

El Caldero del Miedo

Joe Dever

Ilustrado por Brian Williams

Eres Lobo Solitario, el último Maestro del Kai de Sommerlund. Los Señores de la Oscuridad de Helgedad, redoblaron sus esfuerzos para tornar imposible tu búsqueda del Magnakai. No debes perder un minuto. Las legiones adversarias afluyen ya hacia una ciudad bajo cuyas calles se oculta el objeto de tu búsqueda, la Piedra de la Ciencia de Tahou.

En EL CALDERO DEL MIEDO deberás adelantarte siempre a tus enemigos mientras buscas la Piedra de la Ciencia en una metrópoli fantástica erigida en los comienzos de Magnamund.

Lobo Solitario es una apasionante serie de aventuras en las que tú eres el protagonista, tú tomas las decisiones y tú luchas en los combates utilizando únicamente los métodos que se te indican en los libros.

Fecha de Publicación: 17 de mayo de 2010

Edición de Internet publicada por Proyecto Aon Español. Esta edición trata de reflejar fielmente el texto completo de la versión original. Allí donde se han hecho mínimas correcciones, viene notificado en las Erratas.

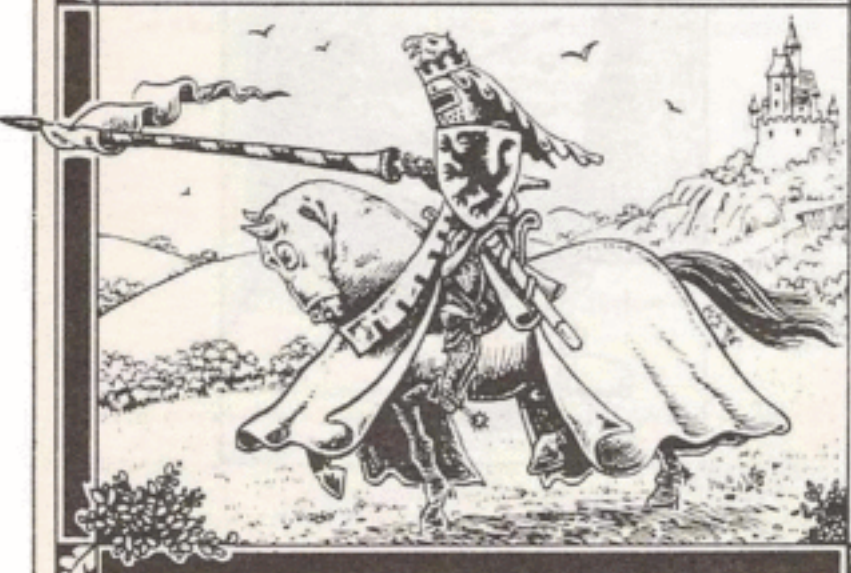
Este PDF fue compuesto con L^AT_EX.

A Spencer y Louise



*l portador de
este pergamino,
con el nombre de:*

*es un maestro de
la orden del Kai*



Índice general

El Autor y el Ilustrador	9
Agradecimientos	11
La Historia, Tal Como Fue	13
Las Reglas del Juego	19
La Sabiduría del Magnakai	39
Secciones Numeradas	41
Carta de Acción	250
Resumen de Reglas para los Combates	251
Tabla de Resultados de los Combates	254
Tabla de la Suerte	256
Erratas	257
Licencia del Proyecto Aon	259
La República de Anari	264

El Autor y el Ilustrador

Joe Dever, el creador de los libro juegos y las novelas de Lobo Solitario, ha conseguido reconocimiento internacional en tres áreas creativas: como autor galardonado de renombre internacional, como músico y compositor y como diseñador de juegos especializado en juegos de rol.

Nació en el año 1956 en Woodford Bridge (Essex, Gran Bretaña). Al concluir sus estudios universitarios en 1974, trabajó como músico profesional y durante algunos años trabajó en la industria discográfica en Europa y en Estados Unidos.

En un viaje de negocios a Los Ángeles en 1977 descubrió un juego, por entonces poco conocido, llamado ‘Dungeons & Dragons’ (Dragones y Mazmorras). Joe reconoció el tremendo potencial del juego y, aunque el juego estaba dando sus primeros pasos, empezó a diseñar sus propios juegos de rol con características similares. Estos primeros juegos son los que formarían la base para el mundo de fantasía de Magnamund, que más tarde se convertiría en el lugar de ambientación de las novelas de Lobo Solitario.

Cinco años después, en 1982, ganó en los Estados Unidos el ‘Advanced Dungeons & Dragons World Championships’ en Baltimore, en un evento al que asistieron más de 16.000 personas y en el que era el único competidor británico. Inspirado y empujado por su éxito en Origins, decidió abandonar la industria de la música y dedicar su tiempo a escribir y diseñar juegos.

En 1983, después de un breve periodo en Londres trabajando para Games Workshop, escribió Huida de la Oscuridad, el primer libro juego interactivo de Lobo Solitario. Su manuscrito atrajo

de forma inmediata el interés de tres editoriales londinenses, que pujaron por los derechos a nivel mundial. Joe aceptó una oferta para publicar el libro de Hutchinson (que más tarde sería Century Hutchinson Ltd, y ahora es Random House UK) y Huida de la Oscuridad se publicó por primera vez en 1984.

Su primer libro vendió más de 100.000 copias en el primer mes tras la publicación y hasta doce países obtuvieron los derechos de publicación (incluyendo los Estados Unidos, España, Francia, Alemania, Japón, Italia y Suecia). El éxito de su primer libro sentó las bases para la serie e Lobo Solitario, serie que ha vendido millones de copias en todo el mundo.

La serie de Lobo Solitario terminó después de 28 libros y 14 años de trabajo. Joe continúa trabajando en la industria de los juegos como escritor de guiones y consultor en el diseño de juegos.

Brian Williams contactó con Joe Dever por primera vez gracias a su trabajo en la revista White Dwarf (cerca del número 50) y a la serie Real Life Adventure de Jon Sutherland. Brian Williams fue la primera opción de ilustradores de Joe para reemplazar a Gary Chalk. Jon, siendo viejo amigo de Joe, presentó a ambos. Brian estaba emocionado por trabajar al lado de Joe en la serie de Lobo Solitario. Ilustró El Caldero del Miedo y casi todos los libros sobre Magnamund desde ese momento.

Agradecimientos

‘Estaría especialmente encantado si la cesión de los derechos para distribuir mis libros a través de este medio se entendiera como mi “regalo del milenio” para todos aquellos devotos lectores que han mantenido la bandera del Kai ondeando alto, a través de todos los buenos momentos, y también en los no tan buenos. Me haría sentir muy orgulloso si esta iniciativa pusiera los cimientos de una herencia duradera, asegurando la longevidad de Lobo Solitario haciendo mi creación libre y accesible fácilmente en la red para las actuales y futuras generaciones. Por ellos, por nosotros, por Sommerlund y el Kai ... ’ Joe Dever

Proyecto Aon quiere, en primer lugar, agradecer a Joe Dever el hecho de ofrecernos generosamente los libros que tanto hemos amado desde su comienzo. También queremos mostrar nuestro agradecimiento y reconocimiento a los siguientes miembros del Proyecto Aon por su exhaustivo trabajo:

Traducción

Guillermo Solana

Transcripción

Rubén Escorihuela (secciones 1 a 250)
Raúl Moreno (secciones 251 a 350)

Edición de ilustraciones

Jonathan Blake

Edición XML

Raúl Moreno

Ilustraciones alternativas

JC Alvarez (Carta de Acción)

Jonathan Blake (otros gráficos y tablas)

Lecturas de corrección

Raúl Moreno

Edición PDF

Javier Fernández-Sanguino

Coordinación general

Raúl Moreno

La Historia, Tal Como Fue

Eres Lobo Solitario, el último de los Señores del Kai de Sommerlund y único superviviente de la matanza que aniquiló a tus hermanos guerreros en una encarnizada guerra contra vuestros inveterados enemigos, los Señores de la Oscuridad de Helgedad.

Han transcurrido muchos siglos desde que Águila del Sol, el primero de los vuestros, creó la Orden del Kai. Con la ayuda de los magos de Dessi logró dar fin a su peligrosa búsqueda de siete poderosos cristales, conocidos como las Piedras de la Ciencia de Nyxator. Entonces poseyó la sabiduría y la fuerza que se escondían en las Piedras de la Ciencia y en él mismo. Relató todos sus descubrimientos y experiencias en un gran volumen titulado El Libro de Magnakai. Hallaste ese perdido tesoro del Kai y juraste solemnemente restaurarlo en su antiguo esplendor y garantizar así la seguridad de tu país en los años sucesivos. Mas tu diligente estudio de esta antigua obra sólo te ha permitido dominar tres de las diez Disciplinas del Magnakai. Para hacer honor a tu juramento debes concluir la búsqueda acometida hace más de mil años por Águila del Sol. Cuando lo consigas, también habrás logrado el poder y la sabiduría del Magnakai que se hallan encerrados dentro de las formas cristalinas de las Piedras de la Ciencia.

Tu búsqueda te ha llevado ya muy lejos de tu tierra natal en el norte. Tras los pasos del primer Gran Maestro del Kai, fuiste a Dessi y recurriste a la ayuda de los ancianos magos que ayudaron hace mucho tiempo a Águila del Sol en sus pesquisas. Allí supiste que una de las siete Piedras de la Ciencia aún continuaba en el país, muy oculta en una isla fortificada a la que se conocía como

Kazan-Ovd o Castillo de la Muer te. Sobreviviste a los peligros del Castillo de la Muerte y saliste triunfante, después de haber logrado lo que los magos juzgaban imposible. Durante las fiestas de la victoria celebradas en tu honor, supiste que los ancianos magos aguar daban desde hacía siglos tu llegada. Una antigua leyenda de Dessi narra el nacimiento y el engrandecimiento de dos «koura-tas-kai», es decir, «hijos del Sol». A uno le llamaba «Ikar», que significa «águila», y al otro se le denominaba «Skarn», que quiere decir «lobo». Una profecía anunciaba que los koura-tas-kai llegarían del norte en demanda del consejo de los ancianos magos con objeto de llevar a cabo una gran búsqueda. Aunque separados por varios siglos, compartirían espíritu, propósito y destino: el triunfo sobre los campeones de las tinieblas en una época de grandes peligros. Tu victoria en Kazan-Oud demostró que eras Skarn -el lobo de la leyenda de Dessi- y, conforme a los votos formulados de antiguo, los ancianos magos prometieron ayudarte a concluir la búsqueda del Magnakai.

En Elzian, la capital de Dessi, fuiste instruido en los relatos de Magnamund y recibiste lecciones sobre la ciencia que habrías aprendido de los Maestros del Kai si, como tú, hubieran sobrevivido ellos once años atrás al sangriento ataque de los Señores de la Oscuridad contra el monasterio Kai. Te enteraste con ansiedad de que tu preceptor, el señor de Rimoah, podría prepararte para la siguiente etapa de tu búsqueda, pero terribles noticias de las tierras de la Oscuridad acabaron con tu instrucción. Después de la derrota de Haakon, gran señor de la Ciudad Negra, estalló la guerra civil en Helgedad. Al cabo de cinco años, la lucha por el trono de esta urbe fue ganada por un Señor de la Oscuridad llamado Gnaag. Los otros señores, para entonces unidos bajo su nuevo jefe, recibieron la orden de reunir grandes ejércitos y disponerlos para la conquista de Magnamund. Tan rápidamente consagraron sus legiones de los Giaks que los ancianos magos interrumpieron tu instrucción y decidieron que comenzases al punto la búsqueda

de la Tercera Piedra de la Ciencia. Guiado por el señor de Paido, un mago guerrero de Dessi, emprendiste un peligroso viaje a través de las tierras de Talestria, camino de las cenagosas junglas de Danarg. Allí, en un antiguo templo que fue en otro tiempo el más sagrado santuario de los ancianos magos, lograste descubrir lo que buscabas. Pero, cuando huías de Danarg, tu guía, el señor de Paido, fue capturado por los agentes de los Señores de la Oscuridad y al regresar a Elzian conociste la funesta noticia de que los Señores de la Oscuridad habían irrumpido en Magnamund. Tras una resistencia breve, pero inútil, varios países habían quedado por completo dominados por los ejércitos de los Señores de la Oscuridad; frente a esta impresionante fuerza, otros se habían rendido sin luchar; y, triste es reconocerlo, hubo algunos que optaron por traicionar a sus antiguos amigos y aliados, uniéndose a la causa de los Señores de la Oscuridad, en la falsa esperanza de que compartirían los despojos de la victoria tras el triunfo del gran señor Gnaag. Uno de estos países fue Vassagonia, un pálido reino del desierto al norte de Dessi. Sus ejércitos habían invadido ya los territorios próximos de Casiorn y Cloeasia y se disponían a cruzar la República de Anari para reunirse con las hordas de Gnaag que ahora avanzaban por la llanura de Slovia. La idea de semejante eventualidad llenó de terror a los ancianos magos porque la siguiente Piedra de la Ciencia que tenías que hallar estaba oculta a gran profundidad bajo las calles de Tahou, capital de Anari, en una antigua ciudad construida durante los primeros tiempos de Magnamund. Si Tahou caía antes de que llegases, la posibilidad de concluir con éxito la búsqueda sería muy remota, incluso para un guerrero de destreza y osadía tan renombradas.

Mientras te preparabas para el viaje supiste que los Señores de la Oscuridad habían atacado y ocupado Ruanon, la provincia más meridional de tu país natal de Sommerlund. Las nuevas de este desastre debilitaron un tanto tu resolución y sentiste el deseo

de renunciar al viaje a Tahou y volver a tu tierra sin demora. Los ancianos magos te imploraron que no abandonases tu búsqueda. Así te enfrentaste con una decisión difícil y crucial. ¿Qué deberías hacer? ¿Cumplir tu promesa de terminar la búsqueda del Magnakai u honrar el juramento de lealtad a tu rey, un juramento por el que te habías comprometido a defender el reino del Sol? Por fortuna, la cuestión quedaría decidida con la sorprendente llegada del Gran Mago Banedon, representante de la Hermandad de la Estrella de Cristal, el gremio de los magos de Sommerlund. Arribó inesperadamente a Elzian a bordo de su aeronave el Jinete del Cielo. Él y su tripulación de enanos fueron cordialmente recibidos, porque Banedon, frecuente y estimado visitante de Des si, era muy respetado por los ancianos magos en razón de su dominio de la nueva magia. Habían transcurrido seis años desde vuestro último encuentro y era mucho lo que deseabas discutir y recordar con él aunque antes tuvieses que cumplir con tu deber. Banedon llegaba enviado por el rey Ulnar de Sommerlund para entregarte en propia mano un mensaje referente a tu búsqueda. El pergamino, escrito y sellado por el propio rey, te ordenaba proseguir por encima de todo la búsqueda del Magnakai. Acababa con estas palabras: «Sommerlund ha sufrido una terrible derrota en Ruanon, pero la voluntad del pueblo permanece incommovible y en nada ha disminuido la fuerza de nuestro ejército. Resistiremos tenazmente frente a nuestros enemigos mientras exista la esperanza de que el Kai renazca».

Banedon te dijo que el rey había ordenado que él y su aeronave se pusieran a tus órdenes. También te anunció que el rey te había nombrado Mariscal de Campo. Aceptaste con orgullo los dos distintivos de platino, cada uno de la forma de un sol radiante, que te entregó Banedon y los cosiste al cuello de tu guerrera Kai. Significaban que eras ahora el más joven estratega que había conocido el ejército de Sommerlund. El honor conferido enardeció tu ánimo y la noticia de que Banedon se te uniría en la búsqueda

da contribuyó en gran medida a aliviar tu temor a los peligros que te aguardaban. Banedon había vivido durante dos años en Tahou como legado de su Hermandad: su cono cimienta de la urbe y del Caldero de Tahou, la entrada a la antigua metrópoli que se encuentra enterrada bajo las calles de la ciudad, resultarían especialmente útiles.

El día antes de que emprendieras el viaje a Tahou, los ancianos magos convocaron una reunión del Gran Consejo. En el centro de su gran cámara circular colocaron y encendieron una lámpara de oro como símbolo de su esperanza en tu éxito.

-Esta lámpara arderá -declaró el señor de Rimoah, portavoz del Gran Consejo- mientras que tú, Lobo Solitario, prosigas tu destino a lo largo del sendero del Magnakai.

Antes de que deliberasen los ancianos, reafirmaste tu juramento de restaurar el Kai. Y como avivada por un súbito golpe de viento, la lámpara resplandeció bañando toda la estancia en una luz intensa y dorada. Los ancianos se alzaron de sus asientos y formularon al unísono su bendición:

-Que los dioses Ishir y Kai te protejan, Kor- Skarn, en tu viaje a las tinieblas.

Las Reglas del Juego

Anotarás los resultados de tu aventura en la Carta de Acción.

Durante tu instrucción como Maestro del Kai has adquirido pericia para la lucha, DESTREZA EN EL COMBATE, y aguan-te físico, RESISTENCIA. Antes de iniciar la aventura necesitas medir el grado de efectividad de tu aprendizaje. Para realizar esta evaluación toma un lápiz y, con los ojos cerrados, coloca el extremo no afilado sobre la Tabla de la Suerte. Si el lápiz señala 0, no cuenta.

El primer número que obtengas de este modo representa tu DESTREZA EN EL COMBATE. Suma 10 a ese número y escribe el total en la casilla DESTREZA EN EL COMBATE de tu Carta de Acción (por ejemplo, si el lápiz apunta al 4 en la Tabla de la Suerte, anota 14 en el recuadro DESTREZA EN EL COMBATE). Cuando tengas que luchar, tu DESTREZA EN EL COMBATE se opondrá a la de tu enemigo. Por eso es deseable tener una elevada puntuación en este apartado.

El segundo número que elegirás en la Tabla de la Suerte representa tu capacidad de RESISTENCIA. Suma 20 a ese número y escribe el total en la casilla RESISTENCIA de la Carta de Acción (por ejemplo, si el lápiz señala el número 6 de la Tabla de la Suerte, tendrás 26 puntos de RESISTENCIA).

Si eres herido en el combate, pierdes puntos de RESISTENCIA. Si en algún momento tus puntos de RESISTENCIA descienden hasta cero, habrás muerto y la aventura habrá terminado. Los puntos de RESISTENCIA perdidos pueden ser recuperados en el transcurso de la aventura, pero la suma de dichos puntos nunca

puede exceder del número total con el que comenzaste.

Si has terminado con éxito alguna de las anteriores aventuras de la serie de Lobo Solitario, puedes iniciar esta búsqueda con tus puntuaciones actuales de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA. También puedes utilizar las armas y los objetos especiales que tenías al final de tu última aventura y que debes anotar en tu nueva Carta de Acción (el número de armas que puedes llevar sigue estando limitado a 2 y el de objetos de la mochila a 8).

Puedes sumar a tu Carta de Acción la bonificación de una Disciplina del Magnakai por cada aventura de Lobo Solitario que hayas terminado con éxito.

Disciplinas del Magnakai

Durante tu adiestramiento como Señor del Kai, y en el transcurso de las aventuras que te han llevado a descubrir el Libro del Magnakai, has dominado las diez habilidades básicas de un guerrero, que se conocen con el nombre de Disciplinas del Kai.

Después del estudiar el Libro del Magnakai, has alcanzado el rango de Maestro Superior del Kai, lo que significa que has aprendido tres de las Disciplinas del Magnakai que se describen a continuación. La elección de esas Disciplinas debes hacerla tú mismo. Dado que todas las Disciplinas del Magnakai te serán de utilidad en algún momento de tu aventura, elige las tres con cuidado. La correcta aplicación de una Disciplina en el momento adecuado puede salvarte la vida.

Las Disciplinas del Magnakai están divididas en grupos, cada uno de los cuales corresponde a una clase especial de adiestramiento. Esos grupos se denominan ‘Círculos de la Ciencia’. Si dominas las Disciplinas del Magnakai que integran un determinado Círculo de la Ciencia, puedes obtener un aumento de tu

DESTREZA EN EL COMBATE y de tus puntos de RESISTENCIA. Para conocer con más detalle estas bonificaciones, consulta el apartado ‘Círculos de la Ciencia del Magnakai’.

Cuando hayas escogido tus tres Disciplinas del Magnakai, anótalas en los recuadros correspondientes de tu Carta de Acción.

Maestría en el Manejo de Armas

Esta Disciplina del Magnakai permite a un Maestro del Kai dominar el uso de todo tipo de armas. Cada vez que luches con un arma que domines, sumarás 3 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. El rango de Maestro Superior del Kai con el que inicias esta aventura significa que eres experto en el manejo de tres de las armas enumeradas a continuación.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Maestría en el Manejo de Armas: +3 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE’, y pon una señal en las casillas de las armas escogidas en la lista de armas. No puedes llevar más de 2 armas a la vez.

Control Animal

Esta Disciplina del Magnakai capacita a un Maestro del Kai para comunicarse con la mayor parte de los animales y para adivinar sus propósitos e intenciones. También le enseña a combatir desde la silla de una cabalgadura con gran ventaja.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Control Animal’.

Medicina

El poseedor de esta Disciplina puede restablecer 1 punto de su total de RESISTENCIA por cada sección numerada por la

que pase sin entablar combate. (Pero sólo puede hacerlo si el total de sus puntos de RESISTENCIA ha disminuido con respecto a la cantidad inicial). Esta Disciplina del Magnakai permite también a un Maestro del Kai curar enfermedades, la ceguera y cualquier herida sufrida en combate, tanto a otros como a él mismo. Utilizando el conocimiento que el dominio de esta Disciplina proporciona, un Maestro del Kai puede asimismo averiguar las propiedades de hierbas, raíces y pociones que encuentre en el transcurso de la aventura.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Medicina: +1 punto de RESISTENCIA por cada sección sin combate’.

Invisibilidad

Esta Disciplina del Magnakai posibilita a un maestro del Kai confundirse con el medio que le rodea, aun en campo abierto. Le hace posible también ocultar el calor y el olor de su cuerpo y adoptar el dialecto y las costumbres de cualquier poblado o ciudad que visite.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Invisibilidad’.

Arte de Cazar

Esta Disciplina garantiza a un Maestro del Kai que nunca morirá de hambre en lugares inhóspitos. Siempre será capaz de cazar para obtener alimento, incluso en tierras yermas o desérticas. Esta Disciplina también capacita a un Maestro del Kai para moverse con gran velocidad y habilidad y le permite ignorar cualquier pérdida extra de puntos de DESTREZA EN EL COMBATE debida a un ataque sorpresa o a una emboscada.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Arte de Cazar’.

Sentido de Orientación

Además de incluir la capacidad básica de reconocer el camino correcto en territorio desconocido, esta Disciplina del Magnakai enseña a un Maestro del Kai a leer lenguas extranjeras, descifrar símbolos, seguir huellas y rastros (aunque hayan sido desfigurados) y detectar la mayor parte de las trampas. También le proporciona el don de conocer siempre por intuición la posición del norte.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Sentido de Orientación’.

Acometida Psíquica

Esta Disciplina psíquica permite a un Maestro del Kai atacar al enemigo con la fuerza de su mente. Puede usarse al mismo tiempo que las armas normales y suma 4 puntos extra a tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Es una poderosa Disciplina, pero también muy costosa. Por cada asalto en el que uses la Acometida Psíquica, deberás restar 2 puntos de tu RESISTENCIA. Una variedad menos potente de Acometida Psíquica, denominada Ataque Psíquico, puedes usarla contra un enemigo sin perder puntos de RESISTENCIA, pero sólo te añade 2 puntos extra a tu DESTREZA EN EL COMBATE. No podrás hacer uso de la Acometida Psíquica si tu RESISTENCIA desciende a 6 puntos o menos y no en todas las criaturas con las que te encontrarás en tu aventura surte efecto esta Disciplina. Cuando una criatura es inmune a este tipo de fuerza, se te hará saber.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Acometida Psíquica: +4 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE, pero -2 puntos de RESISTENCIA por asalto’; y ‘Ataque Psíquico: +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE’.

Pantalla Psíquica

Muchas de las criaturas hostiles que habitan en Magnamund tienen la habilidad de atacarte usando la fuerza de su mente. La Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica te libra de perder puntos de RESISTENCIA cuando sufras este tipo de ataques y aumenta en gran manera tus defensas contra ilusiones e hipnosis sobrenaturales.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Pantalla Psíquica: no se pierden puntos de RESISTENCIA al ser atacado por fuerzas mentales’.

Concentración

Si dominas esta Disciplina del Magnakai, podrás resistir temperaturas extremas de frío y calor sin perder puntos de RESISTENCIA y también podrás mover objetos con los poderes de concentración de tu mente.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Concentración’.

Adivinación

Esta Disciplina avisa a un Maestro del Kai de un peligro inminente o inadvertido y le permite detectar a un enemigo invisible u oculto. También le puede revelar el verdadero propósito o intención de un extranjero o de un objeto extraño que encuentre en su aventura. La Adivinación te capacita para comunicarte telepáticamente con otra persona y para saber si una criatura posee poderes psíquicos.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Adivinación’. Si logras concluir con éxito la misión, tal como se halla trazada en este volumen de la serie de Lobo Solitario, puedes aña-

dir la Disciplina del Magnakai que prefieras a tu Carta de Acción del próximo libro. Esta Disciplina adicional, junto con las otras del Magnakai que poseas y los Objetos Especiales que hayas podido encontrar y conservar en tus aventuras, podrán ser empleados en la siguiente, que llevará por título Las Mazmorras de Torgar.

Equipo

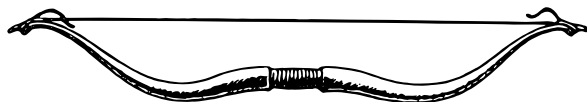
Antes de abandonar Dessi para dirigirte a la ciudad de Tahou, los ancianos magos te entregan un Mapa de la República de Anari y las tierras circundantes, y una bolsa con dinero. Para averiguar cuántas Coronas de Oro llevas en la bolsa, elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Suma 10 al número que hayas obtenido y el resultado te indica la cantidad de Coronas de Oro que contiene la bolsa y que debes anotar en la casilla ‘Bolsa’ de tu Carta de Acción. Sólo puedes llevar 50 Coronas de Oro como máximo, pero el resto puedes dejarlas en un lugar seguro del monasterio del Kai.

Los ancianos magos te brindan la posibilidad de elegir un equipo que te ayude en tu peligrosa misión. Puedes escoger cinco de los siguientes objetos, además de los que ya tengas, pero recuerda que sólo se te permite llevar como máximo dos armas y ocho objetos de la mochila.

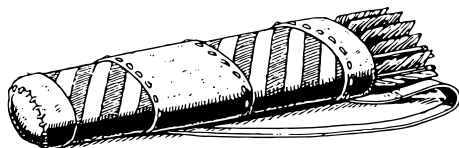
ESPADA (Armas)



ARCO (Armas)



CARCAJ (Objeto Especial). Contiene seis flechas. Descuéntalas a medida que las emplees.



CUERDA (Objetos de la Mochila)



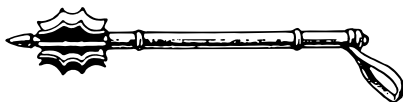
POCIÓN DE LAUMSPUR (Objetos de la Mochila). Esta poción te hace recuperar 4 puntos de RESISTENCIA si la bebes después de un combate. Sólo hay cantidad suficiente para una dosis.



LINTERNA (Objetos de la Mochila)



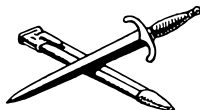
MAZA (Armas)



3 RACIONES ESPECIALES (Comidas). Cada una cuenta como una comida y ocupa el espacio de un objeto de la mochila.



DAGA (Armas)



3 PETARDOS (Objetos Especiales). Lanzados contra una superficie dura, estos petardos estallan y arden violentamente.

Apunta los cinco objetos elegidos en tu Carta de Acción, cada uno en la casilla correspondiente, y anota también los efectos que cada uno de ellos puede tener sobre tus puntos de RESISTENCIA o tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Cómo llevar el equipo

Una vez que tu equipo está ya completo, la siguiente lista te indica cómo tienes que llevarlo. No necesitas tomar nota, pero puedes volver a consultar esta lista en el transcurso de la aventura.

ESPADA: se lleva en la mano.

ARCO: se lleva en la mano.

CARCAJ: se lleva colgado del hombro.

POCIÓN DE LAUMSPUR: va guardada en la Mochila.

LINTERNA: va guardada en la Mochila.

MAZA: se lleva en la mano.

RACIONES: van guardadas en la Mochila.

DAGA: se lleva en la mano.

PETARDOS: los llevas en el bolsillo.

Cuántos objetos puedes llevar

Armas

El número máximo de armas que puedes llevar es 2.

Objetos de la mochila

Como la cabida de la mochila es reducida, sólo puedes guardar en ella a la vez un máximo de 8 artículos, incluidas las comidas.

Objetos especiales

Los objetos especiales no se guardan en la mochila. Cuando encuentres alguno, se te indicará cómo has de llevarlo.

Coronas de Oro

Se llevan siempre en la bolsa, que no puede contener más de 50 Coronas.

Comida

La comida se guarda en la mochila. Cada comida cuenta como 1 objeto.

Cualquier objeto que pueda serte de utilidad y del que puedas apoderarte durante la aventura y anotarlo en tu Carta de Acción, en el texto aparecerá escrito con la inicial en mayúscula. Y a no ser que expresamente se diga que es un objeto especial, lo llevarás en la mochila.

Cómo utilizar tu equipo

Armas

Las armas te ayudan en los combates. Si tienes la Disciplina del Kai de Dominio en el Manejo de Armas y el arma adecuada, sumarás 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si entablas combate sin armas, restarás 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y tendrás que luchar con las manos. Si durante

la acción encuentras un arma, puedes apoderarte de ella y usarla. (Recuerda que sólo puedes llevar 2 armas a la vez).

Arco y flechas

A lo largo de la aventura tendrás ocasión de utilizar arco y flechas. Si llevas en tu equipo un arco y por lo menos una flecha, podrás usarlos cuando el texto de una determinada sección te permita hacerlo. El arco es un arma muy útil, pues con ella puedes herir a distancia a un enemigo. Sin embargo, no puede usarse en los combates cuerpo a cuerpo. Por eso es muy aconsejable que te proveas también de un arma adecuada para ese tipo de combates, como por ejemplo una espada o una maza.

Para poder utilizar un arco debes tener un carcaj y al menos una flecha. Cada vez que uses el arco, descuenta una flecha de la cantidad que has anotado en tu Carta de Acción. Naturalmente no podrás utilizar el arco cuando se te hayan agotado las flechas, pero es posible que durante la aventura se te presente la oportunidad de reponer tu provisión de flechas.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas, podrás sumar 3 al número que obtengas en la Tabla de la Suerte al hacer uso del arco. Si entablas combate armado únicamente con el arco, deberás restar 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y luchar con las manos solas.

Objetos de la mochila

Durante tu viaje descubrirás diversos objetos útiles que puedes querer conservar. (Recuerda que sólo puedes cargar 8 objetos a la vez en la mochila). En cualquier momento en que no estés en combate tienes la posibilidad de cambiarlos o desecharlos.

Objetos especiales

Cada objeto especial tiene una finalidad o un efecto determinados. Unas veces esto se te dirá cuando descubras el objeto, otras te será revelado más adelante conforme avanza la aventura. Si has

concluido con éxito anteriores libros de la serie de Lobo Solitario, ya posees algunos Objetos Especiales.

El número máximo de Objetos Especiales que un Maestro del Kai puede llevar durante una aventura es 12. Podrás dejar el resto en un lugar seguro del monasterio del Kai.

Coronas de Oro

La moneda de curso legal en Sommerlund y en los Stornlands es la Corona, una pequeña moneda de oro. Cada vez que mates a un enemigo y registres su cadáver puedes apropiarte las Coronas de Oro que tenga y guardarlas en tu bolsa. (Recuerda que en la bolsa sólo puedes llevar un máximo de 50 Coronas de Oro).

Comida

Necesitarás comer regularmente durante tu aventura. Si no tienes comida cuando se te ordene comer perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Si has elegido la Disciplina del Magnakai Arte de Cazar como una de tus destrezas, no tienes necesidad de tachar una comida cuando se te dé la orden de comer.

Poción de Laumspur

Se trata de un poción curativa que puede devolverte 4 puntos de RESISTENCIA, tomada después de un combate. Sólo tienes cantidad suficiente para una dosis. Si durante la aventura encuentras otras pociones curativas, se te informará de cuáles son sus efectos. Todas las pociones curativas son objetos de la mochila.

Reglas para los Combates

Habrà ocasiones durante tu aventura en que tendrás que luchar con algún enemigo. La DESTREZA EN EL COMBATE y los puntos de RESISTENCIA del enemigo se indican en el texto. La finalidad de Lobo Solitario en los combates es matar al enemigo

reduciendo a cero sus puntos de RESISTENCIA y perdiendo él mismo los menos puntos de RESISTENCIA posible.

Al comienzo del combate, anota los puntos de RESISTENCIA de Lobo Solitario y de su enemigo en las casillas correspondientes a resultados de los combates en la Carta de Acción.

La secuencia de un combate es la siguiente:

1. Suma los puntos que hayas ganado gracias a tus Disciplinas del Kai al total de tu actual DESTREZA EN EL COMBATE.
2. Resta de ese total la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El resultado es tu puntuación en el combate. Anótala en la Carta de Acción.

Ejemplo

Lobo Solitario (DESTREZA EN EL COMBATE 15) es atacado por Monstruo Nocturno (DESTREZA EN EL COMBATE 22). No existe la posibilidad de que Lobo Solitario eluda el combate. Por tanto debe resistir y luchar cuando la mencionada criatura se precipita sobre él. Lobo Solitario posee la Disciplina del Magnakai de Acometida Psíquica, así que suma 4 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE, cuyo total será por consiguiente 19.

De ese total resta la DESTREZA EN EL COMBATE de Monstruo Nocturno, con lo que resulta una puntuación de -3 ($19 - 22 = -3$), que es anotada en la Carta de Acción.

3. Una vez que has obtenido tu puntuación en el combate, elige al azar un número de la Tabla de la Suerte.
4. Consulta la Tabla de resultados de los combates. En la hiler superior de recuadros figuran las distintas puntuaciones posibles de los combates. En la primera columna de la izquierda y en la última de la derecha aparecen los números correspondientes al que has elegido al azar en la Tabla de la Suerte. Busca la casilla en la que se crucen la línea vertical

trazada desde el recuadro superior donde aparezca tu puntuación en el combate y la línea horizontal trazada desde el número que hayas elegido al azar en la Tabla de la Suerte. En esa casilla encontrarás los puntos de RESISTENCIA que han perdido Lobo Solitario y su enemigo en este asalto. (E representa los puntos perdidos por el enemigo; LS, los puntos perdidos por Lobo Solitario).

Ejemplo

La puntuación en el combate entre Lobo Solitario y Monstruo Nocturno ha quedado fijada en -3. Si el número sacado en la Tabla de la Suerte es un 6, entonces el resultado del primer asalto del combate es:

Lobo Solitario pierde 3 puntos de RESISTENCIA.

Monstruo Nocturno pierde 6 puntos de RESISTENCIA.

5. Anota en la Carta de Acción los cambios experimentados por los puntos de RESISTENCIA de los participantes en el combate.
6. A no ser que se te den otras instrucciones o que tengas la opción de eludir el combate, ahora comienza el próximo asalto.
7. Repite la secuencia desde el apartado 3.

Este proceso de combates continúa hasta que los puntos de RESISTENCIA del enemigo o de Lobo Solitario queden reducidos a cero. En ese momento el que tenga cero puntos es declarado muerto. Si el muerto es Lobo Solitario, la aventura habrá terminado. Si el muerto es el enemigo, Lobo Solitario continúa la aventura, pero con sus puntos de RESISTENCIA disminuidos.

Al final de este libro aparece un resumen de las reglas para los combates.

Eludir el combate

Durante la aventura se te dará a veces la oportunidad de eludir el combate. Si ya has comenzado un asalto y decides rehuirlo, calcula el resultado de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo a consecuencia de ese asalto no se contabilizan si tú te evades. Únicamente Lobo Solitario puede perder puntos de RESISTENCIA durante ese asalto, pero ése es el riesgo que implica escaparse. Sólo podrás huir si te lo permite el texto de la sección correspondiente.

Niveles de Adiestramiento del Magnakai

La lista siguiente es una guía de los rangos y títulos conseguidos por los Maestros del Kai en cada estadio de su adiestramiento. A medida que vayas terminando con éxito las distintas aventuras de Lobo Solitario en la serie del Magnakai, adquirirás una Disciplina más del Magnakai por cada aventura y progresarás en el camino hacia la última distinción de un guerrero del Kai: Gran Maestro del Kai.

1. Maestro del Kai
2. Maestro Senior del Kai
3. Maestro Superior del Kai (con este nivel de adiestramiento comienzas como Lobo Solitario las aventuras del Magnakai).
4. Primado
5. Tutor
6. Principal
7. Mentor
8. Vástago del Kai
9. Archimaestro
10. Gran Maestro del Kai

Círculos de la Ciencia del Magnakai

En los años anteriores a su matanza, los Maestros del Kai de Sommerlund se dedicaron al estudio de las Disciplinas del Magnakai. Estas Disciplinas estaban agrupadas en clases de adiestramiento denominadas ‘Círculos de la Ciencia’. Dominando las Disciplinas de un determinado Círculo de la Ciencia, un Maestro del Kai desarrollaba su pericia para la lucha (DESTREZA EN EL COMBATE) y su fuerza física y mental (RESISTENCIA) hasta un nivel que ningún guerrero normal podía alcanzar de otro modo.

A continuación se enumeran los cuatro Círculos de la Ciencia del Magnakai y las Disciplinas que se deben dominar para completarlos.

Círculo de Fuego

Maestría en el Manejo de Armas y Arte de Cazar

Círculo de Luz

Control Animal y Medicina

Círculo de Solaris

Invisibilidad, Arte de Cazar y Sentido de Orientación

Círculo del Espíritu

Acometida Psíquica, Pantalla Psíquica, Concentración y Adivinación

Al completar un Círculo de la Ciencia, puedes sumar a tu DESTREZA EN EL COMBATE y a tu RESISTENCIA los puntos de bonificación que se indican a continuación.

Bonificación de los Círculos de la Ciencia

Círculo de Fuego

+1 DC +2 PR

Círculo de Luz

0 DC +3 PR

Círculo de Solaris

+1 DC +3 PR

Círculo del Espíritu

+3 DC +3 PR

Las bonificaciones que adquieras por completar un Círculo de la Ciencia se suman a tus puntuaciones básicas de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA.

Progresos en las Disciplinas del Magnakai

A medida que asciendas a niveles superiores de adiestramiento del Magnakai, comprobarás que tus Disciplinas mejoran progresivamente. Si eres un Maestro del Kai que ha alcanzado el rango de Primado (cuatro Disciplinas), Tutor (cinco Disciplinas) o Principal (seis Disciplinas) te beneficiarás de las siguientes mejoras en las Disciplinas del Magnakai.

Primado

Control Animal

Los Primados con esta Disciplina del Magnakai son capaces de rechazar a un animal que se proponga dañarles, mediante su anulación del sentido del gusto y el del olfato. El grado de éxito depende del tamaño y de la ferocidad del animal.

Medicina

Los Primados con esta Disciplina poseen la capacidad de demorar la acción de cualquier veneno con los que puedan entrar en contacto. Aunque un Primado del Kai con esta Disciplina no podrá neutralizar el veneno, logrará retrasar su efecto, disponiendo así de más tiempo para la búsqueda de un antídoto.

Arte de Cazar

Los Primados con esta Disciplina poseen una mayor agilidad y pueden trepar sin necesitar cuerdas u otros útiles al efecto.

Acometida Psíquica

Los Primados con la Disciplina de Acometida Psíquica consiguen concentrar sus poderes psíquicos en un objeto, enviando vibraciones que pueden provocar su aniquilamiento.

Concentración

Los Primados con la Disciplina de Concentración son capaces de presentar una mayor resistencia que la que ofrecían antes a los efectos de gases nocivos.

Tutor

Maestría en el Manejo de Armas

Cuando luchan desarmados, los Tutores son capaces de emplear con eficacia sus destrezas defensivas. Al iniciar un combate sin arma alguna, el Tutor pierde 2 puntos de su DESTREZA EN EL COMBATE en vez de los 4 habituales.

Invisibilidad

Los Tutores son capaces de incrementar la eficacia de esta Disciplina cuando se ocultan de un enemigo, atrayendo su atención hacia otro lugar. La eficacia de esta capacidad aumenta a medida que asciende el rango del Maestro del Kai.

Sentido de Orientación

Los Tutores con esta Disciplina son capaces de detectar una emboscada del enemigo a 500 metros del lugar en que se encuentran a no ser que sea bajo su nivel de RESISTENCIA por obra del gran número de heridas sufridas o por falta de alimentos.

Pantalla Psíquica

Los Tutores con esta Disciplina poseen unas defensas mentales contra los sortilegios y la telepatía hostil. La eficiencia de esta capacidad aumenta a medida que asciende el rango del Maestro del Kai.

Adivinación

Los Tutores que poseen esta Disciplina del Magnakai son capaces de reconocer objetos o seres con propiedades mágicas. Sin embargo, esta Disciplina resulta inútil si el ser u objeto en cuestión se halla protegido contra la detección.

Principal

Control Animal

Los Principales con esta Disciplina son capaces de llamar en su ayuda, bien en el combate o como mensajero o guía, a un animal de los bosques (si está próximo). El número de animales a los que es posible llamar aumenta a medida que se eleva el rango del Maestro del Kai.

Invisibilidad

Mediante el empleo de esta Disciplina los Principales son capaces de disimular cualquier sonido que hagan al desplazarse.

Arte de Cazar

Los Principales que poseen esta Disciplina del Magnakai son capaces de intensificar a voluntad su vista, dotándose de una

visión telescópica.

Acometida Psíquica

Los Principales que emplean en combate esta Disciplina podrán confundir a un enemigo, sembrando la duda en su mente. La eficacia de esta Disciplina aumenta a medida que se eleva el rango del Maestro del Kai.

Concentración

Los Principales que posean esta Disciplina lograrán apagar fuegos, recurriendo tan sólo a la fuerza de su voluntad. El volumen del fuego y el número de los que cabe extinguir mediante el empleo de la Concentración aumenta a medida que se eleva el rango del Maestro del Kai.

En la sección de «Progresos en las Disciplinas del Magnakai» de los próximos libros de la serie de Lobo Solitario se anunciará la naturaleza de otros perfeccionamientos y el modo en que afectan a tus Disciplinas del Magnakai.

La Sabiduría del Magnakai

La búsqueda de la Piedra de la Ciencia de Tahou será muy peligrosa. Los Señores de la Oscuridad han lanzado un tremendo ataque contra las comarcas de Magnamund en su intento de apoderarse del continente y frustrar tu búsqueda del Magnakai. Toma notas conforme vas avanzando a lo largo del relato porque te serán de gran utilidad en ésta y en próximas aventuras.

Muchos objetos que encontrarás te ayudarán durante esta búsqueda. Algunos objetos especiales te serán útiles en próximas aventuras de Lobo Solitario y otros no, así que escoge con atención los que decides conservar.

Elige con cuidado tus tres Disciplinas del Magnakai, pues con una sabia elección cualquier jugador será capaz de llevar a cabo la misión, por reducidas que sean sus puntuaciones iniciales de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA.

El haber tomado parte con éxito en anteriores aventuras de Lobo Solitario, aunque representa una ventaja, no es esencial para triunfar en esta aventura del Magnakai.

El futuro del Magnamund septentrional depende ahora del éxito de esta búsqueda. Que el espíritu de tus antepasados te guíe por el camino del Magnakai.

¡Buena suerte!

1

La luna llena ilumina el cielo sobre Elzian la noche en que comienzas tu viaje a Tahou. Sus pálidos rayos se reflejan en las pulidas horquetas de madera a lo largo de todo el casco del Jinete del Cielo e iluminan la insignia de la estrella de cristal y la bandera de Sommlending que ondea orgullosa en el palo de mesana. Los ancianos del Consejo Superior se han congregado en la terraza de su recinto. Cuando Banedon y tú remontáis la escala que conduce a la aeronave, te vuelves para decirles adiós. El contra-maestre Nolrim, decano de la tripulación de enanos de Banedon, os da la bienvenida a bordo. Al examinar el navío, adviertes que el Jinete del Cielo ha cambiado muy poco desde la última vez que estuviste aquí, cuando navegaste por los solitarios cielos de Vasagonia en busca del Libro del Magnakai. La tripulación recuerda el viaje con satisfacción; se sienten merecidamente orgullosos del papel que desempeñaron en el éxito de aquella peligrosa misión.

-¡Toma el timón, patrón, y pon rumbo a Navasari! -ordena Banedon al tiempo que te conduce a su camarote de proa a través de la bulliciosa cubierta.

Las luces de Elzian desaparecen rápidamente a medida que el Jinete del Cielo cobra velocidad en la noche. A un kilómetro por debajo pasan la jungla de Dessi y las yermas cumbres de los montes Xulun. Pero en la cómoda tibieza del camarote de Banedon no experimentas sensación de movimiento; tan sólo el zumbido del potente motor revela la velocidad a la que viajas. Tras una deliciosa cena de cecina y frutas con especias, Banedon explica la finalidad de tu viaje a Navasari, una ciudad que se encuentra a más de ciento cincuenta kilómetros al sur de Tahou.

-Nuestros enemigos avanzan por Magnamund como un alud, destruyendo todo o arrastrándolo tras de sí -dice el mago de rubios cabellos al tiempo que señala un mapa del continente, fijado a un mamparo-. Cada día se libra una nueva batalla y cada día los

Señores de la Oscuridad arrebatan una ciudad o un pueblo. Antes de aventurarnos en Tahou hemos de cerciorarnos que la ciudad no ha caído ya en manos de Gnaag para no meternos de cabeza en una trampa. Tengo muchos amigos en Navasari, amigos de fiar, amigos que ocupan posiciones de rango en el Senado de Anari. Por ellos sabremos si la ciudad resiste y, si es así, cuánto tiempo podrá hacer frente al acoso de los Señores de la Oscuridad.

A media mañana del día siguiente el vigía avista Navasari cuando el Jinete del Cielo sobrevuela el puerto de Yajo. Banedon se pone al timón y dirige la nave hacia el barrio oriental de la ciudad, aterrizando en la espaciosa terraza de un edificio en forma estrellada desde donde se domina el río Chah. Aguardan vuestra llegada unos dignatarios de resplandecientes trajes de alto cuello y seda verde y amarilla; son algunos de los amigos de quienes te habló Banedon. Narran entristecidos la infortunada sucesión de acontecimientos sobrevenidos en su país. En el lejano norte la población de Resa fue destruida y muertos sus habitantes por un ejército de Giaks. Dos días más tarde un ejército vassagoniano lanzaba un ataque semejante contra la población de Zila. Penetró por el puerto de Anari, quemando y saqueando cuantas aldeas hallaba, sin dar cuartel a quienes se atrevían a oponer resistencia. Y hacía tres días, en la frontera occidental, se había librado una dura batalla en la localidad slovia de Lovka por el control del puente sobre el río Churdas. Poco antes de medianoche el grueso de las hordas de Gnaag cayó sobre la sitiada guarnición. Esta luchó con bravura, pero al amanecer del día siguiente todo lo que quedaba de la población y de sus defensores era media hectárea de tierra calcinada y un carro repleto de huesos carbonizados. Los tres ejércitos enemigos avanzaban ahora hacia Tahou. El Jefe del Estado, el Presidente Toltuda, había ordenado la evacuación de la capital de las mujeres y de los niños y había comenzado a reforzar las defensas de la ciudad para aumentar las probabilidades de resistir el inminente asedio. Cuando Banedon menciona tu

intención de ir a Tahou, uno de sus amigos recomienda cautela.

-Sería una imprudencia intentar un aterrizaje en la ciudad. En cada tejado y torre han sido instaladas máquinas de guerra en prevención de un ataque aéreo. De ese modo capturaron Suentina los Señores de la Oscuridad y los habitantes de Tahou han aprendido del infortunio de sus vecinos. Rara vez visitan Tahou las aeronaves, lo que torna aún más probable que confundan a vuestro navío con un atacante.

Tras una prolongada deliberación, Banedon y tú decidís dejar el Jinete del Cielo en Navasari y seguir hasta Tahou a caballo. Nolrim se queda a cargo de la nave y de la tripulación con instrucciones de aguardar allí vuestro regreso. Si Tahou fuese sitiada y no hubiera recibido noticias vuestras al cabo de dos semanas, retornaría a Dessi e informaría que tu búsqueda había fracasado.



A la mañana siguiente, muy temprano, Banedon y tú montáis en blancos corceles anarianos proporcionados por sus amigos y emprendéis un viaje de dos jornadas hasta Tahou. Menos de una hora después de salir de Navasari, ves una larga fila de carros que se acercan. Vienen escoltados por una fuerza de caballería y cada carro se halla repleto de mujeres y niños.

Si quieres detenerte e interrogar a esas personas, pasa al 126.

Si prefieres seguir adelante sin perder un minuto, pasa al 274.

2

Ves la ciudad de Tahou desde el balcón de una alta torre y la aguja del templo de Thalís, situado en el centro del parque del Arco Iris. Es mediodía, pero la luz no corresponde a la hora porque una capa de humo gris cubre el cielo. A tus pies se extiende una ciudad hecha pedazos. Sus antaño orgullosos edificios son ahora infiernos humeantes, sus calles y plazas se ahogan en cascotes. En donde la muralla de la ciudad ha sido perforada o derribada se han alzado defensas apresuradas y los baluartes del norte y del este se hallan cubiertos de cadáveres insepultos.



Más allá de las murallas se extiende por la planicie una niebla que se ensortija como el humo, tan espesa que no parece natural. Comprendes al punto que ha sido conjurada para ocultar al enemigo. Abandonas la torre y por las calles humeantes te diriges al distrito occidental en donde son más violentos los combates junto a la muralla. Pasas junto a las calcinadas ruinas del Anarium y por una calle asolada por el fuego te encaminas a la puerta de poniente. Al extremo de esta calle hay un edificio que está siendo empleado como refugio para los heridos. Arde el tejado y unos cuantos soldados tratan desesperadamente de evacuar a los heridos antes de que se desplome.

Si deseas ayudar a estos soldados, pasa al 342.

Si prefieres continuar hacia la puerta de poniente, pasa al 179.

3

Saltas de tu escondrijo como un tigre sobre su presa. Milagrosamente, el guardián consigue parar tu primera estocada, pero pronto queda abrumado ante tu destreza con la espada. Cuando tornas a acometerle se retira hacia la cámara acorazada.

Guardián de la Cámara Acorazada

Si vences en esta pelea en menos de tres asaltos, pasa al 117.

Si vences, pero el combate dura más de tres asaltos, pasa al 276.

4

Tus fuerzas han quedado minadas por el impacto de la caída y el frío de las aguas que entumecen tus miembros. Te debates en las profundidades hasta que se paralizan tus músculos y eres incapaz de sobreponerte a tu destino. Tus dolores desaparecen cuando, inconsciente, descienes hacia el fondo bajo el peso del equipo. Tus pulmones rebosan ahora de agua helada.

Tu vida y tu búsqueda acaban aquí.

5

Has resuelto el acertijo¹ y Khmar te muestra su colección de artículos entre los que elegirás. Puedes escoger dos de los que figuran a continuación; todos son Objetos de la mochila:

COPA DE PLATA

REDOMA DE ORO EN POLVO

¹Esta es la respuesta correcta al acertijo de la daga de Khmar.

SÁBANA
DIPLOMA
AJORCA
CATALEJO

Si llevas ya el número máximo de Objetos de la mochila, puedes desechar dos para hacer sitio a tu premio.

Como has hecho gala de tu inteligencia tan brillantemente, los campesinos prefieren renunciar al juego. Khmar y sus hijos recogen sus ganancias y se despiden. Los campesinos les imitan.

Si deseas hablar con el propietario de la taberna, pasa al 268.

Si deseas encargar una cena, pasa al 88.

Si decides dar por concluida la jornada y retirarte a tu habitación, pasa al 156.

6

Percibes un tenue clic, pero las dos hojas de la puerta permanecen firmemente cerradas.² Presionas al azar los tres botones inferiores con la esperanza de acertar la combinación correcta, mas nada sucede.

Pasa al 207.

7

Atas un cabo de la cuerda al extremo de la escala y dejas caer el resto en la oscuridad. Segundos más tarde la oyes golpear contra la piedra y comprendes que no tendrás que descender mucho más.

²Esta sección corresponde a una combinación parcialmente correcta de la cerradura.

Mientras bajas por la cuerda cruzas una capa de bruma que brilla con una extraña luminiscencia verde-azulada. Seis metros más abajo tus pies tocan terreno firme.³ Cerca de ti se hallan los restos de un cuerpo humano.

Si deseas examinar el esqueleto, pasa al 186.

Si optas por ignorarlo y explorar los alrededores, pasa al 51.

8

-¡Ahórrate condolencias -brama- porque estás a punto de reunirte con él!

De repente se echa hacia adelante. En su mano brilla una daga curva. Gira la muñeca y la afiladísima hoja describe un arco hacia tu cuello.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar ,
pasa al 36.

Si no posees esa destreza, escoge un número de la Tabla de la Suerte.

Si el número que has elegido se halla entre 0 y 3, pasa al 119.

Si se halla entre 4 y 9, pasa al 260.

9

Tu flecha pasa bajo los terribles anillos de la serpiente sin alcanzarla. No tienes tiempo de lanzar una segunda saeta. Rápidamente te echas al hombro el arco y empuñas tu arma manual mientras ese ser desciende en picado.

Pasa al 82.

³Recuerda borrar la Cuerda de tu Carta de Acción.

10

Te hallas en combate contra el Zakhan de Vassagonia. No puedes rehuir el encuentro y habrás de luchar a muerte.

Zakhan Kimah: Destreza en el Combate 34 Resistencia 40

Es inmune al Ataque psíquico y a la Acometida Psíquica.

Si vences en la pelea, pasa al 350.

11

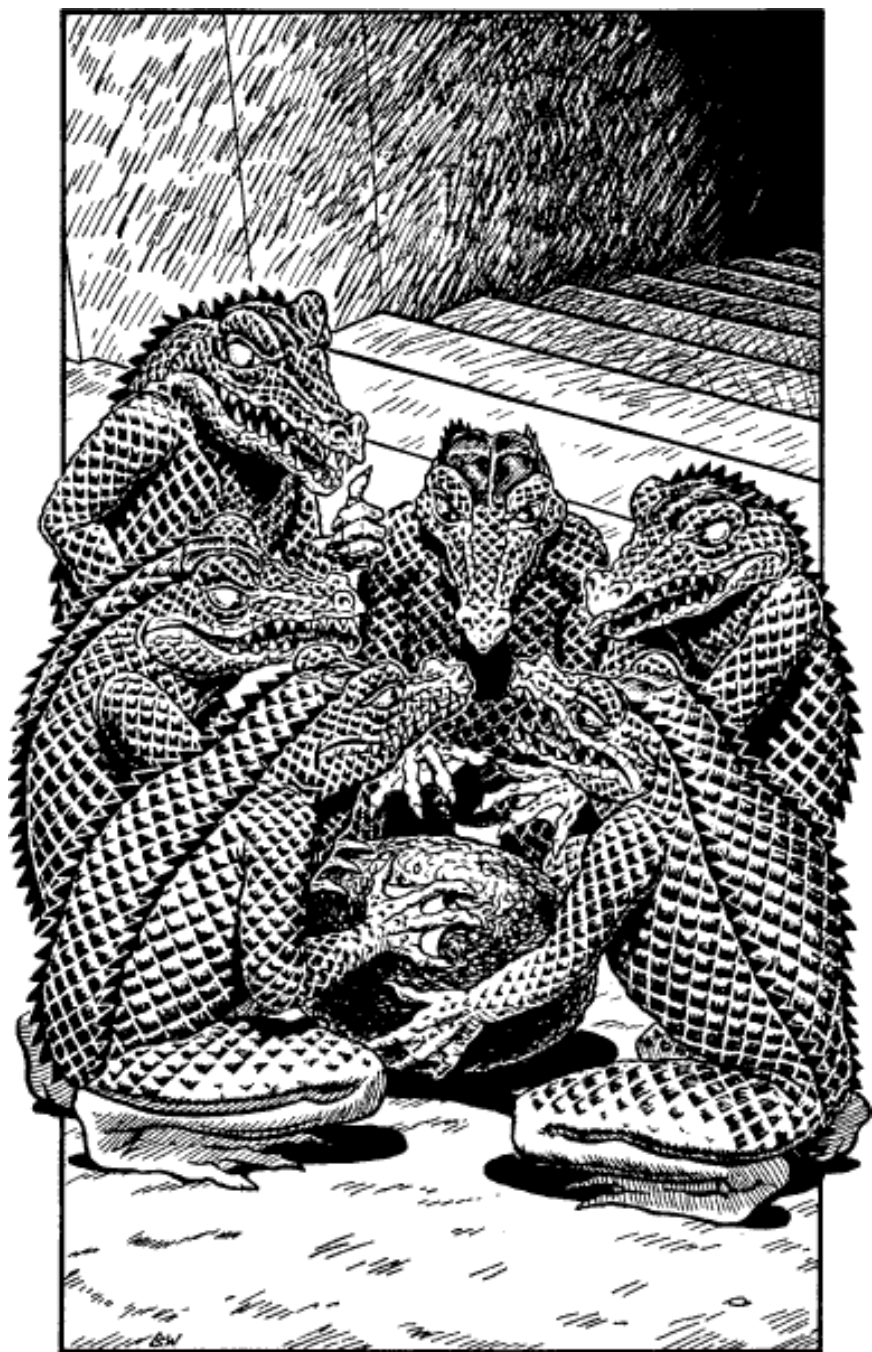
Ilustración I

Avanzas durante innumerables horas por la gran avenida que parte en dos el centro Zaaryx. Los edificios antaño grandiosos que bordean esta antigua vía se hallan en diversos grados de decadencia; algunos están casi intactos mientras que otros son poco más que montones de negros cascotes. Tratas de llevar cuenta del transcurso del tiempo, pero resulta difícil a la perpetua media luz de este mundo soterrado. Te detienes dos veces para dormir y comer (borra 2 Comidas de tu Carta de Acción o resta 6 puntos de tu RESISTENCIA) antes de llegar al corazón de la ciudad.⁴ Aquí descubres una enorme mansión con una arcada de soportales y apenas afectada por el paso de los años.

Al pasar junto a uno de esos grandiosos arcos reparas en un grupo de seres reptiloides, acurrucados en lo alto de una escalera que desciende en la negrura. Frotan un huevo grande y correoso y hablan entre sí con tono quedo en una lengua siseante.

Si deseas acercarte a estos seres, protegido por las columnas del edificio, pasa al 56.

⁴Aunque en este libro no se menciona ninguna restricción de manera explícita, es apropiado considerar Zaaryx una tierra baldía en cuanto a los requisitos necesarios para obtener Comidas con las Disciplinas de Caza y Arte de Cazar.



Un grupo de seres reptiloides frotan un huevo grande y correoso mientras hablan con tono quedito en una lengua seseante.

Si deseas llamarles, pasa al 349.

Si posees un arco y deseas emplearlo, pasa al 171.

12

Sacas una flecha y apuntas al pecho de un Giak. Abre su boca de amarillentas comisuras para implorar piedad pero su grito se quiebra cuando la emplumada saeta penetra en su corazón. El otro Giak se aparta del cuerpo de su compañero y echa a correr desesperado para escapar a un destino semejante.

-¡Aki-amaz! -chilla histérico mientras se escurre hacia las sombras de una callejuela.

Si deseas emplear de nuevo tu arco,⁵ pasa al 229.

Si decides dejar que el Giak escape, pasa al 57.

13

Examinas los diversos útiles amontonados sobre las mesas y apartas los siguientes, que podrían resultarte adecuados:

DAGA
ALIMENTOS PARA 3 COMIDAS
CUERDA
CANTIMPLORA DE AGUA
ANTORCHA
YESCA Y PEDERNAL
ARCO
3 FLECHAS
MANTA
LANZA

⁵Debes tener al menos una flecha para poder usar tu arco de nuevo.

Si deseas quedarte con alguno de estos objetos, asegúrate de hacer los cambios oportunos en tu Carta de Acción.

Pasa al 181.

14

Al resplandor de tu luz distingues el tabique al final del pasadizo. Húmedas y verdes enredaderas cuelgan de allí. Pero cuando llegas a muy corta distancia reparas en que las enredaderas no son tales sino los tentáculos de un *Roctopus* anidado en la húmeda mampostería.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal y has alcanzado el rango de Primado u otro superior, pasa al 345.

Si no posees esa destreza o aún no has alcanzado ese nivel de adiestramiento del Kai, pasa al 32.

15

Tu dominio del Control Animal devuelve al caballo su temperamento, de ordinario tranquilo. Palmeas afectuosamente su cuello y le apremias a que avance pero continúa negándose a dar un paso más. Estás a punto de recurrir a tu destreza en la Disciplina para lograr que reanude su camino cuando de repente ves por qué se resiste. Ahora tienes a la vista la reluciente cabeza de una serpiente verde y enorme. Su cuerpo se halla aún oculto entre los trigales. Su lengua amarilla se agita hambrienta entre dos afilados y venenosos colmillos y sus ojos negros y fríos siguen cada uno de tus movimientos.

Si tienes un arco y deseas emplearlo, pasa al 216.

Si deseas desenvainar un arma manual por si te ataca, pasa al 325.

Si decides lanzar un grito de advertencia a Banedon, pasa al 348.

16

Sacas el petardo de tu bolsillo y lo lanzas con toda tu fuerza a las fauces entreabiertas. El petardo estalla contra un colmillo de sable entre una erupción de llamas que abrasan la boca del monstruo. Se encabrita angustiado y su pesada cabeza escamosa se estrella contra el techo. El impacto es ensordecedor. Después la bestia se desploma.

Con una energía que es obra de tu desesperación, concentras todas tus destrezas del Kai en la tarea de accionar el mecanismo de la cerradura. Semejante esfuerzo te priva de 2 puntos de RESISTENCIA, pero tu tenacidad tiene su premio.

Pasa al 326.

17

Los guardias se muestran muy amables y sorprendentemente dispuestos a orientarte.

-Sigue por esa calle -señala el más alto de los dos, indicando la Vereda- y toma por la primera callejuela a la izquierda. Cuando llegues al Pozo de las Serpientes Cantoras, dobla a la derecha y toma luego la segunda callejuela a la izquierda. Así llegarás directamente a la casa de Chiban en la calle de la Sanguijuela.

Das las gracias y antes de despedirte aceptas un trago del vino de boza que te han ofrecido.

La orientación que te brindaron los soldados resulta ser precisa y en menos de veinte minutos te hallas ante la casa del mago en la calle de la Sanguijuela.

Pasa al 75.

18

Desmontas y confías a Banedon las bridas de tu caballo antes de acercarte a la puerta de la cabaña. Con la punta de tu arma alzas el picaporte y abres por completo la puerta, prevenido para lo que pueda acecharte allí. Pero la cabaña parece vacía. Se halla amueblada con una mesa, una cama y una silla y en una cazuela cuece un hediondo caldo sobre la parrilla de un fuego bien alimentado con troncos recién cortados.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, pasa al 143.

Si deseas examinar más a fondo la cabaña, pasa al 265.

Si decides abandonar la cabaña y proseguir aprisa tu viaje a Tahou, pasa al 123.

19

Los mercenarios se embolsan las monedas de plata y les preguntan:

-¿Está aquí detenido un hombre rubio del norte?

-Ya no -replica el soldado barbudo-. Hace una hora se lo llevaron al tribunal de los magistrados.

-El tribunal está por allí -declara el otro soldado, señalando hacia la Vereda-. Calle del Patíbulo, la primera a la izquierda.

Pasa al 284.

20

La risa burlona del Zakhan es lo último que oyes cuando una terrible llamarada de color escarlata penetra en tu pecho.

Y aquí, en Tahou, acaba trágicamente tu vida a manos del malvado Zakhan de Vassagonia.

21

Un grito de sorpresa resuena por toda la aldea abandonada cuando echa a volar el Kraan sin jinetes. Le ves cruzar el río y dirigirse hacia el norte antes de que concentres tu atención en los cadáveres de tus enemigos.

Si deseas registrarlos a la búsqueda de Objetos útiles, pasa al 172.

Si prefieres marcharte por el camino que sale de la aldea, pasa al 63.

22

Lanzas una saeta contra el primero de los vampiros. La flecha penetra en su horrible corazón y el ser se desploma en el suelo, agitando espasmódicamente sus huesudos brazos. Los otros se detienen y observan a su compañero muerto. Adviertes que por sus ojos negros y apagados pasa una sombra de miedo.

Si deseas aprovechar la oportunidad de rehuirles, subiendo los escalones, pasa al 104.

Si prefieres empuñar un arma manual por si atacan la oquedad, pasa al 71.

23

Al final de la calleja hay un indicador que tiene la forma de una pesada lanza, con la punta clavada en el suelo. El asta luce tres carteles para otras tantas direcciones hacia calles que desaparecen entre un amasijo de tabernas y tiendas llenas de humo hacinadas en esta parte de Tahou.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación, pasa al 337.

Si deseas dirigirte por el norte hacia la plaza de los Deshollinadores, pasa al 158.

Si deseas dirigirte por el este a la Vereda de la Muralla Oriental, pasa al 250.

Si deseas dirigirte por el oeste al paseo de Varta, pasa al 278.

24

Estás desenvainando tu arma cuando Banedon te murmura:
-Sígueme.

Los batidores nada han oído y sus ojos siguen la caída del arma hasta el suelo. En ese instante Banedon recita las runas de un sortilegio de su hermandad y de su mano extendida brota un alud de fibras viscosas. El sargento y una docena de sus hombres se ven atrapados en una red de tiras pegadizas que les retienen a ellos y a sus caballos en el lugar en que se hallaban. Banedon espolea a su caballo ante la sorpresa de los que han escapado al sortilegio y tú galopas tras él. Un puñado de batidores os persigue por la carretera, pero vuestras monturas son mucho más rápidas y ellos pronto renuncian a la persecución y regresan para liberar a sus compañeros.

Sólo aflojáis la marcha cuando ya han desaparecido de la vista las piedras enhiestas y los batidores.

Acuérdate de borrar un arma de tu Carta de Acción antes de proseguir tu búsqueda.

Pasa al 213.

25

Abres febrilmente la mochila y te apoderas de la redoma.⁶ Tan pronto como tragas un puñado de píldoras azules, disminuye el dolor de tus pulmones y una oleada de fuerza vigoriza tus aletargados miembros. A través de los poros de la piel tu cuerpo está absorbiendo el oxígeno de las aguas que te rodean. Con brazadas resueltas, te elevas entre las negras aguas y llegas a la superficie. La lejana orilla brilla tenuemente en la penumbra mientras nadas hacia allá tan aprisa como te lo permiten tus helados miembros.

Dolorido y entumecido, sales del lago y te dejas caer sobre las lajas esponjosas de la orilla.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, pasa al 298.

Si no posees esa destreza, pasa al 41.

26

-¡Bien! -replica desdeñosamente-. Así que eres un estudioso de la magia, un aprendiz de los arcanos misteriosos. ¿Cómo es posible que alguien tan bien dotado sea incapaz de responder a una pregunta tan sencilla?

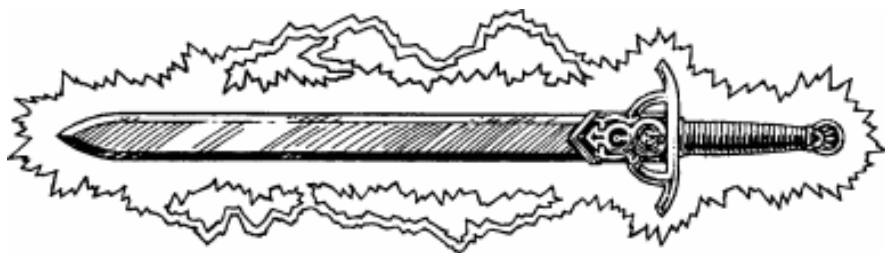
⁶Recuerda eliminar una dosis de Sabito de tu Carta de Acción.

Con un rápido gesto de la mano hace una señal a sus hombres del parapeto. Sería inútil tratar de huir de este siniestro lugar. De mala gana alzas las manos, rindiéndote.

Pasa al 312.

27

Empuñas la dorada hoja con el tiempo justo para desviar el rayo energético que vuelve por donde llegó. Estalla entre los reptiloides, acaba con ellos y con su arma y dispersa sus abrasados restos por todo el corredor.



Febrilmente pugnas por liberar tu pie atrapado, cortando las púas con la hoja solar. Lo consigues al fin y bajas cojeando por la escalera tan velozmente como te lo permiten tus heridas.

Pasa al 241.

28

Los desdichados mendigos se sienten abrumados por tu generosidad y sus semblantes lastimosos brillan de felicidad tan pronto como comparten tu oro. Una anciana te tira de la manga y con un dedo ganchudo señala una chocita de madera apartada de las demás. Dice que allí vive su chamán, el santón de la aldea. Se brinda a llevarte hasta él para que te dé su bendición.

Si deseas ir con la vieja, pasa al 180.

Si decides rechazar el ofrecimiento y abandonar la aldea, pasa al 52.

29

Tu maestría del Kai te permite reconocer estas píldoras; son tabletas de Sabito, comprimidos hechos con raíces de esa planta. Gracias a esas pastillas el cuerpo humano puede absorber a través de la piel el oxígeno del agua. En consecuencia, cualquiera que las tome será capaz de «respirar» bajo el agua. La redoma contiene píldoras suficientes para dos dosis.⁷

Si deseas volver a la plaza de los Deshollinadores y proseguir tu camino, pasa al 334.

Pero si prefieres continuar por la callejuela, pasa al 278.

30

Saltas sobre los cuerpos de los Drakkarims muertos y corres a cerrar la brecha en la puerta de poniente. Inspirados por tu heroica acción, los defensores que habían huido se reúnen y erigen una improvisada barricada para tapar el hueco. Cuando el lugar se halla de nuevo seguro, lo abandonas y te diriges hacia los baluartes del norte, de donde te llega el estruendo de la reanudación de la batalla.

Pasa al 168.

⁷Recuerda anotar dos dosis de Sabito en tu Carta de Acción.

31

El túnel es estrecho pero tiene altura suficiente para ir montado. Abres camino, cabalgando en tu nervioso caballo por el pasadizo tortuoso, iluminado por el resplandor de moscas fosforescentes que zumban por el techo. Poco a poco el túnel desciende hasta una caverna en cuyo suelo abundan los charcos de un líquido lechoso que burbujea de grietas en las rocas. Los corceles alzan la cabeza, husmean el aire fresco y relinchan ásperamente, manifestando su alarma: algo extraño se agita en las lejanas sombras.

Pasa al 129.

32

Ilustración II

Tu luz ha despertado e irritado al dormido Roctopus que desprende velozmente de la pared sus largos y viscosos tentáculos. Ahora se extienden hacia ti como una maraña de serpientes que se retuercen.

Roctopus: Destreza en el Combate 18 Resistencia 18

Este ser es inmune al Ataque psíquico y a la Acometida Psíquica. En razón de la angostura del pasadizo, debes reducir tu DESTREZA EN EL COMBATE en 2 puntos mientras dure la pelea.

Si vences en la lucha, pasa al 139.

33

Cuando surge la luz adviertes que hay un objeto en los escalones. Se le cayó a uno de los reptiloides en su precipitada huida.



El Roctopus desprende sus largos y viscosos tentáculos.

Es una pieza de metal de forma hexagonal y con una inscripción numérica.

Si en tu aventura has visto y examinado ya algunas de estas placas hexagonales, pasa al 161.

Si nunca has examinado una de estas piezas, puedes estudiar ésta; pasa al 283.

O quizá prefieras dejarla en donde estaba y bajar por la escalera; pasa al 130.

34

Guyuk os entrega a cada uno la llave de una habitación y os ofrece un vaso de lovka por cuenta de la casa. Aceptas agradecido y bebes de un trago el reconfortante licor.

Adviertes que en el extremo más alejado de tu mesa hay un hombre sentado con sus dos hijos. Parecen estar jugando con un grupo de sencillos campesinos que tienen enfrente, aunque no adviertes que cambie de manos ningún dinero.

Si deseas trasladarte y sentarte junto a ellos, pasa al 339.

Si quieres trabar conversación con Guyuk, pasa al 268.

Si deseas encargar algo de cena, pasa al 88.

35

Empleando tu maestría perfeccionada del Kai, concentras tu mirada en una lejana torre, una de las varias que refuerzan la muralla de la ciudad. Ésta marca el límite entre los distritos urbanos del norte y del oeste. Al agrandarse tu visión, se confirman tus sospechas. En pie, en lo alto de la torre, se halla tu compañero Banedon. Te alivia saber que aún sigue con vida y decides acudir sin demora a esa torre.

Pasa al 131.

36

Tu maestría del Kai te previene del ataque y reaccionas con una sorprendente rapidez. De un veloz movimiento desenvainas tu arma y le alcanzas en el brazo a la altura del codo. Brazo y daga caen sobre la mesa y el soldado se desploma al suelo chillando.

Espantado por lo que ha visto, su compañero derriba el banco a sus espaldas y se aparta de la mesa. Pero los borrachos en torno le animan a tomar venganza, azuzándole a que te ataque. Desenvaina su arma y de un salto se dispone a la pelea.

Mercenario borracho: Destreza en el Combate 15 Resistencia 26

Si deseas rehuir el combate, pasa al 328.

Si te quedas y ganas el combate, pasa al 170.

37

El ermitaño os conduce hasta la garganta a un lugar en donde un enorme risco parece a punto de precipitarse sobre una maraña de follaje y matorrales. Toda esta hojarasca oculta la entrada de una cueva de cuya boca surge un regato de agua cristalina y el sonido de un goteo constante que resuena en sus profundidades.

-Seguid en derechura a través de la cueva. No os desviéis. Pronto saldréis de las colinas y veréis Tahou ante vosotros. ¡Buen viaje!

Y tras esas palabras el ermitaño se esfuma, ansioso de regresar a su cabaña y de devorar la comida que le has dado.

Pasa al 282.

38

La escala cobra velozmente impulso mientras la balanceas en la oscuridad. Para aterrizar sano y salvo en el estrecho reborde has de calcular a la perfección el momento preciso del salto.

Elige un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación o la del Arte de Cazar , añade 3 al número que hayas escogido.⁸

Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 4, pasa al 317.

Si es 5 o más, pasa al 138.

39

Aprovechando el gentío, te escabulles de la zona que rodea el edificio del Senado y penetras en un laberinto de pasadizos que acaban en lo que se conoce como el Barrio de los Ladrones. Sin embargo, tu huida no ha pasado del todo inadvertida. Desde una torre del Anarium un oficial ha observado tu fuga a través de un catalejo y ahora envía tras de ti a unos cuantos de sus mejores hombres.

En la esquina de una oscura callejuela, y a través de la desgastada puerta de una cervecería, oyes la risa de un borracho. Te vuelves, mas el resonar de botas a lo largo del pasadizo que tienes a tu espalda te obliga a cambiar de idea. Bajas rápidamente los escalones y te refugias en la miserable taberna.

Pasa al 212.

⁸Sólo puedes añadir 3 al número escogido aunque poseas ambas Disciplinas del Magnakai.

40

Poco a poco los altos y verdes trigales van tornándose más ralos a medida que la tierra desciende hacia las orillas del río Churdas. Una larga playa de grava se extiende por la margen occidental y al otro lado, a unos cuatrocientos metros de distancia, distingues las planicies onduladas y sin árboles de Slovia que se extienden interminablemente hasta el horizonte. Sigues junto a este caudaloso río aguas arriba hasta que a lo lejos divisas una aldea.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación y has alcanzado el rango de Primado u otro superior, pasa al 199.

Si deseas examinar más de cerca esa aldea, pasa al 103.

Si optas por evitarla, tendrás que abandonar la orilla del río y cabalgar de vuelta por los trigales; pasa al 111.

41

Cuando tus ojos se acostumbran a la extraña penumbra verde-azulada, adviertes, a unos cien metros de distancia, algo extraño en la orilla. Te acercas cautelosamente y ves que es la cuerda de la que antes colgaba la plataforma. Ésta se halla ahora en el fondo del lago pero parte de la cuerda cayó en tierra. La examinas y adviertes que fue cortada con una hoja afilada. La sorpresa del descubrimiento desata las palpitaciones de tu corazón y te afanas por desentrañar quién pudo cometer este acto deliberado de sabotaje. Sabes que sólo un individuo haría tal infamia.

Pasa al 298.

42

Empleando tu maestría del Kai, imitas el dialecto de Tahou y tratas de convencer al comandante de que has vivido en la ciudad la mayor parte de tu vida. Te mira receloso pero antes de que pudiera hacerte algunas preguntas que con seguridad te delatarían, Banedon acude en tu ayuda.

-Somos alumnos de Chiban el Mago -dice a toda prisa-. Vive en la Cofradía de la calle de la Sanguijuela, en el distrito del norte. Él responderá por nosotros.

El comandante contesta, resoplando:

-¡Bah!, dejémosles entrar. Precisamos de todos los hombres que podamos conseguir. Su sangre es tan buena como cualquiera que se derrame en defensa de esta ciudad.

Pasa al 113.

43

Tiene forma hexagonal y es muy fina, está hecha de un metal de color lechoso en donde se halla grabado el número «6» (anota este número en el margen de tu Carta de Acción: puede resultarte útil en algún momento posterior de tu aventura.

El metal comienza a calentarse y pronto puedes doblarlo con los dedos. De repente estalla en llamas, obligándote a arrojarlo para no quemarte la mano. La llameante placa cae al lago y estalla, provocando una nube de humo blanco y polvoriento. El eco de la explosión resuena a través del agua y te vuelves para partir al punto por si atrae a más vampiros.

Pasa al 175.

44

Luchas valerosamente contra los jinetes pero por cada uno que matas salen dos de la torre para reemplazarle. Acabas abrumado por el número de enemigos. Tus fuerzas se debilitan y caes al suelo, en donde eres pisoteado por los cascos de los caballos.

Tu vida y tu búsqueda acaban aquí.

45

El camino te lleva hasta las afueras de una pequeña aldea próxima a un río. Parece abandonada y como si sus habitantes hubiesen huido a toda prisa sin llevar nada consigo. Los postigos de una ventana se baten repetidamente a lo lejos y sientes el frío de una premonición cuando cabalgas por la desierta calle pavimentada con guijarros. Al acercarte al embarcadero del río percibes de súbito nuevos sonidos, sonidos que te obligan a detener en seco a tu caballo. Puedes oír las ásperas voces de soldados Giaks.

Pasa al 120.

46

Ilustración III

Tu cautela fue muy oportuna. Tan pronto como la puerta se abre entre crujidos, un rayo de energía pasa sobre tu cabeza y como un trueno estalla a tus espaldas contra los escalones. Ha sido lanzado por una larga barra de vidrio que, arrodillados en el corredor, sostienen sobre sus hombros dos reptiloides. Se quedan boquiabiertos cuando ven que te pones en pie y corres hacia ellos, dispuesto a atacarles con tu arma.

Crocaryx: Destreza en el Combate 12 Resistencia 38



En el corredor te aguardan dos reptiloides arrodillados.

Estos seres son inmunes al Ataque psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Por obra de la velocidad de tu acoso, ignora los puntos de RESISTENCIA que puedas perder en los dos primeros asaltos de este combate.

Si ganas la pelea, pasa al 241.

47

A lo largo de los años la humedad que reina en esta celda ha dejado una poderosa huella en la puerta de hierro. Mediante el empleo de tu maestría del Kai puedes atacar el mecanismo de la cerradura con unas vibraciones que desplazan el corroído gatillo.

El uso de tu destreza psíquica te cuesta 2 puntos de RESISTENCIA pero en menos de un minuto puedes abandonar la celda.

Pasa al 185.

48

Una llamarada de energía escarlata brota de la esfera y se dirige hacia tu cabeza. Haces frente al ataque pero el rayo cambia de dirección a mitad de camino, sorprendiéndote. Sientes un dolor penetrante en el brazo cuando pasa sobre tu hombro y explota a tus espaldas. Pierdes 5 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 128.

49

Banedom te ayuda a escapar, lanzando un sortilegio de levitación sobre los soldados borrachos. Aúllan de terror cuando se ven de repente en el aire, ascendiendo hasta chocar contra las

vigas cubiertas de hollín. La experiencia divierte mucho a los demás clientes y podéis abandonar la sala y escapar por la calle mientras se desternillan de risa.

Pasa al 146.

50

Has resuelto el acertijo⁹ y, cuando te devuelve lo que perdiste, Khmar es el primero en felicitarte por la rapidez de tu pensamiento. Como has hecho tan brillantemente gala de tu inteligencia, los campesinos prefieren renunciar al juego. Recogen lo poco que les queda y te dan las buenas noches. Khmar y sus hijos pronto les siguen, tras despedirse de Banedon y de ti.

Si deseas hablar con el propietario de la taberna, pasa al 268.

Si deseas encargar una cena, pasa al 88.

Si decides dar por concluida la jornada y dormir un poco, pasa al 156.

51

Las paredes irregulares de esta cámara pétrea se aproximan hasta un punto en donde la boca de un túnel desaparece abruptamente en la sólida roca negra. Penetras en el túnel, cuidando de controlar tu descenso, mientras te deslizas hacia una luz tenue y temblorosa que señala el final de la galería. A medio camino oyes un retumbar como el de un lejano terremoto. Entonces aparece una grieta en el techo y cae sobre ti un diluvio de polvo y de cascotes que te sofocan y ciegan.

⁹Esta es la respuesta correcta del acertijo de Khmar sobre su hijo pequeño.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Concentración, pasa al 118.

Si no posees esa destreza, pasa al 291.

52

Cerca ya del mediodía, la carretera de tierra parda y surcada por roderas asciende suavemente hacia una casa de tejado plano, próxima al horizonte. Ante la casa hay un trípode sobre un fuego de estiércol de ghorkas. Del trípode se cuelga una abollada olla de estaño llena de sopa. Unos braceros hacen cola a la espera de que cueza el turbio líquido. Es horrible el olor que despiden el fuego, avivado sin cesar para impedir que se apague. Cerca de la casa se desvía de la carretera un polvoriento sendero que desaparece por el oeste. Un indicador de maderas agrietadas y podridas señala en el sendero:

A TAHOU - 150 KILÓMETROS

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación, pasa al 96.

Si deseas seguir por el sendero, pasa al 187.

Si deseas preguntar a los braceros, pasa al 252.

Si decides continuar por la carretera, pasa al 318.

53

La cuerda vibra e instintivamente te aferras al borde de la plataforma cuando se desplaza con violencia hacia un lado. Se tornan blancos los nudillos de tus manos y un sudor frío baña tu

frente. Ahora la plataforma gira y salta. Luego, en la oscuridad, sobre tu cabeza resuena un chasquido cuando cortan la cuerda y te precipitas al abismo.

Pasa al 141.

54

El sargento formula arrogantemente las acusaciones contra ti, pero el juez Gwynian no se muestra impresionado por la relación de tus delitos.

-¿Ignora usted a quién ha traído ante este tribunal? -pregunta.

El sargento parece desconcertado y una fina película de sudor asoma en su cara enrojecida mientras comienza a desmoronarse su seguridad. Tras un silencio largo y embarazoso, replica:

-Eh... no, señoría.

-Pues se trata de Lobo Solitario, el último Maestro del Kai de Sommerlund. ¿No ha oído hablar de este hombre?

-Sí, señoría. -responde roncamente, incapaz de creer lo que está oyendo.

-Ordeno que se le devuelva cuanto sea suyo y dejo sin efecto todas las acusaciones formuladas contra él.

Suena una campana para anunciar el final del juicio y se vacía la sala. Te liberan de la jaula y eres conducido al despacho del juez principal en donde te devuelven todo tu equipo (acuérdate de borrar las "x" que anotaste en tu Carta de Acción.)

Pasa al 76.

55

La Vereda se torna cada vez más estrecha y sombría a medida que asciende hacia la puerta oriental. Por allí baja, al mando de

una patrulla, un oficial que luce una plateada cota de malla. En cuanto te ve, ordena a sus hombres que dispongan sus arcos.

-¡Ríndete o morirás! -grita al tiempo que apuntan a tu corazón las saetas de dieciocho arcos.

Si deseas rendirte a la patrulla, pasa al 192.

Si deseas volverte y echar a correr, pasa al 211.

56

Las negras losas del suelo están cubiertas de una fina capa de arena que cruje a cada paso que das.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad y has alcanzado el rango del Kai de Principal, pasa al 144.

Si no la posees o no has llegado a ese nivel de rango, pasa al 349.

57

A medida que se aleja el Giak a la carrera, tu básico sexto sentido del Kai te advierte que te ha reconocido. Cuando se reintegre a su unidad y les cuente lo sucedido aquí, es seguro que regresarán con todo un ejército. Prudentemente, decides marcharte y te alejas por el camino que sale de la aldea ribereña.

Pasa al 63.

58

Junto al sillón del Presidente hay un plinto de mármol rematado por un fanal de bronce, símbolo anariano de la ley y el orden. El Presidente desplaza su mano sobre el almohadillado brazo de

su sillón y oprime un botón. Todos los ojos se hallan fijos en el fanal, que se enciende al instante. Un chorro de llamas verdosas se alza rugiente hasta la cúpula.



-El Senado aprueba tu petición, Lobo Solitario -declara el senador Zilaris-. Ven, te acompañaremos hasta la plaza de los Dragones y dispondremos los preparativos para la apertura del Caldero.

Concluye la sesión de la asamblea y llaman a los coches oficiales en los que todos los senadores y tú iréis hasta el Caldero de Tahou. Vas en el vehículo que ocupan el Presidente y los senadores Zilaris y Chil, quien se apresura a disculparse por haberse opuesto al voto de la mayoría.

-Confío en que me perdonarás, Lobo Solitario -dice untuoso-. Simplemente propuse lo que consideré mejor para mi país, pero ahora comprendo que estaba equivocado.

Asientes benévolo, en la esperanza de que cesarán sus zalame-rías. Te sonríe y se vuelve hacia el Presidente.

-Señor, pienso que debo enmendar el error cometido en el Senado. Si Lobo Solitario ha de entrar esta noche en el Caldero, deber nuestro será asegurarnos de que vaya adecuadamente equipado. Propongo que visitemos uno de mis almacenes en donde podrá recoger cuanto le plazca.

El Presidente accede y el coche cambia de dirección para en-

caminarsen a un almacén próximo a la plaza de los Dragones. El senador Chil posee muchas empresas en la ciudad y abastece al ejército con buena parte de sus armas y armaduras. Su almacén rebosa de objetos de este género y se te invita a tomar lo que desees. Apartas los siguientes:

CUERDA
ESPADÍN
MANTA
MAZA
ARCO
CANTIMPLORA DE AGUA
6 FLECHAS
CARCAJ
ESPADÓN
LINTERNA
DAGA

Si deseas quedarte con cualquiera de los artículos mencionados, recuerda que habrás de acomodarte a lo indicado para la Carta de Acción.

Pasa al 124.

59

Comienzas a subir los peldaños pero el primer piso ya es presa del fuego. Un golpe de viento empuja las llamas escaleras abajo, quemándote la cara y la ropa (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA) hasta que te ves obligado a retirarte a la calle. Incapaz de ayudar a quienes han quedado atrapados en aquel infierno, abandonas entristecido la casa y corres a la puerta de poniente.

Pasa al 179.

60

-¡Entrar en el Caldero! -dicen, incrédulos, los guardias-. O estás loco o nos tomas por tontos.

Tratas de explicárselo, pero los guardias se enfurecen, negándose a escucharte.

-¡Desmontad inmediatamente! -gritan-. ¡Quedáis detenidos los dos!

Si deseas obedecerles, pasa al 312.

Si deseas tratar de escapar del recinto, pasa al 72.

61

Apenas has andado una docena de pasos cuando un terrible dolor penetra en tu mente. Una nubecilla de bruma envuelve tu cuerpo y quedas paralizado. A menos de que poseas la Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica y hayas alcanzado el rango del Kai de Tutor o uno superior, pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.



Rechinando los dientes, te sobrepones al terrible dolor y te vuelves para enfrentarte con tu atacante en el momento en que se lanza contra ti.

Pasa al 301.

62

La callejuela es oscura y estrecha pero tu básico sentido rastreador del Kai te permite seguir al carterista en su apresurada huida. De repente se da cuenta de que vas tras él y penetra por una entrada lateral en un gran edificio de tres pisos.

Si deseas seguirle al interior del edificio, pasa al 217.

Si deseas abandonar la persecución, puedes volverte a la plaza de los Deshollinadores y continuar tu camino; pasa al 334.

63

El camino desciende un tanto hacia un valle, cruza sobre un puente de madera un riachuelo de aguas estancadas y asciende por la ladera de una colina. Franqueada la cumbre de ésta, se reúne con la carretera principal. Un mojón encalado señala hacia la izquierda y anuncia:

A TAHOU - 145 KILÓMETROS

Tienes hambre. Es tiempo de consumir una comida o de perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Para continuar tu viaje a Tahou, pasa al 145.

64

Oleadas de dolor atraviesan tu cuerpo y sientes la cabeza como oprimida por una invisible prensa. Gritas a medida que se intensifica el ataque psíquico que paraliza tu cuerpo y se apodera de los secretos de tu mente; pierdes 5 puntos de RESISTENCIA. El

hombre te ordena que reveles la auténtica razón de tu presencia en el lugar; careces de fuerza para oponerte a sus exigencias.

Pasa al 305.

65

-Qué interesante -replica sarcásticamente el comandante-. ¿Y podrías decirme cuándo lo trasladaron desde el distrito oeste hasta allí?

Con un gesto de la mano hace una señal a sus hombres. Sería suicida tratar de escapar de esta trampa mortal. De mala gana alzas los brazos en signo de rendición.

Pasa al 312.

66

Cuando el último de los enemigos cae ante tus golpes certeros saltas al caballo. Banedon se ha lanzado ya al galope. El ropón suelto que viste ondea a su espalda como un par de alas azules. Instintivamente espoleas a tu cabalgadura y vas tras él, huyendo del campo de batalla al tiempo que aparecen más jinetes.

Pasa al 293.

67

El monstruoso ser abre sus mandíbulas y contemplas con horror la enorme boca rebosante de dientes. Buscas desesperadamente un modo de escapar antes de que te trague entero.

Si posees un petardo, pasa al 16.

Si posees un anillo psíquico, pasa al 214.

Si no posees ninguno de estos Objetos Especiales, pasa al 277.

68

Aguardas a que los mercenarios acaben su pipa y entren en el edificio antes de osar aproximarte a los cuarteles. Te desplazas como una sombra a lo largo del muro hasta encontrar una puerta sin cerradura y sin centinela. Conduce a las cocinas en donde consigues ocultarte en una alacena. Desde allí escuchas las conversaciones de los cocineros mientras preparan la cena. Charlan sobre todo de los ejércitos enemigos que se acercan y pasa más de una hora hasta que mencionan a Banedon.

-Al menos no tenemos que alimentar ya a ése -declara uno-. Le han llevado al tribunal de los magistrados en la calle del Patíbulo. ¡Después de lo que ha hecho, no creo que vuelva a cenar nunca!

Tu ánimo se deprime al escuchar tales palabras. Escapas de la alacena por una ventana y regresas a la Vereda de la Muralla Oriental.

Si deseas regresar por la Vereda, pasa al 278.

Si decides proseguir por la calle hacia el este, pasa al 284.

69

Empleando tu perfeccionada maestría del Kai te concentras en la lejana nube de polvo. Se torna más grande y más nítida a medida que tu visión telescópica aclara la imagen. Ves a una patrulla de caballería anariana que cabalga hacia ti, encabezada por alguien que luce un manto púrpúreo. Cuentas veinte lanzas, cada una de las cuales muestra una banderita bordada con las armas de Tahou.



Si quieres adelantarte para reunirte con esos soldados, pasa al 193.

Si prefieres rehuirles, escondiéndote tras las piedras enhietas, pasa al 78.

70

En cuanto el ingeniero se inclina hacia adelante para tender la plancha, lanzas tu saeta. Por desgracia, el soldado que sostiene el blindaje la ve acercarse y se adelanta para interceptarla. Sin causar daño alguno, la flecha se estrella en la tabla cubierta de cuero y el puente queda concluido con dos martillazos del ingeniero.

-¡Shaag Drakkarims! -gritan los asaltantes al tiempo que abren una brecha en la puerta de poniente.

Si deseas contribuir a la defensa de la puerta de poniente, pasa al 220.

Si decides permanecer en las almenas, pasa al 249.

71

Lentamente, los vampiros se alejan hasta que sus siluetas se confunden con las sombras de la otra orilla del lago. Uno de los suyos estaba acurrucado sobre la oquedad, aguardando a saltar sobre ti a la primera oportunidad. Pero cuando ve que se dispersan sus congéneres, decide no quedarse más tiempo. Al saltar del escalón de arriba cae de su harapienta chaqueta una extraña placa. Trata de recobrarla pero das un paso hacia delante y le asestas un golpe que le obliga a abrir su mano grisácea y sarmentosa. La diabólica criatura escapa, siseando impías obscenidades.

Si deseas examinar esa placa, pasa al 43.

Si prefieres dejarla y alejarte de la oquedad, por temor a que los vampiros decidan regresar, pasa al 175.

72

Espoleas con los talones de tus botas los flancos de tu caballo y éste reacciona, precipitándose hacia adelante mientras los guardias se ven obligados a apartarse. Dominas al corcel con las riendas y le conduces a la puerta abierta del recinto por la que penetraron los guardias. En ese instante es alcanzado en el cuello por una flecha lanzada desde arriba. El animal relincha y se desploma. Resuena una campana que da la alarma mientras caes del moribundo corcel. De súbito tu hombro estalla de dolor; acabas de ser alcanzado por una saeta. Elige un número de la Tabla de la Suerte y añade 2.¹⁰El total es igual al número de puntos de RESISTENCIA que pierdes como consecuencia de la herida.

Resulta inútil proseguir tu conato de fuga; estás bien atrapado. Presa del dolor, alzas las manos para rendirte.

¹⁰En este caso, un 0 como resultado en la Tabla de la Suerte cuenta como un 10.

Pasa al 312.

73

Tu decisión de abandonar tan sólo la mitad del equipo resulta haber sido un error fatal. La impedimenta de que te has desembarazado no basta para que puedas remontarte a la superficie antes de que el entumecimiento paralice tus doloridos miembros. Incapaz de evitar tu suerte, te hundes poco a poco bajo el peso de la mochila hasta alcanzar el fondo del lago mientras el agua acaba de encharcar tus pulmones.

Tu vida y tu búsqueda acaban aquí.

74

Protegiéndose los ojos del sol, Banedon escruta el horizonte. Al cabo de unos minutos meneas la cabeza.

-No se ve sendero ni carretera, ni siquiera rastro de seres vivos. Para lograr una vista mejor necesitamos subir, pero como no hay árboles ni colinas, tendré que improvisar.

Y dicho esto, murmura las runas de un sortilegio de su hermandad. Se alza lentamente de su silla hasta detenerse en el aire a unos seis metros por encima de tu cabeza. Luego, tras haber observado el terreno circundante, desciende poco a poco a medida que se extinguen los efectos de la levitación.

-Hay un río en el horizonte -dice, deslizándose sus pies en los estribos-. Probablemente es el Churdas. Hacia la derecha, a unos ocho kilómetros, existe una aldea junto a la orilla.

Si deseas cabalgar hacia el río, pasa al 40.

Si prefieres desviarte hacia la derecha y cabalgar hacia la aldea, pasa al 111.

Si optas por dar la vuelta y volver hasta la bifurcación, pasa al 222.

75

Ilustración IV

Es un gran edificio de rojizas piedras labradas, con ventanas de vidrios romboidales. Pasas bajo los arcos de la entrada y asciendes por la magnífica escalinata enlosada. Golpeas dos veces el historiado aldabón de hierro. Minutos más tarde la puerta se abre para mostrar a dos hombres en el umbral. Uno es Chiban, de barba grisácea y figura aristocrática; el otro, para gran sorpresa tuya, es tu compañero Banedon.

-¡Lobo Solitario! -exclama el joven mago con voz cargada de sorpresa y satisfacción-. Ya veo que estás libre, ¿pero cómo?

-Lo mismo podría preguntarte yo, Banedon -respondes con una sonrisa.

-Supe que había sido detenido mi antiguo discípulo e hice gestiones para que le pusieran en libertad. Hablábamos ahora del modo de conseguir la tuya pero parece que ya no son necesarios tales planes -explica Chiban, cerrando con cuidado la enorme puerta.

Se vuelve hacia ti y dice amablemente.

-Me siento honrado al verte, Señor del Kai. Banedon me ha hablado de tu búsqueda y te ayudaré en cuanto pueda en tu indagación.

El gran mago os indica que le sigáis y os conduce hasta su despacho. La estancia se halla guarnecida por grandes estanterías de madera, enteramente llenas de libros y papeles. En el centro hay una amplia mesa redonda, cubierta por completo con útiles de sus investigaciones mágicas. Logra despejar un espacio en tal hacinamiento y ruega que os sentéis.



En el umbral se hallan Chiban, de barba grisácea y figura aristocrática, y tu compañero Banedon.

-Tenéis que estar hambrientos después de tan largo viaje y de todo lo que habéis sufrido. ¡Hala, comed y disfrutad!

Por un instante ese espacio es iluminado por un débil resplandor que, cuando se extingue, deja a la vista una copiosa comida. Si has perdido hasta ahora puntos de RESISTENCIA en tu aventura, podrás recobrar 3 al degustar los deliciosos manjares.

Pasa al 269.

76

Los ancianos magos me previnieron de tu llegada, Lobo Solitario -declara Gwynian-. Sabían que hace dos años, cuando llegué a esta ciudad, me nombraron juez. Mi residencia, el Recinto de la Sabiduría en Varetta, fue destruida por un fuego provocado por agentes de los Señores de la Oscuridad. Como tú, soy el único superviviente, el último de los míos. Los ancianos me pidieron que te otorgase cuanta protección me fuera posible y que te ayudara en tu búsqueda de la Piedra de la Ciencia de Tahou.

Te conduce hasta una mesa en cuya superficie está grabado un gran mapa de la ciudad. Con una varita de vidrio indica el lugar en que se halla el Caldero de Tahou; se encuentra en la plaza de los Dragones, en el distrito del oeste.

-El Caldero es una sima en forma de embudo que se prolonga en un pozo. Éste desciende hasta las ruinas de la antigua ciudad de Zaaryx, a unos ciento cincuenta metros bajo Tahou. Según la leyenda, la Piedra de la Ciencia fue arrojada al Caldero para impedir que el Zakan Negro de Vassagonia la atrapase durante la Gran Guerra de Khordaim. Cerraron el pozo y cerrado ha permanecido durante 360 años.

Preguntas a Gwynian si puede ordenar la liberación de tu compañero.

-Ya está hecho -replica-. Hace tres horas confíe a Banedon a la

custodia de su antiguo mentor, el mago Chiban. Ahora se halla con él en la calle de la Sanguijuela. Está seguro, pero no debes demorar tu búsqueda ni un momento más por ir a verle. Al amanecer el enemigo estará a las puertas de la ciudad y comenzará la batalla por la conquista de Tahou. Sólo hay un hombre que pueda ayudarte ahora. Ese hombre es Toltuda, Presidente de Anari. Vamos, gestionaré inmediatamente una audiencia para tí.

Pasa al 105.

77

Adviertes que esos seres tienen la capacidad de comunicarse telepáticamente, aunque ésta sea una de sus destrezas menos desarrolladas. Quien les manda parece ser una hembra. Es mayor y más clara de color que el resto. Te arriesgas a llamarla telepáticamente y responde volviendo la cara hacia ti. Cuando sus compañeros advierten lo que ha suscitado su atención, chillan de miedo y se precipitan escalera abajo, llevando con ellos el huevo que sostienen cuidadosamente en sus manos palmeadas. Pero ella se queda y te habla con su mente.

-Eres diferente de los demás humanos que se han aventurado en nuestro terreno. ¿Qué es lo que buscas? ¿No te inquieta lo que les sucede a aquellos de tu especie que se atreven a venir?

La reptiloide te señala el extremo del edificio en donde entre las sombras se acurrucan unos vampiros. La piel se te pone de gallina cuando comprendes que hubo un tiempo en que fueron hombres como tú.

-Busco la Piedra de la Ciencia -replicas audazmente-. Soy Lobo Solitario, Señor del Kai y anhele la sabiduría de Nixator con la que pueda vencer a la pléyade de sus enemigos y salvar a mi pueblo de la destrucción.

Su áspera mirada se enternece un tanto cuando tus palabras

orgullosas penetran en su mente. Percibes tristeza en ella pero responde con palabras jubilosas.

-Tu empresa alcanzará buen fin, como le sucedió a tu antecesor hace muchos siglos. Hemos aguardado largo tiempo tu llegada, Skarn, y cumpliremos nuestro deber con Aquél que nos otorgó la vida.

Sin ningún signo exterior te pide que la sigas y obedeces sin titubear.

Pasa al 200.

78

Sólo unas cuantas piedras enhiestas pueden brindar un sitio en donde ocultaros Banedon y tú con los corceles y están muy cerca de la carretera por donde tiene que pasar la patrulla de caballería.

Aguardas en tensión mientras el resonar de los cascos se hace cada vez más fuerte. De repente tu caballo se encabrita, asustado por una culebra que se ha enroscado en una de sus patas delanteras.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, pasa al 167.

Si no posees esa destreza, pasa al 290

79

La terrible hoja crepita y vibra cuando la desenvainas. Una sombra de pánico en los ojos del Zakhán revela que ha reconocido el arma que empuñas y que sabe que posee el poder de atravesar su escudo energético.

Si deseas lanzarle la daga, pasa al 239.

Si deseas entablar una lucha cuerpo a cuerpo, pasa al 10.

80

El figón está repleto de soldados. Se sientan en bancos dispuestos junto a largas mesas de roble o se hallan tendidos en torno de un fuego de leña que crepita en un amplio hogar de piedra. Vuestra entrada marca una pausa en sus ruidosas conversaciones mientras os observan con detenimiento. Sin embargo, su curiosidad queda pronto satisfecha, y retornan a su jarana.



-Por aquí, caballeros -dice el propietario, que os conduce entre el gentío hasta una mesa del rincón de esta estancia de alto techo. Banedon le entrega un puñado de Lunas de plata y ese alegre individuo de rojas mejillas parte en busca de la comida y la cerveza. Los soldados visten diversos uniformes, entre los cuales reconoces las guerreras de los regimientos mercenarios de los Stornlands. Dos de esos soldados de fortuna comparten vuestra mesa. Charlan en voz baja y lanzan miradas nerviosas a otro grupo de hombres sentados cerca del fuego.

Si deseas hablar con estos soldados, pasa al 292

Si decides no pronunciar palabra mientras aguardas la cena, pasa al 102.

81

Pese a tu fatiga, reaccionas con una relampagueante celeridad. Consigues agarrarte de nuevo a la escala y levantas un pie para afianzarte contra el risco. Luego, tan pronto como la escala deja de retorcerse cual una serpiente rabiosa, reanudas el descenso.

Pasa al 173.

82

Ilustración V

Trabas combate con un mortal predador de la planicie anariana. No puedes rehuir la pelea en razón de la celeridad de su acoso.

Serpiente aérea anariana: Destreza en el Combate 23 Resistencia 28

Este ser es inmune a la Agresión mental y al Ataque psíquico. En razón del veneno de sus dientes y de sus garras, doblarás todas las pérdidas de puntos de RESISTENCIA que experimentes en la pelea. A no ser que poseas la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar se te reducirán en 2 los puntos de DESTREZA EN EL COMBATE mientras dure la lucha.

Si ganas y el combate dura cuatro asaltos o menos, pasa al 247.

Si el combate no se ha concluido tras cuatro asaltos, pasa al 151.

83

-¡Deja tu arma, mortal, pues tengo poder suficiente para pulverizarte en átomos invisibles!



Te hallas en combate contra un mortífero predador de la planicie, la serpiente aérea anariana.

La reptiloide alza su mano palmeada y de la oscuridad de una docena de arcos asoman relucientes tubos de cristal, cada uno cargado con un haz de terrible energía y apuntando hacia ti.

-¡Dime a qué viniste antes de que se agote mi paciencia! -grita.
De mala gana envainas tu arma y obedeces su orden.

Pasa al 256.

84

Te concentras en el guardia y lanzas a su cerebro un haz de energía psíquica. Carece de defensa contra semejante ataque, y todo su cuerpo empieza a temblar violentamente. Cuatro segundos después se desploma inconsciente.

Pasa al 165.

85

Empuñas un arma manual justo a tiempo para hacer frente al ataque del sargento. Desvías el golpe y maldice tu celeridad cuando rechazas un segundo sablazo. Gruñendo, se retira a caballo y ordena a seis de sus hombres que te hagan pedazos.

Batidores anarianos: Destreza en el Combate 32 Resistencia 38

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, suma dos puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE por toda la duración de la pelea.

Si ganas el combate, pasa al 176.

86

Observas sin parpadear sus ojos crueles y negros. De repente se lanza contra ti. En su mano brilla una daga curva y afiladísima con la que pretende degollarte. Al instante contraatacas con un golpe que corta su brazo a la altura del codo. Daga y brazo caen sobre la mesa y el soldado se desploma entre alaridos. Su compañero derriba el banco y retrocede mientras echa mano de su espada. Con un grito de borracho hace describir a la pesada hoja un molinete sobre su cabeza y te acomete.

Mercenario borracho: Destreza en el Combate 15 Resistencia 26

Si deseas rehuir el combate, pasa al 328.

Si te quedas y ganas el combate, pasa al 170.

87

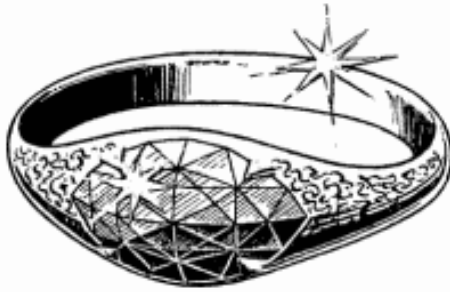
Por fin el perverso ser muere, desplomándose a tus pies. Envainas tu arma y te arrodillas junto al destrozado cuerpo, atraído por la visión de un anillo en uno de los dedos de su mano derecha. Brilla de un modo increíble, como creado hace tan sólo unos minutos, y la piedra de un amarillo oscuro que está engastada en metal plateado reluce de un modo fantástico.

Si deseas quedarte con este Anillo psíquico, anótalo en tu Carta de Acción como Objeto Especial que guardarás en tu bolsillo.

Pasa al 11.

88

Una camarera te conduce hasta una habitación contigua en donde el humo de un brasero asciende en espirales hasta el techo,



llenando el aire con su punzante aroma. Os sentáis ante una redonda mesa de roble y la muchacha os trae dos platos rebosantes de filetes de ghorka a la parrilla y zanahorias asadas. Dos jarros de cerveza contribuyen a que deis buena cuenta de este festín que Banedon, sintiéndose generoso, paga con doce Lunas de plata.



Tras haber satisfecho tu hambre y recuperado las fuerzas (recuperarás los puntos de RESISTENCIA perdidos hasta ahora en tu aventura), das las buenas noches a Banedon y te retiras a tu habitación.

Pasa al 156.

89

Caes violentamente entre rocas y cascotes, desgarrándote las dos rodillas y el mentón antes de detenerte al pie de la torre de la muralla (pierdes 4 puntos de RESISTENCIA).

Si sobrevives a la caída, entra en la torre, pasando al 131.

90

Huyes de la escalera tan aprisa como puedes y sigues por un pasillo que se dirige hacia la parte frontal del Anarium. A lo lejos distingues un vestíbulo rebosante de gente y dos soldados, ambos armados con alabardas, que montan guardia de espaldas a ti. A tu izquierda hay una ventana por la que miras a ver si hay algún carruaje detenido al costado del edificio.

Si deseas escapar por la ventana, pasa al 149.

Si deseas escapar por el pasillo, pasa al 121.

91

No tienes tiempo para elegir el equipo con que te quedarás y el que abandonarás.

Cuenta el número de artículos que tienes en la mochila y, si es impar, borra el último de tu lista. Divídela ahora en dos y marca una de las partes con «cara» y la otra con «cruz». Lanza una moneda al aire. Si sale «cara», borra todos los objetos de la lista correspondiente. Si sale «cruz», borra todos los objetos de la otra.

Una vez que hayas modificado como es preciso tu Carta de Acción, elige un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Concentración, suma 4 al número que hayas escogido.

Si tu total se halla ahora entre 0 y 4, pasa al 73.

Si es 5 o más, pasa al 246.

92

Os dirigís hacia el puerto uno junto al otro, al galope de vuestros blancos corceles anarianos, por un camino cubierto de pedruscos que pasa a través del poblado abandonado. Al cruzar junto al torreón, un aterrador chillido surge entre las sombras de las cabañas. Entonces, como demonios de una pesadilla, aparecen aullando unos Giaks montados en Lobos Malignos. Entre gritos se lanzan hacia vosotros desde todos los lados mientras alzan sus lanzas al cielo del crepúsculo.

Elige un número de la Tabla de la Suerte.

Si el número que has escogido se halla entre 0 y 4, pasa al 293.

Si está entre 5 y 9, pasa al 257.

93

Cuando el corpachón del Zadragon se desploma sin vida sobre el suelo de la estancia, corres de nuevo a la puerta, ante la que concentras todas tus destrezas del Kai para hacer funcionar el mecanismo. Semejante esfuerzo te priva de 2 puntos de RESISTENCIA pero tu tenacidad tiene su premio.

Pasa al 326.

94

La callejuela es oscura y estrecha. Recurres a todas tus destrezas del Kai para horadar la negrura que se extiende ante ti, pero

no puedes detectar movimiento alguno entre estas casuchas.

Si posees una Esfera de Fuego, una antorcha y pedernal y yesca,¹¹ o una linterna, pasa al 194.

Si no tienes ninguno de estos artículos o no deseas emplearlos, pasa al 311.

95

-¡Acabad con él! -grita el sargento, que blande un hacha. Los dos soldados le obedecen y lanzan sendas flechas de plumas azules hacia tu pecho.

Elige un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar, suma 2 al número que hayas escogido. Si has completado el Círculo de la Ciencia de Solaris, añade 3.

Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 3, pasa al 125.

Si se halla entre 4 y 8, pasa al 309.

Si es 9 o más, pasa al 238

96

Adviertes inmediatamente que el indicador está mal colocado. Tahou se encuentra hacia el norte y el indicador señala hacia el río Churdas, al oeste.

Si deseas ignorar el indicador y proseguir por la carretera, pasa al 318.

Si deseas preguntar a los braceros, pasa al 252.

¹¹Recuerda borrar la Antorcha utilizada de tu Carta de Acción si eliges usarla.

97

Ilustración VI

Te despierta un olor a podredumbre. Un ser de piel gris, sentado sobre sus cuartos traseros, te observa con ojos hoscos e inhumanos. La baba gotea de sus desgarrados labios y la mohosa espada que empuña en su mano retorcida y de apariencia humana está alzada para matarte.

Vampiro de Zaaryx¹²: Destreza en el Combate 19 Resistencia 27

Debido a lo repentino de este ataque, no puedes emplear el arco. A no ser que poseas la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar , resta 3 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea.

Si sales vencedor, pasa al 338.

98

-¡Quietos! -brama el jefe de los mercenarios-. Tenemos que ajustar cuentas.

Se echa hacia un lado el manto para mostrar su espada, aún envainada, e indica a dos de sus hombres que corran a la puerta para cortaros la retirada. Sin hacer caso de las protestas del dueño del local, empuña su espada y lanza a sus hombres al ataque.

Mercenarios deldenianos : Destreza en el Combate 26 Resistencia 34

Si deseas rehuir la pelea tras el primer asalto, pasa al 223.

Si continúas y ganas el combate, pasa al 174.

¹²Si posees la Sommerswerd, recuerda multiplicar por dos todos los puntos de RESISTENCIA que pierda tu enemigo.



El vampiro de Zaaryx te observa con ojos hoscos e inhumanos.

99

Los grupos de asalto de los Drakkarims, acurrucados tras sus escudos oblongos, aguardan el momento de atacar la puerta. Armas tu arco y apuntas al blindaje del ingeniero. Dispondrás de tan sólo un segundo, cuando se adelante a deslizarse en su sitio la última plancha.

Elige un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el manejo de las armas con arco, añade 3 al número que hayas escogido.

Si tu total se haya ahora entre 0 y 6, pasa al 70.

Si es 7 o más, pasa al 198.

100

Tahou, antigua plaza fuerte y vasta ciudad, ofrece un aspecto formidable y bellísimo a la luz de la luna. Las imponentes murallas y torres de piedra rojiza y roca grisácea cobran el suave aspecto del terciopelo. A la ciudad se la llama a menudo «La Fortaleza de terciopelo». Más allá de los torreones y de la elevada muralla distingues un millar de agujas y minaretes, agrupadas de modo tan espeso como los árboles de un bosque. En incontables ventanas y portales centellean lucecitas que contribuyen al esplendor de la opulenta capital.

Cerca de la puerta meridional de la urbe de la carretera se halla flanqueada por hogueras que iluminan a los que se aproximan. Un puente levadizo se tiende sobre el foso de aguas sombrías. Cuando lo cruzáis resuena una campana junto al arco que cierra un rastrillo.

-Dos paisanos a caballo en la puerta sur -grita la voz de un soldado.

-Alzad la poterna -ordena el otro.

Percibes el entrechocar de cadenas y el chirrido de las piedras. Observas el rastrillo, esperando a que se levante, pero no se mueve. En la base de la muralla se abre un estrecho postigo, y por allí sale entre las sombras un guardia armado. Te hace señas para que entres y sigues a Banedon por un corredor de piedra que conduce a un recinto perfectamente cerrado. Alzas los ojos para ver a una docena de soldados que te atisban tras el parapeto que rodea los altos muros del recinto. Todos portan ballestas cargadas que no dejan de apuntarte cuando te mueves. Luego se abre entre crujidos una puertecilla y aparecen dos guardias armados con alabardas.

-¿Quiénes sois? -inquiérese uno con tono áspero-. ¿Por qué queréis entrar en Tahou?

Si tienes una invitación y deseas mostrarla, pasa al 321.

Si prefieres decir a los guardias que has llegado para ofrecer tus servicios en defensa de la ciudad, pasa al 196.

Si deseas decir que pretendes entrar en el Caldero de Tahou, pasa al 60.

101

De la piedra preciosa brotan oleadas de energía psíquica que te dejan tembloroso y jadeante. La Pantalla Psíquica protege tu sistema nervioso pero eres incapaz de impedir que las ondas penetren cada vez más en tu mente. El hombre te ordena que reveles la auténtica razón de tu presencia allí. Aumenta constantemente la fuerza de su gema mental hasta que ya no puedes resistirla.

Pasa al 305.

102

Cuatro musculosos mercenarios que visten guerreras de cuero verde esmeralda con la insignia de Delden, una cabeza de lechuza, se alzan de sus asientos junto al fuego y observan fríamente en dirección a donde estáis. Señalan a los soldados de vuestra mesa, maldicen en alto y luego cruzan la sala, empujando a todo el que se pone en su camino. Los dos soldados comienzan a sudar y se miran asustados.

-¡Ralea de sinvergüenzas! -dice el jefe de los mercenarios, asiendo a ambos por el cuello y arrojándoles a sus pies-. Desaparecieron mil Lunas de la caja del regimiento la noche que supuestamente habíais de guardarla. Ninguno de los dos tenéis cerebro o agallas suficientes para robarlas, así que vais a decir ahora mismo quién fue.

Los soldados están muertos de miedo. Ignoran quién robó el dinero pero saben que su jefe mandará que les azoten hasta morir si no le dicen lo que quiere saber. En su desesperación uno de los hombres apunta con un dedo tembloroso hacia Banedon y tú.

-¡Fueron ellos... ellos, ellos lo hicieron!

Si deseas negar esta acusación falsa, pasa al 127.

Si quieres evitar cualquier enfrentamiento, saliendo del local al punto, pasa al 98.

Si quieres empuñar un arma por si los mercenarios os atacan, pasa al 308.

103

Los alrededores de la aldea se hallan desiertos. Parece como si los habitantes hubiesen dejado todo cuanto tenían, marchándose precipitadamente. El postigo de una ventana, impulsado por la

brisa, se bate una y otra vez y un cartel herrumbroso que pende por unas cadenas del travesaño de un almacén chilla como una rata hambrienta. Estos son los únicos sonidos que percibes mientras avanzas cauteloso por el estrecho muelle pavimentado con guijarros. Cuando llegas a la esquina del almacén detienes en seco a tu caballo. Puedes oír las ásperas voces de soldados Giaks.

Pasa al 120.

104

Cuando sales de la oquedad algo pesado cae sobre tu espalda y te fuerza a arrodillarte. Unos dedos largos y huesudos que parecen de acero se aferran a tu cuello e inunda tus oídos el sonido de un rechinar de dientes. Te retuerces y te revuelves, confiando en librarte de aquel ser, pero ha hecho presa en ti con una fuerza irresistible.

Vampiro¹³: Destreza en el Combate 18 Resistencia 29

Reduce tu DESTREZA EN EL COMBATE 3 puntos mientras dure esta pelea a no ser que poseas la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar o la de Adivinación.

Si ganas en tres asaltos o en menos, pasa al 228.

Si el combate dura más de tres asaltos,¹⁴ pasa al 322.

105

Gwynian envía un mensajero al Anarium, la sede del Senado, en donde los miembros del Consejo del Gobierno se hallan

¹³Si posees la Sommerswerd, recuerda multiplicar por dos todos los puntos de RESISTENCIA que pierda tu enemigo.

¹⁴Dure lo que dure el combate, debes matar al vampiro antes de continuar.

reunidos en una sesión de emergencia convocada por el propio Presidente. Al cabo de una hora el mensajero retorna con un pergamino marcado con el sello presidencial.

-Accede a escuchar tu petición, Lobo Solitario -dice Gwynian tras examinar la réplica oficial.

Esta noticia levanta tu decaído ánimo, pero el sabio parece un tanto decepcionado.

-Confiaba en que fuese una audiencia en privado -declara-, pero en vista de la situación actual, supongo que era lo mejor que cabía obtener. Comparecerás esta noche ante el Senado y formularás las razones que tienes para querer penetrar en el Caldero de Tahou. Considerarán tu solicitud y la someterán a votación. Su decisión será definitiva.

Te entrega el pergamino y dispone que su coche personal te conduzca hasta el Anarium. Tras subir y hundirte en un lujoso y mullido asiento, te despides de Gwynian el Sabio.

-Que los dioses velen por ti -declara- y que vivas para hacer realidad tu destino.

Pasa al 300.

106

El petardo explota entre llamaradas e ilumina los peldaños con un vivo resplandor amarillo. Hacia la mitad de la escalera reparas en un objeto que dejó caer uno de los reptiloides en su precipitada huida. Es una pieza de metal de forma hexagonal y con una inscripción numérica.

Si en tus aventuras has visto y examinado ya algunas de estas placas hexagonales, pasa al 161.

Si nunca has examinado una de estas piezas, puedes estudiar ésta; pasa al 283.

O quizá prefieras dejarla en donde está y bajar por la escalera; pasa entonces al 130.

107

Un grito ahogado parte de la callejuela. Tu flecha ha encontrado su blanco. Segundos más tarde aparece el Giak tambaleándose. Agita rabioso los brazos mientras pugna por arrancarse la saeta clavada muy honda en su espalda. En su desesperación, extrae una daga de su bota y trata de lanzártela. Pero en ese mismo momento hace presa en él una oleada de dolor y el arma cae de su mano al suelo. Tras proferir una última maldición, se desploma sin vida.

Si deseas examinar los cadáveres de los dos Giaks, pasa al 172.

Si prefieres marcharte por el sendero que sale de la aldea, pasa al 63.

108

El vehículo corre por la calle cubierta de cascotes hacia una de las numerosas torres que refuerzan la muralla de la ciudad. En lo alto de la torre se halla tu compañero Banedon. Pides al capitán que se detenga y te permita hablar con tu viejo amigo, pero él se niega incluso a aminorar la marcha.

-¡He de llegar cuanto antes a la puerta del norte! -brama al tiempo que azota a los caballos para ir más aprisa.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, pasa al 272.

Si deseas saltar del carro cuando cruce junto a la torre, vete al 230.

Si prefieres seguir en el carro e ir a la puerta del norte con el capitán, pasa al 340.

109

-Somos alumnos de Chiban el Mago -dice Banedon a toda prisa, tratando de restar tensión a la situación-. Vive en la Cofradía de la calle de la Sanguijuela, en el distrito del norte. Él responderá por nosotros.

-¡Cierra el pico! -brama el comandante a tu sorprendido amigo-. Quiero que tu compañero me diga algo acerca de esta ciudad por la que está dispuesto a entregar su vida.

Se acerca más y te observa fríamente.

-¿En qué distrito de Tahou se halla el Caldero?

Sabes que la ciudad se halla dividida en cuatro distritos, que corresponden a los cuatro puntos cardinales, pero no consigues recordar en cuál está el Caldero.

Si optas por responder: ".^{E1} distrito norte", pasa al 26.

Si optas por responder: ".^{E1} distrito sur", pasa al 65.

Si optas por responder: ".^{E1} distrito oeste", pasa al 255.

Si optas por responder: ".^{E1} distrito este", pasa al 178.

Si resuelves no dar ninguna contestación, pasa al 333.

110

Esta estrecha vía desciende hasta un laberinto de callejuelas y pasajes que sirven al tráfico del distrito del norte. Guiado por tu básica destreza rastreadora del Kai, te abres camino en esa maraña de pasadizos hasta que llegas por fin a la calle de la Sanguijuela y a la casa de Chiban el mago.

Pasa al 75.

111

La cabalgada a través de los trigales es lenta y laboriosa. Toda la llanura se halla atravesada por zanjas de drenaje, trazadas aparentemente al azar. Allí tropiezan los cascos de tu caballo, que en ocasiones se desploma. Te arroja al suelo dos veces y en la segunda te abres una brecha en la cabeza al caer contra una roca dentada; pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Más tarde, y de modo fortuito, encontráis un camino de carros que cruza la planicie de izquierda a derecha.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación y has alcanzado el rango de Primado u otro superior, pasa al 262.

Si deseas seguir el camino hacia la izquierda, pasa al 45.

Si deseas seguir el camino hacia la derecha, pasa al 63.

112

Lo último que ves es el gran pedrusco, cuando cae sobre ti. Has perdido trágicamente la vida en el asedio de Tahou.

113

Un guardián empuja la puerta del recinto e indica que podéis salir. Os halláis en libertad de entrar en la ciudad, pero se incautan de vuestros caballos. Protestas y exiges que os los devuelvan. Mas nada consigues.

-Órdenes del Senado -declara el comandante sin cumplidos-. Un decreto de excepción. Todas las monturas de la población civil han de ser entregadas en las caballerizas de la guarnición hasta que se levante el estado de emergencia.

De mala gana permites que los guardias se apoderen de vuestros corceles. Cuando se los llevan, el jefe de la guardia entrega a cada uno de vosotros un pedazo de pergamino con una fecha y un número.

-Los recibos -explica con tono visiblemente más cordial.

Guarda tu Recibo (anótalo como Objeto Especial en tu Carta de Acción; en razón de su tamaño no necesitarás prescindir de otro Objeto Especial en el caso de que ya llevases el máximo). Estás a punto de alejarte cuanto te llama para deciros:

-Lo primero que haréis mañana por la mañana será presentaros en la ciudadela. Allí os asignarán vuestros puestos de combate para cuando ataque el enemigo.

Pasa al 242.

114

Con brazadas resueltas te remontas entre las negras aguas y llegas jadeante y tosiendo a la superficie. Al principio, la increíble frialdad embotó tus sentidos pero ahora los aviva y te espolea a nadar hasta la lejana orilla que reluce tenuemente en la penumbra.

Dolorido y con los huesos entumecidos, sales del lago y te desplomas sobre la roca llana y esponjosa de la ribera.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, pasa al 298.

Si no la posees, pasa al 41.

115

Le corresponde al padre plantear un acertijo pero primero has de decidir lo que te jugarás. Puedes elegir entre un Objeto Especial y tres Objetos de la mochila. Si no resuelves el acertijo per-

derás el objeto (u objetos) que hayas apostado. Si lo resuelves, tendrás la oportunidad de escoger dos objetos entre los artículos valiosos que ya se encuentran en poder del padre. Haz una marca en tu Carta de Acción al lado del objeto u objetos que te quieras jugar.

Se hace el silencio mientras aguardas pacientemente el acertijo. El padre, que se llama Khmar, desenvaina su daga y la coloca sobre la mesa. Luego pone una mano sobre un hombro de su hijo mayor y declara:

-Esta daga tiene la mitad de años que tenía mi hijo Loen cuando estrené la daga. Loen cuenta ahora quince años. ¿Cuántos tiene la daga?

Si crees que puedes resolver el acertijo, pasa a la sección cuyo número coincida con la respuesta.¹⁵

Si no puedes resolver el acertijo, pasa al 204.

116

Los reptiloides reparan en la luz que se ha reflejado en el espejo y descargan su arma al hueco de la puerta entreabierta. Sólo la velocidad de tus reflejos te salva de la muerte cuando un rayo energético estalla con un ruido ensordecedor, haciendo llover sobre ti chispas y fragmentos de losas. Apartas el polvo de tus ojos y aprovechas la oportunidad de atacar a los reptiloides. Se quedan boquiabiertos cuando apareces por el agujero ennegrecido abierto en la puerta.

Crocaryx: Destreza en el Combate 12 Resistencia 38

¹⁵Para pasar a la sección correspondiente a tu elección, hay varios métodos. Uno es pasar a la lista de Secciones Numeradas y elegir la sección apropiada de esa lista.

Si has elegido la respuesta correcta al enigma de Khmar, las notas al pie de dicha sección así te lo indicarán.

Estos seres son inmunes al Ataque psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Por obra de la sorpresa de tu ataque, ignora las pérdidas de puntos de RESISTENCIA que puedas sufrir en los dos primeros asaltos del combate.

Si ganas la pelea, pasa al 241.

117

El guardián recibe una herida mortal en el corazón. Entre estertores, abandona la espada al tiempo que se desploma sin vida.

Pasa al 177.

118

Tu Disciplina del Magnakai te permite filtrar el aire de la enorme nube de polvo para no inhalar las partículas que dañarían tus pulmones. La nube contiene esporas de un hongo que es mortal para los seres humanos, pero tu destreza del Kai te protege de estas peligrosas y microscópicas células.

Pasa al 233.

119

La terrible hoja traspasa tu piel pero te echas atrás instintivamente, evitando así una herida más seria: pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Al ver que sangras, los mercenarios se confían. Avanzan hasta rodear la mesa, insultándote y amenazándote con sus armas.

Mercenarios borrachos: Destreza en el Combate 18 Resistencia 30

Si deseas rehuir la pelea, pasa al 49.

Si te quedas y ganas el combate, pasa al 170.

120

Ilustración VII

Silenciosamente, te deslizas de la silla y atisbas lo que sucede al otro lado de la esquina. En el centro de la calle que se extiende más allá, los batidores de una compañía Giak seleccionan el botín conseguido en la aldea. Dos de estos malignos seres cargan lo robado a lomos de un Kraan, un enorme animal de negras alas, mientras los otros llenan sus bolsillos y mochilas con los bienes tan mal ganados. Se complacen en destrozar lo que no pueden llevarse, dejando tras ellos, en las casas que han saqueado, un rastro de suciedad y despojos.

-¡Oka der! -grita su oficial, blandiendo una larga y negra espada de borde dentado-. ¡Akamaza ek!

Sus codiciosos soldados se resisten a obedecer las órdenes, pero cambian pronto de opinión tras recibir algunos golpes de plano con la espada. Murmurando y gruñendo, se deslizan hacia una callejuela lateral y reaparecen unos minutos después a lomos de grandes lobos grises.

-¡Rekenara kluz! -brama el oficial y la jauría parte de la aldea hacia el norte, a lo largo de la orilla del río Churdas.

El Kraan con sus dos jinetes echa a volar pero la bestia se halla tan sobrecargada que no puede alzarse por encima de los tejados. Bate frenéticamente sus correosas alas, desplazándose sin rumbo a unos metros del suelo. Los Giaks la apremian con patadas y puñetazos pero de nada sirve. De repente, se precipita en picado y los Giaks caen de cabeza sobre los guijarros a muy corta distancia de donde te encuentras.



Dos batidores Giaks cargan su botín a lomos de un Kraan.

-¡Orgadaka! -gritan al descubriros a Banedon y a ti tras la esquina.

Si tienes un arco y deseas emplearlo, pasa al 12.

Si quieres atacar a los Giaks con un arma manual antes de darles la oportunidad de resistirse, pasa al 285.

Si prefieres eludir el combate tornando a montar en tu caballo y partir al galope fuera de la aldea, pasa al 63.

121

El griterío del vestíbulo, rebosante de gente, apaga el sonido de tus pies, lanzados a la carrera. Los guardianes no te oyen cuando a toda velocidad te acercas a ellos por detrás. Todo lo que perciben es un remolino verdoso cuando pasas agachado por entre sus alabardas cruzadas y desapareces entre la multitud.

Pasa al 39.

122

Te acercas temeroso a la sombra hasta que distingues sus horribles rasgos. Es un vampiro, semejante a los que encontraste en la oquedad, pero éste parece aún menos humano. Su cráneo abultado se inclina desequilibrado sobre su desgarrado tronco y de su lengua gotea un negro y viscoso veneno que burbujea como un ácido al tocar el suelo. Levanta una mano sarmentosa y una nubecilla de niebla parte hacia tu pecho.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica, pasa al 203.

Si no posees esa destreza del Kai, pasa al 191.



123

Una escarpada senda parte de la cabaña y asciende hasta las colinas. Es un camino harto precario, sobre todo a caballo y anocheciendo. Sólo tus rápidos reflejos y las destrezas del Kai impiden que el caballo y tú caigáis a algunas de las simas que bordean el pedregoso sendero.

Al cabo de un tiempo la senda concluye en una vía más ancha que se dirige de norte a sur. En el suelo hay hecho pedazos un indicador pero intuitivamente sabes que el camino del norte lleva a Tahou. Señalas hacia allá y Banedon accede. Cuando te vuelves, sientes de repente que estás siendo observado. Puntitos rojos relucen en la oscuridad y el aire nocturno te trae los aullidos agoreros de malignos lobos hambrientos. Antes de que puedas gritar una advertencia, rasga la noche un terrible chillido; es el grito de guerra de un Giak. Os están atacando.

Pasa al 244.

124

Amén de los artículos, el senador Chil proporciona el torno, las cuerdas y la plataforma en la que te bajarán por el pozo que

llega hasta Zaaryx. Al llegar a la plaza de los Dragones vigila el montaje de estas piezas vitales mientras tú, charlando con el senador Zilaris, contemplas espantado el Caldero.



A la luz de unas cien linternas presenta la apariencia de una gigantesca pila de costados inclinados, cerrada por un obturador de piedra. La llave de ese obturador es una varilla de korlinium que hasta esta noche se guardaba en la caja fuerte del Anarium. Ahora se halla en la mano del Presidente. El senador Chil indica que su tarea está concluida y el Presidente introduce la varilla cristalina en el obturador de piedra. Al principio nada sucede. Luego sientes una vibración bajo tus pies. Por el borde del obturador asoman crepitando unas pálidas llamas azules y el siseo del aire que escapa deshace la mugre de tres siglos que sujetaba el obturador. Entran en acción palancas y cuerdas que alzan lentamente la gran losa, dejando al descubierto el pozo que conduce a Zaaryx.

Pasa al 205.

Las mortales flechas atraviesan tu corazón y tu estómago. El dolor envuelve todo tu cuerpo como un fuego rabioso pero le sigue

muy pronto un gélido aletargamiento, semejante a un bálsamo calmante. Pugnas por permanecer en pie pero la oscuridad te acosa por todos lados: es el frío abrazo de la muerte

Tu vida y tu búsqueda acaban aquí.

126

El oficial que manda la escolta montada se adelanta a tu encuentro. Viste una plateada cota de malla anariana y se cubre la cabeza con un casco alado que luce cincelada la cimera de Tahou.

-¡Salve, capitán! -dice Banedon, tras ver la corona que es distintivo de su graduación.

El hombre entorna los ojos y os examina con suspicacia. Está a punto de echar mano de su espada cuando desde el carro de cabeza grita una mujer.



-¡Banedon! ¡Banedon! ¿Eres tú?

Tu compañero reconoce a la mujer y responde a su saludo.

-¡Lortha! Por las estrellas, no esperaba verte aquí -dice con acento de sorpresa.

El capitán relaja su guardia e indica a los carros que sigan adelante, preocupado de que la caravana no se demore en la carretera.

-Puedes seguir con nosotros o aplazar tu conversación hasta que lleguemos a Navasari -declara secamente y continúa su camino sin aguardar réplica.

-Lortha es la esposa de Chiban, un famoso mago de Tahou. Fue mi mentor cuando vivía y estudiaba en la ciudad -declara Banedon.

Si deseas que Banedon hable con esta mujer, pasa al 209.

Si insistes en continuar ambos el viaje sin demora, pasa al 274.

127

-Mienten -dices serena pero enérgicamente-. Jamás vimos antes a estos hombres.

-Acabamos de llegar a la ciudad -declara Banedon-. Nada sabemos de ese dinero desaparecido.

Desdeñosamente, el jefe de los mercenarios aparta a los dos hombres temblorosos y echa mano de su espada.

-También nosotros somos recién llegados. Robaron nuestro dinero cuando nos dirigíamos a la ciudad.

Da un paso hacia atrás y desenvaina su espada.

-¡A ellos, muchachos! -grita, encabezando el ataque.

Mercenarios deldenianos: Destreza en el Combate 26 Resistencia 34

Si después de un asalto decides rehuir la pelea, pasa al 223.

Si continuas y vences en el combate, pasa al 174.

128

El Zakhan ríe burlón al advertir tu dolor y se adelanta, dispuesto a aprovechar su ventaja. Aprietas los dientes y alzas la espada

para defenderte de su inminente ataque. Eres consciente de que las tropas del Zakhan libran un terrible combate en la puerta de poniente y sabes que, de no derrotarle, la ciudad estará perdida.

Zakhan Kimah: Destreza en el Combate 44 Resistencia 50

Es inmune al Ataque psíquico y a la Acometida Psíquica.

Si vences en la pelea, pasa al 350.

129

Ilustración VIII

Por las profundidades del túnel asoma poco a poco una forma reluciente. Placas labradas como las de una armadura encierran su pecho. Sus ojos sin párpados te observan fríamente bajo su arrugada frente. De su boca llena de colmillos emerge un sordo rugido cuando aviva el paso y se dispone a saltar.

Trasgo de las Cavernas: Destreza en el Combate 27 Resistencia 38

Este ser es inmune al Ataque psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Si no posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, reduce en 2 puntos tu DESTREZA EN EL COMBATE durante todo el tiempo que dure la pelea.

Si ganas, pasa al 169.

130

Bajas cautelosamente por la escalera, esperando lo inesperado, dispuesta el arma por si los reptiloides intentan atacarte de improviso. La luz que portas alcanza a los peldaños de piedra negra por donde has de descender y te detienes en seco al reparar en una trampa muy mal disimulada. La salvas con cuidado y



Aparece la reluciente figura de un Trasgo de las Cavernas.

prosigues hasta una puerta que hay al final de la escalera. Está entreabierta.

Si posees un espejo, pasa al 237.

Si deseas abrir aún más la puerta y avanzar, pasa al 324.

Si deseas abrir aún más la puerta y dejarte caer al suelo, por si los reptiloides te han preparado una emboscada, pasa al 46.

131

La puerta de hierro de la torre no está cerrada y penetras sin dificultad. En lo alto de los peldaños de piedra encuentras una escalerita que conduce a una trampilla. La franqueas velozmente y te ves en la terraza.

-¡Por los dioses! -exclama Banedon-. Mis oraciones fueron escuchadas. Estás con vida, Lobo Solitario. ¡Estás con vida!

Lágrimas de júbilo colman sus ojos cuando acoge con alegría tu regreso.

Él y su mentor han seguido durante los últimos tres días desde esta atalaya el desarrollo del asedio. En esta posición controlan el movimiento de las escasas reservas asignadas a las murallas del norte y de poniente, empleándolas para rellenar las brechas en donde los ataques del enemigo han debilitado las defensas. Banedon relata cómo ha progresado el asedio; cómo en dos ocasiones irrumpió en la ciudad el enemigo y fue rechazado por sus resueltos defensores. Los ataques aéreos han incendiado la ciudad pero el adversario ha perdido gran número de sus Kraans voladores y ahora se halla demasiado débil para emplear los pocos que le quedan. El Anarium fue destruido en las primeras horas del asedio y perdieron sus vidas muchos senadores, entre ellos Chil y el Presidente Toltuda.

Luego te pregunta por tu búsqueda y se muestra jubiloso al conocer tu éxito.

-Los dioses te sonríen, Lobo Solitario. Mientras vivas, habrá esperanza para todos nosotros.

Pasa al 258.

132

-¡No permitiré que duermas en la cuadra, amigo mío! -declara Banedon al tiempo que abre su bolsa.

Entrega al dueño de la taberna veinticuatro Lunas recién acuñadas. A cambio, éste os da las llaves de vuestras habitaciones y os ofrece un vaso de lovka por cuenta de la casa. Aceptas agradecido y bebes de un trago el reconfortante licor.

Adviertes que en el extremo más alejado de tu mesa hay un hombre sentado con sus dos hijos. Parecen estar jugando con un grupo de sencillos campesinos que tienen enfrente, aunque no adviertes que cambie de manos ningún dinero.

Si deseas trasladarte y sentarte junto a ellos, pasa al 339.

Si quieres trabar conversación con Guyuk, pasa al 268.

Si deseas encargar algo de cena, pasa al 88.

133

Tu maestría del Kai te alerta de la inmediata proximidad de una trampa. El piso de uno de los escalones es muy delgado y oculta una caja rebosante de ganchos con púas. Si pisases ese peldaño, tu pie se hundiría y quedaría atrapado en los ganchos, incapacitándote con graves heridas. Pasas con cuidado sobre la trampa y prosigues tu bajada.

De repente te ves bañado en una luz blanca que procede de unos orificios en el techo de piedra. Al instante distingues a unos veinte metros el final de la escalera. Al pie hay una puerta entreabierta.

Si posees un espejo, pasa al 237.

Si deseas abrir aún más la puerta y avanzar, pasa al 324.

Si deseas abrir aún más la puerta y dejarte caer al suelo, por si los reptiloides te han preparado una emboscada, pasa al 46.

134

La puerta de hierro se cierra a tu espalda y te quedas solo para meditar sobre tu infortunada llegada a Tahou. La celda es estrecha y húmeda. Manchas de moho se extienden por los muros de piedra rojiza. El suelo desigual se halla cubierto de paja sucia. La atmósfera está cargada de un hedor a podredumbre y alcantarilla. Barras de bronce que el tiempo ha cubierto de verdín cierran una solitaria ventana. Debajo hay un millar de marcas que señalan los días que pasó otro visitante atrapado por la guardia. Ansiosamente tus ojos recorren esta sucia celda, buscando algún indicio que te permita concebir un plan de fuga.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Acometida Psíquica y has alcanzado el rango del Kai de Primado u otro superior, pasa al 47.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Concentración, pasa al 202.

Si no posees ninguna de estas destrezas, pasa al 227.

135

Entre el caos y la confusión abandonas la cervecería por una puerta disimulada en el muro de la galería abovedada. Se abre a un pasadizo que desciende, alumbrado por antorchas empapadas en aceite y sujetas a las paredes de mosaicos. Asalta tu nariz el insoportable hedor de una alcantarilla. Sigues a Sogh por el estrecho reborde que corre junto al albañal, cuidando de no resbalar en las baldosas cubiertas de cieno. Al cabo de unos minutos se detiene junto a una de las chisporroteantes antorchas y oprime su abrazadera herrumbrosa. Oyes un chirrido y toda una parte del muro se abre para revelar una sorprendente visión.

Pasa al 243.

136

El fornido sargento te arrebató el pergamino y lo examina cuidadosamente. Sin alzar la cabeza inquiere cómo dos hombres del norte se hallan en posesión de una invitación personal de una de las más respetadas familias de Tahou. Cuando Banedon le explica vuestro encuentro con Lortha y que él fue antaño discípulo de Chiban, su marido, un tanto contra su voluntad, el sargento acepta el relato y devuelve la invitación.

-No os apartéis de la carretera y aseguraos de llegar a Tahou antes de que se haga de noche -dice, al tiempo que indica a sus soldados que os dejen pasar-. Han sido avistadas patrullas enemigas en las colinas al sur de la capital. Si no estáis dentro de la ciudad cuando oscurezca...

Pasa rápidamente un dedo por su cuello.

Le agradecéis su consejo y observáis cómo él y los suyos se ponen en marcha hacia el sur. Guardas la invitación y miras con aprensión a Banedon antes de reanudar vuestro viaje hacia el

norte.

Pasa al 213.

137

Sobre un plinto de mármol, que se alza junto al sillón del Presidente, hay un fanal de bronce, símbolo anariano de la ley y del orden. El Presidente desplaza su mano sobre el almohadillado brazo de su sillón y oprime un botón. Todos los ojos se hallan fijos en el fanal, que se enciende al instante. Un chorro de rojas llamas se alza rugiente hasta la cúpula.

-¡Detenedle! -grita el senador Chil-. ¡Detened a Lobo Solitario!



El Presidente ha votado contra ti y ahora los guardianes del Senado acuden por todos lados, dispuestos a apoderarse de tu persona. De un salto abandonas tu asiento y corres por la galería hacia una escalera. A tu derecha, un guardia se precipita a cerrarte el paso. No está armado pero tiene una red con la que confía en atraparte. La lanza cuando te dispones a bajar por la escalera.

Escoge un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar , suma 1 al número que

hayas elegido. Si has completado el Círculo de la Ciencia de Fuego, suma 2.

Si tu total es ahora 3 o menos, pasa al 182.

Si es 4 o más, pasa al 236.

138

Con la agilidad de una pantera saltas desde la escala oscilante y aterrizas sano y salvo en el centro del estrecho reborde. Avanzas por esa cornisa de piedra negra, cubierta de pedruscos, siguiendo su descenso a través de una capa de neblina que emite una tenue luminiscencia verde-azulada. Bajo la bruma encuentras una gruta en cuyos muros adviertes hondos surcos, como si hubiera sido abierta en la roca viva por una enorme garra.

Cerca del muro hay un montón de harapos. Al acercarte descubres de repente que se trata de algo más: envuelven un esqueleto humano.

Si deseas examinar los restos, pasa al 186.

Si prefieres ignorarlos y explorar el recinto, pasa al 51.

139

-La palanca que abre este tabique está cerca del techo -murmura Sogh, lanzando miradas nerviosas a sus espaldas.

Puede oír a los guardias que hurgan en el muro para tratar de hallar el ladrillo que permite abrir la entrada oculta. Tus dedos encuentran la palanca y tiras de allí. El tabique se descorre hacia un lado y los dos penetráis en una cuadra vacía. Cuando el tabique se desliza a su posición original lo atrancas con un pedazo de madera. Por fortuna no ves en la cuadra a guardia alguno y con

toda facilidad escapáis por una ventana lateral que permite el acceso a una callejuela.

-Buena suerte, hombre del norte. Confío en que halles a tu amigo. Recuerda que le han encerrado en los cuarteles de la puerta oriental -dice Sogh.

Te despidas de él y mientras desaparece entre las sombras reflexionas sobre lo que deberías hacer.

Si resuelves encaminarte a los cuarteles de la puerta oriental, pasa al 23.

Si decides recurrir a la ayuda del mago Chiban, antiguo maestro de Banedon, pasa al 221.

140

Empleando tu destreza del Kai, concentras tu visión telescópica en el lejano horizonte. Poco a poco la imagen se agranda hasta que puedes distinguir con claridad que lo que resplandece es un ancho río de rápidas aguas. Tu adiestramiento básico del Kai te revela que es el Churdas.

Si deseas continuar cabalgando hacia el río Churdas, pasa al 40.

Si quieres volver sobre tus pasos a la carretera, pasa al 222.

141

Caes como una piedra en el negro torbellino. En tu desesperación extiendes los brazos, confiando en alcanzar un reborde pero no hay en el vacío nada a que puedas aferrarte. El viento helado azota tu cara y domina todos tus sentidos el horror de la inminencia de la catástrofe. De repente experimentas un choque helado

al precipitarte bajo la superficie de un lago hasta las tinieblas de sus profundidades. Aturdido por el súbito impacto y paralizado por la frialdad del agua, te hundes varias brazas antes de reunir fuerzas suficientes para emerger.

Escoge un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Concentración, añade 4 al número que hayas elegido.

Si tu total se halla ahora entre 0 y 3, pasa al 4.

Si se halla entre 4 y 7, pasa al 289.

Si es 8 o más, pasa al 114.

142

El tribunal del juez principal es un edificio hosco y gris, carente de ornamentación y de colorido. Sus desnudos muros sirven para recordar a los habitantes de Tahou su fin concreto. Este es el lugar en donde se juzga y se castiga severamente a los malhechores. Aquí se imponen todos los días duras sentencias: flagelaciones y ejecuciones. Todos los procesos se desarrollan ante un solo magistrado, sin apelación y sin jurado. El juez principal se encarga de aquellos delitos que tienen la suficiente gravedad para requerir la pena de muerte. Y tu ánimo se abate cuando sabes que aguarda para juzgarte.

Te esfuerzas por resistirte, pero los grilletes te impiden escapar a la escolta armada. Eres arrastrado hasta la sala y lanzado de bruces a una jaula de hierro que se alza frente al sillón del juez principal. Suena una campana que señala su llegada y el magistrado penetra en la estancia rodeado de escribanos. Se oye de nuevo la campana y uno de los escribanos declara:

-Comienza el proceso.

Si en una previa aventura del Lobo Solitario visitaste la ciudad de Varetta o una cabaña de Ruanon, pasa al 294.

Si jamás estuviste en ninguno de esos lugares, pasa al 54.

143

Detectas que alguien se oculta en una bodega, situada directamente bajo tus pies. El acceso a esa bodega requiere abrir una trampilla en el extremo de la cabaña, cerca del hogar.

Si deseas abrir la trampilla y exigir que esa persona comparezca, pasa al 206.

Si prefieres ignorar la trampilla y optas por registrar la cabaña, pasa al 190.

Si deseas poner la cama sobre la trampilla para impedir que se abra, pasa al 225.

144

Empleando tu maestría superior avanzas silenciosamente columna tras columna hasta situarte a muy corta distancia de esos seres. Sus cabezas parecen las de cocodrilos pequeños pero sus troncos y sus miembros delanteros se hallan totalmente cubiertos de escamas duras y relucientes. Parlotean incesantemente y, a juzgar por su conducta y por su modo de hablar, se trata de criaturas inteligentes.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, pasa al 77.

Si no la posees, pasa al 313

145

La tarde transcurre velozmente mientras cabalgáis kilómetros y kilómetros por una comarca cubierta de hierba y carente de árboles. No encontráis ni pueblos ni aldeas y pasas las horas escuchando el relato que te hace Banedon de los últimos acontecimientos en Sommerlund y las tierras remotas. Hace ya tres años que estuviste en tu país natal y anhelas saber lo sucedido desde entonces.

Hace ya una hora que se puso el sol y la noche ha tendido en torno de ti su negro manto cuando ves brillar trémula, carretera adelante, una luz roja; es la aldea de Chadi. Un gran fuego arde en el hogar de la taberna de Guyuk en Chadi, invitando al cansado viajero a detenerse y calentar sus fatigados huesos. Decides pasar allí la noche y, tan pronto como habéis dejado los caballos en la cuadra, entráis en la taberna para preguntar por el precio de una habitación. En la taberna reina un extraño silencio. Rebosa de aldeanos y de campesinos, hoscos y meditabundos ante sus vasos de lovka, un fuerte licor sloviano de centeno que lleva el nombre de la población en donde se destiló por vez primera.

Guyuk, el dueño de la taberna, os acoge con una nerviosa inclinación de su cabeza calva y reluciente y os conduce hasta una mesa. En las tabernas anarianas no hay barra ni mostrador; los parroquianos se sientan ante largas mesas y aguardan a que les sirvan el propietario y sus empleados. Te sonríe turbado cuando le preguntas por una habitación.

-Cada habitación individual con una cama son doce Lunas.

Si tienes dinero bastante para alquilar una habitación (doce Lunas equivalen a cuatro Coronas de Oro), puedes tomarla y pasar al 34.

Si no tienes Lunas o Coronas de Oro suficientes para pagar una habitación, pasa al 132.

146

Pronto llegáis a una parte de la ciudad que Banedon conoce bien. Bordea un extenso parque público llamado el Jardín del Arco Iris en razón del gran número de flores extrañas y abigarradas que allí hay. En el parque acampan ahora los que han respondido al desesperado llamamiento del Presidente para la defensa. Los supervivientes de las poblaciones de Resa y Zila se han unido con los leñadores vestidos de verde del bosque de Daroga, con los aguerridos habitantes de la sierra de Chah y con los ribereños del río Churdas para formar regimientos que refuercen la guarnición de Tahou. Sobre las tiendas que llenan el gran parque y a la luz vacilante de numerosas hogueras ondean sus banderas desgarradas en los combates.

Frente a la entrada se alza la Casa de los Sastres. Dobláis hacia una avenida que flanquea esta imponente mansión, atravesáis el Distrito del norte por varias callejuelas transversales y por fin llegáis a la calle de la Sanguijuela, justo enfrente de la casa del mago Chiban. Es un gran edificio de rojizas piedras labradas, con ventanas de vidrios romboidales que a la luz de la luna brillan como ojos de gato. Pasáis bajo los arcos de la entrada y ascendéis por la magnífica escalinata enlosada que concluye en una negra puerta de roble. Banedon golpea con el aldabón y aguardáis pacientemente a que se abra.

Minutos más tarde la gran puerta gira y contempláis la aristocrática figura de Chiban recortada en el umbral. Es un hombre de ojos vivos y cabellos grises que os acoge con sorpresa y satisfacción.

-¡Banedon! -exclama, como un padre que se reuniera con un hijo perdido durante largo tiempo-. Cuánto me alegro de verte. ¿Pero qué es lo que te trae a Tahou en momentos como éstos? ¿Has acudido a brindar tus servicios en defensa de nuestra ciudad en peligro?

-Mis servicios se hallan a tu disposición, mi señor Chiban - replica Banedon, inclinándose respetuosamente ante su antiguo mentor-. Pero también he vuelto a tu honrada mansión para solicitar ayuda en favor del rey Ulnar de Sommerlund. Permíteme que te presente a mi compañero Lobo Solitario.

Chiban te dirige una mirada cordial al tiempo que te sonríe:

-Me siento honrado al conocerte, Señor del Kai -dice-. Sé lo que buscas y te ayudaré en cuanto pueda en tu indagación.

Os hace signo de que entréis y luego la puerta se cierra, aparentemente por sí sola. Seguíis a Chiban hasta su despacho. La estancia huele a cerrado y se halla guarnecida por grandes estanterías de madera enteramente llenas de libros y papeles. En el centro hay una amplia mesa redonda cubierta por completo con útiles de sus investigaciones mágicas. Logra despejar un espacio en tal hacinamiento e indica que os sentéis.

-Tenéis que estar hambrientos después de tan largo viaje hasta aquí. ¡Hala, comed y disfrutad!

Si has perdido hasta ahora puntos de RESISTENCIA en tu aventura, podrás recobrar 3 al degustar esta deliciosa cena.

Pasa al 269.

147

Estás cubierto de sangre de tus enemigos. El hedor es tan insoportable que tienes que lavarte en el lago antes de seguir adelante. Cuando vuelves a la oquedad para recoger tu mochila, reparas en una curiosa placa caída cerca de uno de los vampiros muertos.

Si deseas examinar esta placa, pasa al 43.

Si prefieres ignorarla y abandonar este lugar, pasa al 175.

148

Ilustración IX

El lobo maligno exhala su último suspiro pero sus garras permanecen clavadas en tu silla. Pugnas por desembarazarte del cadáver mas tu caballo ya no puede soportar su peso. Con un relincho de terror dobla sus patas y te arroja al suelo empapado de sangre. Antes de que puedas ponerte en pie cae sobre ti la horda aullante de Giaks.

6 Lobos Malignos y sus jinetes Giaks: Destreza en el Combate 38 Resistencia 56

Has de luchar contra todos esos seres como si fueran un solo enemigo. En razón de tu caída reduce en 2 puntos tu DESTREZA EN EL COMBATE durante los dos primeros asaltos de la pelea.

Si ganas el combate, pasa al 66.

149

La ventana está atrancada. Si te hallas resuelto a escapar por aquí, tendrás que correr el riesgo de atravesar un grueso vidrio.

Si aún deseas escapar por la ventana, pasa al 266.

Si optas al contrario por escapar pasillo adelante, pasa al 121.

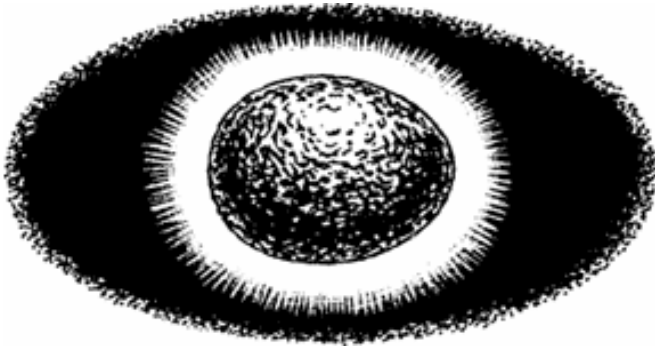
150

Un cálido cosquilleo corre por todo tu cuerpo cuando la Piedra de la Ciencia desciende a tus manos. Al tocar el cristal, penetra en tus sentidos una nueva vitalidad que borra la fatiga de tu aventura. Ahora rebasas de una sabiduría y de una fuerza nuevas



Cae sobre ti la horda aullante de Giaks.

(recobras el total de puntos de RESISTENCIA con que empezaste).



Un torbellino de color envuelve entonces tu cuerpo y te sientes caer a un vértice que gira incesantemente. La estancia se disuelve y comienzas a elevarte a una velocidad cada vez mayor, como si cayeras hacia arriba. Un resplandor estalla muy cerca de tus ojos pero pasa en un instante. Ahora contemplas abajo una visión inaudita y terrible.

Pasa al 2.

151

Cuando la serpiente aérea retrocede para sustraerse a tu ataque, Banedon se adelanta y, abriendo la mano, lanza un rayo. El haz de energía destroza el cuello del animal, segando casi su cabeza mientras se retuerce en el trigal. Secándote el sudor de la frente, das las gracias a tu compañero por la ayuda eficaz que te ha prestado.

Pasa al 247.

152

Estalla un ruido ensordecedor cuando el rayo energético parte la barra de vidrio. Contemplas pasmado cómo se dirige contra tu pecho hasta estallar en un despliegue de colores que es lo último que verás.

En la cámara del Consejo de los Ancianos en Elzian, la llama de la lámpara de oro se agita y se extingue. Los miembros del Consejo inclinan apenas sus cabezas porque saben ya que tu vida y sus esperanzas han concluido en Zaaryx.

Tu búsqueda ha terminado.

153

La distancia entre dos travesaños es aproximadamente de 30 centímetros y cuentas más de 400 travesaños antes de llegar al final de la escala. La idea de tener que descender a tan gran profundidad te llena de terror pero tu deseo de hallar la Piedra de la Ciencia supera ese miedo. Tornas a tender sobre el vacío la escala y comienzas tu descenso.

Pasa al 231.

154

Cuando te arrodillas junto a la trampilla, tu instinto rastreador del Kai te revela que alguien se oculta en la bodega. Alzas con cuidado la trampilla y exiges a quien fuere que salga.

Si decidiste quedarte con algunos de los objetos descubiertos en la cabaña, pasa al 232.

Si no guardaste ninguno, pasa al 206

155

Registras a fondo las ropas y la mochila del carterista muerto y recobras lo que te robó. Descubres también los siguientes artículos que el ladrón llevaba encima:

DAGA.

ALIMENTOS SUFICIENTES PARA 2 COMIDAS.

28 LUNAS (equivalentes a 7 Coronas de Oro).

MANTA.

REDOMA DE PÍLDORAS AZULES.

Si deseas guardarte alguno de estos artículos, recuerda hacer las modificaciones oportunas en tu Carta de Acción.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina, puedes identificar las píldoras azules; pasa al 29.

Si deseas regresar a la plaza de los Deshollinadores y proseguir tu camino, pasa al 334.

Si deseas continuar por la callejuela, pasa al 278.

156

La habitación, desde donde se dominan el patio y las cuadras, parece sin embargo sorprendentemente limpia y cómoda. Duermes bien pero al amanecer te despierta súbitamente el sonido de una campanilla de estaño. La esposa de Guyuk da vueltas por el patio, agitando con todas sus fuerzas la campanilla.

-¡Amanece, amanece! ¡Todos arriba, arriba! -grita con voz sólo ligeramente menos penetrante que la campanilla.

Te lavas y te vistes con premura antes de recoger tu equipo y de dirigirte a las cuadras. Banedon está ya allí porque se ha levantado antes del alba para disponer los caballos.

No hay nubes en el cielo y la atmósfera es tibia y serena cuando salís de Chadi. Una inmensa pradera se extiende ante ti, interrumpida de vez en cuando por las casitas encaladas de los campesinos. Ya es mediodía cuando llegáis ante un grupo de piedras enhiestas que jalonan la carretera al entrar en la aldea de Phea. Banedon recuerda una leyenda local: en una ocasión el Zakhán Negro de Vassagonia decidió hacer la guerra a los indefensos habitantes de Phea, quienes carecían de ejército. Los asediados dirigieron sus súplicas a la diosa Ishir quien, harto conmovida por su suerte, petrificó a los malvados vassagonianos allí en donde se hallaban, revestidos de sus armaduras y blandiendo sus armas. Piensas que los pheanos pueden tener muy pronto motivo para suplicar por segunda vez la ayuda de Ishir.

Un kilómetro más allá de la aldea distingues una nube de polvo en la carretera.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar y has alcanzado el rango de Principal, pasa al 69.

Si no posees esa Disciplina o no has alcanzado ese grado del Kai, pasa al 240.

157

Curas tus heridas lo mejor que puedes y luego te pones en marcha por ese reborde cubierto de pedruscos. Desciendes entre una capa de neblina que emite una tenue luminiscencia verde-azulada. Bajo la bruma encuentras una gruta en cuyos muros adviertes hondos surcos, como si hubiera sido abierta en la roca viva por una enorme garra.

Cerca del muro hay un montón de harapos. Al acercarte descubres de repente que contienen el esqueleto de un hombre.

Si deseas examinar los restos, pasa al 186.

Si prefieres ignorarlos y explorar el recinto, pasa al 51.

158

Es difícil avanzar por la larga plaza de los Deshollinadores. Cruzan constantemente compañías de reclutas que se dirigen al centro de la ciudad o proceden de allí. En su mayoría son zafios campesinos; armados a toda prisa con lanzas y espadas y a quienes los soldados de la guarnición de Tahou han proporcionado un sumario adiestramiento militar. Aguardas en los quicios de las puertas a que pasen antes de proseguir hacia el Distrito del norte.

Estás ya cerca del final de la plaza de los Deshollinadores cuando un hombre vestido con ropas que visiblemente no corresponden a su talla sale con pasos de borracho de una taberna y tropieza contigo.

-¡Perrrrrrrdón! -dice hipando, y prosigue por una callejuela a tu izquierda.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación o de Maestría en el Arte de Cazar , pasa al 201.

Si no posees una de esas destrezas, pasa al 273.

159

Concentras tu desarrollada maestría del Kai en las llamas que envuelven lo alto de la escalera. Al cabo de unos segundos se agitan y se extinguen, permitiéndote llegar sin peligro hasta el primer piso. El capitán está acurrucado sobre su hermano, protegiéndole con su cuerpo de los cascotes que caen del techo. Rápidamente le pones en pie y le indicas que te ayude a sacar de la

casa a su hermano herido. Al llegar a la calle el techo se desploma y todo el primer piso es pasto de las llamas.

-Te debemos nuestras vidas -declara agradecido el capitán mientras sus hombres depositan a su hermano en un carro abierto-. Debo regresar a mi puesto en la puerta del norte. ¿Vienes conmigo? Me sentiría honrado, peleando a tu lado.

Si deseas ir con el capitán a la puerta del norte, pasa al 108.

Si optas por declinar su ofrecimiento, sigue por la calle hacia la puerta de poniente; pasa al 179.

160

Tus sentidos cosquillean con la premonición de un peligro; estás seguro de que el torreón del vigía y las cabañas ocultan a un enemigo al acecho. Confías a Banedon tus temores y él mira hacia delante, entornando sus penetrantes ojos. Pero el puerto se halla ya envuelto en las sombras del crepúsculo y no puede advertir nada anormal en aquel poblado, excepto que parece abandonado.

-Si queremos evitar el puerto, tendremos que desviarnos mucho hasta volver a hallar la carretera muy adentro de las colinas -dice, escrutando las sombrías alturas-, e incluso si no nos extraviarnos, suerte tendremos si llegamos a Tahou antes de que cierre la noche.

Si quieres rehuir el poblado y dar un gran desvío, pasa al 335.

Si decides galopar hacia el puerto, corriendo el riesgo de una emboscada, vete al 92.

161

Como recuerdas muy bien lo que te sucedió cuando tocaste una de esas extrañas placas, te abstienes de recoger ésta. Eso no te

impide sin embargo examinar su compleja inscripción. Se trata de una ecuación matemática y averiguas que el resultado es 320 (anota este número en el margen de tu Carta de Acción, bajo el que ya apuntaste, porque pueden resultarte útiles en una etapa ulterior de tu aventura.)

Pasa al 130.

162

Te ves de nuevo ante el sargento. Te insulta y te golpea en la mejilla con la empuñadura de su espada, dejándote aturdido y ensangrentado. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Eres arrastrado a tu celda y colocan por fuera ante la puerta a cuatro guardias armados, con orden de matarte si intentas otra fuga.

Pasa al 227.

163

Resta de tu Carta de Acción las Coronas de Oro (o las Lunas) que quieras dar a los pobres aldeanos.

Si les entregas tres o más Coronas de Oro (doce Lunas), pasa al 28.

Si les entregas menos de tres Coronas de Oro, pasa al 235.

164

Al instante reconoces a Sogh, el ladrón al que ayudaste a escapar de la torre de la puerta meridional.

-Hola, nórdico -dice con una ancha sonrisa que se extiende por su cara ratonil-. Así que volvemos a encontrarnos. ¿Qué te ha empujado a visitar la cervecería de La Bolsa Roja?

Antes de que puedas replicar, la puerta se abre de golpe y penetran apresuradamente seis guardias del Senado, armados hasta los dientes. Creyendo que se trata de una redada de la policía, cosa corriente en La Bolsa Roja, los sospechosos parroquianos dejan sus jarras y huyen hacia la puerta abierta, tratando de escapar. Sogh te tira de una manga y señala una sombría galería abovedada.

-Es hora de marcharse -susurra-. Sígueme.

Pasa al 135.

165

Sogh examina al guardián y después te mira, espantado.

-¿Cómo hiciste eso? -pregunta con incredulidad.

-No tengo tiempo para explicártelo -replicas mientras abandonas tu escondrijo bajo las escaleras y te acercas al guardián inconsciente.

Pasa al 177.

166

Al acercarte distingues los horribles rasgos de la sombra. Es un vampiro, semejante a los que encontraste en el lago, pero éste parece aún menos humano. Su abultado cráneo se inclina desequilibrado sobre su desgarrado tronco y de su lengua gotea un negro y viscoso veneno. Alza hacia ti una mano esquelética y lanza contra tu pecho una nubecilla pero tus defensas psíquicas la

dispersan. La criatura aúlla rabiosa. Frenéticamente te acomete al cuello, empuñando un pico de hierro mohoso.

Vampiro psíquico¹⁶: Destreza en el Combate 20 Resistencia 30

En razón de tu maestría en las Disciplinas psíquicas añade 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE por toda la duración de esta pelea.

Si ganas el combate, pasa al 87.

167

Tus rápidas reacciones, junto con tu maestría del Kai, impiden que seas detectado por la patrulla que se acerca. Gracias a tu destreza consigues calmar al caballo asustado al tiempo que ahuyentas a la enorme pero inofensiva serpiente de la sabana, enroscada en una de sus patas delanteras. Minutos más tarde pasan los jinetes sin reparar en vuestra presencia.

Pasa al 213.

168

Un carro descubierto, tirado por un par de caballos heridos en la batalla, corre por la calle que bordea la muralla de la ciudad. De pie junto al conductor va un capitán de la guardia del Senado. Su larga y espesa cabellera ondea tras él como las alas de un águila mientras desesperadamente pide refuerzos para la puerta del norte.

Si deseas responder a su llamada, saltando al carro, pasa al 108.

¹⁶Si posees la Sommerswerd, recuerda multiplicar por dos todos los puntos de RESISTENCIA que pierda tu enemigo.

Si optas por ignorar su petición de ayuda, pasa al 286.

169

Tu caballo se encabrita, enloquecido por el olor rancio e insoportable de la sangre derramada del monstruo. Salta sobre el cuerpo del muerto Trasgo de las Cavernas y el corcel de Banedon va tras el tuyo. Galopáis desenfrenadamente por el túnel, pese a los numerosos obstáculos que halláis en el camino. De repente dejáis atrás el sofocante pasadizo y percibes la frescura del aire nocturno; habéis escapado. Desde la ladera de una colina boscosa contemplas una aldehuela llamada Varta, que se alza al borde de la llanura de Tahou.

Esa llanura comprende una faja de huertos de unos dos kilómetros de anchura, junto al gran foso que rodea la capital. Varta se halla desierta. Su población masculina ha buscado refugio tras las murallas de la ciudad mientras que hace ya tiempo que mujeres y niños se fueron hacia el sur en busca de la seguridad de Navasari. Cuando cabalgáis por la abandonada aldea y descendéis a la llanura distingues maravillado por vez primera la antigua urbe.

Pasa al 100.

170

Cuando pasas sobre los soldados muertos y te encaminas hacia la salida, la puerta se abre de repente e irrumpe un pelotón de guardias de la puerta meridional, llamados por el propietario del local. Todos van armados con arcs que apuntan a tu pecho.

-¡Rendíos, nórdicos! -ruge su capitán-. No tenéis otra opción.

Tus ojos recorren la sala en busca de otra salida pero todas están cerradas. De mala gana alzas los brazos. Te conducen a la

torre de la puerta meridional. En su calidad de mago, Banedon es llevado a otra parte de la muralla para ser interrogado allí, mientras que a ti te encierran en una celda de lo alto de la torre.

Coloca una "x" junto a cada uno de los Objetos Especiales, artículos de la mochila y armas relacionados en tu Carta de Acción para indicar que ya no los tienes. Sólo podrás borrar las "xz" emplearlos de nuevo si los encuentras en una etapa ulterior de tu aventura.

Pasa al 134.

171

Tu flecha silba bajo los arcos y sin causar daño alguno se estrella en la piel acorazada del reptiloide más próximo. Instantáneamente cesa su siseo y clavan en ti sus ojos asustados. Para protegerlo, envuelven con sus manos palmeadas el huevo correo-so y se precipitan escaleras abajo. Corres hasta los peldaños y escrutas la oscuridad pero nada puedes ver.

Si posees una Esfera de Fuego, una linterna o una antorcha con pedernal y yesca,¹⁷ pasa al 33.

Si tienes un petardo y deseas lanzarlo por la escalera, pasa al 106.

Si prefieres desenvainar un arma manual y bajar a oscuras, pasa al 224.

172

Empleando el arma para evitar el contacto con sus hediondos cuerpos, abres las bolsas que llevaban al hombro. Rebosan de toda

¹⁷Recuerda borrar la Antorcha utilizada de tu Carta de Acción si eliges usarla.

clase de artículos robados en la aldea. Los examinas y descubres:

ALIMENTOS SUFICIENTES PARA 6 COMIDAS (Comidas).

DAGA (Armas).

ESPADA (Armas).

CANDELABRO DE PLATA.

LINTERNA.

SILBATO DE LATÓN.

MANTA.

COPA DE PLATA.

CHAQUETA DE SEDA.

ANTORCHA.

GARRAFA DE CRISTAL.

A menos de que se te indique otra cosa, los artículos son Objetos de la mochila. Si deseas guardarte alguno, recuerda que habrás de hacer las modificaciones pertinentes en tu Carta de Acción.

Montas de nuevo en tu caballo y sigues a Banedon cuando comienza a cabalgar por el sendero que sale de la aldea.

Pasa al 63.

173

Cuando llegas al final de la escala te sientes horrorizado al descubrir que no has alcanzado un terreno firme; debajo no hay nada más que negrura. Escrutas las tinieblas pero es imposible determinar cuánto te queda por bajar. A tu izquierda distingues la tenue silueta de un reborde pero se encuentra a unos veinte metros de distancia.

Si tienes una cuerda, pasa al 7.

Si deseas lanzar algo para calcular la profundidad, pasa al 261.

Si quieres balancearte en la escala de modo que puedas saltar al reborde, pasa al 38.

174

Los soldados que abarrotan el local te observan con espanto y un forzado respeto. Se enorgullecen de su destreza con las armas pero ninguno hubiera podido mostrar la celeridad con la que has acabado con los deldenianos. Pasas sobre los cadáveres y os encamináis hacia la puerta. Pero antes de llegar, se abre repentinamente y penetra un pelotón de guardias de la puerta meridional que han sido llamados por el propietario de la sala. Todos están armados con arcos que apuntan ahora a tu pecho. Resistirse equivaldría al suicidio y de mala gana alzas las dos manos en signo de rendición.

Los guardias os devuelven a la torre de la puerta meridional. En su calidad de mago, Banedon es conducido a otro sector de la muralla para ser interrogado allí mientras que a ti te encarcelan en la propia torre.

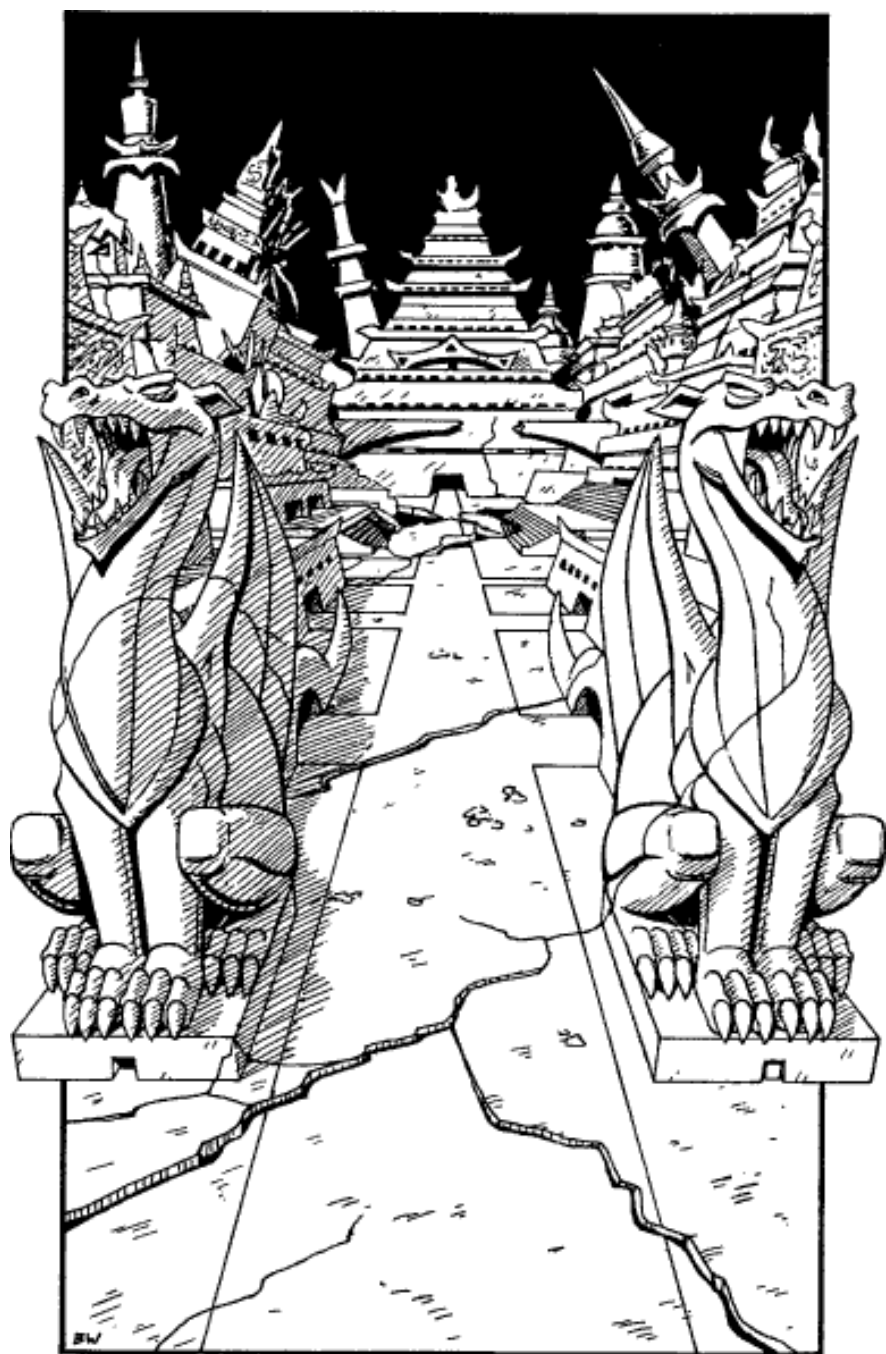
Coloca una "x" junto a cada uno de los Objetos Especiales, artículos de la mochila y armas que figuren relacionados en tu Carta de Acción para indicar que ya no los tienes. Sólo si vuelves a hallarlos en una etapa ulterior de tu aventura, podrás borrar la "xz" tornar a emplearlos.

Pasa al 134.

175

Ilustración X

La subida hasta el arco en lo alto de la escalera es lenta y laboriosa. Cada peldaño tiene la altura de un gran arbusto y las piedras,



Dos enormes estatuas de dragones flanquean la ancha avenida que conduce desde la arcada a la ciudad.

negras y lisas, ofrecen pocos asideros. Necesitas varias horas para llegar hasta la cumbre. Y desde allí contemplas a través de la gran arcada una maravillosa visión.

Tienes ante ti las calles y edificios de una antigua civilización, desaparecida en un titánico cataclismo. Zigurats y torres de muros tallados, rajados o inclinados en ángulos imposibles, se vinieron al suelo hace siglos. Esta es Zaaryx, la legendaria metrópoli que antaño albergó a una raza prohijada por Nyxator, el mayor de todos los dragones. Es la única ciudad que sobrevivió a la Edad del Caos que siguió a la desaparición de su raza.

De la arcada parte una ancha avenida que penetra en la ciudad por un lugar flanqueado por dos enormes estatuas de dragones, sentados sobre sus cuartos traseros y abiertas las bocas cuajadas de pétreos dientes. Aquí te detienes a descansar y has de tomar una comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.¹⁸

Estás a punto de penetrar en la ciudad cuando atisbas una figura sombría que se mueve sigilosamente entre las ruinas de un edificio que hay a tu izquierda.

Si has completado el Círculo de la Ciencia del Espíritu, pasa al 281.

Si aún no has completado el Círculo de la Ciencia del Espíritu, puedes observar a esa sombra; pasa al 122.

Cabe también ignorarla y proseguir por la avenida; pasa entonces al 61.

¹⁸ Aunque en este libro no se menciona ninguna restricción de manera explícita, es apropiado considerar Zaaryx una tierra baldía en cuanto a los requisitos necesarios para obtener Comidas con las Disciplinas de Caza y Arte de Cazar.

176

-¡Sígueme! -grita Banedon, cuando salta a su caballo, pasando sobre los cadáveres de los atacantes que has matado, y huye carretera adelante.

Ha salido ileso del combate; lanzó una mágica red de tiras pegadizas sobre una docena de soldados y sus caballos y les atrapó antes de que tuvieran tiempo de alzar sus lanzas contra él.

El sargento y los restantes hombres os persiguen mientras corréis hacia el norte por la carretera. Pero pronto les dejáis atrás y el sargento ordena detener la persecución, volviendo a las piedras enhiestas para liberar a los atrapados.

Sólo aflojáis la marcha cuando ya han desaparecido de la vista él y los suyos.

Pasa al 213.

177

Recoges la llave de la cámara acorazada del cinturón del guardia y corres hacia la puerta mientras Sogh recupera sus monedas de plata. Una vez dentro de la cámara los dos, cierras con llave y comienzas a buscar tu equipo. La estancia se halla abarrotada hasta el techo de toda clase de objetos y artículos confiscados por los guardianes. Aquí se almacenan productos de contrabando, mercancías robadas o ilegales, apresadas en la puerta meridional, hasta ser destruidas o vendidas en pública subasta. Se rumorea que los guardianes se reservan lo mejor para sí y no constituye ningún secreto que el puesto de comandante de la puerta es el más codiciado de toda la jerarquía del ejército anariano.

Descubres todos tus Objetos Especiales y de la mochila pero no encuentras tus armas. Sin embargo, en las estanterías las hay de excelente factura y puedes rearmarte con algunas de las

siguientes:

ESPADA.

HACHA.

ARCO.

CARCAJ.

6 FLECHAS.

ESPADÓN.

MARTILLO DE GUERRA.

Sogh se afana hurgando en un montón de objetos de plata y de joyas antiguas, guarda los más preciados y arroja el resto. Repara en un sello de obsidiana con un diamante y proclama encantado:

-¡Ah! Ya sabía yo que estaba aquí.

Tras lo cual lo mete en su bolsa.

-Vamos, los dos hemos conseguido lo que buscábamos. Mejor será que nos vayamos antes de que descubran los cadáveres de los guardias.

Te indica que le ayudes a apartar una mesa de la pared y luego empieza a golpear los ladrillos con el pomo de una daga. Dos minutos más tarde da muestras de nerviosismo: ha tanteado en medio metro cuadrado del muro sin resultado alguno. Examinas la superficie y tu sentido del Kai se concentra en un ladrillo de otra parte del muro. Lo golpeas desenfadadamente con la punta de la bota y todo un panel se descorre para revelar un pasadizo secreto.

-¿Cómo lo...? -dice boquiabierto de sorpresa Sogh.

-Por casualidad -replicas modestamente al tiempo que penetras en el oscuro túnel. Sogh va tras de ti y el panel retorna a su posición original justo cuando una patrulla de enfurecidos guardias penetra en la cámara acorazada.

Borra las "x" que señalaste en tu Carta de Acción ya que vuelves a estar en posesión de los Objetos Especiales¹⁹ y de la mochila y

¹⁹Tampoco encuentras ningún arma que pueda ser considerado Objeto Es-

recuerda que también tienes que modificar la lista de armas.

Pasa al 197.

178

-Para ser experto en magia, posees un sentido de la orientación sorprendentemente débil -declara burlón el comandante.

Hace una señal a sus hombres y tú alzas las manos para rendirte. Resistirse sería suicida.

Pasa al 312.

179

Llegas a la puerta de poniente y subes a las almenas por una escalera cubierta de cadáveres. En esta parte de la ciudad la humareda es menos densa y puedes ver a los regimientos de los Drakkarims avanzar en orden de combate hacia el gran foso. Tras los soldados ruedan grandes máquinas de guerra, concebidas para lanzar botes de aceite hirviendo y de metal fundido sobre la muralla de la ciudad. La caballería aguarda en reserva mientras torres de asedio y catapultas son remolcadas hacia la vanguardia por pesados ghorkas y musculosos y correosos zulls.

Al pie de la muralla los ingenieros saloneses reparan los daños inferidos a un puente que construyeron durante la noche. Ya sólo les queda tender la última plancha para que un pelotón de tropas de asalto de los Drakkarims llegue a la puerta de poniente. Observas a un soldado que se arrastra hasta el borde del puente y alza un blindaje para proteger al ingeniero que tiende la última plancha.

pecial. Mantenlos marcados con una «x» en tu Carta de Acción ya que todavía es posible que los recuperes.



Si tienes un arco y deseas emplearlo, pasa al 99.

Si no tienes un arco o no deseas emplearlo, pasa al 249.

180

Ilustración XI

Con un puño huesudo golpea enérgicamente la puerta de la choza. Desde el interior una voz ronca te invita a entrar. La vieja te tira con impaciencia de la manga, apremiándote a que entres en la hedionda cabaña. Sentado en una raída estera y rodeado por montones de lo que parecen ser huesos de pollo, encuentras a un anciano flaco, revestido por completo de plumas. Tiene una nariz larga y puntiaguda y una barba gris e irregular que comienza justamente por debajo de sus ojos relucientes y cargados de sangre. La vieja se arrodilla y le murmura al oído; después se inclina y abandona la choza. Cuando la puerta se cierra, el chamán toma un puñado de huesos, vela sus ojos y con un sonido como el de una bandada de gaviotas espantadas, los lanza al aire. Al cabo de un minuto de cánticos y manoteos, el anciano abre los ojos y observa los huesos dispersos sobre el suelo de tierra apisonada.

-Tienes muchos enemigos, hombre del norte -declara mientras sus dedos ganchudos trazan figuras en torno de los huesos-. Po-



Sentado en una raída estera encuentras a un anciano flaco,
revestido por completo de plumas.

derosos enemigos. Traman impedir que sigas por el camino emprendido porque ese camino conduce a su destrucción. Aquí hay uno que te dirá que es amigo tuyo. No confíes en él. Hay traición en su corazón.

El anciano cierra los ojos e inclina la cabeza como sumido de repente en un profundo trance. Tratas de despertarle pero no responde y acabas por decidir marcharte. Este encuentro te ha inquietado pero cuando te reúnes con Banedon lo tomas a broma y decides proseguir sin demora.

Pasa al 52.

181

Tu pulso se acelera cuando observas el negro abismo que hay más allá del muro descorrido. No eres capaz de distinguir paredes ni techo y el viento que silba en la oscuridad torna fácil suponer que está ante un vacío sin límites. Hay una escala de cuerda fijada al umbral de la oquedad; desciende a la negrura.

Si decides recoger la escala para juzgar la hondura de este abismo, pasa al 153.

Si resuelves bajar por la escala de cuerda, pasa al 231.

182

La red se enreda en tus piernas y te derriba cuando aún te hallas en lo alto de la pétrea escalera. No puedes evitar la caída. Con un grito de miedo y frustración ruedas peldaños abajo hasta acabar aturdido al pie de la escalera: pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Te aguardan tres soldados. Con manos sudorosas empuñan garrotes y tienen el propósito de dejarte sin sentido.

-¡A él! -gritan y corren hacia ti antes de que puedas librarte de la red.

Guardianes del Senado: Destreza en el Combate 28 Resistencia 32

En razón de tu caída y del impedimento de la red no podrás emplear arma ni Objeto Especial alguno durante los cuatro primeros asaltos del combate. Recuerda que como estás desarmado tendrás que reducir tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Si ganas la pelea, pasa al 90.

183

Tensas el arco y lanzas una flecha contra el jinete que se te acerca por la izquierda. La saeta penetra en uno de sus ojos y arroja de la silla al horrible ser que cae dando vueltas ante los Lobos Malignos que le seguían. Dos de las terribles bestias tropiezan en el cadáver y sus jinetes caen al suelo entre el amasijo de miembros de las monturas.

Tu destreza con el arco te ha proporcionado unos preciosos segundos para huir de este poblado. Banedon galopa tras de ti y su ropón suelto ondea a su espalda como un par de alas azules. Espoleas a tu caballo y apremias al de tu compañero mientras que los agudos gritos de guerra de los Giaks resuenan en tus oídos cada vez más próximo.

Pasa al 293.

184

Arco en mano te deslizas hacia la puerta entreabierta y lanzas las dos flechas en otros tantos segundos. Las dos alcanzan sus blancos, traspasando un ojo de cada reptiloide y matándoles

instantáneamente. Al caer, la barra de cristal se hace pedazos y estalla de un modo horrisono. Los fragmentos arden con violencia y tienes que cubrirte la boca con tu mano mientras con la cabeza baja cruzas entre humos y llamas para llegar por el pasillo a un lugar más tranquilo.

Pasa al 241.

185

Al final del pasillo un tramo de escalera descende hasta la puerta abierta de una celda. Cautelosamente echas un vistazo al interior y distingues a un hombre encadenado a un muro. Es delgado y parece vigoroso, de negros cabellos y bigote que se une con unas largas patillas en un estilo muy de moda entre los slovianos. Parece dormido o inconsciente.

Cruzas rápida y silenciosamente la estancia, dirigiéndote a una escalera que parte del lado opuesto. En el acto se anima.

-Quieto, hombre del norte -susurra-. Te atraparán a buen seguro si vas por esa escalera. Suéltame y te enseñaré un medio de escapar de aquí más aprisa que la niebla de una red.

Con toda celeridad consideras su oferta pero prefieres abandonarle, decidiendo que será mejor confiar en tu instinto del Kai para escapar. Meneas la cabeza y te vuelves para marcharte, pero el hombre es astuto; te dice algo con la seguridad de que te hará cambiar de opinión.

Pasa al 316.

186

Los enmohecidos huesos están envueltos en los restos andrajosos de una guerrera de cuero azul y de unas polainas. Ambos

fémures se hallan quebrados y la calavera y la columna vertebral muestran grietas en diversos lugares, lo que parece indicar que este infortunado se mató al caer desde una gran altura. No encuentras armas y la mochila y el macuto, aún sujetos al cadáver, aparecen abiertos y vacíos, como si hubieran sido saqueados. Examinas la mano derecha, pero no ves anillo alguno en los dedos huesudos; éste no es el hijo de Maghana.

Satisfecho de no haber pasado nada por alto, abandonas el esqueleto para explorar la estancia.

Pasa al 51.

187

Poco a poco, el sendero se estrecha hasta que acaba por desaparecer y cabalgáis por un mar de verdes y altos trigales. Continuáis durante una hora hasta distinguir un tenue resplandor que se extiende por el lejano horizonte.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar y has alcanzado el rango de Principal, pasa al 140.

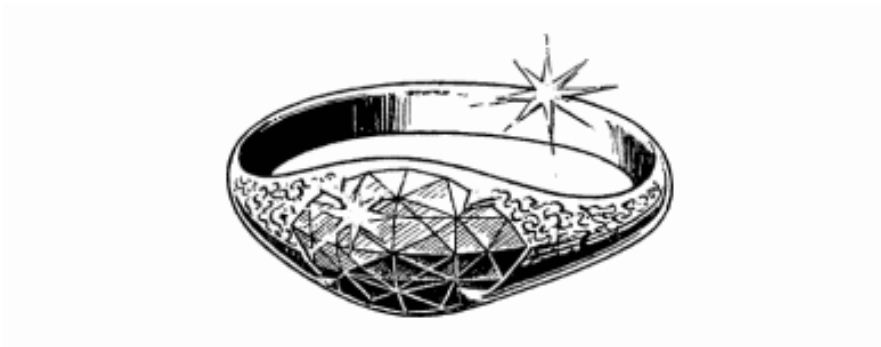
Si no posees esa destreza o no has conseguido todavía tal rango del Kai, pasa al 74.

188

El poder del anillo aumenta considerablemente tus energías psíquicas cuando te lanzas al ataque del Zakhan y te permite atravesar su coraza con un arma corriente.

Zakhan Kimah: Destreza en el Combate 34 Resistencia 40

Si vences en el combate, pasa al 350.



189

Te echas el capuchón sobre la cara para ocultar tus rasgos y avanzas audazmente hacia los dos soldados.

-Necesito cierta información -declaras, disimulando tanto como te es posible tu acento de Sommlending- y estoy seguro de que unos muchachos como vosotros podréis ayudarme.

-Tal vez -replica un soldado, mesándose la barba mientras asoma a sus ojos una mirada de astucia-. Todo depende del precio.

Si deseas sobornar con Lunas a estos soldados, pasa al 253.

Si deseas sobornarles con Coronas de Oro, pasa al 319.

Si deseas abandonar los cuarteles y volver por la Vereda de la Muralla Oriental, pasa al 278.

Si prefieres proseguir hacia el este, pasa al 284.

190

Poco es lo que de útil contiene esta cabaña. Descubres los siguientes artículos, todos los cuales corresponden a Objetos de la mochila:

CUERDA.

LINTERNA.

MANTA.

PEINE.

Puedes quedarte con cualquiera de estos Objetos pero acuérdate de hacer las modificaciones oportunas en tu Carta de Acción. Banedon te advierte que está oscureciendo muy aprisa, así que abandonáis la cabaña y seguís adelante sin más dilación.

Pasa al 123.

191

Tratas de esquivarla, pero la niebla se enrosca en ti como una serpiente. Sientes un calor tan intenso cual si estuvieras rodeado por aros de metal al rojo, y tu mente rebosa de aterradoras imágenes sobrenaturales; pierdes 6 puntos de RESISTENCIA.

Seguro de haber atrapado otra víctima, el vampiro gris se adelanta. Pugnas por despejar tu mente de las vertiginosas imágenes, mientras ese ser alza su mano y se dispone a rematarte con un pincho de hierro herrumbroso.

Vampiro psíquico²⁰: Destreza en el Combate 20 Resistencia 30

A causa de la potencia de su ataque psíquico, y durante toda la duración de la pelea, debes reducir en 4 puntos tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Si ganas la contienda, pasa al 87.

²⁰Si posees la Sommerswerd, recuerda multiplicar por dos todos los puntos de RESISTENCIA que pierda tu enemigo.

192

-Vigíladle bien, muchachos -ordena el oficial a sus hombres mientras estos se apoderan de tu persona-. Los de la puerta meridional buscan a este nórdico. Al parecer ha cometido algunas fechorías.

Te conducen a lo largo de la Vereda de la Muralla Oriental. Minutos más tarde, llegáis a la torre y el oficial te entrega a las garras de la enfurecida guardia.

Pasa al 162.

193

La caballería se acerca lentamente; bajo los cascos puntiagudos y alados los rostros de los soldados aparecen serios y adustos. Su jefe, un sargento, hace una señal y los hombres cambian de formación hasta constituir un círculo que velozmente se cierra en torno de vosotros.

-¿Qué habéis venido a hacer por aquí? -truenan el sargento- ¿Por qué vais a Tahou?

Al principio sospechas de su identidad, pero tu básico sexto sentido Kai te revela que estos hombres son auténticos batidores anarianos.

Si deseas decir al sargento la verdadera razón de tu viaje a Tahou, pasa al 279.

Si tienes una Invitación y deseas mostrársela, pasa al 136.

Si prefieres preguntarle qué derecho tiene a entorpecer vuestro viaje a la capital, pasa al 343.

194

La luz alcanza a toda la callejuela cubierta de basura. A lo lejos, una sombra en movimiento traiciona la presencia del carterista. Ves cómo se introduce por la puerta lateral de un gran edificio de tres pisos.

Si deseas seguirle al interior del edificio, pasa al 217.

Si resuelves dejarle escapar, regresar a la plaza de los Des-hollinadores y proseguir tu camino, pasa al 334.

195

Tiendes tus manos para aferrarte a la escala, pero el frío ha entumecido tus manos. No puedes sujetarte a la escala y con un grito de angustia te deslizas de espaldas al negro abismo. Tu grito se prolonga hasta que, sesenta metros más abajo, te estrellas contra una húmeda y helada avenida de Zaaryx.

Tu vida y tu aventura acaban aquí.

196

Los guardias os observan con suspicacia. Te ordenan que desmontes y uno de ellos corre a avisar al comandante. Minutos más tarde el oficial comparece en el recinto. Su rostro es el de un hombre que ha pasado muchas noches sin dormir. Con gesto de fatiga, os examina.

-Así que queréis combatir en defensa de Tahou, ¿eh? -dice sarcástico-. ¿Cómo sé que no sois espías ni saboteadores?

Si posees la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad, pasa al 42.

Si no posees esa destreza, pasa al 109.

197

El pasadizo es muy estrecho y está muy oscuro. Te ves forzado a avanzar de costado. Para que las cosas sean aún peores, el suelo está sembrado de grandes pedruscos en los que tropiezan y se magullan tus piernas. Cada vez te resulta más difícil seguir de pie.

Si posees una Esfera de Fuego, una linterna o una antorcha y yesca y pedernal,²¹ pasa al 14.

Si no posees ninguno de estos artículos, pasa al 327.

198

Tu saeta atraviesa el cuello del ingeniero que cae al foso. Presa del pánico, el soldado deja caer el blindaje y escapa por el puente hacia donde aguardan los Drakkarims. Estos consideran su acción como un gesto de cobardía y le matan en el acto para advertencia de los saloneses.

Tu destreza con el arco ha proporcionado a los defensores de la puerta occidental un tiempo precioso para reparar sus quebrantadas defensas. Te dispones a ayudarles cuando una nueva amenaza surge por el norte.

Pasa al 249.

199

Tu Disciplina del Magnakai de Adivinación te anuncia de manera silenciosa pero apremiante que la aldea alberga gentes hostiles.

²¹ Recuerda borrar la Antorcha utilizada de tu Carta de Acción si eliges usarla.

Si deseas averiguar quiénes pueden ser tales enemigos, pasa al 103.

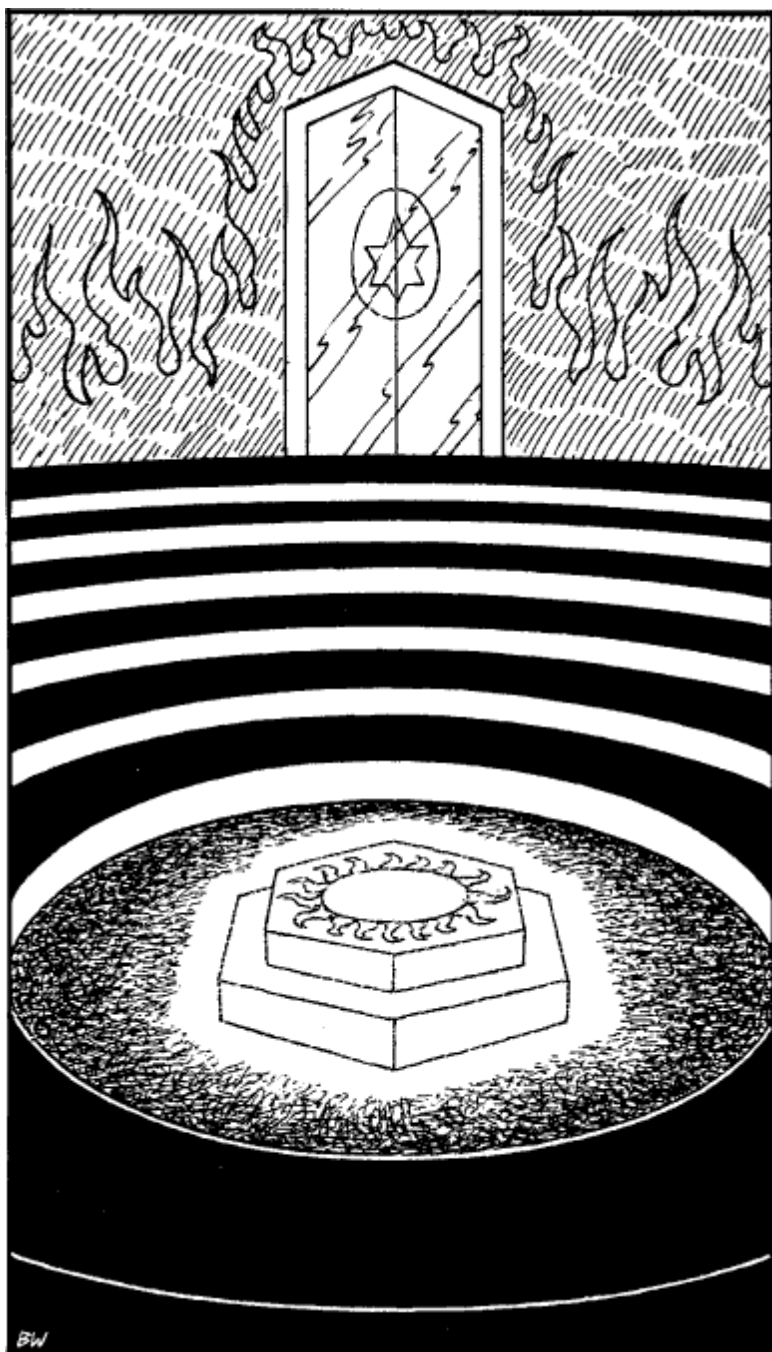
Si prefieres hacer caso a tu sentido del Kai y volver cabalgando por los trigales, pasa al 111.

200

Ilustración XII

La sigues por corredores y túneles en cuesta, descienes largos tramos de escalera y cruzas espléndidos salones que nunca vieron antes ojos humanos. La extraña magnificencia de esta antigua ciudad provoca tu asombro ante la raza que antaño moró en estas mansiones. Vas tras ella durante horas interminables hasta llegar a una cámara circular de piedra de color de herrumbre. El suelo descende en una serie de anchas gradas que envuelven la estancia en cuyo centro hay un pozo de escasa profundidad enmarcando una pétrea plataforma.

Al acercarte, la plataforma brilla con una luz carmesí que late como un corazón vivo. Oleadas de un resplandor plateado barren las gradas y un coro de voces, suaves como cantos de sirena, resuena hasta el techo de la estancia. Guiándote por tu instinto te alzas hasta la plataforma, tiendes unidas las manos ante ti y vuelves la cabeza hacia las alturas. Una luz dorada brota de la oscuridad empapándote con su brillo y penetrando tus sentidos de una espléndida tibieza. Un jadeo de asombro surge de la plataforma, ahora repleta de reptiloides. Son los *Crocaryx*, los guardianes de esta ciudad, los servidores de la Piedra de la Ciencia que fueron asignados aquí por el gran dios Kai. Con júbilo y pesar se han congregado para atestiguar el cumplimiento de su misión, porque tu llegada señala el final de su servicio y el comienzo de su desaparición.



Al acercarte, la plataforma brilla con una luz carmesí que late como un corazón vivo.

Muy por encima de ti, una sombra cobra forma en el centro de la luz dorada. Es oscura y correosa y su silueta ovalada. Lentamente se quiebra y al abrirse revela una centelleante esfera de cristal: es la Piedra de la Ciencia de Tahou, el objeto de tu búsqueda.

Pasa al 150.

201

Adviertes inmediatamente que el soldado borracho no es lo que parece. Se trata de un diestro carterista que te ha privado de uno de tus Objetos Especiales.

Elije un número de la Tabla de la Suerte. Si el escogido se halla entre 0 y 4, el artículo robado es el primero de la lista de Objetos Especiales. Si el número se halla entre 5 y 9, ha hurtado el segundo Objeto de la lista. Si sólo posees un Objeto Especial o si no tienes ninguno, entonces el carterista te ha birlado el primero de tus Artículos de la mochila.

Si deseas perseguirle y tratar de recobrar lo que te ha robado, pasa al 62.

Si optas por ignorar el hurto y proseguir hasta el final de la plaza de los Deshollinadores, pasa al 334.

202

A través de la rejilla de la puerta puedes ver una gran llave de hierro colgada de un gancho en una de las paredes del pasillo. Aplicas tu destreza de Concentración sobre esta llave, que se eleva lentamente del gancho y se desliza hacia tu mano abierta. Con una sonrisa de triunfo te apoderas de la llave, abres la puerta y sales al vacío pasillo.

Pasa al 185.

203

La niebla se enrosca en torno a ti como una pitón que se apoderase de su presa. Sientes un calor tan intenso cual si estuvieras rodeado por aros de metal al rojo, pero en tu mente penetra un agudísimo y gélido dolor. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA antes de que tu Pantalla Psíquica repela este ataque.

Pasa al 301.

204

Ni los campesinos ni tú sois capaces de resolver el enigma que ha planteado Khmar. Entregáis lo que habíais apostado (acuérdate de borrar de tu Carta de Acción) los artículos que hayas perdido). Pero Khmar es un tipo que gusta del juego limpio. Te ofrece la oportunidad de resarcirte si respondes correctamente al siguiente enigma.

-Este es Juno, ni hijo pequeño -dice, palmeando la cabeza de su segundo vástago-. Mi edad cuadruplica la suya, pero dentro de veinte años será solamente el doble. ¿Cuántos años tenemos ahora mi hijo y yo?

Si crees que conoces las respuestas a este enigma, suma las dos edades y pasa a la sección cuyo número sea el de ese total.²²

Si no puedes aclarar el enigma, pasa al 302.

²²Para pasar a la sección correspondiente a tu respuesta debes ir a la lista de Secciones Numeradas y elegir la sección adecuada de la lista.

Si has elegido la respuesta correcta al enigma de Khmar, las notas al pie de dicha sección así te lo indicarán.

205

-Habrá aquí soldados día y noche, dispuestos a subirme cuando decidas abandonar -declara el senador Zilaris mientras te ayuda a montar en la plataforma que te bajará por el pozo-. Bastará con que des tres tirones con fuerza. Esa será la señal.

El senador Chil se presenta para decirte que todo está listo.

-Buena suerte, Lobo Solitario. Confío en estar aquí para recibirte sano y salvo a tu triunfal retorno y que llegarás a considerarme amigo tuyo.

La plataforma se alza y desplaza hasta colocarse sobre la boca. Miras hacia el negro abismo que se abre a tus pies y tu pulso se acelera cuando un viento helado y que huele a podrido asciende por el pozo.

Con un gesto de la mano indicas que estás preparado y comienzan lentamente a bajarte hacia el vacío.

Pasa al 226.

206

Transcurre un minuto hasta la aparición del que estaba escondido. Es un anciano jorobado y vestido de harapos, caballos grises y ralos y cara arrugada, que muestra todos los rastros de una vida de pobreza. Sus ojos, enturbiados por las cataratas, te contemplan desde el agujero oscuro y polvoriento abierto en el suelo.

-Llévate lo que te plazca, pero te ruego que me perdones la vida -suplica.

-Nada tienes que temer de mí, anciano-. Permíteme que te ayude a salir de ese agujero.

Y al tiempo que lo dices le tomas de sus flacos brazos y le alzas con facilidad porque no pesa más que un niño pequeño. Se acerca

al hogar y remueve el caldo con una cuchara de palo que sujeta a una cuerda que le cuelga del cuello. Te ofrece un poco de sus horribles gachas, pero las rechazas cortésmente.

Si tienes una comida en tu mochila y deseas ofrecérsela al anciano, pasa al 271.

Si no tienes una comida o no quieres dársela, prefiriendo abandonar la cabaña y proseguir tu camino, pasa al 123.

207

Un súbito ruido a tus espaldas aparta tu atención de la puerta. De lo más hondo de una arcada procede el sonido de algo que se desliza hacia ti sobre zarpas. Instintivamente echas mano de un arma y te afirmas contra la puerta, pero te estremeces de horror cuando ves al ser que se acerca. De la oscuridad emerge una cabeza monstruosa, tan grande como el cuerpo de un caballo, con afilados colmillos que se curvan sobre su mandíbula inferior. Su largo cuello y su tronco están cubiertos de placas de escamas córneas que se superponen y despliega una gola de pelos hirsutos. Sus ojos, verdes y bulbosos, se clavan hambrientos en tu persona.

Si posees la Sommerswerd, pasa al 336.

Si no posees la Sommerswerd, pasa al 67.

208

Con un gesto desenfadado, Chiban conjura la aparición de una pluma de ave y de un pergamino. Empieza a dictar una solicitud de audiencia y la pluma se mueve por sí sola, como guiada por una mano invisible. Una vez concluida la petición, un mensajero se encarga de llevarla al Anarium, la sede del Senado en donde

los miembros del Consejo de Gobierno se hallan reunidos en una sesión de emergencia convocada por el propio Presidente. Al cabo de una hora el mensajero retorna con otro pergamino marcado por el sello presidencial.

-Accede a escuchar tu petición, Lobo Solitario- dice el anciano mago después de que sus ojos de un azul acerado examinan la respuesta oficial.

Baneton te felicita y cobras ánimos, pero Chiban parece un tanto decepcionado.

-Confíaba en que fuese una audiencia en privado -declara-, pero en vista de la situación actual, supongo que era lo mejor que cabía obtener. Comparecerás esta noche ante el Senado y formularás las razones que tienes para querer penetrar en el Caldero de Tahou. Considerarán tu solicitud y la someterán a votación. Sólo podrás entrar si la aprueban. No hay apelación posible si la rechazan. Su decisión será definitiva.

Te entrega el pergamino y dispone que su coche personal te conduzca hasta el Anarium. Mientras subes al asiento del pasajero, tanto él como Baneton te desean suerte.

-Oraré por tu éxito -dice Chiban- y oraré también para que sigamos con vida hasta ver tu retorno triunfal, amigo mío.

Pasa al 300.

209

Baneton cabalga junto al atestado carro y charla con Lortha mientras la caravana prosigue su viaje hacia Navasari. Al cabo de unos minutos ella le entrega un pedazo de pergamino y se despiden.

-Son los últimos evacuados -dice, mientras proseguís vuestro viaje hacia el norte-. Creen que el enemigo llegará a Tahou dentro de dos días. Ya han visto patrullas Giaks y esta mañana temprano

avistaron un escuadrón de kraans que volaba muy alto por la parte de poniente. Nos aconseja que nos mantengamos lejos de una aldea llamada Sidara. Se rumorea que ya ha caído en manos del enemigo. También me dio esto...

Banodon te entrega el pedazo de pergamino. Contiene unas cuantas líneas en anariano, una dirección y una firma.

-Es una invitación para alojarnos en la casa de Chiban y Lort-ha en Tahou. Puede que nos resulte útil cuando lleguemos a la ciudad.

Anota esta Invitación en tu Carta de Acción como objeto especial que guardarás en tu bolsillo. Si ya llevas el número máximo de Objetos Especiales, debes desechar uno en favor de este nuevo.

Para continuar viaje hacia el norte, pasa al 274.

210

Una llamarada de energía escarlata brota de la esfera y alcanza tu brazo. Caes de espaldas (y pierdes 5 puntos de RESISTENCIA). El Zakhan ríe burlón cuando vuelve a alzar su esfera, esta vez para rematarte. Eres consciente de que las tropas del Zakhan libran un terrible combate en la puerta de poniente y sabes que, de no derrotarle, la ciudad estará perdida.

Si posees un Anillo psíquico, pasa al 188

Si posees la Daga de Vashna, pasa al 79.

Si no tienes ninguno de estos Objetos Especiales, pasa al 20.

211

Te envuelve una nube de flechas y estalla de dolor todo tu cuerpo. Te hallas mortalmente herido, traspasado por una docena

de saetas; y aunque peleas por tu vida, éste es un combate que no puedes ganar.

Tu vida y tu búsqueda acaban aquí.

212

La taberna está repleta de villanos de rostros patibularios que ríen y se jactan de sus fechorías mientras beben cerveza. Cruzas entre esa turba y te sientas en el extremo de una mesa, tan lejos como puedes de la puerta. Se te acerca un individuo delgado y fuerte, de rizados y negros cabellos. En una mano lleva una jarra de espumosa cerveza. Has ocupado su sitio y está resuelto a recobrarlo.

Si escapaste de la torre de la puerta meridional, pasa al 164.

Si no es ése el caso, pasa al 315.

213

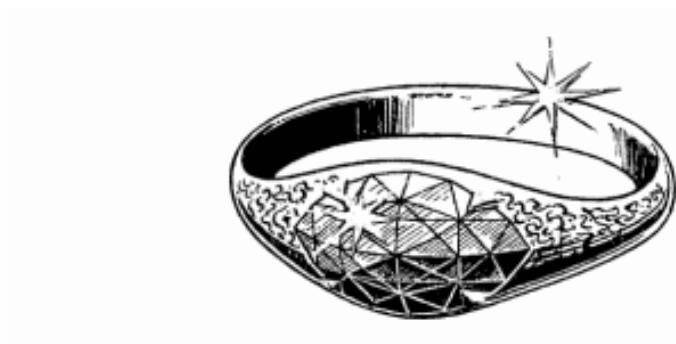
Ya está avanzada la tarde cuando divisas las colinas de Tahou. Aparecen como un espejismo en el horizonte, trémulas más allá de la neblina que se alza de la soleada llanura. Sin deteneros a comer ni a descansar proseguís aprisa entre cálidos herbazales por la carretera que asciende hacia un puerto. El torreón de un vigía guarda la entrada a las colinas, rodeado por un grupo de cabañas encaladas.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Sentido de Orientación y has alcanzado el rango de Tutor, pasa al 160.

Si no posees esa Disciplina o aún no has conseguido tal nivel de adiestramiento del Magnakai, pasa al 314.

214

Sacas el anillo de tu bolsillo y concentras tus destrezas psíquicas en su deslumbrante piedra amarilla. El anillo actúa como un amplificador: refuerza tus energías psíquicas y te permite orientarlas contra el monstruo que amenaza tragarte entero.



Zadragón: Destreza en el Combate 43 Resistencia 58

El poder del anillo psíquico aumenta tu DESTREZA EN EL COMBATE en 8 puntos durante toda la pelea.

Si vences, pasa al 93.

215

Con una terrible precisión lanzas la daga al vociferante guardián. Trata de esquivarla pero está demasiado cerca y no consigue evitar ser alcanzado.

Elige un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas con daga, suma 4 al número que hayas escogido.

Si tu total es ahora 6 o menos, pasa al 287.

Si es 7 o más, pasa al 117.

216

En el espacio de unos fugaces segundos has aprestado una flecha en el arco y apuntas a la cabeza de la gigantesca serpiente. Con un rabioso siseo oculta la cabeza. Casi en el acto estalla un tremendo estrépito. La serpiente se alza en el aire, impulsada por unas poderosas alas emplumadas. Agita dos patas delanteras que acaban en afiladísimas garras como las de un buitre y se lanza directamente hacia tu pecho.

Elige un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el manejo de las armas con arco, suma 3 al número que hayas elegido. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar, suma 1.

Si tu total se halla entre 0 y 7, pasa al 9

Si es 8 o más, pasa al 310.

217

En cuanto penetras en el edificio, el carterista te acomete. Empuña un afilado puñal que pretende hundir en tu pecho.

Carterista: Destreza en el Combate 17 Resistencia 25

Si deseas rehuir la pelea y regresar corriendo por la callejuela a la plaza de los Deshollinadores, pasa al 334.

Si vences en el combate, pasa al 155.

218

Tu ánimo se desploma cuando reflexionas sobre tu destino porque ha quedado cerrado el único sitio que tú conoces por donde escapar de esta gigantesca caverna subterránea. Sin embargo, no

desaparecen por completo tus esperanzas ya que tus sentidos detectan una presencia poderosa. Es una sensación que experimentaste antes, cuando estabas próximo a descubrir una Piedra de la Ciencia pero nunca fue tan intensa como aquí, en este mundo desolado.

Cuando tus ojos se acostumbran a la media luz miras hacia el otro lado del lago y distingues una fila de piedras grises que se alzan del agua. Son los peldaños de una gigantesca escalera que asciende a un arco de roca vetada por resplandecientes minerales. Bordeas el lago y llegas al pie de los escalones para descubrir una oquedad que semeja una cueva, tallada en la roca.

Estás exhausto y debes consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.²³ En vez de tratar de seguir adelante, asciendes hasta la oquedad y te dispones a dormir.

Pasa al 97.

219

Tu luz ilumina el túnel por delante y al cabo de unos cuantos minutos sales a una ladera desde la que se domina la aldehuela de Varta, alzada al borde de la llanura de Tahou.

Esa llanura comprende una faja de huertos de unos dos kilómetros de anchura, junto al gran foso que rodea la capital. Varta se halla desierta. Su población masculina ha buscado refugio tras las murallas de la ciudad y hace ya tiempo que mujeres y niños se fueron hacia el sur en busca de la seguridad de Navasari. Cuando cabalgáis por la abandonada aldea y descendéis a la llanura distingues maravillado por vez primera la antigua urbe.

²³ Aunque en este libro no se menciona ninguna restricción de manera explícita, es apropiado considerar Zaaryx una tierra baldía en cuanto a los requisitos necesarios para obtener Comidas con las Disciplinas de Caza y Arte de Cazar.

Pasa al 100.

220

Ilustración XIII

Bajas a toda prisa las escaleras de piedra que conducen al arco de la entrada de poniente. La puerta ha sido perforada por un cristal explosivo y los asaltantes Drakkarims de rojas capas penetran por la brecha. Estos malévolos guerreros pelean como fanáticos, sin importarles al parecer las heridas que puedan recibir. Pronto abaten a los guardianes de la puerta y te enfrentas con tres de estos terribles soldados. Has de combatir contra los tres como un solo enemigo.

Fuerzas de Asalto de Drakkar: Destreza en el Combate 30
Resistencia 42

Como pelean frenéticamente, estos enemigos son inmunes al Ataque psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si vences en esta pelea, pasa al 30.

221

Banodon te dijo una vez que Chiban vive en el distrito del norte. Al final de la callejuela encuentras un indicador que señala por dónde se va hacia el norte. Aguardas entre las sombras hasta que consideras despejado el terreno y luego cruzas la calle para penetrar en la plaza de los Deshollinadores.

Pasa al 158.



Los asaltantes Drakkarims de rojas capas penetran por la brecha abierta en la puerta.

222

Renegando el retraso, das media vuelta y te diriges a la carretera siguiendo el rastro de las espigas holladas. Apenas has recorrido cincuenta metros cuando tu caballo se encabrita, negándose a dar un paso más en esta dirección.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal y deseas emplearla, pasa al 15.

Si no posees esa destreza o no deseas emplearla, pasa al 296.

223

Baneton lanza un sortilegio. Durante varios segundos la sala rebosa de una luz tan intensa que deslumbra a todos los presentes. Aprovechando la confusión, abandonáis el lugar y escapáis por la calle.

Pasa al 146.

224

Nada puedes ver en la profunda oscuridad. Desciendes con una mano en el liso muro de piedra para mantener tu equilibrio y con la otra empuñas tu arma ante ti, tanteando constantemente a la búsqueda de algo que obstruya tu paso.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación o la de Adivinación, pasa al 133.

Si no posees ninguna de esas destrezas, pasa al 264.

225

Empujas con la bota la cama hasta colocarla sobre la trampilla. Las ropas del lecho están plagadas de piojos y tienes buen cuidado de no tocarlas. Quien quiera que se halle abajo, tiene que saber que le ha sido bloqueada la salida pero aún guarda silencio.

Si deseas ahora registrar la cabaña, pasa al 190.

Si decides abandonar la choza y proseguir, pasa al 123.

226

Durante los primeros minutos de tu descenso puedes ver los muros de piedra rojiza que rodean a la plataforma. Luego un dentado y pétreo borde señala el final del pozo y te ves sumido en una negrura total. No eres capaz de distinguir los muros ni el suelo y el propio pozo es ya sólo un pequeño círculo gris en la oscuridad que hay sobre tu cabeza.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, pasa al 251.

Si no la posees, pasa al 53.

227

Recorres la celda como un león enjaulado, renegando de tu suerte mientras tratas de concebir un medio de escapar. Al cabo de una hora te resignas a tu destino y te echas a dormir.

La contera de una lanza te arranca de tu sopor.

-En pie -brama el brutal sargento, disponiendo su lanza para golpearte de nuevo.

Dos soldados te toman sin miramientos por el cuello y te empujan a los brazos de una escolta formada ante la puerta abierta.

Van a llevarte a la presencia del juez principal. Encadenan tus manos y tus pies y te arrojan a un carro cubierto que aguarda junto a la puerta meridional. Parte a una velocidad endiablada y cuando llega a su destino te hallas cubierto de magulladuras. Has perdido 2 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 142.

228

La celeridad con la que has matado a tu atacante infunde miedo en los perversos corazones de los otros vampiros, que se disponían a acometerte. Lentamente se retiran y sus siluetas grises acaban por confundirse con las sombras de la otra orilla del lago. Estás a punto de abandonar precipitadamente la oquedad por si vuelven con más de su especie cuando reparas en una extraña placa que hay junto al vampiro muerto.

Si deseas examinar la placa, pasa al 43.

Si prefieres ignorarla y abandonar este lugar, pasa al 175.

229

El Giak penetra en las sombras cuando estás a punto de lanzar tu flecha. Aunque no puedes ver tu objetivo, eres capaz de percibir aproximadamente en dónde se halla.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, suma 3 al número que hayas escogido.

Si el total se halla ahora comprendido entre 0 y 5, pasa al 330.

Si es 6 o más, pasa al 107.

230

Oteas camino adelante algún lugar relativamente blando en donde tirarte, pero el camino está plagado de puntiagudos cascos.

Elije al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar , añade 3 al número que hallas elegido.

Si tu total se halla ahora entre 0 y 6, pasa al 89.

Si es 7 o más, pasa al 297.

231

El descenso es lento y arduo y está plagado de riesgos. A medida que bajas, el viento se torna más fuerte y frío; embota tus dedos y mina tu vigor. Una súbita racha te lanza contra un risco de negra roca, invisible en la oscuridad, y el impacto te hace soltar la escala.

Escoge un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar o la de Concentración, suma 3 al número que hayas elegido.

Si tu total se halla ahora entre 0 y 1, pasa al 195.

Si se encuentra entre 2 y 6, pasa al 332.

Si es 7 o más, pasa al 81

232

El que estaba escondido avanza de mala gana hasta el trecho visible gracias a la luz que penetra por la trampilla ahora abierta. Es un anciano jorobado y vestido de harapos, cabellos grises y

ralos y cara arrugada, que muestra todos los rastros de una vida de pobreza. Sus ojos, enturbiados por las cataratas, te contemplan con miedo. Le tomas de sus flacos brazos y le alzas con facilidad porque no pesa más que un niño pequeño. Inquieres su nombre pero no te contesta. Se limita a rebullir por la cabaña, pasando sus manos sarmentosas sobre sus miserables propiedades mientras masculla de un modo incoherente. Se detiene ante la puerta e inclina su cabeza hacia ti.

-¿Os habéis perdido tú y tu amigo de afuera? -pregunta con una voceilla chillona-. Conozco un atajo para ir a Tahou. ¿Queréis que os lo enseñe?

Si deseas aceptar el ofrecimiento del anciano, pasa al 299.

Si prefieres rechazar su ayuda, dejar la cabaña y continuar; pasa al 123.

233

Los muros circulares tiemblan violentamente y caes de cabeza túnel abajo hasta aterrizar de golpe en una laja de piedra esponjosa al borde de un gran lago subterráneo. Percibes un tremendo bramido, se desploma el techo del corredor y toneladas de roca cierran el túnel.

Pasa al 218.

234

La calle conduce a un sector más monumental de la ciudad. Los edificios públicos rodean a una ancha plaza que luego da paso a una vía flanqueada de chalés con pequeños jardines. Te preguntas cómo es posible llamar a esta avenida calle del Patíbulo cuando te ropas con el tribunal de los magistrados.

Pasa al 323.

235

Los mendigos comienzan a disputarse ruidosamente las monedas y te zarandean por uno y otro lado a medida que la discusión se transforma en una airada pendencia. Banedon te tira del manto y te arranca de allí cuando parecen dispuestos a matarse por tu limosna.

-En Anari la generosidad puede ser a veces una imprudencia - declara mientras montáis en vuestros blancos corceles y os alejáis de la aldehuela.

-Y costosa -respondes, al reparar en que tu mochila está desgarrada. Por desgracia, los mendigos te han robado los artículos que figuraban en tercer y cuarto lugar en tu lista de Objetos de la mochila. Bórralos de tu Carta de Acción antes de proseguir viaje a Tahou.

Pasa al 52.

236

Te lanzas al suelo y la red pasa sobre tu cabeza sin atraparte. Antes de que el guardia pueda reaccionar, estás en pie de nuevo y te precipitas por las escaleras.

Tres soldados te aguardan al pie de los peldaños. Con manos sudorosas empuñan garrotes y tienen el propósito de dejarte sin sentido.

-¡A él! -gritan y corren hacia ti con torpes zancadas que no pueden compararse con tus saltos gatunos. Antes de que te asesten un solo golpe, te lanzas sobre ellos, acometiéndoles a derecha e

izquierda con una rapidez tal que sus ojos no son capaces de seguir tus movimientos. Chillan y se llevan las manos a sus heridas mientras escapas ileso.

Pasa al 90.

237

Orientando el espejo hacia la puerta entreabierta, puedes ver sin ser visto lo que sucede más allá. Tu precaución estaba justificada porque en el espejo distingues a dos reptiloides arrodillados en el pasillo que se extiende más allá de la puerta. Sostienen sobre sus hombros una larga barra de vidrio, rodeada de tubos y de relucientes botones metálicos.

Si posees un arco y al menos dos flechas, pasa al 184.

Si no es así, pasa al 116.

238

Tu maestría del Kai te dota de una reacción sobrehumana a la terrible situación. De repente, las flechas, que giran sobre sí mismas, comienzan a aproximarse a ti con una exagerada lentitud y cada detalle se torna transparente mientras se encaminan perezosamente hacia tu corazón. Alzas tu espada y golpeas a la primera de las dos saetas, partiéndola en dos. De un revés alzas a la segunda flecha, que se quiebra como una cerilla. Boquiabiertos, los arqueros contemplan la escena sin dar crédito a sus ojos. El sargento y los restantes hombres titubean, inmovilizados de espanto por lo que han visto. Transcurren segundos antes de que puedan recobrase y empuñar sus espadas.

-¡Atrapadle! -grita el sargento y todos se precipitan al tiempo hacia ti. No puedes rehuir este combate y, habida cuenta de la

estrechez del pasillo, lucharás simultáneamente contra dos hombres.

Sargento y guardia: Destreza en el Combate 20 Resistencia 32

Guardias 3 y 4: Destreza en el Combate 18 Resistencia 32

Guardias 5 y 6: Destreza en el Combate 17 Resistencia 29

Tu exhibición de maestría del Kai ha causado una gran impresión en Sogh, que ahora pelea a tu lado; suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE por toda la duración de esta pelea.

Si vences, pasa al 177.

239

Sólo tienes una oportunidad de matar al Zakhan antes de que vuelva a lanzar otro rayo de su Esfera de la Muerte.

Elige un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas con daga, añade 3 al número que hayas escogido. Si has completado el Circulo de la Ciencia de Fuego, añade 1.

Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 4, la daga no acierta en el blanco; pasa al 20.

Si tu total es 5 o más, alcanza al Zakhan en el corazón; pasa al 350.

240

La nube de polvo se torna más grande y además ahora percibes el ruido de los cascos de los caballos que se acercan a donde tú estás. Son veinte soldados de caballería ligera. Cada una de sus

lanzas enarbola una banderita bordada con las armas de Tahou. Bajo los cascos puntiagudos y alados, los rostros de los soldados aparecen serios y adustos. Su jefe, un sargento, hace una señal y los hombres cambian de formación hasta constituir un círculo que velozmente se cierra en torno de vosotros.

-¿Qué habéis venido a hacer por aquí? -truenan el sargento-. ¿Por qué vais a Tahou?



Al principio sospechas de su identidad, pero tu básico sexto sentido del Kai te revela que estos hombres son auténticos bati-dores anarianos.

Si deseas decir al sargento la verdadera razón de tu viaje a Tahou, pasa al 279.

Si tienes una Invitación y deseas mostrársela, pasa al 136.

Si prefieres preguntarle qué derecho tiene a entorpecer vuestro viaje a la capital, pasa al 343.

241

Avanzas por el pasillo hasta llegar a una escalera curvada de peldaños de alabastro y bajas por allí hasta una enorme sala. El

piso es de un metal azulado que parece acero, moteado de plata. Cien sombríos arcos flanquean los muros. Ante ti tienes una gigantesca puerta de dos planchas de platino en las que hay grabados unos dibujos muy complejos. La estancia se halla desierta pero cuando la cruzas para acercarte a la puerta eres muy consciente de que tras los arcos pueden ocultarse legiones de reptiloides.

En el centro de la puerta hay una cerradura que consiste en cuatro botones hexagonales, dispuestos en forma de pirámide, con un botón en lo alto y tres debajo. Cada vez que tocas un botón brilla un número en la superficie. Tu sentido básico del Kai te informa de que se trata de una combinación; Si presionas cada botón varias veces hasta que aparezcan en los cuatro los números precisos, la combinación entrará en juego y se abrirá la puerta.

Si conoces cuál es el número que tienes que lograr en el botón superior y el número de tres cifras que has de conseguir en cada uno de los tres botones inferiores, suma ambos números y pasa a la sección que tenga el mismo número que el total.

Si sólo conoces uno de los dos números correctos que necesitas para que se abra la puerta, pasa a la sección de ese número.²⁴

Si no conoces los números correctos que has de conseguir en el botón superior y en los tres interiores, pasa al 207.

²⁴Para pasar a la sección correspondiente a tu elección, hay varios métodos. Uno es pasar a la lista de Secciones Numeradas y elegir la sección apropiada de esa lista.

Si eliges la combinación correcta o una de las combinaciones parcialmente correctas, las notas al pie de la sección correspondiente así te lo indicarán.

242

Dejando a vuestras espaldas los caballos y el torreón de la puerta meridional, penetráis en una ancha avenida flanqueada por tiendas y edificios, todos contruidos de piedra rojiza o grisácea revocada en rojo. Las casas son pequeñas y se hallan una junto a otra. Sin embargo, cada una, por humilde que sea, cuenta con una aguja o torrecilla que se alza muy arriba.

Os contemplan con ojos soñolientos y enormes cabezas los dragones pétreos que adornan las galerías de los minerales, rematados por cúpulas de cobre en forma de cebolla o por plataformas en donde se han instalado recientemente máquinas de guerra.

Banodon te señala un figón y sugiere detenerse allí a tomar algo. La casa de Chiban se halla a una hora de camino y estáis hambrientos tras la larga cabalgada.

Si deseas entrar en el figón, pasa al 80.

Si decides ignorar los gruñidos de tu estómago y continuar tu caminata hasta la casa de Chiban, pasa al 146.

243

Ilustración XIV

Ante ti se abre una enorme estancia. Sus muros están recubiertos de sedas y ricos tapices y su suelo, hundido, rebosa de resplandecientes tesoros. Cuando penetras, agita tus cabellos una brisa perfumada y llenan tus oídos los trinos de pájaros.

Sogh cruza ante un burbujeante estanque de aguas cristalinas y pasa a una antecámara. Aquí, tendido en un lecho de un rojo vivo, se halla el amo de este santuario. Viste un traje extravagante de muchos colores. Su rostro ancho y cuadrangular está enmarcado por un capuchón orlado de una extraña piel purpúrea. Despierta de su sueño y abre unos ojos negros como el azabache.



-¡Kaud-dul da-nar Li-uk! -jadea. Y una brillante llama verdosa
envuelve la brillante gema.

-¡Sogh! ¿Quién es este hombre? -grita airado-. ¿Por qué le has traído?

El ladrón trata de ofrecer una explicación pero ésta sólo sirve para irritarle aún más.

-¡Sogh, maldito estúpido! -truenan-. Sabes que está prohibido traer a extraños al recinto secreto de la cofradía. Debería hacerte azotar por tu torpeza. A juzgar por lo que sabemos, este hombre del norte podría ser un espía o incluso...

Se detiene, contemplándote con temor.

... un asesino.

Saca una piedra preciosa de su bolsillo y la alza.

-¡Kaud-dul da-nar Li-uk! -jadea. Y una brillante llama verdosa envuelve la brillante gema.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica, pasa al 101.

Si no posees esa destreza, pasa al 64.

244

Los Lobos Malignos aúllan y los Giaks que los montan rien alborozados cuando se lanzan contra ti. Te desembarazas de uno de esos jinetes de piel grisácea, abriéndole su cabeza por la mitad y, con un rápido giro de tu brazo, despachas muy a tiempo a un lobo maligno que saltaba hacia tu cara. En torno todo son gruñidos, chillidos y saltos que enloquecerían a otro, pero tú eres un Maestro del Kai y en el fragor del combate jamás pierdes tu sangre fría. Peleas fieramente con celeridad y destreza y de doce golpes dejas muertos a otros tantos enemigos. Y además no estás solo; tras de ti combate Banedon. Entre restallidos como los de un látigo, brotan llamas de sus dedos. Luego aparece otra oleada de jinetes. Se suman a la contienda y abren una brecha entre tu compañero y tú. Una negra espada corta el aire a escasos

centímetros de tu cabeza pero asestas un golpe mortal al que la empuña antes de que pueda acometerte de nuevo. Cuando cae, el lobo maligno que montaba salta hacia tu caballo. Sus zarpas se clavan en la silla de cuero mientras sus mandíbulas cubiertas de espuma buscan tu garganta. Has de despachar al punto a esta fiera antes de que te derribe al suelo.

Lobo maligno: Destreza en el Combate 18 Resistencia 26

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, suma 2 a tu DESTREZA EN EL COMBATE mientras dure la pelea.

Si ganas y el combate dura tres asaltos o menos, pasa al 306.

Si ganas y el combate dura más de tres asaltos, pasa al 148.

245

Esta avenida arbolada conduce a un extenso parque público, llamado el Jardín del Arco Iris en razón del gran número de flores extrañas y abigarradas que allí hay. En el parque acampan ahora los que han respondido al desesperado llamamiento del Presidente para la defensa. Sus banderas, iluminadas por el resplandor vacilante de numerosas hogueras, ondean sobre las tiendas que cubren el césped. Un par de soldados, armados con espadones que descansan sobre sus hombros, montan guardia ante la entrada del parque.

Si deseas preguntarles en dónde vive Chiban el mago, pasa al 17.

Si deseas seguir por la Vereda del Arco Iris sin detenerte, pasa al 288.

246

Tras haberte desembarazado de la mitad de tu equipo, puedes elevarte con rapidez a través de las negras aguas y llegar jadeante y tosiendo a la superficie. La increíble frialdad paralizó al principio tus miembros, pero ahora reaviva tus sentidos y te espolea hacia la lejana orilla, que arroja un tenue resplandor en la penumbra del ambiente.

Dolorido y entumecido hasta los huesos, te alzas fuera del lago y te desplomas sobre las lajas esponjosas de la orilla.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, pasa al 298.

Si no posees esa destreza, pasa al 41.

247

Te acercas al cuerpo contraído de la muerta serpiente aérea, dispuesta el arma por si de repente se alza y ataca de nuevo. Examinas morbosamente fascinado sus venenosos dientes y sus relucientes y verdes anillos, estremeciéndote al pensar cuán cerca has estado de la muerte.

Unos buitres sobrevuelan ya el lugar, describiendo círculos a la espera del festín en el cadáver del animal. Montas en tu caballo y sigues a Banedon de vuelta a la carretera. Tienes hambre y has de consumir comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Para seguir, pasa al 318.

248

Agazapado entre las sombras bajo la escalera observas el final de un corredor iluminado por antorchas, en donde un soldado

monta guardia frente a una sólida y férrea puerta de dos hojas.

-Tus armas y tu equipo están al otro lado de esa puerta, amigo mío -murmura Sogh-. Se hallan en la cámara acorazada de la torre, que no es tan impenetrable como ellos creen. Una vez me atraparon dentro, pero nunca averiguaron cómo llegué hasta allí. Hay un pasadizo secreto que cruza la muralla y llega hasta las cuadras de extramuros. Si conseguimos superar el obstáculo que representa ese tipo y penetrar en la cámara acorazada, recobrarás tu equipo, yo lograré lo que vine a buscar y los dos saldremos por las cuadras.

-¿Pero y a mi amigo? -replicas, inquieto por lo que le haya sucedido a Banedon.

-No está aquí. Oí a los guardias decir que le llevaban a los cuarteles de la puerta oriental. Si yo fuese tú, me preocuparía por su cuello después de haber salvado el mío.

Observas al guardián y en tu mente se forma lentamente un plan.

-Dame esa bolsa de monedas de plata -le dices, tendiendo la mano.

-Un momento, yo... -replica Sogh, titubeando.

-No discutas. La recobrarás. Simplemente, necesito este cebo para que pique ese pez.

De mala gana te entrega la bolsa. Abandonas en silencio las sombras y te deslizas por el pasillo, cuidando de evitar los espacios más iluminados por las antorchas. Cuando llegas a unos tres metros del guardián empiezas a dejar un rastro de Lunas de plata, retrocediendo hasta la escalera. El guardián repara en el brillo de la plata y no es capaz de resistir a la tentación; deja su puesto para recoger las monedas. Aguardas en tensión, espada en mano, mientras se acerca lentamente. Cuando está ya muy cerca, te ve de repente y empieza a gritar en demanda de ayuda.

Has de actuar con celeridad o sus gritos atraerán a todos los guardias de la torre.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Acometida Psíquica y has alcanzado el rango de Principal, pasa al 84.

Si deseas atacarle con tu espada, pasa al 3.

Si quieres arrojarle tu daga, pasa al 215.

249

Un poco más allá un grupo de resueltos soldados Giaks ha ascendido a la muralla, empleando una escala de sitio. Encabeza a los atacantes un enorme y escamoso Gourgaz que con devastadores efectos empuña un hacha de doble hoja. Se abre camino entre los defensores anarianos y se lanza contra ti.

Gourgaz: Destreza en el Combate 23 Resistencia 34

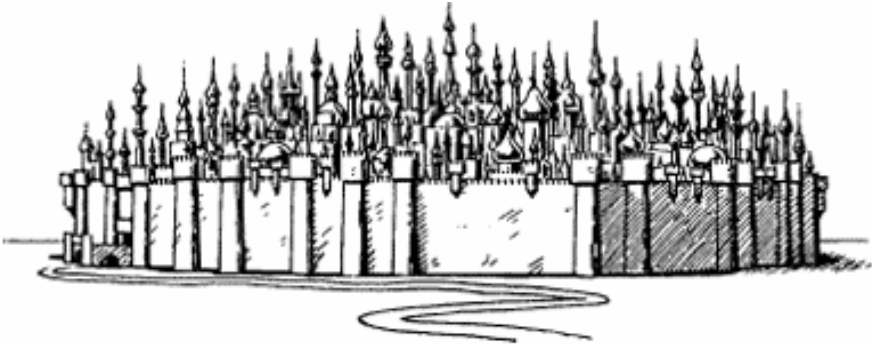
Este ser es inmune al Ataque psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si ganas el combate, pasa al 303.

250

Caminas a lo largo de una calle estrecha y pavimentada con guijarros, cuidando de no pasar demasiado cerca de ventanas y portales iluminados. La ciudad tiene un aspecto hosco. Con las mujeres y los niños a salvo en el sur, soldados y ciudadanos se afanan en los preparativos de la inminente batalla. Por la calle resuena el fragor de fuertes pisadas y de las armas, pasan unos mercenarios slovianos con escudos de listas rojas y negras al brazo y afiladas alabardas sobre los hombros cubiertos por cotas de malla. Les sigues porque se dirigen a un edificio que distingues a lo lejos y ante el que su oficial les ordena detenerse. Luego, la mayoría de los soldados penetran en el recinto pero dos se

quedan fuera charlando mientras comparten una pipa de tabaco de Lourden. Un cartel fijado en el edificio dice:



CUARTELES DE LA PUERTA ORIENTAL

Si deseas preguntar a los mercenarios acerca de Banedon, pasa al 189.

Si deseas penetrar en los cuarteles sin ser advertido, pasa al 68.

Si decides seguir andando por la Vereda de la Muralla Oriental, pasa al 284.

251

La privación de la vista, mientras descienes por este negrísimo vacío, es compensada por tu percepción del Kai que se torna más sensible y aguda. En tu mente se forma una imagen de los acontecimientos que se desarrollan alrededor del Caldero. Ves el torno y las caras de los guardianes del Senado que van soltando la cuerda de la que pende tu plataforma. Se les une otro individuo

que ha acudido a ayudarles. Ocupa su puesto al borde del pozo y aferra la cuerda. ¡Pero en su mano oculta una hoja afiladísima! Se te agarrota de pavor la garganta cuando observas el malévolo rostro del senador Chil.

Pasa al 53.

252

Como la mayoría de los campesinos anarianos del sur, estos braceros son gentes sencillas. Nada han oído de la guerra en el norte ni nada saben de los ejércitos de los Señores de la Oscuridad, dispuestos a asaltar su capital. Todo lo que pueden decirte es que en los últimos diez días han pasado por la carretera que lleva a Navasari muchos grandes carros que llevan «takas», ricos de la ciudad.

Les agradecería compartir su humilde sopa contigo pero el olor de su fuego de estiércol te ha quitado el apetito y rechazas cortésmente el ofrecimiento. Banedon, que ha hablado con el propietario de la casa, retorna a su caballo y se refiere al indicador:

-Está mal orientado. Hace unos días lo embistió uno de los carros de los takas y nadie se ha molestado en enderezarlo.

Agitando las manos, los braceros os despiden mientras que guiáis vuestros caballos hacia la carretera. Ahora tienes hambre y has de tomar una comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 318.

253

Los mercenarios exigen diez Lunas²⁵ antes de escuchar siquiera tu pregunta.

²⁵No se puede pagar con Coronas de Oro en lugar de Lunas en este caso.

Si posees esa suma y deseas pagarla, procede así y pasa al 19.

Si no tienes diez Lunas o no quieres pagar esa cantidad y prefieres entrar en los cuarteles sin ser visto, pasa al 68.

Si optas por abandonar los cuarteles y regresar por la Vereda de la Puerta Oriental, pasa al 278.

254

Los vampiros trepan por los escalones de roca y se lanzan a la oquedad con una furia fanática. Todos se hallan desarmados pero las uñas en que acaban sus dedos son puntiagudas y mortales como cuchillos.

Grupo de vampiros²⁶: Destreza en el Combate 24 Resistencia 35

Si ganas el combate, pasa al 147.

255

-¡Bah! -dice resoplando el comandante-. Dejadles entrar. Necesitamos todos los hombres de que podamos disponer. Su sangre es tan buena como la de cualesquiera otros que se derrame en defensa de esta ciudad.

Lanzas una mirada a Banedon y él te sonríe mientras se seca el sudor de su frente.

Pasa al 113.

²⁶Si posees la Sommerswerd, recuerda multiplicar por dos todos los puntos de RESISTENCIA que pierda tu enemigo.

256

-Busco la Piedra de la Ciencia de Tahou -replicas audazmente-. Soy Lobo Solitario, Señor del Kai y anhelo la sabiduría de Nixator con la que pueda vencer a la pléyade de sus enemigos y salvar a mi pueblo de la destrucción.

Su áspera mirada se entenece un tanto cuando tus palabras orgullosas resuenan en la sala. Percibes tristeza en ella pero responde con palabras jubilosas que llegan a tu mente:

-Tu empresa alcanzará buen fin, como le sucedió a tu antecesor hace muchos siglos. Hemos aguardado largo tiempo tu llegada, Skarn, y cumpliremos nuestro deber con Aquél que nos otorgó la vida.

Abre las grandes puertas de platino y te hace seña de que la sigas.

Pasa al 200.

257

La carretera se retuerce como una serpiente inquieta mientras galopáis directamente hacia las sombrías colinas de Tahou. Los horrendos aullidos de los Lobos Malignos parecen cada vez más cercanos mientras pugnáis desesperadamente porque vuestros caballos cansados se alejen de la maldita horda. A cinco kilómetros del poblado del torreón, os alcanzan los lobos más rápidos cuando corréis por el lecho seco de un arroyo. Sus ojos y zarpas brillan malévolos a la luz de la luna cuando os cierran el paso. Tendréis que deteneros y pelear.

Pasa al 244.

258

Ilustración XV

Implacablemente, el enemigo lanza su fuego contra las murallas del norte y de poniente hasta que el negro cielo sobre Tahou cobra un vivo resplandor escarlata. Los defensores examinan inquietos sus armas e imploran la ayuda de los dioses, al menos hasta el alba. Y cuando los primeros rayos del amanecer asoman por las colinas del este, la niebla no envuelve ya a los ejércitos de Gnaag, Señor de la Oscuridad. Se hallan dispuestos con todas sus fuerzas, aguardando la orden de atacar. Lanzas una mirada sobre ese mar de pesadilla y cuentan los numerosos regimientos diabólicos que se encuentran ante las murallas de Tahou.

Las legiones acorazadas de Vassagonia son las primeras en avanzar, desplazándose en columnas ordenadas hacia la puerta de poniente. A su cabeza marcha una figura revestida de oro en torno a la cual resplandece una luz fría y azulada. A grandes zancadas llega hasta el alcance de los arqueros de la ciudad y éstos le reciben con una nube de flechas. Pero las saetas se quiebran y chasquean al tropezar con esta impenetrable y reluciente coraza. Cruza el puente tendido sobre el foso por los sitiadores y se detiene ante la puerta de poniente. En su mano sostiene una negra esfera metálica. La alza ante sí y murmura un sortilegio. Instantáneamente la esfera descarga una llamarada roja que destruye las grandes hojas de la puerta con un terrible estrépito. Penetra jactancioso en la ciudad y los defensores desaparecen de su presencia. Uno, sin embargo, haciendo acopio de valor, le ataca con una lanza. Surge un relámpago crepitante y en un abrir y cerrar de ojos el soldado se convierte en un montón de cenizas abrasadoras.

Camina sin que nadie le detenga y sin prestar atención a los ataques, puesto que son impotentes ante su mágica coraza. Sólo se detiene cuando se halla a tu lado.



Un defensor le ataca con su lanza, tratando de perforar la coraza de frías y azules llamas.

-Vengo por ti, Lobo Solitario -dice con una sonrisa de crueldad en sus labios.

Clavas tu mirada en los fríos ojos de Zajan Kimah, soberano de Vassagonia. Cuando alza su negra esfera metálica te dispones para el combate que está a punto de comenzar.

Si posees la Sommerswerd, pasa al 48.

Si no posees este Objeto Especial, pasa al 210.

259

Sogh te observa sumiso mientras registras a los guardias muertos.

-No soy un soldado-dice, disculpándose por su cobarde comportamiento. Carezco de estómago para eso.

Hace una mueca ante la visión de los cuerpos ensangrentados pero consigue dominar sus escrúpulos cuando atisba en uno de los cadáveres un anillo de oro y una bolsa llena.

Tu búsqueda revela cuatro artículos útiles:

2 Espadas

1 Daga

1 Llave de Hierro

Dejas que Sogh se guarde el anillo y la bolsa y le entregas una de las espadas, que acepta de mala gana. Te quedas con los otros tres objetos (anótalos en tu Carta de Acción).

Tras ocultar los cadáveres, sigues a Sogh, que te conduce por las cámaras y pasillos de la torre de la puerta meridional. En dos ocasiones estáis a punto de ser descubiertos pero tus destrezas del Kai y la agilidad de Sogh el ladrón os evitan un nuevo enfrentamiento. Llegáis por fin dentro de la torre al nivel de la calle.

Pasa al 248.

260

En décimas de segundo contraatacas con un salvaje golpe que corta su brazo a la altura del codo. Arma y brazo caen sobre la mesa y el soldado se desploma entre alaridos. Su compañero derriba el banco y retrocede mientras echa mano de su espada. Lanza un grito de beodo, desenvaina el arma y te acomete.

Mercenario borracho: Destreza en el Combate 15 Resistencia 26

Si deseas rehuir el combate, pasa al 328.

Si te quedas y ganas el combate, pasa al 170.

261

Puedes lanzar una moneda (una Corona de Oro o una Luna), un Objeto Especial, un artículo de la Mochila o un arma. Cuando hayas decidido cuál de tus posesiones estás dispuesto a perder, bórrala de tu Carta de Acción.

Pasa al 280.

262

Tu sentido psíquico del Magnakai te previene de un peligro inminente si tomas el camino hacia la izquierda.

Si deseas investigar el peligro, pasa al 45.

Si prefieres hacer caso de tu sentido del Magnakai y tomar el camino hacia la derecha, pasa al 63.

263

Se te pone carne de gallina cuando el anciano pronuncia tu nombre; porque sus palabras resuenan en tu cabeza como si estuviese a tu lado y las murmurase a tu oído.

-Ven, Lobo Solitario -jadea-. Conozco cuál es tu propósito. Yo, Gwynian de Varetta, te ayudaré en tu búsqueda.

Lo primero que se te ocurre es dar media vuelta y huir, más tu sentido del Kai te revela que este hombre dice la verdad; puede ayudarte a hallar la Piedra de la Ciencia de Tahou.

Obedeciendo a su orden y a tu curiosidad, subes la escalinata del palacio de justicia y le sigues hasta su despacho. Allí te explica cómo ha llegado a saber tu identidad y tu propósito.

Pasa al 76.

264

Tan densa es la oscuridad que no ves la trampa: pisas un peldaño que se hunde. Tu pie penetra en un agujero repleto de garfios. Se te clavan sus espinosas extremidades y pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 307.

265

Incluyendo el caldo, que huele muy mal, poco es lo que en esta cabaña tiene algún valor. Descubres los siguientes artículos, todos los cuales corresponden a Objetos de la Mochila:

Peine

Cuerda

Linterna

Manta

Puedes quedarte con todos o con cualquiera de estos Objetos, pero acuérdate de hacer las modificaciones oportunas en tu Carta de Acción. Estás a punto de marcharte cuando adviertes una trampilla cerca del hogar.

Si deseas abrir la trampilla, pasa al 154.

Si prefieres ignorarla y continuar tu camino hacia Tahou, pasa al 123.

266

Alzas la capucha y te envuelves en tu manto del Kai para disminuir en la medida de lo posible el riesgo de cortarte con el cristal cuando lo rompas. Arremetes contra la ventana con los pies por delante y escapas tan sólo con unos arañazos (pierdes 1 punto de RESISTENCIA). Pero el estruendo que ha provocado la rotura del cristal alerta a los soldados que montaban guardia en la puerta lateral. Rodean el carruaje, detienen al conductor y te obligan a abandonar las esperanzas de escapar por allí.

Pasa al 39.

267

El sargento ordena a sus hombres que te rodeen y desarmen. Sogh cae inmediatamente de rodillas e implora piedad; te culpa de todo, afirmando que tú le soltaste y le obligaste a acompañarte contra su voluntad.

-¡Silencio, sabandija! Ya tendrás oportunidad de contar ese cuento al juez principal. Tal vez te crea... -masculla el sargento antes de dirigir una mirada enfurecida al soldado muerto- o tal vez no.

Te devuelven a tu celda y colocan ante la puerta a cuatro fornidos guardias armados con orden de matarte si intentas fugarte de nuevo.

Pasa al 227.

268

Guyuk es un hombre nervioso e inquieto. Padece toda clase de tics y contracciones y es dado a preocuparse por todo. Su condición ha empeorado recientemente y, a la luz de los acontecimientos del norte, no es difícil entender el porqué.

-¿Qué va a ser de nosotros? ¿En qué parará todo esto? -murmura, retorciendo sus manos regordetas y alzando los ojos a las vigas del techo-. Desde hace dos semanas salen cada día de Tahou camino del sur carros cargados de mujeres y niños. Y, sin embargo, el Senado nos dice que todo va bien, que nos ocupemos de nuestras cosas y que nos desinteresemos de los asuntos de la ciudad. Pues a mí no me engañan. Le aseguro que están ocultándonos lo que sucede y que no voy a quedarme a esperar y a sufrir las consecuencias. Al final de la semana cerraré y me iré y, caballeros, háganme caso, ustedes deberían hacer otro tanto.

En la taberna alguien pide más lovka. Antes de que puedas hacer alguna pregunta a Guyuk, éste toma una botella y se apresura a servir a su sediento cliente.

Si ahora deseas encargar algo de cena, pasa al 88.

Si decides retirarte a tu habitación, pasa al 156.

269

Tras la cena, hablas largo y tendido acerca de tu viaje desde Dessi y de tu búsqueda de la Piedra de la Ciencia de Tahou.

Chiban muestra un plano de la ciudad que despliega sobre el suelo de su despacho, única superficie no ocupada por sus útiles de magia. Con un dedo del pie indica en dónde se halla el Caldero de Tahou. Explica que, según la leyenda, la Piedra de la Ciencia fue arrojada al Caldero para impedir que la capturase el Negro Zaján de Vassagonia durante la Gran Guerra de Jordaim. El pozo fue cerrado y así ha seguido durante los últimos trescientos sesenta años. Alza la vista del mapa y adviertes que su sonrisa ha desaparecido. El rostro del mago muestra ahora un gesto de tristeza.

-Al amanecer, los ejércitos de Gnaag, el Señor de la Oscuridad, llegarán a las puertas de la ciudad y comenzará la batalla de Tahou. Mi puesto está aquí, en la defensa de mi amada ciudad. De otro modo, te acompañaría de buen grado en la búsqueda. Ahora sólo hay un hombre que pueda ayudarte porque es el único capaz de permitir el acceso al pozo que desciende a Zaaryx. Se trata del Presidente Toltuda. Ven, me encargaré de que te reciba inmediatamente.

Pasa al 208.

270

Te pones en pie y corres por la fortificación, escapando por centímetros a la muerte cuando el pedrusco deshace el parapeto tras el que te habías refugiado. Cien metros más allá se alza un torreón; es uno de los muchos que refuerzan la muralla de la ciudad. Apenas das crédito a tus ojos cuando adviertes que tu compañero Banedon se halla en pie junto a una almena. Gesticulas y le gritas pero el estruendo de la batalla ahoga tu voz.

Pasa al 131.

271

Acepta agradecido tu ofrecimiento y añade la comida al caldo que borbotea sobre la parrilla. Te dice que es un ermitaño y que ha vivido aquí, al borde de la garganta, la mayor parte de su vida. Está casi ciego pero conoce esas colinas tan bien como su propia cabaña y se brinda a mostrarnos a Banedon y a ti un atajo a Tahou.

Si deseas aceptar su ayuda, pasa al 37.

Si prefieres no aceptar su ayuda, dejar la cabaña y continuar, pasa al 123.

272

Sientes intensamente la premonición de que te sobrevendrá la muerte si sigues en este carro.

Si deseas hacer caso a tu percepción del Kai, salta del carro lanzado a la carrera, pasa al 230.

Si decides ignorar tu premonición y seguir a bordo, pasa al 340.

273

Estás a punto de entrar en la plaza inmediata a la de los Des-hollinadores cuando adviertes de repente que has sido víctima de un robo, que el soldado borracho no era lo que parecía. Se trataba de un diestro carterista que te ha privado de uno de tus Objetos Especiales.

Borra el segundo Objeto Especial de la lista de tu Carta de Acción. Si sólo posees un Objeto Especial, bórralo. Si no tienes ninguno, elimina el primero de tus artículos de la Mochila.

Si deseas volver a la callejuela de la taberna y perseguir al carterista, pasa al 94.

Si optas por ignorar el robo y proseguir tu camino, pasa al 334.

274

Durante tres horas cabalgáis sin pausa ni descanso por la carretera de Tahou. A cada lado se agitan levemente las rumorosas hierbas de la llanura de Anari al impulso de una tenue brisa matinal. Escasean las aldeas pero allí en donde hay árboles podéis tener la seguridad de hallar cerca un grupo de chozas.

La carretera desciende por una sierra hacia un bosquecillo de árboles desmedrados en donde se alzan en círculo en torno de un pozo unas humildes moradas. Al acercaros suena una campana y aparecen varios campesinos. Cada uno porta un cesto con diversos artículos que te apremian a comprar.

Si deseas examinar esos artículos, pasa al 331.

Si deseas cruzar la aldea sin detenerte, pasa al 52.

275

Maghana te conduce a otra estancia, una de las varias a las que se puede llegar desde su suntuosa sala, y se acerca a un estrado próximo a la puerta. Pasa una mano sobre un cristal incrustado en su superficie y al punto se desplaza hacia dentro una parte del muro, dejándote ver la oscuridad que hay más allá. Una gélida humedad penetra en la habitación y aporta un sofocante olor a podredumbre. Por toda la cámara hay mesas cargadas de útiles, colocados aquí sin duda para equipar a los que osan aventurarse más allá de esta oquedad barrida por el viento.

-Toma lo que necesites -dice Maghana, aunque apenas puedes oír su voz entre el rugido del viento- y luego vete.

Se lleva a Sogh de la estancia y después cierra la puerta al marcharse.

Si deseas examinar el equipo, pasa al 13.

Si optas por ignorar el equipo y prefieres reconocer la oquedad, pasa al 181.

276

Con un golpe mortal derribas por fin al guardián que cae de espaldas, cuan largo es, sobre el suelo de piedra. Por desgracia, el ruido del combate ha alertado a sus camaradas y cuando te agachas para recoger del cinturón del muerto la llave de la cámara acorazada percibes a tus espaldas el ruido de botas claveteadas. Se precipitan por la escalera. Los dos primeros guardias van armados con arcos y en cuanto llegan al último peldaño se arrodillan y apuntan.

-¡Ríndete o morirás! -grita su sargento, blandiendo un hacha.

Si deseas alzar los brazos en señal de rendición, pasa al 267.

Si optas por desafiar su orden, pasa al 95.

277

Los ojos de dragón del monstruo relucen de odio y un profundo gruñido brota de sus fauces cuando se dispone a atacarte.

Zadragon: Destreza en el Combate 43 Resistencia 58

Este ser es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si vences, pasa al 93.

278

Apenas has recorrido un corto trecho cuando adviertes horrorizado que te hallas frente a la torre de la puerta meridional. Los guardias te reconocen inmediatamente y dan la alarma. Te vuelves para echar a correr pero una sección de caballería sale de la torre y eres al instante rodeado.

Si deseas hacer frente a estos soldados, pasa al 44.

Si optas por rendirte, pasa al 162.

279

-Me parece que hemos encontrado un par de payasos que vienen a contarnos un cuento de hadas -dice burlón el sargento mientras sus hombres se ríen desdeñosamente de tus explicaciones. Desenvaina su curvo sable de caballería y con gesto de amenaza dirige su punta hacia tu pecho; sus hombres dejan de mofarse.

-Quedáis los dos detenidos como sospechosos de espionaje. ¡Arrojad en el acto vuestras armas!

Si deseas obedecer la orden del sargento, pasa al 24.

Si deseas resistirte a la detención, pasa al 85.

280

El objeto tarda algo más de tres segundos en llegar a terreno firme. Juzgas que quedan unos diez metros, demasiado para salvarlos de un salto. En vez de arriesgar tus piernas, y posiblemente la vida, tratarás de alcanzar el reborde.

Pasa al 38.

281

Sientes un aura de energía psíquica que vibra con fuerza dentro de esa sombra en movimiento. El ser en cuestión posee una fuerza sobrenatural de gran poder destructivo. Acercarse podría ser fatal; ignorarla puede resultar igualmente desastroso.

Si deseas disponer tu Pantalla Psíquica y aproximarte a la sombra, pasa al 166.

Si prefieres evitarla, escapándote, pasa al 61.

282

El techo de la cueva y el del túnel que se extiende más allá poseen altura suficiente para ir montado. Pero el interior está tan oscuro como boca de lobo y para no extraviarse necesitarás iluminar tu camino con algo.

Si posees una Esfera de Fuego, una linterna o una antorcha y yesca,²⁷ pasa al 219.

Si no posees ninguno de esos objetos, pasa al 341.

283

Es una placa muy fina y de color lechoso. La inscripción corresponde a una complicada ecuación matemática. Tratas de resolverla y cuando te hallas muy cerca de lograrlo, el metal estalla de repente en llamas, obligándote a arrojar la placa. Pero te has quemado seriamente la mano y pierdes 4 puntos de RESISTENCIA.

²⁷ Recuerda borrar la Antorcha utilizada de tu Carta de Acción si eliges usarla.

Maldices el artilugio pero te consuelas pensando que has encontrado la solución. Es 320 (anota este número en el margen de tu Carta de Acción porque puede resultarte útil en una etapa ulterior de tu aventura).

Pasa al 130.

284

Continúas por la calle que se ciñe a la curva de la muralla de la ciudad. A tu izquierda reparas en una taberna de puerta y ventanas obstruidas por tablas. Un poco más allá, una calle se desvía a la izquierda. En un cartel mohoso se lee:

CALLE DEL PATÍBULO

Si deseas penetrar en la calle del Patíbulo, pasa al 234.

Si deseas continuar por la Vereda de la Muralla Oriental, pasa al 55.

285

Los Giaks clavan en ti sus miradas aceradas. Desorbitados por la sorpresa sus amarillos ojos, pugnan por empuñar sus armas. Pero antes de que puedan desenvainar las espadas y ponerse en pie, saltas hacia adelante y les atacas.

Batidores Giaks: Destreza en el Combate 15 Resistencia 20

En razón de la sorpresa de tu acometida, ignora las pérdidas de RESISTENCIA que puedes experimentar en los dos primeros asaltos del combate.

Si ganas la pelea, pasa al 21.

286

Ilustración XVI

El enemigo comienza a bombardear la muralla con grandes pedruscos lanzados por catapultas dispuestas al borde del ancho foso. El primero de estos proyectiles cruza el aire sin advertencia previa y abre grandes brechas en los parapetos y pasarelas. Te dispones inmediatamente a protegerte cuando horrorizado ves que uno de esos grandes pedruscos viene directo hacia ti.

Elige un número de la Tabla de la Suerte. Si has concluido el Círculo de la Ciencia de Solaris suma 4 al número que hayas escogido.

Si el total se halla ahora entre 0 y 5, pasa al 112.

Si es 6 o más, pasa al 270.

287

La daga se hunde profundamente en su pecho y el guardián se desploma. Grita de dolor y sus alaridos alertan a una patrulla que se halla en el piso superior. Abandonas tu escondrijo y corres hacia el soldado ya muerto, tendiendo la mano para arrebatar de su cinturón la llave de la cámara acorazada. Pero antes de recogerla percibes a tus espaldas el ruido de botas claveteadas. La patrulla se precipita por la escalera. Los dos primeros soldados van armados con arcos y en cuanto pisan el último peldaño se arrojan y apuntan.

-¡Ríndete o morirás! -grita el sargento que les manda.

Si deseas alzar los brazos en señal de rendición, pasa al 267.

Si optas por desafiar su orden, pasa al 95.



El enemigo comienza a bombardear la muralla con grandes pedruscos lanzados por catapultas.

288

La Vereda bordea el Jardín del Arco Iris, camino de los bazares y cofradías del distrito del oeste. Cuando te acercas a la de los Armeros, una patrulla de guardias, mandada por un oficial que luce la cimera de la guarnición de Tahou, sale de repente de una calle lateral y se encamina hacia ti. Tan pronto como el oficial te ve, ordena a sus hombres que se detengan y preparen sus arcos.

-¡Alto! -ordena-. ¡Alto al instante o eres hombre muerto!

Si deseas rendirte a esta patrulla, pasa al 344.

Si deseas ignorar la orden del oficial y prefieres volverte y huir a la carrera, pasa al 211.

289

El agua helada se introduce por tu nariz y entumece tus huesos. Desesperadamente, pugnas por dominar el pánico que se ha apoderado de ti mientras la falta de aire en los pulmones te causa un dolor agudísimo en el pecho.

Si posees una redoma de Píldoras Azules, pasa al 25.

Si no posees ese artículo, pasa al 329.

290

El jefe de la unidad de caballería que se aproxima, un sargento, hace una señal y los hombres cambian de formación hasta constituir un círculo que velozmente se cierra en torno de vosotros. El sargento desenvaina su sable, extiende el brazo y se acerca con su montura hasta apuntarte amenazador al pecho.

-¡Quedáis detenidos -truenas- como sospechosos de espionaje!
¡Vamos, soltad las armas! ¡En el acto!

Si deseas obedecer la orden del sargento, pasa al 24.

Si optas por resistirte a la detención, pasa al 85.

291

El diluvio te envuelve con tal celeridad que inevitablemente inhalas buena cantidad del finísimo polvo. Sientes entonces un terrible dolor en el pecho. Ese polvo contiene esporas de un hongo mortal que ahora envenena tus pulmones. Perderás 8 puntos de RESISTENCIA si no tienes la Disciplina del Magnakai de Medicina y has alcanzado el rango del Magnakai de Tutor u otro superior.

Si aún sigues con vida, pasa al 233.

292

Es evidente que a esos hombres les desagrada profundamente que intentes charlar con ellos. Uno de tales individuos, un bribón de rostro cetrino, ojos negros y pelo rizado, toma una jarra de la mesa y bebe un largo trago. Devuelve de un golpe la jarra a la mesa y dice a su amigo:

-¿Sabías que el año pasado mataron a mi hermano Ghana en Ragadorn? Le apuñaló por la espalda un piojoso del norte.

El vino tinto le gotea entre sus podridos dientes. Vuelve lentamente la cabeza y te observa fría y fijamente.

-Odio a los del norte -masculla-. ¡Todos son una ralea de cobardes asesinos!

Adviertes que su mano abandona la jarra y se desliza bajo la mesa.

Si deseas decirle que sientes lo que le sucedió a su hermano, pasa al 8.

Si deseas prepararte para una pelea en el caso de que te ataque, pasa al 86.

Si decides que lo más conveniente será abandonar el figón, pasa al 347.

293

Montados en los Lobos Malignos, tus enemigos emprenden desganadamente la persecución pero a cosa de un kilómetro la abandonan. Se consuelan lanzando amenazas y aviesas maldiciones mientras desaparecéis rápidamente en la penumbra.

La carrera desciende de las colinas hasta una aldea llamada Vanta, en donde empieza la llanura de Tahou. Ésta está formada por una faja de huertos de unos dos kilómetros de anchura, que concluyen en el gran foso en torno de la ciudad. Vanta se halla abandonada. Sus habitantes varones han hallado refugio tras las murallas de la ciudad mientras que las mujeres y los niños se encaminaron al sur, buscando la seguridad de Navasari. Cuando salís de la desierta aldea y descendéis a la planicie, distingues por vez primera, maravillado, la antigua urbe.

Pasa al 100.

294

Tu sorpresa no tiene límites. Ante ti se sienta en el sillón del juez principal Gwynian, el Sabio de Varetta, el hombre que predijo los peligros del Agujero del Infierno y el que te ayudó a encontrar la Piedra de la Ciencia de Varetta.

-Nuestras estrellas se unen, Lobo Solitario -dice mientras la sombra de una sonrisa cruza por su rostro amable y cubierto de arrugas-. El destino decretó que nos reuniéramos otra vez.

Pasa al 54.

295

Aferras la hoja solar con ambas manos y detienes el rayo dirigido contra tu pecho. Se produce una aterradora descarga, acompañada de una lluvia de blancas chispas cuando la espada desvía el rayo, lanzándolo a lo largo del corredor. Explota ruidosamente junto a los reptiloides, aniquilándoles con su arma. Sus abrasados restos se dispersan por los muros y el suelo, y tienes que cubrirte la boca con tu manto mientras con la cabeza baja cruzas entre humos y llamas para llegar por el pasillo a un lugar más tranquilo.

Pasa al 241.

296

De repente un tremendo estrépito asalta tus oídos cuando una enorme serpiente se alza sobre los trigales, impulsada al aire por un par de potentes alas emplumadas. Agita dos patas delanteras que acaban en afiladísimas garras como las de un buitre y se lanza directamente hacia tu pecho.

Pasa al 82.

297

Te lanzas, ruedas dos veces y te pones en pie sin haber sufrido más que unos arañazos en un hombro y el magullamiento de una rodilla; pierdes 1 punto de RESISTENCIA.

Para entrar en la torre, pasa al 131.

298

Poco a poco, a medida que vuelves a sentir tus helados miembros y que tu corazón deja de martillear en tu pecho, adviertes que crece dentro de ti la amargura y el resentimiento. Alzas la cara y gritas con rabia, maldiciendo al senador Chil por su manifiesta traición que a punto estuvo de sellar tu destino. Tu voz se alza en la negrura hacia la motita que es el pozo del Caldero, a ciento cincuenta metros de altura. Pero nadie oye tu grito. El Senado está convencido de que has perecido en la caída y ha ordenado que vuelvan a cerrar la boca con la losa. Contemplas impotente el vacío y ves, con desesperación y frustración, cómo acaba por desaparecer incluso aquella motita.

Pasa al 218.

299

El ermitaño os conduce hasta la garganta y luego por el lecho seco de un arroyo. Así llegáis ante una cueva, parcialmente oculta por un desprendimiento de rocas.

-Entrad en el túnel y no os desviéis. Pronto llegaréis a un lugar cerca de la capital.

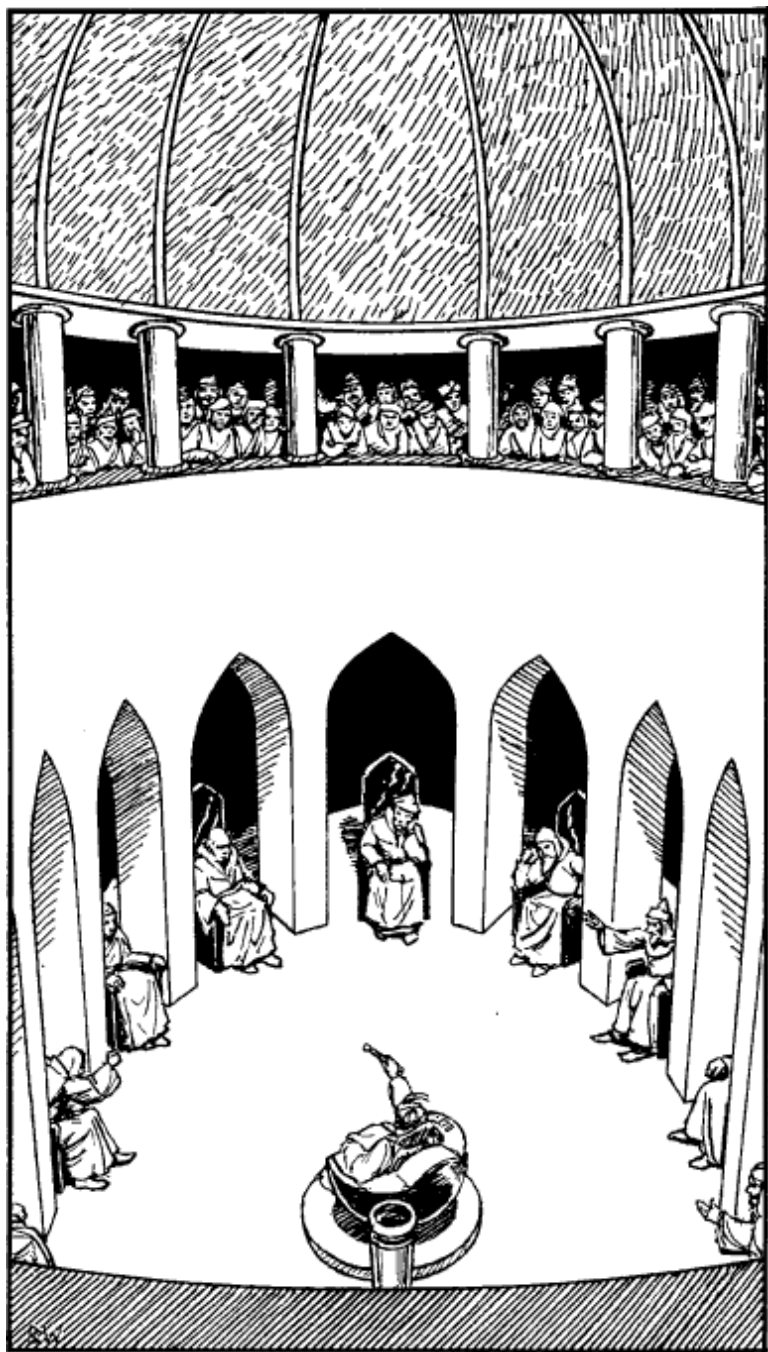
Antes de que puedas darle las gracias, se vuelve y se marcha, ansioso por retornar al calor de su cabaña.

Pasa al 31.

300

Ilustración XVII

El gran patio enlosado a la entrada del Anarium está ocupado por centenares de personas. Funcionarios del Senado, soldados y



Presidente Toltuda se sienta en el centro de la sala. Está desarrollándose un acalorado debate.

ciudadanos llenan la escalinata que da acceso al gran vestíbulo y a las salas exteriores del edificio. Adviertes que una entrada lateral es empleada exclusivamente por batidores del ejército que llegan con despachos y que parten con órdenes para los vigías ocultos en las colinas circundantes. Decides correr el riesgo e indicas al conductor que te deje junto a esa entrada lateral. Tu audacia tiene éxito: al ver el pergamino presidencial, los guardianes no sólo te permiten entrar en el Anarium sino que te escoltan hasta la Galería de los Solicitantes, dentro de la propia Cámara.

Desde tu asiento en la galería contemplas la sala ovalada, guarnecida por doce arcos bajo los que se hallan los senadores de Anari que ocupan escaños de roble barnizado, semejantes a tronos. El Presidente Toltuda se sienta en el centro de la sala. Está desarrollándose un acalorado debate. Tras haber escuchado todos los pareceres, convoca una votación y la cuestión se decide a mano alzada.

-Abordaremos ahora un asunto verdaderamente extraordinario, que ha sido suscitado por uno de nuestros más eminentes ciudadanos -declara el Presidente Toltuda al presentar tu solicitud al Senado.

Se vuelve hacia la galería y proclama:

-Lobo Solitario, Señor de Sommlending, te rogamos que te presentes a la asamblea.

Te pones en pie y te inclinas ante los senadores.

-Decláranos tu petición, Lobo Solitario -ordena el Presidente.

El silencio se cierne sobre la sala cuando explicas el propósito de tu viaje a Tahou. Cuando concluyes, el Presidente cede el uso de la palabra a los senadores.

-Afirmo que deberíamos ayudar al Señor de Sommlending -dice con voz chillona el senador Zilaris-. Si encuentra la Piedra de la Ciencia, su poder dará quizás un giro a la situación y nos salvará de las garras de Gnaag, Señor de la Oscuridad.

Un murmullo de aprobación recorre la sala.

-Pues yo declaro que deberíamos negarnos a abrir el Caldero -truenas la voz potente del senador Chil-. Considero que si no fuese por su presencia en nuestra ciudad, no nos prestarían atención los Señores de la Oscuridad. Él es objeto de su furia y de su rencor. ¡Afirmo que debemos entregarle y que, procediendo así, salvaremos a nuestra ciudad, a nuestro país, a nuestro pueblo y sobreviviremos nosotros mismos!

Sus partidarios prorrumpen en manifestaciones de apoyo y se te pone la carne de gallina al pensar en lo que podría sucederte. El Presidente Toltuda convoca una votación para decidir si el Senado debe permitirte entrar en el Caldero o si ha de emplearte como medio de llegar a una paz con los Señores de la Oscuridad.

Aguardas en tensión el resultado. Se alzan y se cuentan las manos: hay empate. Seis votos a tu favor y seis votos en contra. La decisión corresponde ahora al propio Presidente que debe resolver el empate.

Escoge un número de la Tabla de la Suerte.

Si el número que has elegido se halla entre 0 y 4, pasa al 58.

Si el número que has elegido se halla entre 5 y 9, pasa al 137.

301

Te hallas en combate contra un vigoroso ciudadano de Zaaryx. No tienes tiempo de rehuir la pelea y habrás de luchar a muerte.

Vampiro psíquico²⁸: Destreza en el Combate 20 Resistencia 30

Si vences en el combate, pasa al 87.

²⁸Si posees la Sommerswerd, recuerda multiplicar por dos todos los puntos de RESISTENCIA que pierda tu enemigo.

302

-No importa, forastero; no eres el único que no conoce la respuesta -dice Jmar, indicando a los sencillos campesinos, que fruncen el ceño y se rascan la cabeza.

Sus hijos y él recogen lo que es suyo y os dan las buenas noches. Los campesinos pronto hacen otro tanto. Banedon y tú os quedáis solos, sentados al extremo de la mesa.

Si deseas hablar con Guyuk, el propietario de la taberna, pasa al 268.

Si deseas encargar una cena, pasa al 88.

Si decides dar por concluida la jornada y retirarte a tu habitación, pasa al 156.

303

Muerto su jefe, los Giaks pierden de repente su empuje y tratan de escapar por la escala de sitio; saltas hacia ellos y les ayudas a irse con un alud de golpes que deja seis muertos a tus pies. Varios saltan de las almenas al foso para huir de tu terrible contraataque. Al cabo de unos minutos la muralla queda despejada de enemigos y una escuadra de mercenarios slovianos acude a cerrar la brecha.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar y has alcanzado el rango del Kai de Principal, pasa al 35.

Si no posees esa destreza o aún no has alcanzado tal nivel de adiestramiento del Kai, pasa al 168.

304

Un cosquilleo recorre tu espina dorsal cuando reconoces al juez principal. Es Gwynian, el Sabio de Varetta, el hombre que predijo

los peligros del Agujero del Infierno y el que te ayudó a encontrar la Piedra de la Ciencia de Varetta.

-Ven, Lobo Solitario -dice.

Sus palabras resuenan en tu cabeza como si estuviera a tu lado, murmurándotelas al oído.

-El destino decretó que nos reuniéramos otra vez.

Obedeciendo a su orden y a tu curiosidad, subes la escalinata del palacio de justicia y le sigues hasta su despacho.

Pasa al 76.

305

El hombre sonríe afectadamente mientras narras todo lo que a ti se refiere, tu búsqueda de la Piedra de la Ciencia y tus tribulaciones en el Senado. Cuando por fin llegas al desenlace de tu relato, lanza una larga carcajada sardónica.

-Yo, Maghana, presidente de la Cofradía de los ladrones, en todos los años que he vivido bajo la fortaleza de terciopelo, envié a muchos hombres al Caldero de Tahou a la búsqueda de antiguos tesoros, aunque pocos fueron por su voluntad y menos aún regresaron con vida. Aprende esto, Sommlending: el Caldero es sólo uno de los medios para penetrar en el pozo principal hasta Zaaryx. Hay otros caminos, otros pozos y los conozco todos. Te mostraré uno de tales pozos pero has de darme algo a cambio. ¿Conforme?

Cautelosamente, inquieres acerca de sus condiciones.

-Mi hijo, Aiebek, entró en el pozo hace tres lunas, atraído por los relatos sobre el oro del dragón. No ha regresado. Todo lo que te pido es que, si encuentras su cuerpo, me traigas el anillo que luce en su mano derecha.

Aceptas sin titubear esta condición porque te parece muy razonable. Te sonríe pero esta vez sus ojos relucen con una extraña

intensidad, como si fuese un hombre al borde de la locura.

-No me engañes -dice quedamente, alzando su resplandeciente gema mental-. Yo sabré si me mientes.

Pasa al 275.

306

El lobo maligno, muerto, cae pesadamente al suelo y tu caballo se encabrita, agitando en el aire sus cascos delanteros que golpean como martillos de acero a los restantes jinetes. Más de uno concluye sus días con la impronta de una herradura en el destrozado cráneo. Se abre un hueco entre los atacantes y adviertes que Bannedon escapa al galope por allí. El ropón suelto que viste ondea a su espalda como un par de alas azules. Vas tras él y espoleas a tu caballo, huyendo del campo de batalla al tiempo que aparecen más jinetes.

Pasa al 293.

307

De repente te ves bañado en una luz blanca que brota de unos orificios abiertos en el techo de piedra. Al instante adviertes que veinte metros por delante de ti acaba la escalera. El pasillo que se extiende más allá conduce a una puerta entreabierta. Tras la puerta, dos reptiloides sostienen sobre sus hombros una enorme barra de vidrio, rodeada de tubos y de relucientes botones metálicos. El terror se apodera de ti cuando adviertes que la barra está cargada con un rayo energético y que apunta a tu pecho.

Si posees la Sommerswerd, pasa al 27.

Si no posees este Objeto Especial, pasa al 152.

308

-Tu gesto revela que eres culpable -brama el jefe de los mercenarios.

Desdeñosamente, aparta a los temblorosas soldados y desenvaina su espada.

-¡A ellos, muchachos! -grita al tiempo que de un salto se lanza al ataque.

Mercenarios deldenianos: Destreza en el Combate 26 Resistencia 34

Si deseas rehuir la pelea tras el primer asalto, pasa al 223.

Si continúas y ganas el combate, pasa al 174.

309

Te arrojas al suelo para esquivar las terribles flechas pero una atraviesa tu brazo izquierdo y te lanza hacia atrás. Caes de mala manera. Tu cabeza se estrella contra el duro suelo de piedra y sufres una gran brecha sobre el ojo; pierdes 8 puntos de RESISTENCIA. Cegado por la sangre que mana de tu frente, aprietas las mandíbulas y consigues ponerte en pie. El sargento grita:

-¡Atrapadle!

Los seis hombres desenvainan las armas y se precipitan hacia ti. No puedes rehuir este combate y, habida cuenta de la angostura del pasillo, lucharás contra dos al tiempo.

Guardias 1 y 2: Destreza en el Combate 17 Resistencia 29

Guardias 3 y 4: Destreza en el Combate 18 Resistencia 32

Guardia y Sargento: Destreza en el Combate 20 Resistencia 32

Si ganas el primer asalto de la pelea,²⁹ Sogh luchará a tu lado y podrás añadir 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE por la duración de los subsiguientes encuentros.

Si vences, pasa al 177.

310

Tornas a apuntar con cuidado mientras la serpiente vuela al ataque. En el último momento posible lanzas tu saeta, que se clava profundamente en la cabeza en forma de pera de este terrible animal. Lanza un espantoso aullido y se retuerce en el aire, agita desesperada sus alas y acaba estrellándose en el suelo entre salpicaduras de sangre y plumas destrozadas.

Pasa al 247.

311

Llegas al final de la callejuela y desembocas en una espaciosa avenida empedrada e iluminada por farolas. En la esquina se alza un gran edificio de tres pisos. Sus ventanas se hallan obstruidas por tablas y todas sus puertas están cerradas a excepción de una lateral, sospechosamente entreabierta.

Si deseas explorar este edificio, pasa al 217.

Si deseas ignorarlo y penetrar en la calle que tienes delante, pasa al 278.

Si decides renunciar a la persecución, volver a la plaza de los Deshollinadores y proseguir tu camino, pasa al 334.

²⁹Para aclarar, Sogh se une al combate si vences a los dos primeros Guardias.

312

Un grupo de guardias penetran en el recinto. Te despojan de todas tus armas, de tus Objetos Especiales y de los artículos de la mochila, y te conducen a una celda en lo alto de la torre de la puerta meridional. Llevan a Banedon a otra parte de la muralla para ser interrogado por el comandante.

Coloca una «x» junto a cada uno de los Objetos Especiales, artículos de la mochila y armas que tenías anotados en tu Carta de Acción, para indicar que ya no los posees. Sólo podrás borrar la «x» y volver a emplear todo lo perdido si los descubres en una etapa ulterior de tu aventura.

Pasa al 134.

313

Estos seres poseen ciertas destrezas psíquicas que les permiten un limitado sexto sentido. Quien les manda, una hembra, que es mayor y más clara de color que el resto, detecta súbitamente tu presencia. Al verte, asustados, se precipitan escalera abajo, llevando con ellos el huevo que sostienen cuidadosamente en sus manos palmeadas. Corres a tiempo de observar cómo desaparecen por los sombríos peldaños.

Si posees una Esfera de Fuego, una linterna o una antorcha con pedernal y yesca,³⁰ pasa al 33.

Si tienes un petardo y deseas lanzarlo por la escalera, pasa al 106.

Si prefieres desenvainar un arma manual y bajar a oscuras la escalera, pasa al 224.

³⁰ Recuerda borrar la Antorcha utilizada de tu Carta de Acción si eliges usarla.

314

Comienzas a sentir sospechas mientras te aproximas al torreón. No ondea bandera alguna en sus almenas ni aparece un solo soldado para cerrarte el paso. Avanzas por una vía cubierta de prendas y enseres y el lugar parece abandonado, como si sus habitantes se hubiesen marchado apresuradamente. Estás a punto de espolpear a tu caballo a un medio galope cuando tu instinto del Kai te advierte del peligro que aguarda adelante.

Surgen ante tus ojos, como demonios de una pesadilla, una turba de Giaks que aúllan y se lanzan contra ti desde todos lados, montados en malignos lobos. Aguardaban ocultos tras las cabañas vacías y alzan sus lanzas al cielo del crepúsculo.

Si posees un arco y deseas emplearlo, pasa al 183.

Si deseas empuñar un arma manual y disponerte a la pelea, pasa al 244.

Si pretendes escapar a esta emboscada, galopando hacia el puerto, escoge un número de la Tabla de la Suerte.

Si el número que has elegido se halla entre el 0 y 3, pasa al 293.

Si se encuentra entre 4 y 9, pasa al 257.

315

-Busca otro lugar en donde sentarte, forastero; este sitio es mío -declara, aferrando con su mano libre la empuñadura de su daga.

Percibes movimiento en la calle y miras nervioso hacia la puerta de la taberna.

-En pie -gruñe impaciente el hombre mientras desenvaina lentamente la daga-. ¡Si te atreves a enfrentarte con Sogh de Suentina no vivirás lo suficiente para lamentarlo!

En aquel instante la puerta se abre de golpe y penetran apresuradamente seis guardias del Senado, armados hasta los dientes. Creyendo que se trata de una redada de la policía, cosa corriente en La Bolsa Roja, los sospechosos parroquianos dejan sus jarras y huyen hacia la puerta abierta, tratando de escapar. Sogh, el ladrón que te amenazaba, se encamina hacia una sombría galería abovedada.

-Sácame de aquí -suplicas-. Fija tú mismo el precio.

El astuto ladrón sonríe ante la idea de ganar algún dinero con tanta facilidad y tiende su mano.

-Dame tu bolsa y salvaré tu piel.

De mala gana le entregas tu oro y sigues al ladrón por la galería abovedada. Borra las Coronas de Oro o las Lunas que hayas anotado en la sección de Bolsa de tu Carta de Acción.

Pasa al 135.

316

Ilustración XVIII

-Sé en dónde está tu amigo -revela con acento de desesperación en su voz- y sé en dónde guardan vuestro equipo. Suéltame y te lo contaré.

De mala gana abres las esposas que sujetaban sus muñecas.

-Mil gracias -declara, frotándose los doloridos brazos-. Me llamo Sogh, maestro de los ladrones de Suentina, a tu servicio.

Te indica que le sigas por una puerta cerrada que hay a tu espalda, cerca de la que estaba abierta y por la que entraste.

-Esta es la segunda vez que me invitan a permanecer en este alojamiento -murmura mientras hurga en la cerradura con un alambre que ha sacado de la manga de su chaqueta de cuero-. Como decidí abreviar mi última visita, resolvieron que esta vez sería mejor tenerme encadenado.



Los guardias se adelantan, dejan caer lo que llevaban y desenvainan sus espadas.

Percibes un leve clic y Sogh sonríe con orgullo mientras extrae el alambre de la cerradura.

-¡Facilísimo! -comenta mientras abre la puerta.

Al otro lado hay dos fornidos guardianes; uno lleva un cuenco de comida y el otro empuña una enorme llave de hierro.

-Hum..., ya me pareció que se abría demasiado pronto -masculla Sogh al tiempo que retrocede ante los guardianes. Estos se adelantan, dejan caer lo que llevaban y desenvainan sus espadas. Están resueltos a impedir la fuga.

Guardias de la puerta: Destreza en el Combate 20 Resistencia 26

Tienes que restar durante toda la pelea 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE, puesto que no posees arma alguna. Luchas solo. Sogh se oculta tras de ti, empleando tu cuerpo como escudo.

Si ganas el combate, pasa al 259.

317

Saltas de la escala oscilante una fracción de segundo demasiado tarde, pasas sobre el reborde y te estrellas contra un muro de roca plagado de grietas. Pero rebotas hasta aterrizar sobre el reborde y consigues aferrarte al suelo abrupto. Has sufrido cortes en la cara y en el pecho y tienes un costado magullado y ensangrentado. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 157.

318

Cinco kilómetros carretera adelante llegas a otra bifurcación: un camino de herradura sales vía hacia el oeste. Junto a la ca-

rretera un mojón encalado señala:

A SIDARA - 5 kilómetros

Si deseas seguir el camino de herradura hasta Sidara, pasa al 45.

Si deseas continuar por la carretera hacia Tahou, pasa al 145.

319

Los mercenarios exigen una Corona cada uno antes de escuchar siquiera tu pregunta. Les pagas lo exigido (acuérdate de restarlo de tu Carta de Acción) e inquieres si se halla detenido allí un hombre rubio del norte vestido con prendas azules.

-Aguarda -dice el soldado barbudo, y entra en el cuartel.

De repente su compañero arremete contra ti con la vara de su alabarda. Instintivamente te apartas, rehuyendo lo peor del golpe pero de todos modos te ha alcanzado en la sien y quedas aturdido. Pierdes un punto de RESISTENCIA.

-¡Ahí está! -declara el barbudo, que ha reaparecido con una docena de sus compañeros-. No le dejéis escapar. Le buscan en la puerta meridional. Parece que ha armado allí cierto jaleo.

Te rodean con un círculo de lanzas y te conducen a la torre de la puerta meridional. Por el camino oyes al mercenario barbudo decir a otro soldado:

-¡Si no hubiera tratado de sobornarnos con moneda del norte, habría pasado inadvertido!

Vete al 162.

320

La cerradura emite un curioso chasquido pero las dos hojas de la puerta permanecen firmemente cerradas.³¹ Presionas repetidamente el botón superior, haciendo pasar diversos números, con la esperanza de que se abrirá. Mas la puerta no se mueve. Luego, la combinación se desprograma y la cerradura queda atascada.

Pasa al 207.

321

Los guardias examinan la invitación. Sus expresiones denotan la duda de que sea auténtica la firma. Te ordenan que desmontes y uno de ellos corre a avisar al comandante. Por fortuna, cuando éste llega, reconoce el sello de Lortha y os permite abandonar el recinto aunque se queda con los dos caballos. Protestas y exiges que se os devuelvan, pero de nada sirve.

-Órdenes del Senado -declara el comandante sin cumplidos-. Un decreto de excepción. Todas las monturas de la población civil han de ser entregadas en las caballerizas de la guarnición y allí permanecerán hasta que se levante el estado de emergencia.

De mala gana permites que los guardias se apoderen de vuestros corceles. Cuando se los llevan, el jefe de la guardia entrega a cada uno de vosotros un pedazo de pergamino con una fecha y un número.

-Los recibos -explica con tono visiblemente más cordial.

Guardas tu Recibo (anótalo como Objeto Especial de tu Carta de Acción; en razón de su tamaño no necesitarás prescindir de otro Objeto Especial en el caso de que ya llevases el máximo). Estás a punto de alejarte cuando te llama para decirte:

³¹Esta sección corresponde a una combinación parcialmente correcta de la cerradura de la pirámide.

-Lo primero que haréis mañana por la mañana será presentaros en la ciudadela. Allí os asignarán vuestros puestos de combate para cuando ataque el enemigo.

Pasa al 242.

322

Apenas has conseguido desembarazar tu cuello de las manos del vampiro muerto cuando sus hermanos llegan a la oquedad. Se te pone la carne de gallina al contacto de su piel pegajosa y viscosa pero te sobrepones a las náuseas y haces frente a su ataque.

Grupo de vampiros³²: Destreza en el Combate 24 Resistencia 35

Si ganas el combate, pasa al 147.

323

Ilustración XIX

Es un edificio hosco y gris, carente de ornamentación y de colorido. Sus desnudos muros sirven para recordar a los habitantes de Tahou su fin concreto. Este es el lugar en donde se juzga y se imponen duras penas a los malhechores. Todos los procesos se desarrollan ante un solo magistrado, sin apelación y sin jurado. El juez principal se encarga de aquellos delitos que tienen la suficiente gravedad para requerir la pena de muerte. Cuando contemplas el palacio de justicia entre las sombras de la fachada, tu pulso se acelera al ver que llega un carruaje. Conduce a un

³²Si posees la Sommerswerd, recuerda multiplicar por dos todos los puntos de RESISTENCIA que pierda tu enemigo.



Un anciano de cabellos y barba grises se detiene en lo alto de la escalinata y te señala con un dedo.

anciano de cabellos y barba grises. Viste la toga purpurea y plateada de los jueces y viene acompañado de guardias y escribanos que le ayudan a subir los peldaños, camino de su despacho en el interior del palacio. Cuando llega a lo alto de la escalinata se detiene, se vuelve y te señala con un dedo.

Si en una previa aventura del Lobo Solitario visitaste la ciudad de Varetta o una cabaña de Ruanon, pasa al 304.

Si jamás estuviste en ninguno de esos lugares, pasa al 263.

324

Empujas la puerta con el hombro y avanzas por el pasillo que se extiende al otro lado. Pero menuda sorpresa la que te espera: al final del corredor dos reptiloides arrodillados sostienen sobre sus hombros escamosos una larga barra de vidrio, rodeada de tubos y de relucientes botones metálicos. El terror se apodera de ti cuando adviertes que la barra está cargada con un rayo energético y que apunta a tu pecho.

Si posees la Sommerswerd, pasa al 295.

Si no posees ese Objeto Especial, pasa al 152

325

Acabas de desenvainar tu arma cuando percibes un tremendo estrépito. La serpiente se alza en el aire. Su cuerpo, tan grueso como el tronco de un árbol, es impulsado por unas poderosas alas emplumadas. Agita dos patas delanteras que acaban en afiladísimas garras como las de un buitre y se lanza directamente hacia tu pecho.

Pasa al 82.

326

Se oye un suave ronroneo cuando entra en marcha el mecanismo de la combinación³³ pero la puerta no se abre. En tu cabeza resuenan estas palabras:

-Necesitarás esta llave.

Te vuelves y distingues a la reptiloide que mandaba el grupo de los suyos. Sale de un arco a tu derecha y se acerca a ti, sosteniendo en su mano palmeada una varita de Korlinium. El brillo de varios ojos en las tinieblas de los otros arcos te previene que no está sola. Telepáticamente declara:

-Eres diferente de los demás humanos que se han aventurado a entrar en Zaaryx. ¿Qué es lo que buscas?

Si deseas decirle por qué estás allí, pasa al 256.

Si optas por prepararte para la defensa en el caso de ser atacado, pasa al 83.

327

Extendiendo una mano, adviertes que el pasadizo concluye en un tabique. Húmedo y quebradizo, está cubierto de algo semejante a cuerdas empapadas. De repente, una de esas cuerdas se enrosca en tu brazo y lo oprime con fuerza. Eres presa del pánico cuando adviertes que te ataca un enfurecido Roctopus.

Roctopus: Destreza en el Combate 18 Resistencia 18

Este ser es inmune al Ataque psíquico y a la Acometida Psíquica. En razón de la estrechez y la oscuridad del pasadizo debes reducir tu DESTREZA EN EL COMBATE en 4 puntos mientras dure la pelea.

³³Esta sección corresponde a la combinación correcta para el candado de la pirámide.

Si vences en la lucha, pasa al 139.

328

De una vigorosa patada lanzas el banco a las piernas de ese individuo. Cae pesadamente y golpea su cabeza contra la mesa con tanta fuerza que queda inconsciente. A los curiosos que hay en torno les divierte en grado sumo lo sucedido y, mientras se desternillan de risa, corréis hacia la puerta y escapáis por la calle.

Pasa al 146.

329

Aunque no puedes determinar la profundidad a que te encuentras, sabes que tus fuerzas desaparecen rápidamente. Si quieres evitar la muerte en estas aguas, has de desembarazarte de peso.

Si deseas abandonar la mitad de los objetos de tu mochila, pasa al 91.

Si decides abandonar la mochila entera, pasa al 346.

330

Tu flecha silba en la oscura callejuela y segundos después oyes cómo se estrella contra un muro. Mientras el ruido de las veloces pisadas del Giak se extingue a lo lejos, maldices tu suerte porque estás seguro de que te ha reconocido. Cuando se reintegre a su unidad y les cuente lo sucedido aquí, es probable que regresen con todo un ejército. Prudentemente, decides marcharte; tornas a montar en tu caballo y te alejas por el camino que sale de la aldea.

Pasa al 63.

331

Los aldeanos zumban en torno de ti como langostas hambrientas, suplicándote que les compres sus humildes artículos. La mayoría de los cestos contienen alimentos de un aspecto grasiento y repulsivo y jarritas de barro llenas de boza, un vino amarillento con sabor resinoso. Los que son demasiado pobres para tener algo que vender simplemente tienden sus manos e imploran una limosna. Por cada Corona de Oro que gastes aquí podrás adquirir dos comidas o una Jarrita de Boza.

Si deseas entregar a los pedigüños algún dinero, pasa al 163.

Si decides volver a montar en tu caballo y proseguir el viaje, pasa al 52.

332

Desesperadamente, tiendes tus manos y consigues aferrarte a la escala. El impacto te ha dejado tembloroso y magullado (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA), pero al menos sigues convida. Con renovada cautela te firmas contra el risco antes de proseguir tu descenso.

Pasa al 173.

333

El comandante pasea lentamente en torno de tu caballo, sin perderte ni un solo momento de vista.

-Mi querido amigo, tu compañero parece haberse quedado sin voz -dice a Banedon con irónica cortesía.

Luego hace una señal a sus hombres y una docena de éstos apuntan contra ti sus arcos. Alzas lentamente los brazos. Sería suicida toda resistencia.

Pasa al 312.

334

La plaza de los Deshollinadores da paso a otra, la de los Vidrieros. Todas las tiendas y edificios de este barrio son propiedad de la cofradía de los fabricantes de vidrio y, como símbolo de su riqueza e influencia en esta parte de la ciudad, cada una de las losas que pavimentan la plaza es de un cristal coloreado y muy grueso. De esta plaza parten tres vías: la calle de la Lámpara, la de la puerta meridional y la Vereda del Arco Iris.

Si deseas ir hacia el norte por la calle de la Lámpara, pasa al 110.

Si optas por dirigirte hacia la puerta meridional, pasa al 278.

Si decides ir hacia el oeste por la Vereda del Arco Iris, pasa al 245.

335

Las piedras resuenan bajo los cascos de vuestros caballos mientras bordeáis las laderas de las colinas de Tahou. Transcurre una hora hasta llegar a la boca de una garganta que brinda un paso más directo hacia el norte. Entráis y cabalgáis por el lecho seco de un torrente que discurre tortuoso a lo largo de un kilómetro entre riscos de tonalidades mate antes de ascender abruptamente por las colinas. En este punto se alza una cabaña de piedra

que domina la garganta. La luz de una vela tiembla junto a una ventana y de su chimenea se alza una vedija de humo de leña.

Si deseas detenerte y explorar la cabaña, pasa al 18.

Si decides ignorarla y seguir adelante a toda prisa, pasa al 123.

336

Ilustración XX

Alzas la Sommerswerd y su luz dorada se refleja en las brillantes y negras escamas del ser. Sus ojos de dragón resplandecen airados y un profundo gruñido brota de sus fauces cavernosas cuando se dispone a atacarte.

Zadragon: Destreza en el Combate 43 Resistencia 58

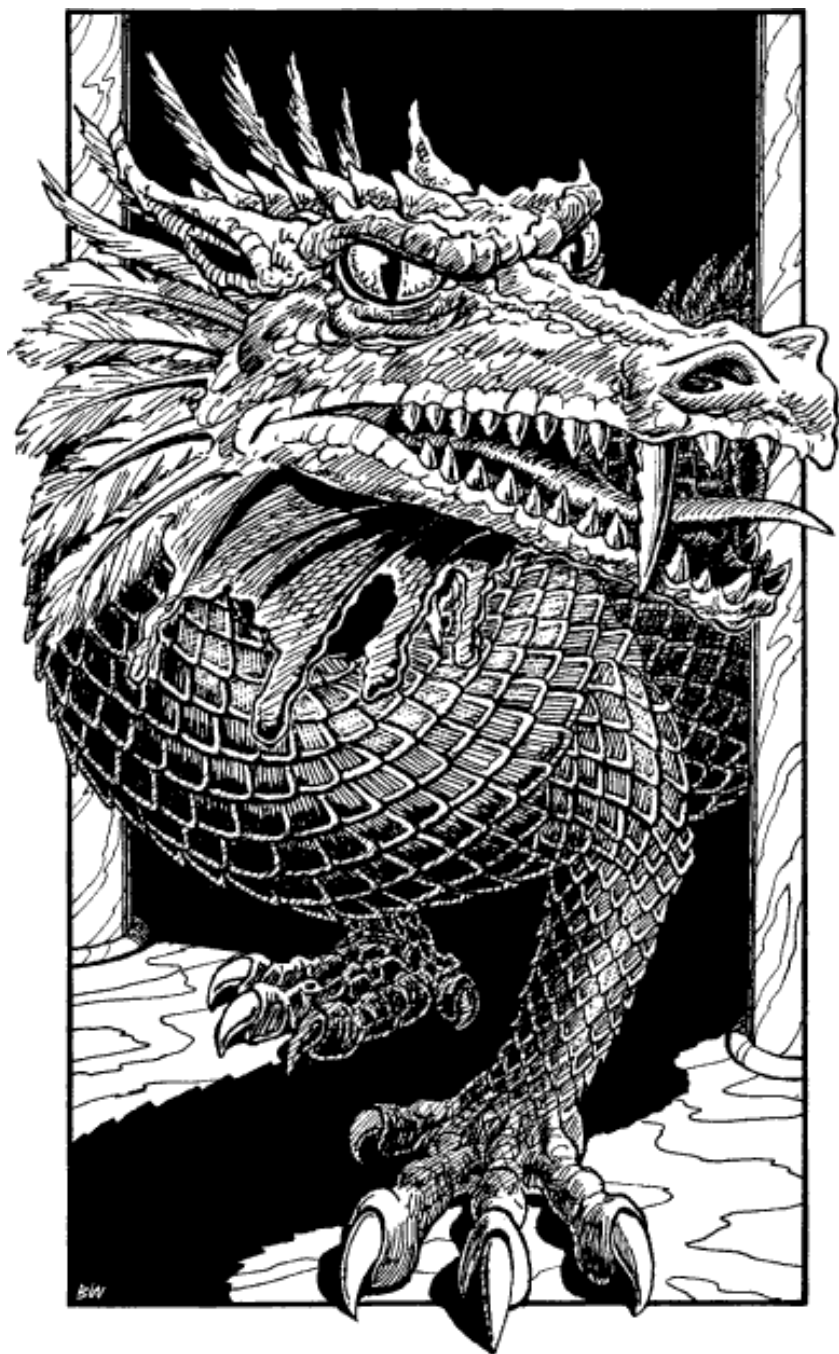
Este poderoso ser es inmune al Ataque psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si vences en esta batalla, pasa al 93.

337

Gracias al empleo de tu maestría del Magnakai adviertes que la Vereda de la Muralla Oriental conduce directamente a los cuarteles de la puerta oriental, el lugar en donde tienen encerrado a Banedon. Seguro de que hacia el este vas por buen camino, ignoras las demás calles.

Pasa al 250.



Los ojos del animal resplandecen de furia y un profundo gruñido brota de sus fauces cavernosas.

338

Tus certeros golpes expulsan al vampiro de la oquedad y le envían dando traspiés hasta el lago. Ves deslizarse por la orilla más seres cadavéricos como éste y el sonido de sus resoplidos y maldiciones hiela la sangre en tus venas. Se mueven con una increíble velocidad, ansiosos por devorarte.

Si posees un arco y deseas emplearlo, pasa al 22.

Si deseas huir de los vampiros, abandonando la oquedad para subir por los escalones, pasa al 104.

Si deseas empuñar un arma manual y disponerte a combatirles, pasa al 254.

339

El padre y los campesinos se plantean sucesivamente acertijos. En Anari están prohibidos los juegos de azar con dinero pero los astutos anarianos burlan la ley con recursos tortuosos. Juegan a los acertijos, que exigen destreza en vez de suerte, y en vez de dinero apuestan artículos y en ocasiones sus servicios. Cuando te reúnes con ellos, el padre y sus hijos han juntado ya una buena cantidad de valiosos artículos y los sencillos campesinos se muestran ansiosos de recobrar algunas de sus perdidas propiedades.

Si deseas participar en un «juego anariano», pasa al 115.

Si en vez de jugar, prefieres charlar con el dueño de la taberna, pasa al 268.

Si prefieres pedir una cena, pasa al 88.

340

El carro desciende por una pronunciada pendiente que se extiende paralela a una parte de la muralla sometida al bombardeo de las catapultas enemigas. Al final de la cuesta cae del cielo sobre el carro un enorme pedrusco que mata a los caballos, al capitán y a ti mismo.

Tu vida concluye trágicamente aquí.

341

Haces avanzar lentamente a tu caballo por la impenetrable negrura hasta que a la izquierda divisas un rastro de luz. Te concentras en la extraña luminosidad hasta que eres capaz de identificarla. Un enjambre de moscas fosforescentes zumba sobre un charco de un líquido lechoso que burbujea de una grieta en el suelo del túnel. Tu caballo alza la cabeza, husmea el aire fresco y lanza un relincho de temor porque algo extraño se mueve entre las lejanas sombras.

Pasa al 129.

342

Avivado por el viento, el fuego del tejado alcanza muy pronto el primer piso. Un soldado de rostro y uniforme completamente ennegrecidos por el hollín, desciende con paso vacilante la escalera y se desploma en tus brazos.

-El capitán está arriba... -masculla, abrasada su garganta tras haber respirado el aire ardiente-. Subió a salvar a su hermano justo antes de que cediese el techo.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Concentración y has alcanzado el rango del Magnakai de Principal, pasa al 159.

Si no posees esa Disciplina o no has alcanzado todavía ese nivel de adiestramiento del Magnakai, pasa al 59.

343

El sargento desenvaina su sable de caballería y te apunta amenazador al pecho.

-El derecho del Senado de Tahou, Gobierno de Anari -brama en réplica a tu pregunta-. Y el derecho de la mayoría, veinte batidores contra dos extranjeros. ¡Vamos, soltad las armas! ¡En el acto!

Si deseas obedecer la orden del sargento, pasa al 24.

Si deseas resistirte, pasa al 85.

344

-Aseguraos de que no vuelva a escaparse -ordena el oficial a sus hombres cuando te rodean con un anillo de lanzas-. Éste es el que se fugó de la torre de la puerta meridional. ¡No me gustaría estar en su pellejo cuando le echen el guante!

La patrulla te conduce por la Vereda del Arco Iris y luego por una calle llamada de la Puerta meridional hasta la torre que corresponde a la mencionada puerta. En menos de quince minutos te ves devuelto a las garras de la enfurecida guardia de la entrada.

Pasa al 162.

345

Recurriendo a tu maestría del Magnakai, ordenas al peligrosísimo Roctopus que se retire a su cubil. Responde lentamente, retirando sus viscosos tentáculos del tabique a medida que penetra más y más en el muro.

Pasa al 139.

346

Libre del peso de tu equipo, puedes elevarte con rapidez a través de las negras aguas y llegar jadeante y tosiendo a la superficie. La increíble frialdad paralizó al principio tus miembros pero ahora reaviva tus sentidos y te espolea hacia la lejana orilla, que arroja un tenue resplandor en la penumbra del ambiente.

Dolorido y entumecido hasta los huesos, te alzas fuera del lago y te desplomas sobre las lajas esponjosas de la orilla.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, pasa al 298.

Si no posees esa destreza, pasa al 41.

347

-Cuidado, Lobo Solitario -grita Banedon cuando te levantas.

El soldado ha desenvainado una daga curva y salta hacia ti para atravesarte el corazón.

Si posees las Disciplinas del Magnakai de Adivinación o la del Arte de Cazar , pasa al 36.

Si no posees ninguna de esas destrezas, elige un número de la Tabla de la Suerte.

Si el número escogido se halla entre 0 y 6, pasa al 260.

Si se halla entre 7 y 9, pasa al 119.

348

Tu compañero oye tu grito y te responde. Pero no consigues entender lo que te dice. Casi inmediatamente estalla un tremendo estrépito. La serpiente se alza en el aire, impulsada por unas poderosas alas emplumadas. Agita dos patas delanteras que acaban en afiladísimas garras como las de un buitre y se lanza directamente hacia tu pecho. Un haz de crepitante energía cruza sobre tu cabeza, dirigido a la serpiente. Pero ésta rehuye con agilidad el rayo de Banedon; se contrae hacia la izquierda y el rayo se pierde a lo lejos. Apenas tienes tiempo de desenvainar tu arma cuando la serpiente se dispone a matarte.

Pasa al 82.

349

Los reptiloides te oyen y clavan en ti sus ojos asustados. Para protegerlo, envuelven con sus manos palmeadas el huevo correo-so y se precipitan escaleras abajo. Corres hasta los peldaños y escrutas la oscuridad pero nada puedes ver.

Si posees una Esfera de Fuego, una linterna o una antorcha con pedernal y yesca,³⁴ pasa al 33.

Si tienes un petardo y deseas lanzarlo por la escalera, pasa al 106.

Si prefieres desenvainar un arma manual y bajar a oscuras, pasa al 224.

³⁴ Recuerda borrar la Antorcha utilizada de tu Carta de Acción si eliges usarla.

350

En el momento mismo de su muerte, la vibrante red de energía que envuelve el cuerpo del Zajan estalla con un brillo escarlata, tan intenso que has de apartar la mirada por temor a quedarte ciego. La luz desaparece después, dejando un montón de brasas que se deshacen y pulverizan ruidosamente hasta que todo lo que queda del Zajan y de la Esfera de la Muerte es una mancha negra en la tierra en donde cayó.



Espoleados por tu victoria, los defensores anarianos se reagrupan y contraatacan para asegurarse en la puerta de poniente. Los vassagonianos que habían penetrado son muertos o se ven obligados a retirarse al foso cuando la puerta es recobrada. De las murallas llegan vítores que se transforman en un canto, portador de la noticia de la muerte de Kimah a los enemigos situados más allá del foso. Poco a poco las legiones que avanzaban detienen su marcha al extinguirse su esperanza de una victoria fácil. Los oficiales cabalgan de un lado para otro, maldiciendo y amenazando a sus hombres con los más diversos castigos. Pero su moral se ha visto puesta a prueba; las filas de guerreros cubiertos de hierro permanecen inmóviles y silenciosas, negándose a avanzar. Se oyen lejanas trompetas y todos los ojos se vuelven hacia el sur

para contemplar oleada tras oleada de jinetes que descienden de las colinas en torno de Varta. Pero acuden de todos los valles y puertos y vienen a ocupar las llanuras meridionales con regimientos montados, resplandecientes en sus uniformes de azul, blanco y gris.

-Nuestras oraciones han sido escuchadas -dice Chiban cuando Banedon y él se reúnen contigo en la muralla-. Mirad, los aliados de Anari acuden para ayudarnos en nuestra peor hora.

Señala a la caballería que avanza y reconoces, ondeando en sus lanzas, los gallardetes de tres países: Firalond, Lourden y Kakush. Luego, el trueno de los cascos de sus caballos llena el aire y una ola de alegría penetra tu cuerpo cuando ves cómo su primera carga devasta las filas de los enemigos, arrojándolos al caos y la confusión. Se desarrolla después una gran batalla cuando los adversarios se reagrupan lentamente para resistir este inesperado asalto. Dos de sus ejércitos quedan destrozados y el tercero libra una acción desesperada de retaguardia para cubrir una caótica retirada hacia el oeste.

Al fin concluye la lucha en torno de la ciudad y los defensores proclaman su júbilo por haber salvado a su tierra de las hordas de Gnaag, Señor de la Oscuridad. El senador Zilaris te designa «salvador de Tahou»,³⁵ y las ovaciones de los ciudadanos resueñan a través de las calles calcinadas y en la llanura sembrada de enemigos muertos. Contemplas este hosco panorama y se te hiela la sangre en las venas. Pero no es la visión de tal carnicería la que te amedrenta sino la conciencia cada vez más aguda de un poderoso mal que está cobrando forma por encima de la puerta de poniente. En el cielo ha surgido una enorme nube negra y de tal nube procede una voz áspera y terrible.

³⁵De acuerdo al Lone Wolf Club Newsletter: Summer Special 1987, si tus armas y armas como Objetos Especiales te fueron confiscadas en el puesto de guardia de la Puerta Sur, ahora te serán devueltas con gratitud.

-Seré vengado -truenas, y sus ecos hacen temblar los baluartes en que te hallas.

Te dispones para lo peor, esperando a medias que un rayo surja de la nube y se lance contra ti, pero no se materializa semejante ataque. Por el contrario, la gélida voz prosigue burlona:

-Sábelo bien; pagarás tu audacia con la vida. Yo, Gnaag de Mozgôar, tengo las tres restantes Piedras de la Ciencia que buscas y las destruiré cuando te destruya, Señor del Kai.

Un golpe de viento alcanza la nube, que desaparece con rapidez. Pero deja tras de sí un miedo estremecedor que penetra en tu corazón, porque sientes que aquellas palabras no eran una vana amenaza, que la terrible voz de Gnaag, Señor de la Oscuridad, ha dicho la verdad.

Has triunfado en tu búsqueda, porque la sabiduría y la fortaleza de la Piedra de la Ciencia de Tahou son ahora parte de tu cuerpo y de tu espíritu y tu victoria sobre Zajan Kimah ha decidido el desenlace de la guerra contra los ejércitos de los Señores de la Oscuridad. Mas la terrible noticia de que éstos poseen las restantes Piedras de la Ciencia de Nyxator anuncia el comienzo de un nuevo y peligrosísimo episodio de la búsqueda del Magnakai.

Si posees el valor de un verdadero Maestro del Kai, te aguarda el reto de recobrar las últimas Piedras de la Ciencia de las garras de tu peor enemigo, a partir del Libro 10 de la serie de Lobo Solitario titulado:

Las Mazmorras de Torgar

Resumen de Reglas para los Combates

1. Suma a tu DESTREZA EN EL COMBATE todos los puntos extra que te proporcionen tus Disciplinas del Magnakai.
2. Resta de esa cantidad la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El número resultante es tu puntuación en el combate.
3. Elige al azar un número en la Tabla de la Suerte.
4. Consulta la Tabla de resultados de los combates.
5. Busca en la hilera superior de recuadros tu puntuación en el combate y la casilla en que se cruce su vertical con la horizontal del número que hayas obtenido al azar y que figura en las columnas de los extremos de la izquierda y de la derecha. (E indica los puntos de RESISTENCIA perdidos por el enemigo; LS, los puntos de RESISTENCIA perdidos por Lobo Solitario).
6. Continúa el combate desde el apartado 3 hasta que uno de los contrincantes muera. Esto sucede cuando los puntos de RESISTENCIA de dicho contrincante quedan reducidos a cero.

Eludir el Combate

1. Sólo puedes hacerlo cuando el texto de la aventura te ofrece esta oportunidad.

2. Inicias el asalto de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo no se toman en cuenta y sólo Lobo Solitario pierde puntos de RESISTENCIA.
3. Si el libro te brinda la oportunidad de evadirte en vez de combatir, puedes aprovecharla en el primer asalto o en cualquiera de los siguientes.

Puntuación en el combate negativa

		-11 o menos	-10/-9		-8/-7		-6/-5		-4/-3		-2/-1		0			
Número de la Tabla de la Suerte	1	E	0	E	0	E	0	E	0	E	1	E	2	E	3	1
		LS	M	LS	M	LS	8	LS	6	LS	6	LS	5	LS	5	
	2	E	0	E	0	E	0	E	1	E	2	E	3	E	4	2
		LS	M	LS	8	LS	7	LS	6	LS	5	LS	5	LS	4	
	3	E	0	E	0	E	1	E	2	E	3	E	4	E	5	3
		LS	8	LS	7	LS	6	LS	5	LS	5	LS	4	LS	4	
	4	E	0	E	1	E	2	E	3	E	4	E	5	E	6	4
		LS	8	LS	7	LS	6	LS	5	LS	4	LS	4	LS	3	
	5	E	1	E	2	E	3	E	4	E	5	E	6	E	7	5
		LS	7	LS	6	LS	5	LS	4	LS	4	LS	3	LS	2	
	6	E	2	E	3	E	4	E	5	E	6	E	7	E	8	6
		LS	6	LS	6	LS	5	LS	4	LS	3	LS	2	LS	2	
	7	E	3	E	4	E	5	E	6	E	7	E	8	E	9	7
		LS	5	LS	5	LS	4	LS	3	LS	2	LS	2	LS	1	
	8	E	4	E	5	E	6	E	7	E	8	E	9	E	10	8
		LS	4	LS	4	LS	3	LS	2	LS	1	LS	1	LS	0	
	9	E	5	E	6	E	7	E	8	E	9	E	10	E	11	9
		LS	3	LS	3	LS	2	LS	0	LS	0	LS	0	LS	0	
	0	E	6	E	7	E	8	E	9	E	10	E	11	E	12	0
		LS	0	LS	0	LS	0	LS	0	LS	0	LS	0	LS	0	
		-11 o menos	-10/-9		-8/-7		-6/-5		-4/-3		-2/-1		0			

E = Enemigo

LS = Lobo Solitario

M = Muerte automática

Puntuación en el combate positiva

	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 o más	
1	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	1
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	
2	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	2
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	
3	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	3
	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	
4	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	4
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	
5	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	5
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	
6	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	6
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	LS 1	LS 1	LS 1	
7	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	7
	LS 1	LS 1	LS 1	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
8	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	8
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
9	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	9
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
0	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	E M	0
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 o más	

Número de la Tabla de la Suerte

E = Enemigo LS = Lobo Solitario M = Muerte automática

Tabla de la Suerte

1	3	9	3	2	7	5	0	2	5
5	6	2	5	1	3	8	4	3	5
7	6	7	8	1	4	3	1	4	5
4	0	8	7	3	0	8	7	2	5
7	4	0	0	9	6	2	0	8	1
1	6	7	9	6	9	0	3	3	9
8	9	2	8	1	3	4	9	7	1
6	3	0	7	5	0	5	4	6	6
7	2	1	4	2	9	6	4	2	6
0	9	6	4	8	2	8	5	8	3

Erratas

Introducción

Las publicaciones que se han hecho de la colección tienen ciertos errores. Podemos encontrar errores de traducción, en las secciones de destino de las opciones, etc. En la edición en línea están corregidos la mayoría de ellos, y se enumeran a continuación. Si aun así adviertes algo que necesite ser corregido, por favor contacta con el Equipo de Proyecto Aon Español.

Listado de Erratas

A lo largo de todo el libro se han cambiado a mayúsculas iniciales algunos términos para que estéticamente sea más agradable a la lectura. Estos cambios se refieren a ciertos títulos (Señores de la Oscuridad, Señores del Kai, Lord,...), objetos (Coronas de Oro, Laumspur,...) y monstruos (Helghast, Szall, Drakar,...). También se transforma la expresión 'Señores de las sombras' por la de 'Señores de la Oscuridad' para dar más continuidad a toda la saga, ya que es el título predominantes en la colección.

(Las Reglas del Juego) Eliminado 'que figura al comienzo de este libro. Para sucesivas aventuras puedes copiar o fotocopiar esta carta'. Eliminado ', que aparece al final del libro'.

(Disciplinas del Magnakai) Cambiado 'la página 9' por 'armas' y todas las referencias a 'Escudo Psíquico' por 'Pantalla Psíquica'.

(Equipo) Eliminado '(es el que aparece al comienzo de este libro)' y cambiado a mayúsculas 'mapa'.

(Reglas para los Combates) Reemplazado 'En la página siguiente a la Tabla de la Suerte' por 'Al final de este libro'.

A lo largo de todo el libro se han cambiado los nombres propios de la edición española por

los de los libros originales ('Zajan' por 'Zakhan', 'Jordaim' por 'Khordaim' y 'Jmar' por 'Khmar'). También se ha modificado la expresión 'el Sommerswerd' por 'la Sommerswerd' para mantener la coherencia con el resto de los libros.

(52) Cambiada la medida '95 millas' por '150 kilómetros'.

(63) Cambiada la medida '90 millas' por '145 kilómetros'.

(100) Reemplazado 'Luna' por 'luna'

(108) Reemplazado 'monte' por 'norte'

(111) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición.

(115) Añadido el texto 'Haz una marca en tu Carta de Acción al lado del objeto u objetos que te quieras jugar' que faltaba en la versión española.

(141) Reemplazado '4' por '114' y '114' por '4'. Sin este cambio, el lector sería penalizado por tener la Disciplina de Concentración.

(213) Reemplazado 'Kai' por 'Magnakai'.

(257) Reemplazado 'Luna' por 'luna'

(258) Reemplazado 'imploraron' por 'implorarán'.

(262) Reemplazados los dos casos de 'Kai' por 'Magnakai'.

(286) Reemplazado 'curza' por 'cruza'.

(291) Reemplazado 'Kai' por 'Magnakai'.

(293) Reemplazado 'mientrs' por 'mientras'.

(300) Reemplazado 'lo' por 'los'.

(313) Reemplazado 'perdenal' por 'pedernal'.

(321) Reemplazado 'Todos' por 'Todas'.

(323) Reemplazado 'púrpurea' por 'purpúrea'.

(337) Reemplazado 'Kai' por 'Magnakai'.

(342) Reemplazados los dos casos de 'Kai' por 'Magnakai'.

(345) Reemplazado 'Kai' por 'Magnakai'.

(347) Reemplazado 'Magnakaiu' por 'Magnakai'.

(350) Reemplazado 'libro 10' por 'Libro 10'.

Licencia del Proyecto Aon

26 de Noviembre de 2008

0. Preamble

Joe Dever, author of the Lone Wolf game books, and Ian Page, author of the World of Lone Wolf books are providing certain of their works for free (gratis) download from the internet. Rob Adams, Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr, Graham Round, and Brian Williams are similarly offering the illustrations that they did for these books. This license is intended to protect the rights of the authors and the illustrators, grant rights to their readers, and preserve the quality of the books distributed in this way.

By viewing or downloading the books or the illustrations, you agree to refrain from redistributing them in any format for any reason. This is intended to protect readers from getting poor quality, unofficial versions or from being asked for payment in exchange for the books by someone who is redistributing them unofficially.

Anyone who wishes to simply view or download the Internet Editions for their own personal use need not worry about running afoul of the terms of this License. These activities are within acceptable behaviour as defined by this License.

This section does not contain the legally binding terms of this license. Please read the precise terms and conditions of this license that follow.

The current version of this license can be found at the following URL:

<http://www.projectaon.org/en/Main/License>

1. Definitions

1.0 'License' shall hereafter refer to this document.

1.1 'Authors' shall hereafter refer to Joe Dever, Ian Page, and Gary Chalk, copyright holders for the literary works covered by this license. Where Joe Dever, Ian Page, or Gary Chalk is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.2 'Illustrators' shall hereafter refer to Rob Adams, copyright holder of portions of The Magnamund Companion; Paul Bonner, holder of the copyrights for the illustrations of the World of Lone Wolf books; Gary Chalk, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books one through eight counted inclusively, holder of the copyrights of portions of The Magnamund Companion, and holder of the copyrights for The Lone Wolf Poster Painting Book; Melvyn Grant, holder of the copyrights for the illustrations of Freeway Warrior 1: Highway Holocaust; Richard Hook, copyright holder of portions of The Magnamund Companion; Peter Andrew Jones, copyright holder for the illustrations used in the Lone Wolf 10th Anniversary Calendar; Cyril Julien, copyright holder of portions of The Skull of Agarash; Peter Lyon, copyright holder of portions of The Magnamund Companion; Peter Parr, copyright holder of the illustrations of Black Baron and White Warlord, Emerald Enchanter and Scarlet Sorcerer; Graham Round, copyright holder of portions of The Magnamund Companion; and Brian Williams, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books nine through twenty-eight counted inclusively with the exception of the illustrations for book twenty-one, The Voyage of the Moonstone, holder of the copyrights of portions of The Skull of Agarash, and holder of the copyrights for the illustrations of books two through four, counted inclusively, of the Freeway Warrior series. Where Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr Graham Round, or Brian Williams is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.3 'Internet' shall hereafter refer to any means of transferring information electronically between two or more 'Licensees'. (The term 'Licensee' is defined in Section 1.5 of the License)

1.4 'Internet Editions' shall hereafter refer to the document or documents, any parts thereof or derivative works thereof (including translations) made available to the public under the terms of this License via the Internet. The term 'Internet Editions' is limited to the electronic transcription of certain text and illustrations by the Authors and Illustrators respectively as listed hereafter.

The following are the works written by Joe De-ver which are being offered in English and Spanish under the terms of this license:

Flight from the Dark;
 © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
 Fire on the Water;
 © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
 The Caverns of Kalte;
 © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
 The Chasm of Doom;
 © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
 Shadow on the Sand;
 © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
 The Kingdoms of Terror;
 © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
 Castle Death;
 © 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
 The Jungle of Horrors;
 © 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
 The Cauldron of Fear;
 © 1987 Joe Dever.
 The Dungeons of Torgar;
 © 1987 Joe Dever.
 The Prisoners of Time;
 © 1987 Joe Dever.
 The Masters of Darkness;
 © 1988 Joe Dever.
 The Plague Lords of Ruel;
 © 1990, 1992 Joe Dever.
 The Captives of Kaag;
 © 1991 Joe Dever.
 The Darke Crusade;
 © 1991, 1993 Joe Dever.
 The Legacy of Vashna;
 © 1991, 1993 Joe Dever.
 The Deathlord of Ixia;
 © 1992, 1994 Joe Dever.
 Dawn of the Dragons;
 © 1992 Joe Dever.
 Wolf's Bane;
 © 1993, 1995 Joe Dever.
 The Curse of Naar;
 © 1993, 1996 Joe Dever.
 Voyage of the Moonstone;
 © 1994 Joe Dever.
 The Buccaneers of Shadaki;
 © 1994 Joe Dever.
 Mydnight's Hero;
 © 1995 Joe Dever.
 Rune War;
 © 1995 Joe Dever.
 Trail of the Wolf;
 © 1997 Joe Dever.
 The Fall of Blood Mountain;
 © 1997 Joe Dever.
 Vampirism;
 © 1998 Joe Dever.
 The Hunger of Sejanoz;
 © 1998 Joe Dever.
 The Magnamund Companion;
 © 1986 Joe Dever.
 Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
 © 1988 Joe Dever.
 Freeway Warrior 2: Slaughter Mountain Run;
 © 1988 Joe Dever.
 Freeway Warrior 3: The Omega Zone;

© 1989 Joe Dever.
 Freeway Warrior 4: California Count-down;
 © 1989 Joe Dever.
 Black Baron;
 © 1986 Joe Dever.
 White Warlord;
 © 1986 Joe Dever.
 Emerald Enchanter;
 © 1986 Joe Dever.
 Scarlet Sorcerer;
 © 1986 Joe Dever.

The following are the works written by Ian Page which are being offered in English under the terms of this license:

Grey Star the Wizard;
 © 1985 Ian Page.
 The Forbidden City;
 © 1986 Ian Page.
 Beyond the Nightmare Gate;
 © 1986 Ian Page.
 War of the Wizards;
 © 1986 Ian Page.

The illustrations created by Rob Adams for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
 Some illustrations © 1986 Rob Adams.

The illustrations created by Paul Bonner for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Grey Star the Wizard;
 Illustrations © 1985 Paul Bonner.
 The Forbidden City;
 Illustrations © 1986 Paul Bonner.
 Beyond the Nightmare Gate;
 Illustrations © 1986 Paul Bonner.
 War of the Wizards;
 Illustrations © 1986 Paul Bonner.

The illustrations created by Gary Chalk for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Flight from the Dark;
 Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
 Fire on the Water;
 Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
 The Caverns of Kalte;
 Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
 The Chasm of Doom;
 Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
 Shadow on the Sand;
 Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
 The Kingdoms of Terror;
 Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
 Castle Death;
 Illustrations © 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
 The Jungle of Horrors;
 Illustrations © 1987 Joe Dever and Gary Chalk.

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Gary Chalk.
The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The text written by Gary Chalk for the following book is being offered in English under the terms of this License:

The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The illustrations created by Melvyn Grant for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
Illustrations © 1988 Melvyn Grant.

The illustrations created by Richard Hook for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Richard Hook.

The illustrations created by Peter Andrew Jones for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Lone Wolf 10th Anniversary Calendar;
Illustrations © 1994 Peter Andrew Jones.

The illustrations created by Cyril Julien for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Cyril Julien.

The illustrations created by Peter Lyon for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Peter Lyon.

The illustrations created by Peter Parr for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Black Baron;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
White Warlord;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Emerald Enchanter;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Scarlet Sorcerer;
Illustrations © 1986 Peter Parr.

The illustrations created by Graham Round for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Graham Round.

The illustrations created by Brian Williams for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Cauldron of Fear;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Dungeons of Torgar;
Illustrations © 1987 Brian Williams.

The Prisoners of Time;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Masters of Darkness;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
The Plague Lords of Ruel;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Captives of Kaag;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Darke Crusade;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Legacy of Vashna;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Deathlord of Ixia;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Dawn of the Dragons;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Wolf's Bane;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Curse of Naar;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Buccaneers of Shadaki;
Illustrations © 1994 Brian Williams.
Midnight's Hero;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Rune War;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Trail of the Wolf;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
The Fall of Blood Mountain;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
Vampirium;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Hunger of Sejanoz;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Brian Williams.
Freeway Warrior: Slaughter Mountain Run;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
Freeway Warrior: The Omega Zone;
Illustrations © 1989 Brian Williams.
Freeway Warrior: California Countdown;
Illustrations © 1989 Brian Williams.

The works distributed under the collective title Lone Wolf Club Newsletters—which are composed of, in part, portions of the above named works—will also be distributed under the terms of this License.

'Internet Editions' shall not refer to any other works by the Authors, nor any other illustrations by the Illustrators unless the Authors or Illustrators amend this License. 'Internet Editions' shall refer solely to the text and illustrations of the above works when made available through the Internet.

1.5 'Licensee' shall hereafter refer to any person or electronic agent who receives some portion or all of the Internet Editions. The 'Licensee' shall hereinafter be referred to as 'Licensee' or 'you'.

1.6 'Distribution Point' shall hereafter refer to the specific Internet site or sites to which the Authors and Illustrators have granted rights to distribute the Internet Editions.

1.7 'Maintainer' shall hereafter refer to the person or persons who are responsible for the maintenance of the Distribution Point.

2. Terms of Distribution

2.0 The terms of this License are limited to the distribution of the Internet Editions. No other form of distribution is covered under the terms of this License.

2.1 The Authors and Illustrators grant you the right to receive a copy or copies of the Internet Editions from the Distribution Point at no charge provided that you agree to all of the terms and obligations of this License. If you do not agree to all of the terms and obligations of this License, you are not granted any rights by this License.

You agree to be bound by the terms and obligations of this License by the act of receiving or viewing a copy of any portion of the Internet Editions even though you have not signed a written document. Indeed, you have no right to receive or view a copy or copies without first accepting this License as legally valid and binding and agreeing to the terms and obligations of this License.

2.2 You agree to refrain from redistributing the Internet Editions in any form, electronic or otherwise, to any other person or persons for any reason by any means. You are granted the right to receive a copy or copies only for your own personal use.

This License does not collectively grant any rights to corporations or groups of individuals when regarded as one legal entity. This License exclusively grants rights to private individuals.

Redistribution includes but is not limited to displaying the Internet Editions within the graphical representation of an Internet site other than the Distribution Point. This prohibition includes but is not limited to the use of HTML 'frames'.

An exception to the restrictions on redistribution in this section is made in that you may send the Internet Editions or derivative works thereof to the Distribution Point by the consent of the Maintainer.

2.3 The Authors and Illustrators retain all other rights to their respective portions of the Internet Editions not covered by this License. The Authors or Illustrators may, at any time, without notice and without need to show due cause, revoke the rights granted to you by this License to their respective portions of the Internet Editions.

2.4 If a person is under the legal age to be able to enter into a contractual relationship as defined by the laws of the area in which that person resides, they may have a parent or legal guardian agree to be bound by the terms and obligations of this

License. On condition of agreeing to be bound by the terms of the License, that same parent or legal guardian may thereafter give a copy or copies of the Internet Editions to that child. That parent or legal guardian is thereafter legally responsible to ensure that that child behaves in accordance with all of the terms and obligations of this License.

The authority of a parent or legal guardian to distribute the Internet Editions does not extend to the distribution of the Internet Editions to any other person or persons except his or her child or legal dependent.

3. Termination of the License

3.0 If for any reason you are unable to comply with any of the terms and obligations of this License, you agree to destroy all copies of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days after the first violation.

3.1 If any of the Authors or the Illustrators revokes your rights granted under this License, you agree to destroy all copies of the Authors' or Illustrators' work which is a part of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days of receiving notification in any form.

4. Jurisdiction

4.0 If, in consequence of court judgement or the laws of a particular area, any portion of the License is held as invalid or unenforceable in any particular circumstance, you are no longer granted any rights under the terms of this License in that circumstance. You agree to act in accordance with section 3.0 for all copies of the Internet Editions for which the License is held as invalid or unenforceable as if you had violated the terms and obligations of the License. The License is intended to remain in force in all other circumstances.

5. Revision of the License

5.0 The Authors and the Illustrators may publish revisions of this License in the future to address new concerns. Any further revisions will be legally binding at the time that you receive notification in any form of the revision.

6. NO WARRANTY

6.0 BECAUSE THE INTERNET EDITIONS ARE LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE INTERNET EDITIONS, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS OR OTHER PARTIES PROVIDE THE INTERNET EDITIONS .AS IS"WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO

THE QUALITY OF THE INTERNET EDITIONS IS WITH YOU. SHOULD THE INTERNET EDITIONS PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY REPAIRS.

6.1 IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER OR MAINTAINER BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL

DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE INTERNET EDITIONS (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE INTERNET EDITIONS TO OPERATE WITH ANY PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.



ANARI AND SURROUNDING LANDS

