

¡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 mago, suma 4 al resultado. Este será tu total de FUERZA. Tan sencillo como eso.

Tira los dos dados. Suma 10 al número que saques y anota el total en la casilla de VIDA. Los magos no se caracterizan por ser especialmente resistentes.

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 6 al número obtenido.

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.

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 magos poseen un profundo conocimiento de las artes de la Magia y de todo lo relacionado. Puedes, por tanto, siendo mago, 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*.

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.

HECHICEROS: COMO USAR LA MAGIA

Puesto que eres un mago, tendrás la opción de utilizar conjuros mágicos a lo largo de la aventura. Todos los conjuros conocidos por los hechiceros de Siemprehielo están descritos en *El libro de conjuros*, que debes estudiar antes de emprender la aventura.

Los conjuros tienen unas palabras mágicas. Has de aprenderlas y practicar con ellas hasta que seas capaz de identificar por sus palabras mágicas un número razonable de conjuros. El uso de la Magia es muy peligroso, y realizar cada conjuro te restará ciertos puntos de VIDA. En esta Demo hay una versión reducida de *El libro de conjuros*, con los 9 conjuros básicos y otros 3 adicionales. Gran parte del mérito de un gran mago es elegir el conjuro que cause un efecto deseado al menor coste, por lo que, con el tiempo, sabrá utilizar maneras más “baratas” de sortear los problemas.

Las reglas completas para utilizar los conjuros se explican en las páginas de *El libro de conjuros*.

¡NO LO OLVIDES! No puedes consultar esas páginas una vez que hayas empezado la aventura.

CÓMO JUGAR CON MÁS DE UN JUGADOR

Los librojuegos, en un principio, están ideados para que sea un entretenimiento individual. No obstante, La Leyenda de las Coronas intenta ampliar la experiencia a un grupo reducido, hasta un máximo de 3. Las reglas a aplicar en caso de ser varios jugadores son las siguientes:

- Cada jugador se crea un personaje a su medida. No es necesario que las clases sean distintas. Pueden jugar tres magos, tres sacerdotes, tres guerreros o cualquier combinación de ambos.
- Por defecto, los jugadores viajan juntos y toman decisiones de manera conjunta. Los apartados señalados con asterisco son elegidos individualmente por cada jugador. Por tanto, las consecuencias derivadas de dichos apartados se aplican solamente a los jugadores que eligieran dicha opción.
- En las ciudades y los dungeons, los jugadores pueden viajar libremente. Lo ideal sería que los jugadores realizaran un mapa del dungeon y marcaran cada tramo con su número de referencia, para saber en dónde está cada uno.
- Los monstruos señalados con asterisco ganan 1 de FUERZA y 4 de VIDA por cada jugador por encima del primero. Los monstruos que no estén marcados por asterisco se multiplican en la misma cantidad de jugadores en la partida, independientemente de si están presentes en el lugar de combate o no (de este modo, los jugadores deberán pensarlo dos veces antes de separarse).
- Los jugadores pueden decidir repartirse el orden de las acciones como estimen conveniente. Incluso pueden modificarlo, o realizar varias acciones consecutivas el mismo jugador. Se sugiere apuntar cuidadosamente los apartados hacia donde se dirige cada uno para no olvidarse.
- Los jugadores entran y salen de las ciudades y los dungeons todos juntos, no pueden disgregarse.

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 768.

706

Al caminar precavidamente por el pasadizo, te cae polvo del bajo techo. Precarias vigas de madera apuntalan las paredes, y tropiezas en una de ellas maldiciendo. De repente un montón de cascotes cae desde el techo delante de ti y un crujido de madera te hace detenerte en seco. ¡El techo se derrumba!

- *Si te das media vuelta y corres hacia la puerta, **pasa al 766.***
- *Si echas a correr hacia adelante para escapar del derrumbamiento de rocas, **pasa al 828.***

713

Sigues un sendero que desciende abruptamente colina abajo hasta un estrecho valle. Cruzas un río por un puente de madera y empiezas a escalar otra colina. A medio ascenso oyes el ruido que hacen unas ramas al romperse en la maleza y de repente un enorme oso macho se alza delante de ti. Su piel es negra y parda y gruñe amenazándote.

FIN DE LA DEMO

715

Mientras el ogro moribundo exhala su último suspiro, tú examinas la habitación. Intentas triturar algunas piedras negras, como estaba haciendo la criatura, pero no puedes mover la manivela. Sin embargo, dos valiosas gemas han sido ya talladas y reposan sobre la mesa. Puedes quedarte con ellas. Cada una vale 10 monedas de oro, pero si quieres comprar algo con ellas, no recibirás cambio. En otras palabras, te costará una gema entera comprar cualquier artículo, aunque sólo cueste 2 monedas de oro, por ejemplo. Ahora puedes dejar la habitación y la cueva y volver a la bifurcación.

Pasa al 844.

724

El derrumbamiento en el pozo, detrás de ti, te impulsa a correr más rápidamente por el oscuro pasadizo. De repente lanzas un grito entrecortado al no hacer pie y caer en un profundo pozo. Puedes realizar un conjuro:

- *Arzezere plumeum! * **Pasa al 990.***
- *Dermam plumeum! * **Pasa al 1099.***
- *Diya volum! * **Pasa al 1139.***
- *Volare! * **Pasa al 1030.***
- *Hiltâmere! * **Pasa al 1124.***
- *Shazaris ex lapis! * **Pasa al 1307.***
- *Diya nanaum ex benælere! * **Pasa al 1305.***

Si no conoces ninguno de estos conjuros o prefieres no utilizarlos*, **pasa al 977.**

739

La habitación es muy grande, evidentemente un almacén de algo. En un rincón hay un montón de piedras negras y más en un cubo al lado del montón, reflejando pálidamente la luz oscilante de una vela. En el centro de la habitación, un aparato mecánico de formas extrañas —quizá una prensa o una especie de cortadora de piedras—

es manejado por un enorme y poderoso ogro. Este echa piedras por un extremo de la máquina y da vueltas a una manivela metálica para triturar los bloques. Cuando entras, el ogro se detiene y se vuelve hacia ti gruñendo amenazador.

- *Si sales corriendo de la habitación y de la cueva, **pasa al 844.***
- *Si te enfrentas al monstruo, **pasa al 985.***

747

El trasgo adivina tu reto y se levanta con una gran piedra en la mano. Puedes luchar contra él.

TRASGO*

FUERZA 7
AJ. DE DAÑOS: -1

VIDA 6

- *Si vences*, **pasa al 886.***

Alternativamente puedes hacer un conjuro:

- *Themathum ex Lermais!* **Pasa al 1028.***
- *Diya arzezere Lermais!* **Pasa al 1097.***
- *Onsuzere coniectoris!* **Pasa al 1009.***
- *Arzezereya phulmen ex motum!* **Pasa al 1138.***
- *Themathum phulmen ex ignis!* **Pasa al 989.***
- *Plynnere!* **Pasa al 1284.***
- *Hiltâmere!* **Pasa al 1285.***

766

La puerta está cerrada con llave (quizá como una especie de mecanismo de seguridad para aislar las zonas superiores de la mina de los desastres que suelen ocurrir en los pozos: al fin y al cabo, las vidas de los trabajadores duendes se pueden sustituir y no puedes atravesar la sólida roca.

- *Si intentas derribar la puerta*, **pasa al 928***

También puedes hacer un conjuro:

- *Diya ventum!* **Pasa al 1029.***
- *Ipa aisur!* **Pasa al 1123.***
- *Diya Lermais!* **Pasa al 1010.***
- *Ancare!* **Pasa al 1073.***
- *Ipa nanae ex Lermais!* **Pasa al 1050.***
- *Retardare!* **Pasa al 1303.***
- *Harû ex Tandrais!* **Pasa al 1333.***

768

Sigues tu marcha ascendiendo por la ladera de la colina durante horas hasta que te aproximas a la cumbre. Entonces oyes un confuso sonido de animada actividad. Ruidos de pisadas, gruñidos de voces y el choque de objetos de metal contra las rocas te hacen detenerte a escuchar. Decides dejar el sendero y continuar cautelosamente a través del bosque. Un poco más adelante te escondes detrás de un árbol y observas un claro. En él hay unos cuantos trasgos frente a la boca de una cueva. Al parecer están extrayendo minerales de la gruta, pues entran y salen trabajosamente de ella llevando unos grandes

cestos llenos de brillantes rocas y pepitas de metal mate. Desde tu posición puedes deslizarte fácilmente en el interior de la gruta para ver si encuentras algo de valor.

- *Si decides echar un vistazo, **pasa al 1308.***
- *Si ignoras la mina, puedes rodear el lugar para tomar un sendero que desciende por la ladera más lejana de la colina, **pasa al 713.***

793

Tira los dos dados. Si el número que sacas es menor que tu puntuación de FUERZA, logras derribar la puerta. Si no, puedes probar de nuevo. Lo consigas o no, debes restar 1 punto de tu FUERZA en cada intento.

- *Si echas la puerta abajo, **pasa al 739.***
- *Si desistes de hacerlo, puedes volver al piso superior y dejar la cueva. **Pasa al 844.***

810

Te incorporas del suelo y miras a tu alrededor. Un rayo de luz penetra en el pozo y experimentas un gran alivio al ver un pasadizo que conduce al exterior resplandeciente a la luz del día. Tu mano se apoya sobre un objeto de piel. Al principio crees que se trata de alguna criatura, pero luego compruebas que es una bota polvorienta. No lejos de ella hay otra. Las recoges y las limpias. Posees ahora dos botas forradas de piel y puedes llevártelas. La piel es de huargo. Guardas las botas en la mochila y por el pasadizo sales de la mina al bosque, donde sigues un sendero que conduce colina abajo.

Pasa al 902.

820

Vuelves a la bifurcación y piensas tu siguiente paso.

- *Si continúas tomando el otro pasadizo, **pasa al 849.***
- *Si decides regresar a la entrada de la cueva, **pasa al 844.***

828

Corres hacia adelante, pero de pronto descubres que te precipitas en una mina desconocida, cuya única salida está quizá detrás de ti y bloqueada.

- *Si deseas seguir bajando, **pasa al 724.***
- *Si deseas dar media vuelta y regresar a la puerta, **pasa al 766.***

838

Continúas avanzando por el pasadizo hasta que una puerta de piedra te impide el paso.

- *Si tratas de abrirla tirando del picaporte, * **pasa al 955***
- *Si vuelves a la bifurcación y tomas el otro pasadizo, * **pasa al 849.***

844

Sales cautelosamente de la mazmorra, procurando no ser descubierto por los trasgos que andan por allí. *Prueba tu Pericia.*

- *Si eres hábil,* pasa al 959.*
- *Si eres torpe,* pasa al 917.*

849

El pasadizo tuerce a la derecha hasta que finalmente acaba ante una puerta.

- *Si tratas de abrirla, pasa al 968.*
- *Si abandonas la cueva, pasa al 844.*

855

Al registrar los bolsillos de los cadáveres encuentras una miserable cantidad de 2 monedas de oro. También puedes guardarte 8 dientes que yacen en el suelo junto al primer trasgo.

Pasa al 902.

875

Desciendes por las escaleras hasta que llegas al piso inferior. Avanzando por el túnel con cautela llegas a una bifurcación.

- *Si doblas a la izquierda,* pasa al 838.*
- *Si doblas a la derecha,* pasa al 849.*

886

En la habitación hay poca cosa de valor, pero el trasgo muerto lleva colgada del cuello una llave con el número 811. Puedes quedarte con la llave.

- *Si sigues por la puerta de enfrente,* pasa al 939.*
- *Si vuelves sobre tus pasos,* pasa al 820.*

902

Sales de la mina y te alejas por el sendero que baja atravesando el bosque. Continúas andando un par de horas —está atardeciendo— y te alegras al ver un pequeño poblado en la ladera de la colina.

FIN DE LA DEMO

917

No has tenido suerte y eres descubierto por un pequeño grupo de 3 trasgos que te acometen armados con picos:

PRIMER TRASGO	FUERZA: 5	VIDA: 4
	AJ. DE DAÑO: -1	
SEGUNDO TRASGO	FUERZA: 6	VIDA: 4
	AJ. DE DAÑO: -1	
TERCER TRASGO	FUERZA: 5	VIDA: 5
	AJ. DE DAÑO: -1	

- *Atácales de uno en uno y, si vences,* pasa al 855.*

O puedes hacer un conjuro:

- *Arzezereya phulmen ex motum!* * **Pasa al 1107**
- *Diya phulmen arzezere motum!* * **Pasa al 1128.**
- *Dotnere lingua!* * **Pasa al 1058.**
- *Arzezere diya Lermals!* * **Pasa al 1081.**
- *Themathum ex Lermals!* * **Pasa al 1142.**
- *Arzezere umbra ex ignis!* * **Pasa al 1310.**
- *Diya ventum!* * **Pasa al 1312.**

928

Tendrás que arremeter con todas tus fuerzas contra la puerta para derribarla. Tira un dado tres veces. Si el número total que sacas es menor que tu puntuación de FUERZA, la puerta cede viniéndose abajo y puedes escapar por ella. **Pasa al 820**, pero pierdes 1 punto de FUERZA. Si el número total que sacas con el dado es igual o mayor que tu puntuación de FUERZA, la puerta no se mueve y quedas atrapado en la cueva hasta que mueras.

939

La puerta se abre girando sobre sus engrasados goznes y te encuentras frente a un pasadizo oscuro como boca de lobo.

- *Si te adentras a tientas por el oscuro pasadizo,* * **pasa al 706.**
- *Si dejas ese pasadizo y atraviesas la habitación para volver a la bifurcación,* * **pasa al 820.**

Puedes hacer si quieres un conjuro:

- *Hiltâmere!* * **Pasa al 1072.**
- *Zerrinere dalânâzel!* * **Pasa al 1049.**
- *Rûnûzeyya homur!* * **Pasa al 1122.**
- *Zerrinere iaculum ex Lermals!* * **Pasa al 1098.**
- *Ipa aisur!* * **Pasa al 1154.**
- *Arzezere nanaum ex Lermals!* * **Pasa al 1302.**
- *Non gatare!* * **Pasa al 1350.**

955

La puerta se abre. La habitación que te encuentras está llena de polvo y del hollín de las minas. Es cuadrada y en la pared de enfrente hay otra puerta. Detrás de un pupitre permanece sentado un gran trasgo mugriento que levanta la cabeza y olfatea el aire cuando tú entras. Su cara está negra de hollín.

—Tu olor es extraño, intruso —te dice desafiante—. No se te permite entrar aquí.

- *Si quieres disponerte a luchar con él,* **pasa al 747.**
- *Si prefieres marcharte como él desea,* **pasa al 820.**

959

Logras eludir a los trasgos y te escabulles por un sendero que baja de la colina hacia el bosque. Ganas 1 PUNTO DE EXPERIENCIA.

Pasa al 902.

968

La puerta está cerrada con llave.

- *Si tratas de derribarla,* pasa al 793*

También puedes hacer uno de estos conjuros:

- *Arzezere Lermais ex umbra!* Pasa al 1051.*
- *Diya ignis!* Pasa al 1011.*
- *Diya ventum!* Pasa al 1074.*
- *Ipa aisur!* Pasa al 1149.*
- *Ancare!* Pasa al 991.*
- *Onsuzere coniectionis!* Pasa al 1400.*
- *Arzezere caecum!* Pasa al 1325.*

977

Aunque has caído desde una altura no muy grande, existe la posibilidad de que hayas sufrido algún daño. Tira los dados y compara el número total que saques con tu puntuación de PERICIA. Si el total es menor que tu puntuación de PERICIA, estás ileso. Si el total es igual que tu puntuación de PERICIA, resta 1 punto de tu VIDA por algunas pequeñas contusiones. Si el total es mayor que tu puntuación de PERICIA, resta 3 puntos de tu VIDA, pues te has torcido gravemente el brazo. Si sacas doble 6, entonces has caído de cabeza rompiéndote el cuello, con lo que tu aventura acaba aquí.

Si no has muerto, pasa al 810.*

985

Puedes combatir contra el ogro con tu arma:

OGRO*	FUERZA	8	VIDA	7
	AJUSTE DE DAÑO: +1			

- *Si vences,* pasa al 715.*

Como alternativa puedes hacer un conjuro:

- *Arzezereya usriaum!* Pasa al 1100*
- *Arzezere nanaum ex Lermais!* Pasa al 1052*
- *Arzezere usriaum ex Lermais!* Pasa al 1031.*
- *Non gatare!* Pasa al 1075*
- *Carum ex lapis!* Pasa al 1012*
- *Duplicare rulumcash!* Pasa al 1304*
- *Diya amicur!* Pasa al 1306.*

989

Resta 5 puntos de tu VIDA. No existe semejante conjuro.
Pasa al 747.

990

Resta 5 puntos de VIDA. No existe semejante conjuro y caes en el fondo del pozo.
Pasa al 977.

991

Resta 2 puntos de VIDA. La puerta se estremece y el picaporte gira. Vigilante observas cómo se abre la puerta y te permite entrar en una habitación.
Pasa al 739.

1009

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro existe, pero no está disponible en la Demo.
Pasa al 747.

1010

Resta 5 puntos de tu VIDA. No existe semejante conjuro. ¡Debes darte prisa!
Pasa al 766.

1011

Resta 5 puntos de VIDA. No existe semejante conjuro.
Pasa al 968.

1012

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro no está disponible en la Demo.
Pasa al 985.

1028

Resta 1 punto de tu VIDA. ¿Tienes cera de abejas? Si no, pierdes 3 puntos adicionales de VIDA cuando el trasgo te ataca. Vuelve al 747. Si tienes cera de abejas, puedes frotar con ella la hoja de tu espada y volver al 747. Combate contra el trasgo de la forma habitual, pero multiplica por dos cualquier daño que le causes porque tu espada ha sido afilada mágicamente. El efecto dura sólo este combate y habrás usado la mitad de una “dosis” de cera que tenías.

1029

Resta 5 punto de VIDA. Este conjuro existe, pero no está disponible en la Demo. Al pronunciar el encantamiento una y otra vez, el techo entero se viene abajo. Nada puedes hacer y quedas enterrado entre los cascotes para siempre...

FIN

1030

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro, aunque existe, no está disponible en la Demo.
Pasa al 977.

1031

Resta 5 puntos de VIDA. No existe semejante conjuro.
Pasa al 985.

1049

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro, aunque existe, no está disponible en la Demo.
Pasa al 939.

1050

Resta 5 puntos de VIDA. No existe semejante conjuro.
Pasa al 766.

1051

Resta 5 puntos de VIDA. No existe semejante conjuro.
Pasa al 968.

1052

Resta 4 puntos de VIDA. Pronuncias el conjuro y, cuando el ogro salta para atacarte, choca contra algo sólido. Le has detenido con tu pared invisible. Ahora puedes escapar de la habitación mientras mantengas al ogro a raya. Al salir puedes apoderarte de una gema de la mesa: el ogro estaba cortando rocas extraídas de la mina y transformándolas en gemas. Esta vale 10 monedas de oro. Puedes usarla para comprar artículos o cambiarla por objetos, pero no recibirás cambio aunque los artículos que adquieras sean más baratos.
Pasa al 844.

1058

Resta 5 punto de VIDA. Este conjuro existe, pero no está disponible en la Demo. Los trasgos saltan sobre ti y te atacan. Pierdes 2 puntos de VIDA cuando el primer trasgo te acuchilla. No puedes elegir otro conjuro. Tienes que sacar tu arma y luchar contra los trasgos.
Pasa al 917,

1072

Resta 2 puntos de VIDA. Pronuncias el conjuro y empiezas a sentir la fuerte impresión de que allí acecha un peligro. Una voz interior te dice que no sigas adelante. ¿Harás caso de esa advertencia y volverás a la bifurcación o continuarás sin tenerla en cuenta?

- Si deseas proseguir, * *pasa al 706.*
- Si quieres volver a la bifurcación, * *pasa al 820.*

1073

Resta 2 puntos de tu VIDA. Pronuncias el conjuro y esperas anhelante. La enorme puerta chirría sobre sus goznes y lentamente se abre, justo a tiempo de que escapes por ella antes de que el techo se derrumbe.

Pasa al 820.

1074

Resta 1 punto de tu VIDA. Este conjuro no surte efecto, básicamente porque no está disponible en la Demo.

Pasa al 968.

1075

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro no está disponible en la Demo.

Pasa al 985.

1081

Resta 5 puntos de tu VIDA. No existe semejante conjuro.

Pasa al 917.

1097

Resta 5 puntos de VIDA. No existe semejante conjuro.

Pasa al 747.

1098

Resta 5 puntos de tu VIDA. No existe semejante conjuro.

Vuelve al 939.

1099

Resta 2 puntos de VIDA. Tu caída se frena y descienes flotando ligeramente en el aire hasta llegar al suelo, donde aterrizas de rodillas con toda suavidad.

Pasa al 810.

1100

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro no está disponible en la Demo.

Pasa al 985.

1107

Resta 4 puntos de VIDA. Pronuncias el conjuro y apuntas al primer trasgo. Un rayo de energía sale disparado de tu dedo índice y acierta a la criatura en el pecho, matándola al instante. Las otras dos se detienen sin decidirse a continuar el ataque. Tira los dos dados por cada uno de los restantes trasgos. Si el número que sacas para uno de

ellos (o para los dos) es igual o mayor que su puntuación de FUERZA, ello significa que el trasgo en cuestión da media vuelta y huye al bosque. De lo contrario prosigue su ataque. Sus puntuaciones son las siguientes:

SEGUNDO	FUERZA 6	VIDA 4
TRASGO	AJ. DE DAÑOS: -1	
TERCER	FUERZA 5	VIDA 5
TRASGO	AJ. DE DAÑOS: -1	

- Si has luchado contra alguno de estos trasgos y vencido, ***pasa al 855.***
- Si ambos huyen, ***pasa al 902.***

1122

Resta 1 punto de tu VIDA. Este conjuro existe, pero no está disponible en la Demo.

Pasa al 939.

1123

Resta 5 punto de VIDA. Este conjuro existe, pero no está disponible en la Demo. Al pronunciar el encantamiento una y otra vez, el techo entero se viene abajo. Nada puedes hacer y quedas enterrado entre los cascotes para siempre...

FIN

1124

Resta 2 puntos de VIDA. Caes en el fondo del pozo, pero tu cuerpo se mueve en el aire como si se preparara de antemano a aterrizar. A continuación se te requerirá que tires los dados. A causa de este conjuro, resta 3 puntos del número que saques con los dados y puedes ignorar la penalización extra si te salen dos 6.

Pasa al 977.

1128

Resta 5 puntos de tu VIDA. No existe semejante conjuro. Los trasgos se lanzan rápidamente sobre ti y te atacan causándote un daño de 2 puntos de VIDA. Si lo deseas, puedes *Probar tu Pericia* y, si eres hábil, eludes el ataque.

Pasa al 917.

1138

Resta 4 puntos de VIDA. Pronuncias el conjuro y de tu dedo índice sale disparado un rayo relampagueante hacia la criatura, acertándole en el pecho. Se tambalea y cae de espaldas, muerta, en el suelo.

Pasa al 886.

1139

Resta 5 puntos de VIDA. No existe semejante conjuro y caes en el fondo del pozo.
Pasa al 977.

1142

Resta 1 punto de VIDA. ¿Tienes cera de abejas? En caso afirmativo, frota con ella la hoja de tu espada y aumentará su eficacia. ***Pasa al 917.*** Combate contra los trasgos. Pero cada vez que hieras a uno de ellos, multiplica por dos el daño que le causes.

Si no tienes cera de abejas, crees que tu espada está afilada, pero no lo está y sólo produce heridas normales. Si has utilizado este conjuro con resultado positivo, habrás gastado toda tu cera. De lo contrario, sólo habrás usado la mitad de la que tenías.

1149

Resta 2 puntos de VIDA. Este conjuro existe, pero no está disponible en la Demo.

- *Si decides marcharte, pasa al 844.*
- *Si quieres seguir probando a abrir la puerta, pasa al 968.*

1154

Resta 2 puntos de tu VIDA. Este conjuro, aunque existe, no está disponible en la Demo.

- *Si sales por la puerta, *pasa al 706.*
- *Si retrocedes a través de la habitación, *pasa al 820.*

1284

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro, aunque existe, no está disponible en la Demo. Mientras pierdes el tiempo, el trasgo se abalanza sobre ti y te golpea. Pierdes 3 puntos de VIDA adicionales.

Pasa al 747.

1285

Réstate 2 puntos de VIDA. Realizas el conjuro y te cercioras de que no hay trampas acechándote. Eso sí, hay un trasgo que en lugar de quedarse mirando aprovecha para golpearte. Pierdes 3 puntos de VIDA adicionales.

Pasa al 747.

1302

Réstate 4 puntos de VIDA. Convocas el muro invisible y, puesto que al primer paso que das ves que algo de polvo cae del techo, prefieres ser precavido y emplazar el muro sobre tu cabeza, sosteniendo el techo. A medida que avanzas, escuchas un ruido creciente sobre tu cabeza, y cuando miras observas que, efectivamente, el muro está conteniendo una gran sección de piedras desplomándose.

Pasa al 724.

1303

Resta 5 punto de VIDA. Este conjuro existe, pero no está disponible en la Demo. Al pronunciar el encantamiento una y otra vez, el techo entero se viene abajo. Nada puedes hacer y quedas enterrado entre los cascotes para siempre...

FIN

1304

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro no está disponible en la Demo.

Pasa al 985.

1305

Resta 4 puntos de VIDA. A toda velocidad, pronuncias el conjuro y apuntas justo debajo de ti, con la suficiente maestría como para colocar el muro invisible en disposición diagonal, de manera que al chocar contra él descendes como si fuera un tobogán. Alcanzas el fondo del pozo sano y salvo. Al fin respiras tranquilo después de tu acrobática actuación.

Pasa al 810.

1306

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro no está disponible en la Demo.

Pasa al 985.

1307

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro, aunque existe, no está disponible en la Demo.

Pasa al 977.

1308

Te arrastras por la ladera de la colina acercándote a la entrada de la cueva. En un momento en que todo está tranquilo aprovechas la oportunidad para deslizarte en su interior y ocultarte en la oscuridad. Avanzas unos brazos por un túnel recto. Caminas con dificultad debido a las baldosas desiguales del suelo. La vaga iluminación presente se debe a musgo fosforescente agarrado a las paredes. Llegas finalmente a una bifurcación. Un zumbido se enseñoorea del corredor, pero no sabrías decir en qué dirección se encuentra la fuente.

- *Si te diriges a la derecha, *pasa al 1309.*
- *Si te diriges a la izquierda, *pasa al 1311.*

1309

Apenas has avanzado un poco cuando el pasillo tuerce a la derecha y, algo más adelante, a la izquierda. El pasadizo por el que te encuentras es significativamente más largo pero llegas a un punto en el que surge una desviación a la izquierda.

- *Si decides continuar por donde transitabas, *pasa al 1313.*
- *Si decides tomar el desvío a la izquierda, *pasa al 1314.*

1310

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro, aunque existe, no está disponible en la Demo.

Pasa al 977.

1311

El pasillo por el que caminas tuerce a la derecha. Accedes a un corredor cuyas paredes han sido grabadas con un alfabeto que desconoces. A continuación, el pasillo vuelve a torcer a la derecha y llegas ante una estatua de un orco, derribada y con sus pedazos por el medio del corredor.

- *Si continúas adelante sorteando la estatua, *pasa al 1315.*
- *Si prefieres investigar más detenidamente la zona, *pasa al 1316.*

1312

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro, aunque existe, no está disponible en la Demo.

Pasa al 977.

1313

El techo se ha derrumbado parcialmente pero no tienes problemas en sortear los cascotes. A continuación, el camino vira bruscamente a la izquierda y te encuentras con una profunda grieta en el suelo de unos cuatro brazos de grosor, que cruza de lado a lado del pasillo. Crees que debe de ser una hendidura muy profunda, pues solo alcanzas a ver oscuridad en su interior.

- *Si decides intentar saltar la grieta, **pasa al 1317.***
- *Si prefieres retroceder y marchar por la desviación que tenía el pasillo, **pasa al 1314.***
- *Si prefieres marcharte de estos túneles y no complicarte la vida, **pasa al 844.***

1314

El pasillo por el que te mueves termina bruscamente sin salida. Miras a tu alrededor, pero no hay nada aparte de un candelabro de hierro que cuelga del techo.

- *Si decides volver al principio y tomar el otro pasillo, **pasa al 1311.***
- *Si quieres tirar del candelabro, **pasa al 1318.***
- *Si vas a marcharte de la mazmorra, **pasa al 844.***

1315

Poco más adelante, el camino tuerce a la izquierda. Después, apenas has avanzado un poco, observas unas escaleras de piedra a tu izquierda que descienden a un piso inferior.

- *Si decides bajar por las escaleras, ***pasa al 875.***
- *Si continúas avanzando por el pasillo, ***pasa al 1320.***
- *Si retrocedes al principio y tomas el otro pasillo, ***pasa al 1309.***

1316

Te da en la nariz que hay algo extraño en esta sección del pasillo. Examinas con cuidado la estatua derrumbada y las paredes. *Prueba tu Pericia.*

- *Si eres hábil,* pasa al 1321.*
- *Si eres torpe,* pasa al 1322.*

1317

Eres un aventurero consumado. ¡Una pequeña zanja de cuatro brazos no va a detenerte! Coges impulso y te dispones a saltar. *Prueba tu Pericia.*

- *Si eres hábil,* pasa al 1323.*
- *Si eres torpe,* pasa al 1324.*

1318

Encogiéndote de hombros, y pensando que no tienes nada que perder, tiras del candelabro. Al instante escuchas un mecanismo detrás de las paredes y con sorpresa, a tu izquierda, la pared se levanta dejando ver una sala. ¡Era una puerta secreta! Ahora puedes seguir adelante.

Pasa al 1326.

1320

Llegas hasta el final del pasillo. A la izquierda, un arco da paso a una estancia que parece bastante amplia. A la derecha, el corredor tuerce y continúa adentrándose en la oscuridad.

- *Si pasas por el arco y entras en la sala, pasa al 1327.*
- *Si tuerces a la derecha y sigues por el pasillo, pasa al 1328.*
- *Si decides marcharte, pasa al 844.*

1321

Después de un examen concienzudo, y a tenor de las pruebas observadas, llegas a la conclusión de que la pared encierra algún mecanismo, quizá para activar una puerta secreta. No obstante, todo apunta a que la estatua que se encuentra derribada debió tener la clave para abrir dicha puerta. Así pues, desgraciadamente no puedes hacer nada.

- *Si decides seguir adelante, pasa al 1315.*
- *Si prefieres volver al principio y tomar el otro camino, pasa al 1309.*
- *Si decides marcharte, pasa al 844.*

1322

Tras un rato devanándote los sesos, no hallas ningún indicio que te sea útil en tus pesquisas. Maldiciendo por perder el tiempo en este tramo, te sacudes el polvo mientras piensas qué hacer a continuación.

- *Si decides seguir adelante, pasa al 1315.*
- *Si prefieres volver al principio y tomar el otro camino, pasa al 1309.*
- *Si decides marcharte, pasa al 844.*

1323

Tu salto es poderoso y consigues llegar al otro lado. ¡Respiras aliviado por no haber caído! Continúas por el pasillo, que va torciendo progresivamente a la derecha, hasta que termina en un corredor recto que te permite ir a derecha o izquierda.

- *Si tuerces a la derecha, *pasa al 1329.*
- *Si tuerces a la izquierda, *pasa al 1330.*

1324

Mientras saltas, con horror descubres que no has tomado suficiente impulso. Estiras al máximo los brazos, intentando asirte al borde de la sima, pero es inútil. Emites un alarido mientras descendes a toda velocidad por el agujero, observando como la luz por encima de ti se vuelve un punto más y más lejano...

FIN

1325

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro existe, pero desgraciadamente (para ti) no está disponible en la Demo.

Pasa al 968.

1326

La sala a la que accedes es muy amplia, con candelabros en las paredes que iluminan tenuemente. La pared donde se encuentra la puerta secreta por la que acabas de pasar tiene grabadas las caras de varios orcos y trasgos. En la pared de tu derecha observas cerca de ti una pared de madera y, más alejada, una estatua de un orgulloso orco blandiendo una cimitarra. A tu izquierda, junto a ti hay una puerta de hierro y, más alejado, un cofre de madera carbonizado.

- *Si intentas abrir la puerta de madera, *pasa al 1331.*
- *Si intentas abrir la puerta de hierro, *pasa al 1332.*
- *Si te diriges a examinar la estatua del orco, *pasa al 1334.*
- *Si te acercas al cofre, *pasa al 1335.*

Si primero quieres hacer un conjuro:

- *Arzezereya phulmen ex motum! *Pasa al 1336.*
- *Arzezere elendoam! *Pasa al 1337.*
- *Disipellere Lermals! *Pasa al 1338.*
- *Arzezere Lermals ex motum! *Pasa al 1339.*
- *Arzezereya elendoam! *Pasa al 1340.*
- *Hiltâmere Lermals! *Pasa al 1341.*
- *Hiltâmere! *Pasa al 1342.*

1327

La sala es bastante amplia y está iluminada por candelabros en las paredes. En la pared de enfrente se encuentra una fuente de agua, y en la pared de la izquierda hay diversas herramientas de minería, entre las que encuentras una llave doblada. Puedes quedarte la llave si lo deseas.

- *Si te acercas a la fuente a beber, *pasa al 1343.*
- *Si sales de la sala y continuas adentrándote en el pasillo, *pasa al 1328.*
- *Si prefieres volver al principio y tomar el otro camino*, pasa al 1309.*

1328

El pasillo es bastante largo, pero finalmente vira a la derecha. Cuando llevas un tiempo en línea recta, escuchas un clic que proviene de la losa que acabas de pisar. ¡Has activado una trampa! *Prueba tu Pericia.*

- *Si eres hábil*, pasa al 1344.*
- *Si eres torpe*, pasa al 1345.*

1329

El corredor es largo, pero finalmente llegas a una bifurcación con forma de T.

- *Si marchas a la derecha, *pasa al 1346.*
- *Si optas por la izquierda, *pasa al 1347.*
- *Si prefieres volver sobre tus pasos y tomar la desviación anterior*, pasa al 1330.*

1330

Pronto alcanzas el final del corredor, donde observas, a la derecha, una puerta cerrada de madera.

- *Si intentas abrir la puerta, *pasa al 1348.*
- *Si vuelves a la bifurcación y tomas la otra desviación, *pasa al 1329.*
- *Si vuelves a la grieta para saltarla y volver por donde habías venido, *pasa al 1349.*

1331

Giras el picaporte de la puerta, pero está cerrada con llave. A no ser que la tuvieras, si quieres pasar estarías obligado a abrirla por la fuerza.

- *Si posees la llave doblada*, pasa al 1351.*
- *Si decides echar la puerta abajo, *pasa al 1352.*
- *Si posees unas ganzúas, podrías intentar abrirla, *pasa al 1353.*
- *Si prefieres olvidarte de la puerta y ver el resto de la sala*, pasa al 1326.*

1332

Te acercas a la puerta de hierro y tiras de ella para abrirla. Te alegras cuando compruebas que se abre sin problemas, pero rápidamente tu gesto cambia cuando escuchas un mecanismo activándose. ¡La puerta tenía una trampa! Acto seguido, grandes bloques de piedra caen desde el techo a ambos lados de la puerta. ¡Podrías terminar sepultado! *Prueba tu Pericia.*

- *Si eres hábil*, pasa al 1354.*
- *Si eres torpe*, pasa al 1355.*

1333

Resta 5 punto de VIDA. Este conjuro existe, pero no está disponible en la Demo. Al pronunciar el encantamiento una y otra vez, el techo entero se viene abajo. Nada puedes hacer y quedas enterrado entre los cascotes para siempre...

FIN

1334

La estatua está creado a tamaño real, y se encuentra adherida a la pared de la sala. En principio no hay nada que te llame la atención.

- *Si sospechas que esta estatua oculta algo más que una función decorativa*, **pasa al 1356.***
- *Si prefieres ver el resto de la sala*, **pasa al 1326.***

1335

El cofre está prácticamente carbonizado, y cuando lo abres de una patada no muestra nada de interés. Si alguna vez tuvo algo, lo robaron o fue destruido por el mismo fuego que quedó el cofre en dicho estado.

- *Si estás convencido de que tiene que haber algo más por aquí*, **pasa al 1357.***
- *Si prefieres ver el resto de la sala*, **pasa al 1326.***

1336

Resta 4 puntos de VIDA. La regla de oro del aventurero dice que si es una sala con un cofre hay una estatua, seguro que esa estatua es un gólem o una gárgola que protege el cofre. Así pues, no corres riesgos. Apuntas con tu rayo a la lejana estatua, y la haces estallar en mil pedazos ahora que puedes. El apartado de la estatua deja de estar disponible.

Pasa al 1326.

1337

Resta 5 puntos de VIDA. Aunque este conjuro existe, no está disponible en la Demo.

Pasa al 1326.

1338

Resta 5 puntos de VIDA. Aunque este conjuro existe, no está disponible en la Demo.

Pasa al 1326.

1339

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro no existe.

Pasa al 1326.

1340

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro no existe.

Pasa al 1326.

1341

Resta 4 puntos de VIDA. Te concentras extendiendo el brazo y sintiendo la Magia. Sin embargo, no sientes ni rastro de ella. Parece que nada de lo que aquí hay
Tenga naturaleza mágica.

Pasa al 1326.

1342

Resta 2 puntos de VIDA. Tras lanzar el conjuro, sientes un fuerte impulso de alejarte de la puerta de hierro. Igualmente, algo parece llamar tu atención del cofre y la estatua.

Pasa al 1326.

1343

El agua de la fuente todavía es potable. Parece que brota de algún manantial natural y drena por debajo de la fuente. Bebes un poco y su frescor te reconforta. Recuperas 2 puntos de VIDA si es la primera vez que bebes de una fuente en esta mina.

- *Si sales de la sala y continuas adentrándote en el pasillo, **pasa al 1328.***
- *Si prefieres volver al principio y tomar el otro camino, **pasa al 1309.***
- *Si decides salir de la mina, **pasa al 844.***

1344

Con los reflejos de un felino, te lanzas al suelo antes de que una lanza lanzada desde el muro te alcanzase. Esta vez ha estado cerca.

- *Si deseas continuar adelante, **pasa al 1358.***
- *Si quieres examinar la sala que acabas de dejar atrás, **pasa al 1327.***
- *Si decides salir de la mina, **pasa al 844.***

1345

Apenas tienes tiempo de reaccionar antes de que una lanza que ha salido disparado del muro se clave en tu cuerpo. Pierdes 4 puntos de VIDA.

- *Si deseas continuar adelante, **pasa al 1358.***
- *Si quieres examinar la sala que acabas de dejar atrás, **pasa al 1327.***
- *Si decides salir de la mina, **pasa al 844.***

1346

El túnel gira poco a poco hacia la derecha, hasta que llega a una nueva bifurcación en forma de T. Justo en la intersección, hay una fuente donde se escucha el murmullo del agua.

- *Si deseas beber de esta agua*, **pasa al 1359.***
- *Si tomas el camino de la derecha*, **pasa al 1360.***
- *Si prefieres el de la izquierda*, **pasa al 1361.***

- *Si vuelves sobre tus pasos a la anterior intersección y tomas el otro camino*, **pasa al 1347.***

1347

Sigues recto y no tardas en alcanzar un callejón sin salida. Por aquí no puedes seguir.

- *Si deseas volver a la última intersección y tomar el otro camino*, **pasa al 1346.***
- *Si vuelves a la grieta para saltarla de vuelta*, **pasa al 1349.***

1348

La puerta se abre sin problema y entras en la amplia sala que hay al otro lado. Gran cantidad de restos de minería, picos y rocas de escaso valor se encuentran aquí. Además de eso, no encuentras nada más.

- *Si vuelves a la bifurcación y tomas la otra desviación*, **pasa al 1329.***
- *Si vuelves a la grieta para saltarla y volver por donde habías venido*, **pasa al 1349.***

1349

Una vez más, vuelves a estar ante la peligrosa grieta. *Prueba tu Pericia.*

- *Si eres hábil*, **pasa al 1362.***
- *Si eres torpe*, **pasa al 1324.***

1350

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro, aunque existe, no está disponible en la Demo.

Pasa al 939.

1351

Cuidadosamente, introduces la llave en la cerradura. La puerta se abre con un ligero crujido y te permite pasar al otro lado.

Pasa al 1363.

1352

Coges impulso y golpeas con el hombro la puerta, intentando derribarla. Tira dos dados. Si el número que obtienes es igual o menor que tu FUERZA, la abres. Si no lo consigues, resta 1 de FUERZA por el esfuerzo. Puedes intentarlo de nuevo.

- *Si abres la puerta*, **pasa al 1363.***
- *Si lo dejas*, **pasa al 1331.***

1353

En esta Demo no hay ninguna ganzúa. No me engañes.

Pasa al 1331.

1354

Consigues esquivar los bloques en el último momento. Desgraciadamente, el pasillo al otro lado de la puerta ha quedado sepultado, así que no puedes seguir por ahí. Debes ignorar la opción de la puerta de hierro.

Pasa al 1326.

1355

Los bloques te golpean y te sepultan. Pierdes 4 puntos de VIDA. No obstante, consigues quitarte los cascotes de encima y salir. Desgraciadamente, el pasillo al otro lado de la puerta ha quedado sepultado, así que no puedes seguir por ahí. Debes ignorar la opción de la puerta de hierro.

Pasa al 1326.

1356

Empiezas a indagar en la verdadera función de la estatua. *Prueba tu Pericia.*

- *Si eres hábil*, pasa al 1364.*
- *Si eres torpe*, pasa al 1365.*

1357

Empiezas a indagar en los posibles secretos del cofre. *Prueba tu Pericia.*

- *Si eres hábil*, pasa al 1366.*
- *Si eres torpe*, pasa al 1367.*

1358

Caminas un rato más por el corredor, pero termina en un punto ciego lleno de cascotes.

- *Si quieres examinar la sala que acabas de dejar atrás, pasa al 1327.*
- *Si decides salir de la mina, pasa al 844.*
- *Si decides coger el otro pasillo principal que estaba a la entrada, pasa al 1308.*

1359

El agua está fresca y en perfecto estado. Recuperas 2 puntos de VIDA si es la primera vez que bebes de una fuente en esta mina.

- *Si tomas el camino de la derecha*, pasa al 1360*
- *Si tomas el de la izquierda*, pasa al 1361.*

1360

Lamentablemente, el camino pronto acaba en un punto ciego.

- *Si quieres volver hasta la grieta*, pasa al 1349.*
- *Si quieres coger el camino de la izquierda*, pasa al 1361.*
- *Si quieres explorar la sala que dejaste atrás*, pasa al 1348.*

1361

Lamentablemente, el camino pronto acaba en un punto ciego.

- *Si quieres volver hasta la grieta*, **pasa al 1349.***
- *Si quieres coger el camino de la derecha*, **pasa al 1360.***
- *Si quieres explorar la sala que dejaste atrás*, **pasa al 1348***

1362

Una vez más has saltado la grieta exitosamente.

- *Si quieres abandonar la mina, **pasa al 844.***
- *Si prefieres coger el otro camino principal, **pasa al 1311.***

1363

La habitación es cuadrada y no muy grande. Hay otra puerta de madera más adelante. Alguien ha garabateado en la pared “Honalin reposa aquí, asesinado por un ogro”. Aparte de eso, lo único que hay son restos de ropa con sangre seca esparcidos por el suelo.

- *Si quieres abrir la puerta de enfrente*, **pasa al 1368.***
- *Si prefieres volver a la sala grande*, **pasa al 1326.***

1364

Tras un momento de investigación, descubres que puedes doblar el pomo de la espada del orco de piedra. Cuando lo haces se oye un clic y la pared comienza a levantarse. ¡Has activado una puerta secreta!

- *Si cruzas la puerta secreta*, **pasa al 1369.***
- *Si prefieres permanecer aquí*, **pasa al 1326.***

1365

Tras un rato de pesquisas, no encuentras nada interesante.
Pasa al 1326.

1366

Cuando estabas a punto de darte por vencido, observas una ranura en el suelo. La sigues y averiguas que el cofre en realidad está tapando una losa suelta que hay debajo. Cuando lo apartas y levantas la losa, te encuentras con otro cofre más pequeño y en mejor estado. Cuando lo abres encuentras en el interior 6 monedas de oro. Te las guardas. Anótalas en tu Hoja de Personaje.

Pasa al 1326

1367

Pasas un tiempo investigando el cofre, pero no encuentras nada.
Pasa al 1326.

1368

La puerta se abre sin dificultad. Te encuentras en otro pasillo que enseguida tuerce a la derecha, por un largo pasillo. Apenas has avanzado cuando notas una cuerda ante tu bota y entiendes que has activado una trampa. *Prueba tu Pericia:*

- *Si eres hábil**, **pasa al 1370.**
- *Si eres torpe**, **pasa al 1371.**

1369

Justo cuando pasas por la puerta, esta emite un ruido como de piedra sobre piedra. Un momento después, la puerta se ha cerrado detrás de ti. Tendrás que buscar otra salida.
Pasa al 1311.

1370

Te apartas justo a tiempo para ver pasar un dardo a toda velocidad. Cuando consigues relajarte continúas por el largo pasillo. Sin embargo, este acaba en una tosca pared a medio excavar. Debes volver sobre tus pasos.

Pasa al 1326.

1371

Súbitamente sientes un intenso dolor en el hombro. Un dardo envenenado te ha alcanzado. Réstate 2 puntos de VIDA. Si sacaste un doble 6 en la tirada, quítate otros 2 puntos de VIDA por el efecto del veneno. Cuando consigues relajarte continúas por el largo pasillo. Sin embargo, este acaba en una tosca pared a medio excavar. Debes volver sobre tus pasos.

Pasa al 1326.

1400

Resta 5 puntos de VIDA. Este conjuro existe, pero desgraciadamente (para ti) no está disponible en la Demo.

Pasa al 968.