mano siempre que quieras leer el libro. En previsión, pasa a la *Tabla de Números al Azar* situada al final del libro, sujeta un lápiz (o un bolígrafo, o cualquier objeto similar), cierra los ojos y toca la *Tabla de Números al Azar* con el lápiz. El número que has tocado será el que utilizarás en esa ocasión. Si el lápiz cae sobre una línea, repite el intento. Si necesitabas tirar un solo dado, divide entre 2 el resultado y redondea al alza.

ZELTAYA, LA DIOSA SUPERIOR DEL BIEN

En esta Demo debes manejar obligatoriamente un sacerdote.

Durante tu aventura velará por ti la diosa a la que veneras y a la que has consagrado tu vida, Zeltaya. Si te encuentras en apuros, puedes pedirle ayuda. Pero la diosa *sólo te ayudará una vez en cada aventura*. Cuando le hayas pedido auxilio en tu travesía por Lilianir, no volverá a escucharte hasta que llegues a Gnu.

Zeltaya puede ayudarte de tres formas:

- *Revitalización*. Puedes recurrir a Zeltaya en cualquier momento para recuperar el valor *Inicial* de tus puntuaciones de FUERZA, VIDA, PERICIA y VOLUNTAD. Esto no se te dará como opción en el texto, sino que puedes hacerlo cuando tú quieras, pero sólo una vez en cada aventura.
- *Huida*. En alguna ocasión en que te encuentres en peligro, el texto te ofrecerá la posibilidad de llamar a Zeltaya en tu ayuda.
- *Liberación de maldiciones y enfermedades*. La diosa te librará de cualquier maldición o enfermedad que hayas contraído en el transcurso de tu aventura. Esto tampoco se te dará como opción en el texto, sino que puedes pedirlo cuando desees, aunque sólo una vez en cada aventura.

EL PORTE SACERDOTAL

Antes de convertirte en un gran viajero y un guerrero-sacerdote, has sido simplemente un monje. Tu fe sacerdotal es inquebrantable: siempre llevas contigo los deseos de Zeltaya, la Doncella Cisne. Esta te confiere una fuerza excepcional, que viene a sumarse a tu talento para la lucha y tu espíritu abierto: el *poder de conversión*.

Tú, como sacerdote, posees, en efecto, un porte fuera de lo común. Tu sola presencia basta muchas veces para convencer a los adversarios que, inmediatamente, arrojan sus armas y abrazan tu religión. Y, lo que es más importante: una vez por aventura podrá utilizar este *poder de conversión* para evitar el enfrentamiento con criaturas impías. ¡Atención! Este poder solo permite ahuyentar muertos vivientes. ¡Actúa sobre los esqueletos, zombis, momias, espectros y sombras o, en último extremo, sobre almas corruptas a más no poder, pero en ningún caso podrás ahuyentar a un tigre con dientes de

sable o a un mercenario! Por otra parte, solo puede utilizarse ante un adversario único. En el caso de que desees utilizar el *poder de conversión*, abandonarás el combate y pasarás directamente al epígrafe que te correspondería en caso de haber vencido. En determinados casos, el porte sacerdotal te permitirá obtener informaciones complementarias: aparecerá indicado en el texto. Determinadas criaturas, a pesar de ser no-muertos y criaturas impías, están inmunizadas ante el *poder de conversión* de un sacerdote de Zeltaya (por ejemplo, los liches y los Faraones-Momia). Tenlo en cuenta antes de actuar.

EQUIPO Y PROVISIONES

Comienzas la aventura con lo indispensable para la vida. Vas armado de una espada y tienes una mochila que puedes llevar a la espalda y donde guardar tu equipo, tesoros, artefactos y provisiones.

Colgada del cinturón llevas una bolsa que contiene 20 monedas de oro, la moneda de curso universal en todos los países conocidos. A lo largo de la aventura necesitarás dinero para comida, hospedaje, compras y sobornos, y 20 monedas de oro no dan mucho de sí. Será preciso que obtengas más dinero a medida que avanzas en tu camino. ¡Atención: si en un determinado momento te encuentras sin monedas de oro será imposible que adquieras nada de lo que pudieras necesitar!

La mochila posee una capacidad limitada: no puede contener más de diez objetos; ésa es su capacidad máxima. No sobrepases nunca dicha cantidad en el transcurso de tu aventura. Si en algún momento tienes que abandonar el saco, solo podrás llevar contigo dos objetos, a tu elección. Y tendrás que abandonar el resto de las posesiones.

También llevas provisiones (alimentos sólidos) suficientes para tan solo 4 comidas. Cada una de estas raciones ocupa un lugar en el saco. Como comprobarás, la comida es un bien muy importante y tienes que administrarla con mucho cuidado. Asegúrate de que no la malgastas: no puedes arriesgarte a quedarte sin provisiones. Debes tener en cuenta que has de comer y dormir durante el viaje, de lo contrario serás penalizado. No lo olvides.

De tu cintura cuelgan también dos cantimploras, cada una de ellas con dos raciones de agua. En cada comida beberás una ración de agua, a no ser que en el texto se diga lo contrario. Si pierdes las cantimploras ya no podrás llevar agua... ¡Mucho cuidado!

SORTILEGIOS, POCIONES Y OBJETOS MÁGICOS

En el transcurso de la aventura tendrás ocasión de obtener objetos mágicos y pociones de distintas clases. Quizá también consigas sortilegios, casi siempre escritos en pergaminos que solo los magos pueden descifrar. Pero no solamente podrás usarlos con un personaje mago. Los sacerdotes poseen un profundo conocimiento de las artes de la Magia debido a su pertenencia al alto clero. Puedes, por tanto, siendo sacerdote, utilizar todos los pergaminos, pociones y objetos mágicos de cualquier tipo que lleguen a tu poder mientras dure la aventura. Como normal general, los frascos o redomas con pociones y los pergaminos con sortilegios solo pueden utilizarse *una vez*. Los guerreros, por su parte, han de contentarse con beberse las pociones y luchar con armas y armaduras mágicas. Sobre el resto de los objetos, no poseen un conocimiento suficiente como para poder usarlos.

Así pues, una vez utilizados deben borrarse de la lista de equipaje. De vez en cuando conseguirás pociones y sortilegios que pueden utilizarse más de una vez.

Aparecerá claramente indicado. ¡Y no olvides en el transcurso de la aventura que la Magia tiene también sus inconvenientes y que, en muchas ocasiones, un combate con espada ofrece menos riesgos que la utilización equivocada de una poción o un objeto mágico!

UTILIZACIÓN DE LA HOJA DE PERSONAJE

Utilizarás tu *Hoja de Personaje* como si se tratara de tu registro vital y tu diario personal.

Podrás anotar, en las casillas reservadas a tal fin, la lista de posesiones que llevas en la mochila o fuera de ella, la cantidad de provisiones, el total de monedas de oro que posees. Anotarás, igualmente, la situación de tus Puntos de VIDA, FUERZA, PERICIA y VOLUNTAD. Mantén siempre anotado, sin borrarlo, el valor máximo. En cambio, tendrás que ir modificando, en cada momento, el valor actual, de acuerdo con el desarrollo de los combates y los daños recibidos. ¡No olvides que si tu total de VIDA llega a cero, significa la muerte!

Entonces tendrás que empezar otra vez la aventura desde el principio. ¡Conserva siempre en perfecto estado, limpia y clara, tu *Hoja de Personaje* y no olvides ir tachando en cada momento los objetos que ya han sido utilizados en el transcurso de la aventura!

Es preferible que utilices el lapicero, para poder borrar y utilizar la *Hoja de Personaje* más de una vez.

SISTEMA AVANZADO

Esta Demo se juega con el *Sistema Básico*, ya que interpretas a un sacerdote humano, y para ello no hace falta ninguna regla adicional.

RAZA

Tu raza será obligatoriamente la raza humana, así que no tienes ninguna regla adicional.

NIVEL Y PUNTOS DE EXPERIENCIA

Tras ciertos apartados de texto, verás la expresión *P. Exp.: x*. Sin embargo, serán de poca utilidad, ya que esta Demo no incorpora el sistema de evolución del personaje.

LA LEYENDA DE LAS CORONAS PERDIDAS

Cuando el mundo era joven y todavía se desperezaba, el Dios Superior Môp había estado diseñando un objeto que pudiese unificar a los seres libres de Lilian y permitirles defenderse de los ataques de criaturas que pretendieran invadir el mundo.

Ese objeto era una Corona, de poder extraordinario, pero necesitaba el apoyo de otras menores. Para ello reunió a los dioses que decidió más oportunos, sin distinguir Bien ni Mal, y les hizo el encargo de realizar una corona utilizando como molde la suya propia, y que poseyeran parte de su propia esencia. Los dioses encargados fueron Firradio, Planios, Clotharian, Nîd y Aliento de Vida.

Todos ellos intentaron complacer a Môp y prontamente le entregaron su trabajo, y Môp quedó muy satisfecho. Estas Coronas fueron: la Corona de Plata, la Corona de Oro, la Corona de Diamantes, la Corona de Hueso y Ónice, la Corona Negra y Oro de los Reyes y la Gran Corona.

Fue hace siglos, en los albores de la Primera Edad y de la presencia de los hombres en Lilian, concretamente en el año 70 (CL), cuando llegaron las Coronas a Lilian. Cayeron en medio de un poderoso rayo, que sobrecogió a los mortales testigos de su llegada, y adjuntaba una piedra donde tallado en Devamanter, la Lengua de los Dioses, aparecía la advertencia de su mal uso. Con el fin de que fueran utilizadas solo en momentos críticos, Môp hizo entrega de los objetos a personalidades de padre y muy señor mío en la época o se escondieron. Desde entonces se escucha esta profecía:

*Plata para Themnos, héroe y reptil
Oro para Terbior, el gran mago
Hueso para Marcielus, siempre vil
Diamantes para los elfos altos
Negra y Oro para un rey por venir
Grande, de un linaje afortunado*

Por aquel entonces, regiones enteras del mundo estaba aún sin descubrir. Había pequeños reductos de civilización, cada cual con su propia raza y cultura. Una de esas regiones era Tarsedor, ahora un vestigio decrepito de lo que fue una gran civilización... Pero no nos detengamos aquí, volveremos a ello más adelante.

La civilización y el orden ha ido extendiéndose por el resto del mundo conocido desde que Dirk Altorroble, el famoso navegante amaliense, descubriera casualmente la Gran Corona. Con su ayuda, Dirk Altorroble llegó a ser Emperador del mayor imperio del mundo. Esta corona mágica tiene poderes misteriosos, otorgando a su dueño cualidades extraordinarias de mando y justicia. Merced a ellos, el nuevo Dirk y su linaje han gobernado el ahora próspero Imperio Altorroble, que crece cada día más, conquistando nuevas tierras. Así, en su poder y sabiduría, Dirk informó a los mandatarios en Lilianir de ciudades como Gnu y Annonurl, que en sus tierras debía haber otra corona de menor poder pero capaz de instaurar orden en el continente de Lilianir, la llamada Corona Negra y Oro de los Reyes. Dirk tenía razón, y los gobernantes de Gnu han encontrado la corona, y han compartido el poder de ella para traer la calma a Lilianir.

El camino estaba marcado. Cada gobernante tendría en su poder la Corona Negra y Oro de los Reyes durante un período de cuatro años, en los que establecería el orden en su ciudad y se integraría en la creciente alianza de Lilianir. Durante los últimos 17 años, las cinco mayores ciudades de Lilianir (Gnu, Annonurl, Pamen, Connêth y Versis) han contado con el poder de la corona. Los resultados han sido inmediatos. La guerra y la disensión han desaparecido prácticamente en sus ciudades.

Desde hace veinte años, el Gobernador Grerughk, líder del clan más grande del norte de Lilianir, y conocido con el nombre de “Alma de Dragón” por su excepcional valor, rige la nación septentrional de Siemprehielo. Desde que llegó a su cargo, se ha ocupado de viajar por todo su país, logrando que, por primera vez en la historia, aquel reducto helado del mundo sea seguro. Con él marchan los mejores exploradores del orbe, los Ordenaces de Themnos, así como los bárbaros norteros más aguerridos, en viajes llenos de peligros. A través de la nieve, los fieles ordenaces llevan los designios de la diosa Zeltaya y del Espíritu del Bosque, dispuestos a difundirlos con la palabra y con la espada, y dispuestos a reconquistar el Glaciar del Fin del Mundo, el Estrecho de Kar-Zhalos y las Llanuras del Hielo, que recientemente han caído en manos de los monstruos del hielo. Versis, Ottorah y otras ciudades han sido escenarios de impresionantes luchas, ya que los adversarios venden cara su vida. Los colores del Gobernador Grerughk y de sus compañeros ondean al viento.

Hace un año Siemprehielo recibió a su debido tiempo la Corona Negra y Oro de los Reyes en medio de una gran ceremonia y, desde aquel día, el desarrollo del país quedó asegurado. Nadie sabía a ciencia cierta cómo la Corona Negra y Oro de los Reyes podía causar un efecto constructivo tan inmenso sobre una nación entera. Algunos decían que producía una inspiración divina, otros que su poder se ejercía solo sobre las mentes. Mas una cosa estaba fuera de toda duda: sus efectos eran incuestionables. Todo iba bien aunque hasta la reciente Noche Amortajada.

El Gobernador Grerughk de Versis fue el primero en descubrir que la corona había desaparecido. Robada en una noche sin estrellas por los hipogrifos de Panzonu, la corona iba camino de Tarsedor, en los territorios proscritos del Lilianir meridional. De Gnu han llegado noticias de que la corona era llevada al Brujo Xovern de Tarsedor, quien ambiciona someter al pueblo elfo, al que acusa de haber robado las tierras de los humanos.

A pesar de que varios señores guerreros han intentado gobernar Tarsedor, fracasaron en su intento. Criaturas malignas de toda especie, expulsadas de países más civilizados del otro lado del continente de Lilianir, habían penetrado poco a poco en Tarsedor, que ha llegado a ser designado con el nombre de El Sumidero.

Y aunque Tarsedor es un país peligroso, en sí mismo representa poca amenaza para los reinos vecinos. Desde que los dioses condenaran su otrora gran civilización debido a su altanería, la falta de gobierno en Tarsedor significa que no tiene ejército y está permanentemente agitado por sus propias luchas internas. Pero con la Corona Negra y Oro de los Reyes para restablecer el orden, Xovern podría convertirse en el nuevo y poderoso líder que Tarsedor ambiciona, lo que representaría una amenaza para todo el continente.

Es tal el oprobio que ha caído sobre Siemprehielo por la pérdida de la corona, que todos los progresos alcanzados en todo este tiempo han desaparecido. Incluso parece ser que una epidemia reciente llamada el Mal de Xovern es fruto de la malaventura por la pérdida de la Corona. El Gobernador ha perdido la confianza de sus súbditos. Los territorios vecinos les miran con recelo desde el otro lado de sus fronteras.

El frío y el hambre azotan a la población. Corren rumores de que se preparan invasiones contra Siemprehielo...

Puesto que sería absurdo entrar en guerra directa con un mago loco en posesión de una reliquia de poder infinito, la esperanza es que alguien pueda infiltrarse en Tarsedor y recuperarla sin armar mucho revuelo y, sobre todo, sin posibilidad de ser relacionado con el frío norte. Solo recuperándola se vería Siemprehielo libre de la terrible maldición que pesa sobre el país. Y, en este punto de la leyenda, es donde apareces tú.

Para ti, hace meses que las batallas perdieron todo su sabor y, a menudo, tu boca se llena con el gusto amargo de la ceniza. ¡Saliste en compañía de Grerughk con toda la

alegría de tu corazón: nunca antes se había visto un súbdito tan fiel a su soberano! Mas el tiempo ha ido pasando y, con él, se ha ido también disipando el fervor de la reconquista; más teniendo en cuenta que el Glaciar del Fin del Mundo no ha podido ser recuperado por tu gobernador y sus hombres.

—Escúchame, amigo —te había dicho muchas veces Grerughk apartados de los demás—, tú no eres uno entre la multitud. Arde en ti la llama de la aventura. Estas batallas no apagarán tu sed de horizontes nuevos y de descubrimientos sin fin. ¡Un día, lo predigo, nuestros caminos se separarán y tu alma te llevará lejos!

Y en cada ocasión quitaste importancia a los temores del gobernador, alejando con un movimiento de la mano o un encogimiento de hombros la posibilidad de una decisión semejante. ¡Pero en el fondo de tu corazón sabías que Grerughk Alma de Dragón decía la verdad!

Grerughk siempre te ha admirado, sobre todo, por tus ideales de justicia y de bondad que duermen en ti. Tu elevada estatura y tus rasgos firmes te han convertido en una figura legendaria. Todas las noches, junto al fuego, los hombres de Grerughk cantan tus alabanzas. ¡Pero ninguno de ellos sabe los pensamientos que te dominan en estas horas graves!

¡Tú, que has cruzado todas las nieves, cabalgado por la extensa Taiga Brumosa, ganado los más difíciles torneos; tú, que has seguido las huellas de Farin para enfrentarte a la Gárgola y que has vivido otras mil aventuras, no logras hallar reposo!

Hoy es 20 del Segundo Mes del año 1154 (CL). Esta noche, como todas las noches desde hace semanas, tu espíritu no encuentra la tranquilidad. Y sabes que no vas a seguir a los ordenaces cuando dejen Ottorah para encaminarse al Glaciar del Fin del Mundo a continuar con la guerra. Acabas de confiar al gobernador que sus predicciones se confirmaban y que vas a seguir tu aventura en solitario. Te has peresentado voluntario para recuperar la Corona. Acaso no volverás a ver tu ciudad natal y las colinas boscosas que la rodean... ¡mas nada importa: los dioses lo han decidido así, la decisión está tomada y tu ánimo tranquilo!

Dentro de un rato montarás tu corredor del hielo y abandonarás la ciudad, en dirección contraria a la de los ordenaces. ¡Tu viaje te lleva allende las llanuras nevadas, hacia las míticas ruinas de Tarsedor! Hay quien afirma que en realidad el brujo Xovern en realidad ha muerto hace ya más de setenta años y que otra persona maneja los hilos de Tarsedor. Otros, empero, lo dan por vivo, a salvo de la muerte por algún conjuro misterioso. Las montañas Panzonu viven todavía tan sumidas en la Magia que resulta natural dar fe a tales rumores... Mas tu misión es clara. Debes atravesar Lilianir hasta las ruinas de Tarsedor y conseguir la Corona. Tu deseo de aventuras no podría tener mejor meta. Pero, según las informaciones que has conseguido a lo largo de laboriosas averiguaciones, parece que sin duda la Corona está en el mismísimo corazón de Tarsedor. Tendrás que hacer frente a todos los peligros que se interpongan en tu camino, hasta llegar allí.

Sales de la tienda justo en el momento en que Grerughk Alma de Dragón pasa ante ella con sus ordenaces, los compañeros con los que has compartido tantas emociones en mil batallas. Les saludas y te devuelven el honor, tristes ante la idea de que nunca más cabalgarán a tu lado. Enseguida desaparecen de tu vista. ¡Ha llegado el momento! Tu viaje no puede esperar. Acaricias el cuello de tu corredor de hielo, magnífica criatura bípeda sobre la que recorres los páramos helados, y lo montas. La verdadera aventura de tu vida solo acaba de comenzar.

Pasa al 701.

Intentas a toda costa explicarte de manera adecuada ante tu misterioso interrogador. Sin embargo, apenas has empezado a resumir tu aventura y las razones que te han llevado a ella, cuando el marid te interrumpe.

—Nada me importan tus aventuras de Sin Pistas, norteño. Pero deberías dar gracias a Acuaria, o quizás a Arittho, por haberme importunado en un día en que mi humor es excelente. Hoy tengo un buen y voy a permitir que te vayas para que puedas presumir de tu encuentro ante otros inútiles mortales de tu calaña. ¡Pero no vuelvas a molestarme o te pesará!;Hasta nunca!

Y el genio marid vuelve al fondo del pozo para seguir disfrutando de su sueño milenario No eres lo suficientemente estúpido para atacar a tan formidable rival, que sin duda está por encima de tus posibilidades. ¡Vuelves a montar en el corredor de hielo y das la espalda a las extrañas ruinas y su pozo!

Pasa al 154.

15

Caminas por el lecho de un río helado. El frío es gélido. A lo lejos divisas la silueta de un hombre montado en un yak que trota pesadamente hacia donde tú estás, agitando los brazos. Te paras. A medida que se aproxima, oyes lo que dice:

—¡Esperad! Amable señor, por favor, ayúdeme...

- *Si decides desenvainar tu arma, pasa al 623.*
- *Si te quedas quieto hasta descubrir lo que quiere el curioso personaje, pasa al 124.*

17

Te sitúas frente al guía de las nieves. Te fijas en su rostro enrojecido, que antes no habías podido ver:

—¡Salud! —te dice con voz pastosa—. ¿Qué quieres de Dangar, el más hábil guía de la región? —te pregunta.

Le hablas de tu destino e intentas conseguir alguna información sobre el camino que des seguir. Pero, enseguida, te das cuenta de que Dangar está totalmente corracho.

—¡Compatriota, esto es lo que debes hacer! —logra articular—: Tendrás que seguir el camino que... —sigue diciendo antes de quedarse completamente dormido entre ronquidos.

Desanimado, le sacudes para despertarle, pero nada puedes hacer. Al cabo de un momento, renuncias y decides irte a dormir.

Pasa al 448.

26

—¿Tu búsqueda? Sí, ya sé de qué se trata, viajero de pro. ¡Nosotros los genios sabemos mucho más de lo que parece!;Y también puedo adivinar que esto te será útil en tu aventura! —Y dicho esto, el genio saca de su chaleco ricamente bordado un pergamino de aspecto envejecido y te lo tiende—. Este pergamino de ilusión te permitirá escapar de algún peligro en el que te encuentres, señor. Pero cuidado: ¡elige con buen juicio las circunstancias en que vas a utilizarlo, ya que solo podrás servirte de él una vez!;Ahora te dejo y deseo buena suerte!

Y el genio se desvanece en medio de una nube de humo que desprende un hermoso verde esmeralda. No has tenido tiempo de darle las gracias. Guardas el pergamino (anótalo en tus posesiones) y montas tu corredor del hielo para seguir el viaje, estimulado por las amables palabras del genio.

Pasa al 154.

32

Bajas del corredor de hielo y conduces a tu montura por la brida hasta el pozo. Extraes agua suficiente para aplacar la sed del animal. ¿Qué harás ahora?

- *Si bebes tú también, **pasa al 183.***
- *Si dejas el oasis, **pasa al 154.***

35

Enseguida comprendes que has caído en una peligrosa trampa. ¡El montículo era un gigantesco nido de ratas! Un enorme roedor de impresionantes mandíbulas surge ante ti y asusta al corredor del hielo. Chorreando nieve, se precipita hacia ti con un chasquido infernal. No tienes más solución que luchar con este monstruo que se cruza en tu camino.

RATA GIGANTE

FUERZA: 3

VIDA: 2

- *Cuando te muerda por primera vez, apunta esta referencia y **pasa al 1191.***
- *Si vences, **pasa al 542.***

58

El camino es estrecho y cada vez te resulta más difícil avanzar. Cabalgas durante horas. De repente, a unos 450 brazos por delante, ves un campamento de unas treinta tiendas.

- *Si crees que sería prudente evitarlo, **pasa al 377.***
- *Si prefieres acercarte confiando en descansar en él unos instantes, **pasa al 125.***

68

Consideras más prudente escalar el pequeño montículo para continuar por el centro del pasadizo. De repente, cuando has llegado casi a la mitad del montículo, la nieve blanda parece desmenuzarse bajo el corredor de hielo. Entornando los ojos, distingues un objeto brillante entre los terrones. ¿Qué harás?

- *Si sigues y recoges el objeto brillante, **pasa al 220.***
- *Si descienes del corredor de hielo y flanqueas la pared de la derecha, **pasa al 443.***
- *Si diriges el corredor del hielo hacia la pared de la izquierda, **pasa al 665.***

70

De un papirotazo, el marid te arroja al suelo. Y a continuación te sujeta entre el índice y el pulgar, sin dejar de reír siniestramente. Te sientes arrancado de la nieve de la tundra, mientras el marid te levanta a la altura de sus ojos.

—Miserable sin-pistas, vas a pagar tu estupidez con tu vida. Creía que la gente del Norte era consciente de que los marid tienen poderes muy diferentes a los de los hombres. Éste es tu castigo por haber interrumpido mi siesta ancestral.

Y riendo a más no poder, te deja caer dentro de su boca abierta. Te sumerges en una oscuridad cavernosa, al mismo tiempo que el maléfico guardián del pozo te devora. ¡Aquí termina tu aventura, en el fondo del estómago de un marid colérico!

FIN

80

Comprendes con horror que acabas de caer en una peligrosa emboscada. A tu alrededor el suelo se hunde. ¡El montículo de aspecto anodino es en realidad un nido de ratas gigantes! Tres enormes roedores de mandíbulas aceradas surgen de la nieve, atemorizando al corredor de hielo. Las ratas se precipitan contra ti, con un infernal chasquido. Los roedores asesinos te cierran el paso. No hay otra solución que la lucha a muerte. ¡Prepárate a vender cara tu vida!

PRIMERA RATA GIGANTE	FUERZA: 3	VIDA: 2
SEGUNDA RATA GIGANTE	FUERZA: 3	VIDA: 1
TERCERA RATA GIGANTE	FUERZA: 4	VIDA: 2

Afortunadamente para ti, las ratas gigantes te atacan una tras otra y no a la vez.

- *Cuando te muerdan por primera vez, apunta este apartado y **pasa al 1191**.*
- *Si sales victorioso de esta lucha, **pasa al 542**.*

85

Sigues el camino que serpentea por entre las rocas. De repente, en un recodo del camino, te sorprende un horrible espectáculo: quince enormes estacas están clavadas en el suelo, a intervalos regulares, a lo largo del camino. En cada una de ellas está el cadáver de un hombre empalado y atrocemente mutilado. Apartas inmediatamente los ojos de esta visión de pesadilla y el olor repugnante que reina en el lugar te produce náuseas.

- *Si prefieres desandar lo andado y seguir el otro camino, **pasa al 286**.*
- *Si prefieres hacer acopio de valor para continuar por éste, **pasa al 294**.*

99

Sorprendido, el corredor del hielo emite un graznido, salta y se agita violentamente y cae al suelo. La sorpresa es grande, pero los bárbaros se recuperan enseguida. Uno da un salto y te arroja de la silla. Sacas el arma y te dispones a vender cara tu vida. El primer asaltante cae con la cabeza partida. Introduces tu espada, hasta el fondo, en el corazón del segundo. ¡Pero son demasiados! Te sientes desfallecer ante los asaltos repetidos de una multitud de agresores. Toda resistencia es inútil. Sucumbes, herido de muerte. Tu sangre mana a torrentes por entre la nieve. Y con ella se van también las últimas gotas de esperanza... Tu aventura termina aquí.

FIN

El norteño de la capa desgarrada se acerca. Está congelado tras haber cabalgado mucho tiempo a merced de los gélidos vientos. No para quieto y gesticula continuamente con los brazos. Los tres soles brillan sobre la blancura de sus dientes irregulares, que se muestran en una amplia sonrisa.

—Saludos, bueno y amable señor —dice—. Mil gracias por haberme escuchado. Mi nombre es Hirir del Glaciar y te estaré eternamente agradecido. Acabo al mismo tiempo de descubrir una fantástica maravilla y de escapar a un peligro que podría haberme costado la cabeza.

¡Pero tú no estás aquí para escuchar fantasías de este hombre!

—¿Cuál es el camino más corto para llegar a Tarsedor? —le preguntas.

Interrumpido, Hirir considera que te burlas de sus aventuras.

—Voy a responderte, amable señor, bajo la forma de un enigma. Tu respuesta me permitirá hacerme una idea sobre el camino a indicarte. Imagínate que un orco vigila un camino. Llega un viajero con la bolsa repleta. El orco, que solo puede decir la verdad, hace estas dos afirmaciones: Primero, ningún viajero que encuentre a un orco puede ser desposeído de 2 monedas; segundo, ningún viajero que tenga 2 monedas de oro se ha visto nunca en la imposibilidad de continuar su viaje.

¿Qué respuesta darás a Hirir?

- *Si crees que el viajero puede seguir su camino sin peligro, **pasa al 450.***
- *Si crees que el viajero debe renunciar a seguir el camino, **pasa al 345.***
- *Si piensas que, bajo la forma de un enigma, Hirir te pide 2 monedas de oro por su información sobre el camino a seguir, **pasa al 229.***

125

A medida que avanzas, bárbaros cada vez en mayor número salen de las tiendas. No tienen aspecto acogedor y te contemplan cabalgar entre ellos con desconfianza manifiesta. Si no reaccionas con rapidez van a atacarte para robarte y quizá incluso matarte. Un enorme hombretón acaba de salir de una tienda mucho más lujosa que las demás y se ha colocado cerca de ti, a la derecha. Su aspecto imponente te hace pensar que es el jefe de la tribu. Debes encontrar una solución.

- *Si espoleas el corredor de hielo y atraviesas el campamento al galope, enarbolando el arma sobre tu cabeza, **pasa al 99.***
- *Si desmontas y te diriges hacia el enorme bárbaro, **pasa al 441.***

133

Desenvainas la espada. ¿Quién es ese marid, tan poco educado, que se atreve a mirarte de arriba abajo? Tu ardiente sangre de aventurero se inflama y te arrojas contra él.

—¡Por Zeltaya y por el Monte Celestial! —exclamas en voz clara y alta mientras avanzas hacia el marid.

Éste lanza una carcajada y logras divisar una luz cruel en sus ojos almendrados. Disponte a luchar. ¿Tienes un arma de plata o un arma mágica? Si es así, puedes entablar un combate con él. Si no los posees, no puedes dañarlo físicamente y perderás automáticamente el primer asalto.

GENIO MARID

FUERZA: 11

VIDA: 14

AJUSTE DE DAÑOS: +3

- *Si vences el primer asalto, **pasa al 419.***
- *Si pierdes el primer asalto, **pasa al 70.***

135

Viendo la suerte que han corrido sus dos compañeros, el tercer hipogrifo escapa a toda prisa. Ayudas al anciano: es un eremita que voluntariamente se ha apartado del mundo. Te pide que le acompañes hasta su casa y tú aceptas. Su cabaña está formada por una sola estancia humildemente amueblada: un grabado, una mesa, dos sillas y algunos utensilios de cocina. El eremita, ansioso por dar las gracias a quien le ha salvado de una muerte cierta, te invita a cenar. La cena es frugal, pero deliciosa. Añade 2 puntos de VIDA a tu total. Más tarde, el anciano te invita a pasar la noche en su modesta morada.

- *Si aceptas, **pasa al 199.***
- *Si tienes miedo de que se trate de una añagaza para desvalijarte, dale las gracias por su hospitalidad, pero explícale que el camino es largo y que tienes que marcharte inmediatamente. **Pasa al 416.***

152

Comprendes inmediatamente que has caído en una peligrosa emboscada. ¡El montículo aparentemente inofensivo era un nido de ratas gigante! A tu alrededor el suelo se hunde y surgen dos enormes roedores con impresionantes mandíbulas, que aterrorizan a tu caballo. Las ratas gigantes se arrojan contra ti con un infernal grito. No tienes más solución que luchar con ellas. Afortunadamente te atacan una tras otra y no ambas al tiempo.

RATAS GIGANTES

FUERZA: 3

VIDA: 2

- *Cuando te muerdan por primera vez, apunta este apartado y **pasa al 1191.***
- *Si vences a las dos ratas gigantes, **pasa al 542.***

154

Dejas el bosquecillo y su pozo a tus espaldas y sigues cabalgando por la nieve. Afortunadamente, el paisaje desnudo deja pronto paso a un suelo rocoso, pero cubierto de líquenes y unos pocos matorrales bajos. Lemmings y otros pequeños habitantes de este gélido paisaje corretean de acá para allá y te observan con mirada divertida. Al cabo de un rato, llegas a una zona más accidentada. Rocosas paredes escarpadas enmarcan ahora el camino que sigues. Los soles reflejan su luz en la nieve y azotan tus cansados ojos con un brillo superlativo. ¿Has bebido agua en el bosquecillo? Si no es así, sufres una gran sed. Quita 1 punto de VIDA a tu total en este momento. Llegas a una especie de garganta o cañón que te parece difícil de franquear. En el centro se levanta un montículo de nieve de unos dos brazos de altura, aproximadamente. A la derecha, una estrecha franja de nieve en la que crecen escuálidos arbustos bordea la pared rocosa. A la izquierda, parece continuar el mismo camino por el que avanzas, un poco más ancho y sin vegetación. ¿Por dónde seguirás?

- *Si escoges la derecha, **pasa al 443.***
- *Si escoges el centro, escalando el montículo, **pasa al 68.***
- *Si escoges la izquierda, **pasa al 665.***

158

El círculo de bárbaros se cierra a tu alrededor. Parecen dispuestos a acuchillarte o hacerte sufrir mil muertes por haber desafiado a su jefe... Con un gesto de la mano, éste los obliga a retroceder. Acepta el combate.

Durante un instante se hace el silencio. A continuación, un anciano con el ojo izquierdo vacío en su cuenca murmura:

—La Prueba...

Acto seguido se vuelve a sus compañeros y vuelve a decir, esta vez gritando y alzando el puño:

—¡La Prueba!

Al instante, decenas de rudas voces masculinas repiten dichas palabras mientras cierran un círculo alrededor de vosotros dos y patean el suelo.

Su jefe, exacerbado por su tribu, se desnuda hasta la cintura para estar más cómodo y los músculos de su torso se marcan bajo la rosada piel, brillante por el sudor, y surcada por varias cicatrices. Las va señalando al tiempo que dice:

—Esta de aquí la tengo desde que asfixié a un oso blanco con mis propias manos, solo porque me miró mal. Y esta de aquí se debe a un monstruo de hielo al que pateé el culo antes de exterminar a toda su progenie con una sonrisa...

Saca un mandoble de una funda exquisitamente cincelada. Desenvaina tú también tu arma. Empieza el duelo:

JEFE DE LA ESPADA FATAL

FUERZA: 10

VIDA: 10

- Si vences el combate, *pasa al 490.*

163

Remueves la nieve pisoteada con la punta de tu arma, pero sin éxito. Al cabo de un rato te cansas. Temiendo una posible vuelta de las ratas gigantes, espoleas el corredor de hielo y sales lo más deprisa posible del desfiladero.

Pasa al 878.

170

Pagas las 5 monedas de oro al codicioso genio. Las oculta en un pliegue de su turbante y te mira con sonrisa amistosa.

“¿Para qué querrá un genio monedas de oro?”, te preguntas extrañado. A continuación te centras en tu petición:

- Si le preguntas el camino hacia Tarsedor? *Pasa al 245.*
- Si le preguntas la situación exacta de la Corona Negra y Oro de los Reyes, *pasa al 301*
- Si le preguntas si puede ofrecerte algo que te ayude en tu búsqueda, *pasa al 26.*

183

Sacas otra vez agua y bebes hasta quedar satisfecho. Tu boca se libra al fin del frío gélido que la atenazaba, resultado de la larga cabalgada por las nieves. También te has mojado la cara. ¿Qué vas a hacer ahora?

- Llenas las cantimploras de agua fresca, *pasa al 606.*

- *Si abandonas el oasis, **pasa al 154.***

199

Por la mañana te despiertas fresco y animoso. Recuperas 2 puntos de VIDA. Ayudas al anciano a aplicarse un misterioso ungüento en la pierna. Sus virtudes son sorprendentes y resulta casi curado. Emocionado, te dice:

—Sé que tu causa es justa. Para ayudarte en tu aventura te ofrezco este anillo de metal negro. Si te ves en peligro, pónelo y te volverás invisible. Además, ve a visitar a Glithir, un hechicero elfo de la ciudad de Pamen, antes de llegar a Gnu. Entrégale este pergamino y él te facilitará la tarea.

La gratitud te invade y te despidas del anciano sabio. Sigues tu camino.

Pasa al 15.

220

Conduces suavemente al corredor de hielo hasta el objeto brillante. A continuación te inclinas para recogerlo. Con gran alegría compruebas que se trata de una moneda de oro que sobresale de una bolsa de piel de alce. Coges la bolsa: contiene 11 monedas de oro (anótalas en la lista de tus posesiones). En los movimientos para apoderarte del hallazgo has removido la tierra blanda del montículo. Y descubres otro objeto, ligeramente empañado, que brilla bajo los soles. *Prueba tu Suerte.*

- *Si eres desafortunado, **pasa al 314.***
- *Si eres afortunado, **pasa al 239.***

229

Hirir te agradece calurosamente las 2 monedas de oro, que rápidamente desaparecen en el fondo de su bolsillo oculto en uno de los repliegues de la túnica. (Táchalas de la lista de tus posesiones).

—¡Generoso señor, debéis ser muy rico para recompensar de esta suerte a un pobre hombre como yo! En cuanto al camino que debes seguir, en la segunda bifurcación que encuentres toma el camino de la izquierda. Te llevará con rapidez el lugar al que debes llegar.

Te despidas de él y sigues tu camino.

Pasa al 58.

239

Con la punta de tu arma remueves los terrones de nieve, que se desmoronan. El objeto que deseabas está a tu alcance y lo coges. Los soles se reflejan en su superficie ambarina, surcada por signos misteriosos delicadamente grabados. Reconoces el objeto del que todo Siemprehielo ha oído hablar: ¡la Lámpara de Darko! ¿Por qué extraño milagro habrá venido a parar hasta aquí el preciado talismán? ¡No hallarás respuesta a tu pregunta! Metes, con sumo cuidado, la maravilloso lámpara en tu mochila (anótala en la lista de tus posesiones). ¡Sabes muy bien que si la frotas cuando lo necesites, el Genio de la Lámpara aparecerá y satisfará uno de tus deseos! ¡Tendrás que elegir el momento con gran cuidado, pues no tendrás una segunda oportunidad de utilizarla!

Pasa al 878.

245

—¿El camino hacia Tarsedor? ¿Viajero, buscas entonces al zorro de Xovern, “El Que se Cree Alguien”? ¡Entonces tendrás que ir por ahí! —dice el genio señalando el camino que ya seguías.

Te da las gracias por las 5 monedas de oro y desaparece en un torbellino de vapor esmeralda antes de que hayas tenido tiempo de protestar. Maldices al innoble genio y vuelves a subir al corredor de hielo.

Pasa al 154.

286

Guías a tu corredor de hielo hacia la pista de la izquierda. Durante varias horas avanzas a través de pequeñas colinas de escasa vegetación. ¿Has comido en el día de ayer? Si no es así, quítate 2 puntos de VIDA pues tus tripas se quejan sin descanso. Las colinas dejan paso a un mar de nieve que se extiende hasta donde la vista alcanza. Llegas, al fin, a una zona algo más rocosa con vegetación batida por los vientos. Unos cuantos pinos crecen alrededor de un pozo de pértiga, o cigoñal, solitario.

- *Si te acercas al pozo, **pasa al 646.***
- *Si das de beber al corredor del hielo, **pasa al 32.***
- *Si pasas de largo, **pasa al 154.***

294

El camino se ensancha y tus temores se disipan rápidamente. Sigues tu camino sin mayores dificultades durante varias horas. ¿Has comido ayer? Si no has probado bocado el hambre te atenaza el estómago. Pierdes 2 puntos de VIDA. Los soles se ocultan tras el horizonte, y piensas en buscar un abrigo para la noche cuando de tu derecha llegan agudos silbidos. Una colina te impide ver exactamente qué es lo que sucede, pero te parece escuchar, además de los silbidos, gritos de dolor.

- *Si decides ir hacia donde se oyen los gritos, **pasa al 637.***
- *Si consideras que tu búsqueda no debe sufrir ningún retraso, por lo que abandonas el lugar lo más deprisa posible, **pasa al 416.***

301

—¿La Corona Negra y Oro de los Reyes? ¡Así que buscas el poder de los mismísimos dioses, temerario viajero! ¡Has de saber que yo mismo ignoro la ubicación de reliquias de semejante calibre! ¡Si no, yo mismo iría a por ellas y las vendería al mejor postor! —dice el genio, irónicamente.

Después te da las gracias por las 5 monedas de oro y desaparece en medio de un torbellino de humo esmeralda, sin darte la ocasión de protestar. Subes de nuevo al corredor de hielo, furioso.

Pasa al 154.

311

Poco después llegas a una bifurcación. El camino se divide en dos senderos que penetran, el uno en la tundra y el otro en las colinas nevadas. ¿Qué camino vas a tomar?

- *Si eliges el de la izquierda, hacia las colinas, **pasa al 286.***

- *Si eliges el de la derecha, en la tundra pedregosa, **pasa al 85.***

314

Tu mirada experta ha divisado un objeto labrado entre los terrones. Extiendes la mano para arrancarlo del montículo de nieve, cuando de repente el suelo se desmorona a tu alrededor y el corredor de hielo se encabrita, lanzando un violento graznido. Tienes que sujetarte firmemente para no caer del corredor de hielo. El objeto que pretendías coger ha desaparecido en una hendidura del terreno. ¿Cuál es el motivo de la agitación? Prueba tu Suerte.

- *Si eres afortunado, **pasa al 35.***
- *Si eres afortunado, pero con el resultado justo para serlo, **pasa al 152.***
- *Si eres desafortunado, **pasa al 80.***

345

Hirir parece contrariado.

—Señor compatriota —dice—, ten cuidado con los misterios de Lilian, ya que muchas veces ocultan peligros. En lo que respecta al camino que debes seguir, es éste: en la segunda bifurcación que encuentres, te aconsejo tomar el pequeño camino que sale, oblicuo, a la izquierda. Así llegarás a donde debes llegar.

Le das las gracias por sus advertencias y, tratando de comprender el significado de sus últimas palabras, te pones en camino.

Pasa al 58.

377

Te dispones a rodear el campamento.

- *Si tienes un anillo de invisibilidad entregado por un eremita, **pasa al 535.***
- *De lo contrario, **pasa al 504.***

384

Recupera 2 puntos de VIDA gracias a esta noche de sueño reparador. ¿Comiste ayer? ¿No? Entonces tacha los 2 puntos que acabas de sumar! Y basta ya de perder el tiempo! El camino que vas a tomar se extiende hasta el horizonte y debes seguir tu viaje.

Pasa al 15.

398

Incrédulo, el jefe te contempla un instante, como si esperara con su mirada penetrante leer en el fondo de tu alma con el fin de averiguar si tus palabras son sinceras. Después suelta una carcajada. Inmediatamente, casi ochenta bárbaros más siguen su ejemplo. Olvidas tus temores para unirse a su salvaje alegría. Te han acogido. De ahora en adelante tu existencia consistirá en pillajes, rapiñas, y enormes persecuciones para cazar bueyes. Tu búsqueda quedará sepultado en el olvido, porque no tendrás ocasión de huir y recuperar tu ideal perdido. Tu país se hundirá en la miseria mientras Xovern se yergue como el dominador del continente, pero apenas tendrá repercusión en ti, viviendo nómada en la naturaleza el resto de tu vida. Y en tu lecho de muerto, dentro de muchos años, rogarás a los cielos por una oportunidad, solo una, de regresar atrás en el tiempo y

encontrar el valor suficiente para haber llevado a cabo la misión que te definía. Aquí termina tu aventura.

FIN

416

La noche cae rápidamente. Decides hacer un alto, justo el tiempo de comer algo y dejar descansar al corredor del hielo. Si tienes víveres y quieres comer, recupera 2 puntos de VIDA. Si ya has comido algo hoy, solo recuperas 1 punto.

- *Si decides dormir aquí, **pasa al 384.***
- *Si prefieres continuar tu camino, **pasa al 568.***

419

Tu arma corta el brazo del enorme marid, pero para él se trata de un simple rasponazo. Ríe a carcajadas al mismo tiempo que sujeta tu arma entre el pulgar y el índice, lo que te impide luchar.

—¡Eres tan valiente y temerario como un joven paladín, viajero! ¡Te has hecho digno de beber el agua de este pozo! Yo seguiré durmiendo mi siesta en otro lugar. ¡Adiós!

El marid se repliega de tal forma que su cuerpo se convierte en una pelota de color escarlata no más gruesa que tu puño. A continuación, con una pequeña explosión, desaparece completamente. ¿Te habrás librado tan fácilmente de este gracioso enemigo?

- *Si te decides ahora a beber el agua del pozo, **pasa al 32.***
- *Si decides abandonar el bosquecillo sin más demora, **pasa al 154.***

441

El jefe se dirige a ti en estos términos:

—Extraño impío, debe de hacer muy poco tiempo que has puesto tus pies fuera de la caliente casa de tu madre para ignorar la existencia de la tribu de la Espada Fatal; de lo contrario, nunca te habrías atrevido a penetrar en este campamento. ¿A qué se debe el dudoso honor de tu presencia? ¡Habla pronto y sin engaños, ya que de ello depende tu vida!

El círculo de bárbaros se cierra a tu alrededor. Esperan la menor ocasión para saltar sobre ti.

- *Si explicas a su jefe que has sido expulsado de la Orden de Themnos por una falta cometida y que vienes a unirte a ellos, **pasa al 398.***
- *Si te niegas a pronunciar una sola palabra, ante su insolencia, y sacas el arma para desafiar al jefe a un duelo, **pasa al 158.***

443

Desciendes el corredor del hielo, sujetándolo por la brida, y avanzas pegado a la pared, lo más cerca posible. Sigues así hasta haber sobrepasado el montículo y pronto llegas a la salida de la garganta. Anti ti se extiende una blanca llanura, antes oculta por los abruptos acantilados.

Pasa al 878.

450

—¡Bravo, buen señor! Tu inteligencia es tan grande como tu bondad manifiesta. No dejes este camino. Te llevará sin sobresaltos a donde desees. Mis oraciones te acompañan. ¡Qué Belius sea contigo!

A continuación te despides de Hirir y sigues tu camino.

Pasa al 86.

472

El esqueleto sucumbe al fin a tus golpes y cae al suelo, roto en mil pedazos. Huesos quebrados ruedan por la cripta. Te apoderas delicadamente de la daga de plata del difunto, así como de la bolsa. Contiene 10 monedas de oro que te embolsas (anótalo en la lista de tus posesiones). Te dispones a examinar la cripta con más detalle cuando te parece percibir un movimiento entre los huesos, como si trataran de recomponerse. Temiendo un nuevo enfrentamiento con el desgraciado guardián de la cripta, decides abandonar el lugar a toda prisa y volver a la superficie. Y allí conduces el corredor de hielo hasta el final del desfiladero.

Pasa al 878.

485

Cierras los ojos y arrojas una moneda de oro al pozo, formulando el deseo de hallar ayuda en tu viaje a Tarsedor. Esperas un momento, pero no pasa nada. Con un encogimiento de hombros empiezas a alejarte del pozo cuando suena un fuerte gruñido. No has hecho más que darte la vuelta cuando una enorme silueta sale con dificultad del pozo. Anti ti se levanta un genio marid de más de seis brazos de alto, con el cabello recogido en una larga trenza negra y un rubí incrustado en medio de la frente. Cruza los brazos sobre el pecho y te lanza una mirada iracunda.

—¿Quién eres tú, mortal, para atreverte a despertar a un marid que duerme el sueño de los justos? ¿Con qué derecho te atreves a molestarme, miserable? Has de saber que no me gusta que me molesten mientras descanso, sobre todo cuando un intruso tiene la graciosa idea de lanzarme una moneda a la cabeza. ¡Vamos, te escucho!

Anonadado ante el tamaño del desabrido marid, no sabes qué responder.

- *Si decides atacarlo, pasa al 133.*
- *Si pones pies en polvorosa y abandonas el oasis, pasa al 154.*
- *Si le explicas el objeto de tu aventura, pasa al 7.*

487

Cabalgas durante horas por entre las rocas y las colinas gélidas. La pista penetra en un estrecho desfiladero.

Pasa al 878.

490

Tu adversario yace a tus pies en un charco de sangre. A tu alrededor, las reacciones de los bárbaros son diferentes. Algunos se mueren de ganas de cortarte el cuello por haber matado a su jefe. Pero otros admiten que la lucha fue correcta y aceptan el destino fatal. Te proponen, según es costumbre entre los nómadas, convertirte en su jefe y aumentar sus riquezas.

- *Si aceptas su ofrecimiento, pasa al 55.*

- *Si les agradeces su propuesta pero decides seguir tu camino en busca de los misterios de Tarsedor, **pasa al 487.***

504

Echas pie a tierra y caminas sujetando el corredor de hielo por la brida para hacer el menor ruido posible. De repente, una gran piedra resbala a tu paso, baja por la pendiente, cada vez más deprisa, y se estrella con gran estrépito contra la lona de una tienda, allá abajo. Bárbaros furiosos salen de todas partes. Te maniatan antes de que hayas tenido tiempo de reaccionar. Te llevan a su campamento y te conducen ante un hombre de enorme estatura que te contempla con aires de sospecha.

Pasa al 441.

535

Deslizas el anillo en tu dedo... que desaparece poco a poco, igual que tu brazo, el resto de tu cuerpo y el corredor del hielo. Pasas sin problemas a través de la hilera de tiendas y sigues tu camino.

Pasa al 487.

542

Aturdido por la violencia de la lucha, das gracias a los dioses por haberte permitido vencer. Te acuerdas del objeto que intentabas coger cuando el suelo se hundió. *Prueba tu Suerte.*

- *Si eres afortunado, **pasa al 660.***
- *Si eres desafortunado, **pasa al 163.***

563

El tapón está fuertemente incrustado, pero con un enérgico tirón logras extraerlo. Una nube de vapor verde silba a través del cuello de la botella nada más abrirla: se trata de una botella mágica en la que se encerraba un genio. El vapor verde se solidifica inmediatamente y aparece la criatura extraplanar. Se adorna con un turbante verde y sus rasgos son delicados. Cruza los brazos y se dirige a ti:

—Gracias por haberme liberado, viajero. Hace tiempo que un mago cruel, mi enemigo, me encerró aquí y, a partir de entonces, mi prisión de cristal no había sido abierta por ninguna alma caritativa. Para recompensarte te daré lo que me pidas... ¡a cambio de 5 monedas de oro! Pero mucho cuidado: mis poderes son limitados y tendrás que pensar mucho lo que me pides.

- *Si das al genio lo que te pide, **pasa al 170.***
- *Si prefieres darle las gracias, pero no aceptas su ofrecimiento, **pasa al 154.***

568

Avanzas con dificultades a la luz de la luna. Estás cansado y tu corredor también necesita un descanso. Pierdes 2 puntos de VIDA. ¿Comiste ayer? ¿No? Quitas otros 2 puntos de VIDA de tu total. El sol Clynd sale y sigues tu camino.

Pasa al 15.

606

Introduces las cantimploras en el pozo, sujetas por su larga tira de cuero. Cuando el peso te indica que ya están llenas, tiras para sacarlas. Con sorpresa descubres una botella de vidrio opaco que, probablemente, estaba tirada en el fondo del pozo y ha quedado adherida a las tiras de cuero. Examinas la botella: está tapada con un sólido tapón.

- *Si vas a destapar la botella, **pasa al 563.***
- *Si vas a dejarla caer de nuevo al pozo y marcharte del bosquecillo, **pasa al 154.***

623

Al ver el reflejo de los soles en tu arma, el hombre se para de golpe. Te mira, incrédulo. Bruscamente, da la vuelta y vuelve corriendo por donde había venido. Es inútil seguir dedicando más tiempo a este pobre loco que ni siquiera sabe lo que quiere. Reemprendes tu viaje inútilmente interrumpido.

Pasa al 58.

637

Desde lo alto del montículo ves a un anciano tumbado sobre el suelo pedregoso. Se ha roto la pierna al caer y trata, con dificultad, de apartar con su bastón a un pájaro gigantesco con cuartos traseros de león, que intenta atacarlo. Por los relatos que has oído te das cuenta de que se trata de un hipogrifo, un pájaro legendario cuyas alas cortan como cuchillas. Te apresuras a bajar para luchar con él cuando otros dos pájaros aparecen. El anciano mantiene alejado a uno de los pájaros y los otros dos vuelan hacia ti. Tendrás que luchar con cada uno por separado:

CADA HIPOGRIFO

FUERZA: 7

VIDA: 2

A no ser que poseas un arma a distancia, necesitas pasar una Prueba de Pericia para que seas capaz de lanzar el golpe en el momento del picado de los hipogrifos. Si superas la tirada de Pericia, entonces tendrás derecho a producir daño. Si no, tu tirada será puramente defensiva. Estas tiradas de Pericia no restan puntos de Pericia.

- *Si has perdido ya 5 puntos de VIDA o más, tienes la posibilidad de huir y abandonar al anciano, tomando el primer camino a la derecha, **pasa al 286.***
- *Si decides continuar el combate hasta derrotar a los hipogrifos, **pasa al 135.***

646

Caminas hasta el pozo y te asomas al brocal. Recuerdas tiempos ya pasados, en Tajahielo, cuando siguiendo la costumbre local lanzabas una moneda al fondo de todas las fuentes para que se cumpliera un deseo. ¿Quizá también casi en la frontera existan costumbres semejantes? Sigues así un rato, recordando tus viajes pasados, hasta que vuelves al presente. ¿Qué vas a hacer?

- *Si tiras una moneda al pozo formulando un deseo, **pasa al 485.***
- *Si das de beber al corredor de hielo, **pasa al 32.***
- *Si dejas el bosquecillo, **pasa al 154.***

660

Remueves la nieve con la punta de tu arma, aún sangrante, con la esperanza de recuperar el objeto misterioso. En el momento en que te dispones a renunciar a tu búsqueda, un resplandor llama tu atención. Allí, en medio de la nieve pisoteada, brilla lo que buscabas en el nido de ratas. Coges el objeto y lo examinas. Se trata de una lámpara antigua, finamente labrada. Signos misteriosos decoran la superficie del metal precioso del que está hecha. Al contemplarla más de cerca, descubres un objeto legendario que todo Siemprehielo conoce: ¡la lámpara de Darko! ¿Por qué extraña casualidad habrá venido a parar a esta tundra pedregosa? ¡Pregunta que se quedará sin respuesta! Guarda la lámpara en tu mochila (anótala en la lista de tus posesiones). ¡Sabes que si la frotas en el momento en que lo necesites, el genio de la lámpara surgirá para hacer que se cumpla uno de tus deseos! Tendrás que elegir con mucho cuidado el momento oportuno y no desperdiciar una oportunidad como ésta.

Pasa al 878.

665

Conduces tu corredor de hielo hasta la pared de la izquierda, evitando cuidadosamente el montículo de nieve, que no te inspira la menor confianza. Pero, de repente, parece como si el mundo diera vueltas a tu alrededor: el suelo se hunde a tus pies. El corredor del hielo se encabrita y está a punto de derribarte. Caes al fondo de una especie de galería subterránea. Allí abajo, una luz difusa causa tu extrañeza. Caminas hacia el resplandor: una hornacina, que parece una sepultura, ha sido excavada en la roca, bajo la superficie. En la hornacina hay algunos pocos objetos: copas de metal burdamente talladas, en cuyo interior se pudren antiguas ofrendas, rodean el esqueleto del difunto, un guerrero de elevada estatura. Observas dos detalles interesantes: de su cintura penden una daga de plata con la empuñadura recubierta de diamantes y una bolsa repleta. Te acercas al esqueleto y extiendes la mano hacia los objetos. De repente, como si tu gesto acabara de despertarlo, el muerto cobra vida y te ataca. Desenvainas la espada y da comienzo el combate.

ESQUELETO

FUERZA: 6

VIDA: 6

- *Si aniquilas a tu adversario, pasa al 472.*

Esta mañana, desde que el sol Firrow ha asomado, la villa hierve de actividad: las mujeres salen a lavar y a preparar la comida cuando se efectúa el relevo de la guardia de día.

Al amanecer cabalgas a través de Ottorah hacia las puertas de la ciudad. Las gentes se paran a tu paso. Los ojos de los pobladores de Ottorah te siguen cuando apareces por la calle y te encaminas hacia la Muralla del Sur. Algunos te saludan, otros te lanzan torvas miradas. Esa gente es conocedora de quién eres, aunque no muchos conocen tu actual misión, y un pequeño grupo de amigos te acompaña a cierta distancia detrás de ti.

Delante se encuentra la Puerta de Versis. Custodiada constantemente por guardias que han sido elegidos por sus facultades de visión lejana, la puerta es el último paso antes de salir a las frías estepas de Siemprehielo camino a la frontera. Una vez más revisas tu mochila. Los guardias, un poco asombrados al ver que no acompañas al Gobernador Greruhgk, te desean buen viaje.

Satisfecho al comprobar que todos los preparativos han concluido, haces una inclinación de cabeza ante el sargento de los vigías, que sí ha sido informado debidamente por el Gobernador sobre tu futuro. Por última vez, éste mira al vigilante que permanece en la atalaya sobre la puerta, quien indica que el terreno está despejado. El sargento ordena que se descorran los cerrojos. La puerta se abre delante de ti y ves por primera vez la tundra meridional de Siemprehielo, la etapa inicial de tu viaje. Una vez pongas un pie fuera de la ciudad, nunca habrás estado tan al sur como en ese momento.

El sargento de los vigías se acerca a ti dando un par de zancadas y te estrecha la mano.

—Sería un completo lavanco si te deseara un feliz viaje; solamente los necios creen que podrán recorrerse este continente sin hallar a cada paso un peligro o una dificultad. Lilianir es un continente traicionero, habitado por demonios con piel de hombres. Pero eso ya lo sabes. Has oído todas las historias que se pueden oír sobre los países acariciados por los tres soles. Toma el camino que conduce a Versis, la ciudad-estado frontera de Siemprehielo, colonia de mercaderes, aunque la mayoría de ellos son rufianes y ladrones... Llegarás allí en un día. De Versis arrancan tres rutas, aunque solo dos son las que atraviesan Pamen hacia Gnu, la Ciudad Sabia, al pie de la Cordillera de Panzonu. Desde Gnu debes cruzar la Cordillera de Panzonu que son tierras ignotas. Se dice que el día y la noche de Panzonu no están regulados por los soles, sino por fuerzas de la brujería. No olvides que a pesar de ser terreno neutral, a buen seguro habrá una miríada de espías en Gnu. Ponte en lo peor y supón que a partir de la Ciudad Sabia, cada paso que des será seguido por mil ojos.

Sus advertencias no contribuyen precisamente a inspirarte confianza. Después prosigue:

—Mas he observado tu entrenamiento y no hay duda de que eres un potencial héroe digno de confianza. Sé que el Gobernador no se equivoca al haberte confiado esta responsabilidad. Te deseo buena suerte y éxito en tu misión, que es la de todos. Mis oraciones y el anhelo de todos los habitantes de Ottorah te acompañarán. Con el amparo del Triángulo Místico sobrevivirás para librar a nuestro país de la maldición y la depresión que lo atormentan.

Sonríes pero no dices nada. Nunca te gustaron las despedidas. Le estrechas la mano, te das la vuelta y miras las colinas nevadas. El aire del amanecer es refrescante y el sol Firrow naciente pinta las colinas de colores de una natural belleza que oculta la maldad velada tras ellas.

Partes con decisión y emprendes el camino. Tu corazón se acelera a medida que caminas alejándote de las murallas de la ciudad, pero no vuelves la vista atrás en ningún momento.

Caminas toda la jornada a buen ritmo, exacerbado por la promesa de cercanas aventuras, mientras contemplas los límpidos parajes desolados que se extienden a tu alrededor.

¿Has dormido esta noche? Si no has dormido, quita 2 puntos de VIDA de tu total, ya que la fatiga empieza a pesar duramente sobre tus hombros. Si tampoco has comido, quita otros 2 puntos de VIDA a tu total: el hambre te atenaza cruelmente el estómago.

Al anochecer, te topas con un círculo de menhires cubiertos de musgo, cuyas piedras lloran recordando un pasado mucho más afable. Contemplas la arcaica construcción mientras meditas si pasar la noche aquí o continuar sin descansar camino a Versis.

- *Si decides pasar la noche en el círculo de menhires, **pasa al 1205.***
- *Si decides continuar caminando toda la noche, **pasa al 1207.***

878

El sendero serpentea a través de páramos cubiertos de nieve eterna. El paraje está desierto y el inquietante silencio sólo es roto por el graznido ocasional de alguna perdiz nival. Al pasar, los pájaros parecen demorarse en el aire para observarte, y tú te sientes desasosegado en su presencia. Subes a un altozano desde donde divisas el sendero que baja hacia la importante población de Versis, al pie de la frontera meridional de Siemprehielo. Continúas andando por la senda y, cuando te acercas a la localidad, comienzan a intensificarse los ruidos por el movimiento inherente a la actividad humana. Como el sendero cruza por el centro de la ciudad, apenas tienes otra elección que seguirlo.

Las casas están construidas en gruesa madera de roble negro, famosa por mantener la humedad fuera del hogar, y los tejados a dos aguas están cubiertos con los restos de la última nevada.

Al pasar, eres observado desde las oscuras puertas de las primeras cabañas por ojos que siguen tus movimientos. De repente un aldeano sale de una de las viviendas y se planta delante de ti. Tiene casi dos metros de altura, gruesos brazos y los muslos cubiertos por unos calzones andrajosos. Sus ojos muestran una expresión agreste y el largo cabello y barba pelirrojos le enmarañan el rostro.

“Puro Siemprehielo. No puede decirse que este individuo no sea hijo de la nieve”, piensas por un momento.

—¡Alto, forastero! —te ordena—. ¿Qué le trae a Versis? Responda.

ESTE ES EL FIN DE LA DEMO

1191

Sientes el agudo dolor de los incisivos de rata en tu carne. Retrocedes un paso y continúas con el combate. Sin embargo, hay algo que llevarás contigo. La mordedura de rata acaba de inocular una enfermedad debilitadora en tu cuerpo. Hasta que te cures, cuando duermas, recuperarás solo la mitad de puntos de VIDA que se te indique (redondeado hacia abajo). Sin embargo, si no duermes, perderás el doble de puntos de VIDA. Ahora, vuelve a la página en la que combatías para terminar la lucha.

1205

Antes de establecer el campamento, decides registrar toda la zona de los menhires para asegurarte de que el lugar está despejado. *Prueba tu Suerte.*

- *Si eres afortunado, pasa al 1210.*
- *De lo contrario, pasa al 1212.*

1207

Decides que no es seguro pasar la noche al descubierto, en mitad de estos páramos congelados. Caminas toda la noche hasta que, cuando apenas despunta el alba, observas que el camino comienza a encontrarse menos invadido por la nieve. Tu corazón se alegra, pero tu cuerpo se encuentra agotado por no haber parado a descansar. Pierdes 2 puntos de VIDA por tu fatiga nocturna.

Pasa al 311.

1210

Cuando estabas a punto de terminar el reconocimiento de rutina, observas un bulto sombrío justo en los cimientos de uno de los vetustos monolitos. Cuando lo recoges, te das cuenta de que es un mugriento monedero. Lo abres ligeramente e inspeccionas el interior. Orgulloso, consigues reconocer su contenido. Se trata de 10 monedas de oro a las que, a buen seguro, sabrás sacarle provecho durante tu periplo.

Satisfecho de tu buena suerte, comienzas a preparar el campamento. Apenas te has llevado un saco de dormir forrado en piel de oso y un par de láminas de cuero curtido que te servirán como tienda de campaña. Sospechas que será la primera de muchas noches de acampada al raso. Cuando terminas de colocar el saco bajo en el interior de la sencilla tienda, preparas una pequeña fogata. Afortunadamente, el viento gélido está tranquilo, así que presupones que podrás encender fuego. Lo consigues, aunque tras mucho trabajo, chocando piedras y quemando algo de carbón que te has traído para esta primera dura jornada. Cuando aparecen las llamas, de entre la oscuridad acechante surge el rostro de tu corredor de hielo. La criatura, un extraño cruce entre un lagarto bípedo y un pavo, te mira desde sus casi tres brazos de altura. Sin duda, trata de mendigar algunas bayas, pero hace un rato lo viste husmear a la caza del musgo, y sabes que algo ha comido. Tampoco te preocupas demasiado en darle refugio; su espeso plumaje es el mejor abrigo que se puede tener, por lo que estas criaturas son capaces de soportar temperaturas realmente bajas. Cuando todo está listo, te duermes hasta que la fresca y pálida mañana te desvela. Si así lo deseas, puedes acompañar el descanso consumiendo una de tus raciones de viaje. De ser así, táchala de la lista y recuperas 2 puntos de VIDA. Recoges el campamento y continúas tu viaje a Versis.

Pasa al 311.

1212

Comienzas a preparar el campamento. Apenas te has llevado un saco de dormir forrado en piel de oso y un par de láminas de cuero curtido que te servirán como tienda de campaña. Sospechas que será la primera de muchas noches de acampada al raso. Cuando terminas de colocar el saco bajo en el interior de la sencilla tienda, preparas una pequeña fogata. Afortunadamente, el viento gélido está tranquilo, así que presupones que podrás encender fuego. Lo consigues, aunque tras mucho trabajo, chocando piedras y quemando algo de carbón que te has traído para esta primera dura jornada. Cuando

aparecen las llamas, de entre la oscuridad acechante surge el rostro de tu corredor de hielo. La criatura, un extraño cruce entre un lagarto bípedo y un pavo, te mira desde sus casi tres brazos de altura. Sin duda, trata de mendigar algunas bayas, pero hace un rato lo viste husmear a la caza del musgo, y sabes que algo ha comido. Tampoco te preocupas demasiado en darle refugio; su espeso plumaje es el mejor abrigo que se puede tener, por lo que estas criaturas son capaces de soportar temperaturas realmente bajas. Cuando todo está listo, terminas de asegurar la zona y te acuestas con el temor de que una nevada nocturna te quede enterrado. Si así lo deseas, puedes acompañar el descanso consumiendo una de tus raciones de viaje. De ser así, táchala de la lista y recuperas 2 puntos de VIDA. Afortunadamente, te despiertas en perfecto estado y continuas tu camino hacia Versis.

Pasa al 311.