Héroes del Acero

Primera edición,
Octubre 2012

Copyright © David Velasco Morales
Copyright © Mundos Épicos Grupo Editorial
Copyright de las ilustraciones © Mundos Épicos Grupo Editorial

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS
ALL RIGHTS RESERVED

MUNDOS EPICOS
GRUPO EDITORIAL

C/ Rosa García Ascot, 11
Portal 4, 3ºB, 29190
Puerto de la Torre, Málaga
Tlf: 951 93 11 34
info@mundosepicos.es
www.mundosepicos.es

ISBN: 978-84-92826-42-1

Ilustraciones: FÉLIX SOTOMAYOR
Maquetación: PABLO GUIL

Impresión: PUBLICACIONES DIGITALES S.A.

Depósito legal: MA-1481-2012

IMPRESO EN ESPAÑA
PRINTED IN SPAIN

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor.

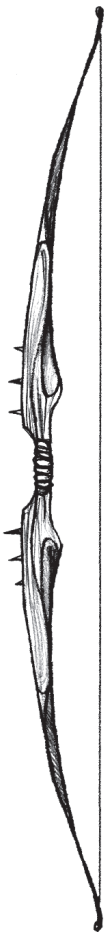
http://www.darkgame.org

Dark Game

Héroes del Acero

DAVID VELASCO

MUNDOS EPICOS



Son tiempos muy duros los que nos está tocando vivir;
tiempos de cambio, de incertidumbre, de gran pesar...
Sin duda, son muchos los que lo están pasando realmente mal,
pero en chino, la palabra 'crisis' también significa 'oportunidad'.

Este librojuego es fruto de un gran sueño, el punto y seguido a
dos años de intenso trabajo creando sus bases y su argumento,
pues se trata de una obra que pretende encontrar esa 'oportunidad',
haciendo disfrutar a aquellos que deseen adentrarse en sus páginas.

Por todo ello, quiero dedicar este libro a María, por saber siempre estar,
por mantener la mente fría en los peores momentos de crisis, por tener
respuestas y soluciones para todo, incluso cuando parece no haberlas,
por sus palabras de ánimo cuando ya no queda consuelo,
por mostrar siempre una sonrisa y saber encontrar la cara amable de
todas las cosas, por apoyarme hasta en lo que parece imposible,
y por ayudarme, contra viento y marea, a seguir buscando mi 'oportunidad'.

Una frase nos unió, y a pesar del paso del tiempo,
aún la sigo recordando como si fuera aquel momento.
La copiaré a continuación como muestra de nuestra unión,
y que tal frase sirva, además, como mi homenaje al gran maestro:

«Elen síla lúmenn' omentielvo».
«Una estrella brilla en la hora de nuestro encuentro».

Héroes del Acero

Nombre: ..... **Raza:** .....
Reino: ..... **Profesión:** .....

Puntos de vida base (PV)

Puntos de poder (PP)

Puntos de experiencia (PX)

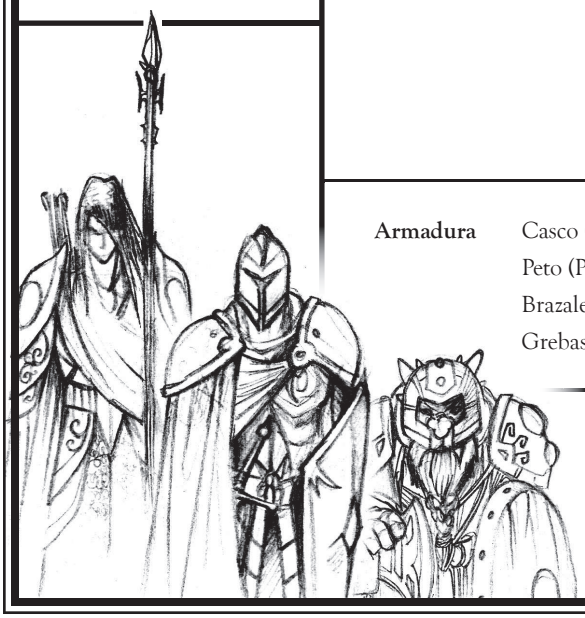
Fuerza (FUE) .....

Destreza (DES) .....

Magia (MAG) .....

Percepción (PER) .....

Habilidades



Armadura

Casco (C) .....
Peto (P) .....
Brazales (B) .....
Grebas (G) .....

Localización de daño

1 ..... Piernas ..... –1
2/3/4 .. Tronco 0
5 ..... Brazos ..... +1
6 ..... Cabeza ..... +3

Armas

Equipo diverso (BOLSA DE PIEL: SÓLO TIENE ESPACIO PARA SEIS OBJETOS SIN CONTAR MONEDAS / ZAIFAS)

Zaifas .....

Objetos mágicos y especiales (NO OCUPAN ESPACIO EN LA BOLSA DE PIEL)

Campamento base: .....

Mar Abisal
Éthelgar
Yémoldar
Fënz
Lándanor
Falstod
Lago Flitzdamir
Hyrst
Dágorlax
Wrulddor
Verinfes
Wastmur
Izquión
Montes Úreher
Bälkaar
Lógadar
Záedor
Desierto de Piedra
Tierras de Úrowen
según los manuscritos de Neithel

Drist
Krindaslon
Ausfer
Nervod
Dáumol
Flìtzgar
Gyrcaukas
Laudenia
Bosques Salvajes
Assún
Phär
a Krad Druiner
Izquión
Bèrwald
Montes Srimost
Záedor
Pantanos Zend
Térnostan
Bosques Silvanos
100
200
300 Enjris

ADÉNTRATE EN

Héroes del Acero

EL LIBROJUEGO PARA ADULTOS

PREPARA TU FICHA, TOMA DECISIONES EN LA TRAMA, LANZA LOS DADOS, PELEA, USA TUS PODERES MÁGICOS, EQUÍPATE CON UN SINFÍN DE ARMAS... PORQUE AHORA, TÚ ERES EL PROTAGONISTA.

Esta obra pertenece a la nueva Serie de Mundos Épicos llamada 'Dark Game', pensada para hacerte disfrutar con la lectura, haciéndote partícipe en la historia de muy diferentes formas. Así, este primer libro está basado en la trilogía 'Los Manuscritos de Neithel', obra de David Velasco, aunque es totalmente independiente de la mencionada saga, de modo que se lee y juega al completo de forma autónoma, y con más de veinte finales a tu disposición. Gracias a ello, sus páginas te transportarán a las míticas Tierras de Úrowen, un maravilloso mundo de fantasía lleno de magia y de seres extraordinarios que pueblan todo un continente por explorar.

Realiza poderosos hechizos, combate contra peligrosas criaturas, emplea todo tu ingenio, compra en los mercados, consigue objetos mágicos, armas, pociones... reúnete con nuevos personajes, y usa con pericia el acero para llegar con vida al final de los múltiples retos que encontrarás en tu camino. Para ello no debes leer el libro de la forma habitual, sino que tendrás que seguir las indicaciones que encontrarás en sus páginas. Puedes comenzarlo tantas veces como quieras, cada vez con un personaje diferen-

te, para ir descubriendo las múltiples pruebas a las que deberás enfrentarte, pues el texto contiene un gran número de elecciones que tendrás que tomar basándote en tu intuición o incluso en el poder de tu magia... Pero ten mucho cuidado, pues no todos los caminos conducen al final deseado, y el peligro acecha al dar la vuelta a cada página.

Al acabar de leer una hoja en la que no haya ninguna indicación, deberás seguir leyendo en la siguiente página, como harías en un libro normal, hasta que tengas que enfrentarte a un nuevo desafío. No olvides que tú eres el protagonista de esta historia, y que de tu ingenio y tu destreza, así como de la suerte al lanzar los dados, depende el desarrollo de la misma.

A continuación se expondrá el material que vas a necesitar para vivir la aventura, y se explicarán las sencillas reglas que deberás seguir para crear tu personaje y poder avanzar en la historia.

Material

Lo primero de todo es la ficha de personaje, que habrás encontrado en las páginas previas de este mismo libro. Debido a que tendrás que realizar múltiples anotaciones y correcciones, lo más recomendable es fotocopiarla, para que además puedas usar las copias tantas veces como quieras en diferentes partidas.

La ficha de personaje estará además disponible en las páginas web de la editorial (www.darkgame.org y www.mundosepicos.es) para que puedas descargarla directamente e imprimirla de forma rápida y sencilla.

Aparte de esto, sólo necesitarás una hoja de papel en blanco para realizar anotaciones en sucio, y un lápiz y una goma de borrar, así como dos dados de seis caras, los más habituales en la mayoría de juegos de mesa (si son de diferente tamaño o color, mucho mejor). Una vez que tengas este sencillo material, ya estás listo para comenzar.

Ficha de personaje

Antes de empezar con la aventura, debes tener preparada tu ficha de personaje y estar familiarizado con ella. Como en cualquier juego de rol, esta hoja es muy importante, pues en ella vienen descritos todos los rasgos y características de tu héroe, los cuales tendrás que ir modificando a lo largo de la partida y tenerlos muy presentes, pues los necesitarás en todo momento.

Consigue puntos de experiencia, objetos mágicos, armaduras y un sinfín de artilugios para mejorar tu ficha de personaje. Recuerda que puedes descargar la plantilla en la página web de la editorial.

Información del personaje

Para empezar, comenzaremos con la información básica de tu personaje. En primer lugar ponle un nombre y anótalo en la parte superior de la ficha. Después tendrás que elegir la raza. Hay tres básicas que luego se dividen en nacionalidades o reinos. Esta decisión influirá en tus características, que se explican a continuación:

Características

Hay cuatro características principales que marcarán el destino de tu héroe: Fuerza (FUE), Destreza (DES), Magia (MAG), y Percepción (PER).

1. Fuerza (FUE): es la corpulencia del héroe, marcada por el poder de sus músculos. Algunas armas sólo pueden ser empleadas usando esta característica.

2. Destreza (DES): engloba tanto la agilidad física como la habilidad del héroe para realizar ciertas actividades. Algunas armas sólo pueden ser empleadas usando esta característica.

3. Magia (MAG): es el poder arcano y de concentración con el que cuenta el héroe. Gracias a esta característica, el personaje es capaz de dominar las energías mágicas de Úrowen.

4. Percepción (PER): representa la capacidad sensorial del héroe, lo aguzados que tiene los cinco sentidos. En ciertas ocasiones puede ser muy útil para detectar detalles que para otros pasarían desapercibidos.

Las cuatro características comienzan a 0. Sólo se verán modificadas al comenzar la partida en función de la raza y la profesión que hayas elegido para tu héroe. A lo largo de todo el juego, el número máximo que podrán alcanzar las características gracias a los puntos de experiencia (PX) es 6, y al comienzo de la partida ninguna característica podrá estar por encima de 1.

Razas: elfo, enano y humano

Elfos

Si eliges ser un elfo, puedes escoger entre dos nacionalidades: silvanos y de la nieve. Los elfos silvanos suelen ser rubios, muy altos y estilizados, ágiles, y están en contacto constante con la naturaleza. Son buenos magos, aunque también hay grandes guerreros entre los de su raza. La mayoría de ellos vive en los Bosques Sagrados de los Elfos Silvanos, situados al sureste de las Tierras de Úrowen.

Por su parte, todos los elfos de la nieve tienen los cabellos blancos, con una piel muy pálida y delicada. En muchos de ellos su aspecto contrasta con su resistencia. Son sumamente ágiles, y grandes combatientes en el campo de batalla. Los elfos de la nieve viven en la Ciudad de Hielo de Kríndaslon, que está situada en el Drist, el pico más alto de la Cordillera de las Kandrist, al norte de Úrowen.

SI ELIGES SER UN ELFO SILVANO, ANOTA UN 1 EN TU FICHA DE PERSONAJE EN EL APARTADO MAGIA (MAG). SI ELIGES SER UN ELFO DE LA NIEVE, ANOTA UN 1 EN TU FICHA DE PERSONAJE EN EL APARTADO DESTREZA (DES).

Enanos

Los dos pueblos principales de Úrowen son similares entre sí en cuanto a características físicas y rasgos de personalidad. Son muy corpulentos, robustos y aguerridos; grandes amigos y compañeros, leales hasta la muerte, muy tercos y terriblemente disciplinados. Debido a su fuerza, son poderosos guerreros, especializados en el manejo del hacha. Sus dos ciudades principales, ambas excavadas en las profundidades de las montañas, son Gyrcaukas, situada en la Cordillera de las Kandrist, al noreste de Úrowen; y Térnostan, que se encuentra en los Montes Srimost, en el este.

SI ELIGES SER UN ENANO DE CUALQUIERA DE LOS DOS REINOS, ANOTA UN 1 EN TU FICHA DE PERSONAJE EN EL APARTADO FUERZA (FUE).

Humanos

Es el pueblo más numeroso que vive en las Tierras de Úrowen. Aunque existen muchas más nacionalidades, en este apartado se ha realizado una selección de las más importantes e interesantes que podrás elegir para crear tu personaje.

1. Reino de Flìtzgar: es uno de los pueblos más antiguos y respetados de Úrowen. La mayoría de sus hombres son soldados, aunque también abundan los campesinos y ganaderos, gracias a las vastas llanuras que hay

en sus amplios dominios. Se trata de un pueblo de honor, cuya palabra es igual a un juramento. El Reino de Flìtzgar se extiende por todo el norte de Úrowen y cuenta con varias ciudades principales, cuya capital es Flìtzgar.

SI ELIGES SER UN HUMANO DEL REINO DE FLÌTZGAR, ANOTA UN 1 EN TU FICHA DE PERSONAJE EN EL APARTADO DESTREZA (DES).

2. Reino de Verinfes: sus gentes son sumamente leales y apasionadas. Llevan mucho tiempo haciéndole frente a los seguidores de Zorbrak, el Dios Dragón, que desde el Mar Abisal tratan de llegar al continente. Este reino cuenta con un poderoso ejército de soldados bien formados y equipados, aunque han sufrido numerosas bajas, debido a los continuos enfrentamientos contra sus enemigos. Su ciudad principal y capital es Verinfes, situada al oeste de Úrowen.

SI ELIGES SER UN HUMANO DEL REINO DE VERINFES, ANOTA UN 1 EN TU FICHA DE PERSONAJE EN EL APARTADO FUERZA (FUE).

3. Bèrwald: la característica principal de este pueblo es que está dividido en clanes familiares. Son en su mayoría gente humilde que se dedica a la cría de animales y al cultivo de los fértiles campos donde habitan. Ocupan grandes praderas situadas al norte de los Pantanos Zend, en las proximidades del río Izquión, al este de Úrowen.

SI ELIGES SER UN HUMANO DE LAS TIERRAS DE BÈRWALD, ANOTA UN 1 EN TU FICHA DE PERSONAJE EN EL APARTADO DESTREZA (DES).

Profesiones

La profesión que elijas para tu personaje va a marcar tus futuras habilidades, así como la facilidad de aprender a manejar cierto tipo de armas, hechizos, etc. Hay siete profesiones principales, cuya descripción puedes ver a continuación. Antes de elegir una profesión y apuntar en las características de tu ficha los puntos que dicha profesión te concede, ten en cuenta que al comienzo del juego el máximo con el que puedes comenzar en cada una de las características (Fuerza, Destreza, Magia y Percepción) es 1. Es decir, no puedes comenzar el juego con 2 en ninguna característica. Por ello, si la profesión te otorga un punto que ya tienes, dicho punto pasará automáticamente a Percepción. Por ejemplo, si eres un elfo silvano y eliges como profesión hechicero, en lugar de comenzar el juego con 2 puntos de Magia (MAG), lo harás con un punto en Magia y otro en Percepción (PER). De este modo, lo

más habitual y recomendable es que comiences tu partida con un punto en PER (que te será muy útil en ciertos momentos) y otro punto en una de las otras características. No obstante, esto cambiará muy pronto a medida que consigas puntos de experiencia, como comprobarás más adelante. En relación a estas indicaciones, al hacer tu ficha conviene que tengas en cuenta que de cara a los combates, lo mejor es que te especialices en FUE, DES O MAG (sólo una de estas tres características), por lo que tener puntos repartidos entre estas características puede ser un gran desperdicio, aunque cada cual es libre de jugar y experimentar como más le guste. Una vez que elijas una profesión, anota los puntos en tu ficha siguiendo estas reglas que se han explicado, así como la habilidad especial que te otorga cada personaje.

1. Hechicero: su objetivo se centra en lograr controlar al máximo las energías arcanas que hay en Úrowen. Su magia se basa en el poder mental, aunque para realizar correctamente los hechizos es necesario que el ejecutante sepa a la perfección tanto las palabras adecuadas como los movimientos de manos que desatan las energías mágicas.

SI ELIGES SER UN HECHICERO, SUMA 1 EN TU FICHA DE PERSONAJE EN EL APARTADO MAGIA.

Habilidad especial: cuando realice una tirada para establecer el daño (tirada de daño) que le inflige a un enemigo, el hechicero nunca puede sacar un 1 en sus tiradas de dados. Cada vez que saque un 1, *mágicamente* se convertirá en un 3.

2. Cazador: diestro tanto en el manejo del arco como de la espada. Es alguien acostumbrado a los bosques, a desenvolverse en plena naturaleza, sobreviviendo con lo que le ofrece el entorno.

SI ELIGES SER UN CAZADOR, SUMA 1 EN TU FICHA DE PERSONAJE EN EL APARTADO PERCEPCIÓN.

Habilidad especial: si posee un arco, cada vez que un cazador vaya a enfrentarse cuerpo a cuerpo contra un enemigo, su habilidad de arquero le permite realizar un único disparo antes de entrar en combate con una espada o arma similar. Para ello tienes que ver el mínimo necesario para acertar en el blanco (te lo indicará cada arco cuando lo consigas). Por ejemplo, un arco que tenga un mínimo o una dificultad de 7, significa que tienes que alcanzar un 7 para impactar sobre tu rival. Para ello tirarás un dado, y al resultado le sumarás lo que tengas en tu ficha en el apartado Destreza (DES). Si lo logras, habrás acertado en tu enemigo, y pasarás a realizar una tirada de localización del daño

salir airoso de los muchos peligros que encontrarás en tu camino. Conforme los vayas hallando, irás descubriendo sus propiedades, efectos, etc. Explora hasta el último rincón de Úrowen para encontrar los objetos más poderosos.

Mapa

En las páginas previas a este apartado de reglas habrás encontrado el mapa de las Tierras de Úrowen. Ése es el mundo donde se van a desarrollar tus aventuras. Familiarízate con él, para que puedas tener presente el continente en el que te encuentras inmerso, con sus diferentes ciudades, ríos, etc.

Campamento base

Éste es un apartado muy importante en lo que a efectos de juego se refiere. En tu ficha de personaje verás que hay un espacio reservado para anotar los campamentos base que vayas encontrando en tu camino. Cuando comiences tu aventura, comprobarás que unos apartados del libro te van llevando a otros, indicándote un número al que debes dirigirte. Tendrás que estar siempre muy atento a esta numeración, porque algunos de estos números tendrán justo al lado las palabras 'Campamento base'.

Cuando encuentres alguno de ellos, anótalo en tu ficha de personaje, ya que es muy importante, pues estos puntos marcados con un número son el lugar exacto al que debes regresar para poder continuar con tus aventuras en el caso de que te veas incapaz de superar a un enemigo. Si pierdes un combate y no tienes otra alternativa más que retroceder, entonces deberás dirigirte al último número que tengas apuntado en tu lista, que será el más avanzado, y cumplir la penalización que te será indicada en cada caso por haber perdido un enfrentamiento.

Para que lo comprendas mejor, si se tratara de un videojuego, estos campamentos base serían aquellos lugares en los que el sistema te permite guardar una partida, un punto seguro en el que vuelves a aparecer en el caso de que pierdas una vida. Recuerda que siempre que regreses a un campamento base, recuperarás todos tus puntos de vida. Estos apartados también son importantes por si en algún momento de la lectura te pierdes y no sabes por dónde seguir. Gracias a los campamentos base tendrás un número de referencia al que dirigirte con el fin de encontrar de un modo más fácil el apartado que estabas jugando antes de perderte en la lectura.

Penalizaciones

En caso de perder un combate, fallar una tirada específica, etcétera, puedes sufrir algún tipo de penalización que tendrás que cumplir como se indica en el libro. En el supuesto de que el texto te obligue a perder un punto de experiencia, si en ese momento no tienes ninguno porque recientemente los has gastado todos para subir por ejemplo tu FUE, DES o MAG, no perderás nada. Por otro lado, cuando se te penalice con perder un punto de experiencia, se refiere sólo a eso, a los puntos de experiencia (PX) que tengas acumulados para ir gastando. No se refiere a las casillas que has ido rellenando para subir automáticamente tus puntos de vida base y tus puntos de poder, de modo que no tendrás que dejar en blanco ninguna de estas casillas que has marcado al ir ganando puntos de experiencia.

Mecánica

La forma en la que debes leer este libro es muy sencilla. Como se ha indicado anteriormente, no debes hacerlo todo seguido. A lo largo de sus páginas encontrarás un sinfín de indicaciones que te guiarán en la lectura. Estas indicaciones te dirán exactamente el número al que debes dirigirte, o te darán opciones para elegir de la siguiente forma.

Ejemplo:
➨ SI DECIDES ENTRAR EN LA CUEVA: 51
➨ SI PREFIERES CONTINUAR TU CAMINO: 63

Esto te indica el número al que debes dirigirte para continuar tu aventura según la opción que prefieras. Dicho número no señala las páginas del libro, sino que muestra el número concreto de los muchos apartados en los que está dividido el texto, en el cual tendrás que continuar la lectura.

Nota: Para aquellos que hayan leído la trilogía 'Los Manuscritos de Neithel' (cosa que no es necesaria para leer este librojuego, pues es totalmente independiente), y quieran situarse cronológicamente en la trama en relación a los otros libros, esta historia se desarrolla justo entre los volúmenes II y III.

Grados de dificultad

En ciertos apartados, sobre todo en las grandes ciudades donde tengas muchas opciones para elegir, se indicará el nivel de dificultad de algunas aventuras, de modo que puedas hacerte una idea de qué retos te conviene afrontar en primer lugar, con el fin de que estés preparado para los desafíos más difíciles de superar.

Niveles de juego

Pensando en los gustos de cada jugador, en esta sección, como si de un videojuego se tratase, se van a explicar unas sencillas reglas que te ayudarán a cambiarle el nivel de dificultad a todo el libro. De este modo, podrás jugarlo en cuatro tipo de niveles: fácil, normal, difícil y heroico.

Si lees el libro y sigues sus indicaciones tal cual viene escrito, lo estarás jugando en el nivel normal, lo más recomendable para comenzar, pues de lo contrario jugarlo puede ser demasiado fácil o increíblemente difícil. Pero quizás de cara a una segunda partida o si te gustan los retos difíciles de superar, quieras cambiarle el nivel de dificultad. Para ello sólo deberás seguir estas sencillas indicaciones, que sin duda afectarán por completo a tu ficha de personaje.

1. Nivel fácil: siempre que consigas zaifas (monedas), salvo en los temas de apuestas, obtendrás 30 más de las que te indique el libro cuando sea una cantidad inferior a 100, y 70 cuando dicha cantidad sea 100 o más.

2. Nivel normal: para jugar este nivel no tendrás que hacer ningún cambio, pues es el modo en el que está escrito el libro.

3. Nivel difícil: siempre que consigas zaifas (monedas), salvo en los temas de apuestas, obtendrás 20 menos de las que te indique el libro cuando sea una cantidad inferior a 100, y 40 menos cuando dicha cantidad sea 100 o más.

4. Nivel heroico: siempre que consigas zaifas (monedas), salvo en los temas de apuestas, obtendrás 20 menos de las que te indique el libro cuando sea una cantidad inferior a 100, y 40 menos cuando dicha cantidad sea 100 o más. Por otra parte, todas las mejoras de las características te costarán un punto de experiencia más. Lo mismo ocurre con

las casillas para obtener automáticamente puntos de poder y de vida base, que ahora serán una más.

Aparte de estos cuatro niveles, tu partida puede resultar más o menos difícil en función de la raza y la profesión que elijas para tu personaje, pues sus características y habilidades especiales pueden influir de muy diferentes formas a lo largo de todo el juego, pero eso es algo que ya tendrás que descubrir por tu cuenta.

Página web

Recuerda que encontrarás mucha información adicional, descargables, etcétera, en la página web de esta nueva colección: www.darkgame.org. ¡No puedes dejar de visitarla!

Contacto con el autor

Para cualquier duda sobre estas reglas o cualquier consulta que queráis realizar, aparte de encontrar más información en la página web, podéis contactar directamente con el autor en la siguiente dirección de correo electrónico: tierrasdeurowen@mundosepicos.es

Ahora ya estás preparado para enfrentarte a los múltiples peligros que te esperan en las desconocidas Tierras de Úrowen... ¿Te atreves a continuar...?

Si estás dispuesto, sólo tienes que seguir leyendo en la página siguiente.

¡Buena suerte y bienvenido a Úrowen...!

Héroes del Acero

«La vida de todo héroe puede convertirse en leyenda y hacerlo inmortal».

Famoso proverbio escrito por
Neithel de Flìtzgar en el
'Sinqua çalendor' o *'Códex de la desolación'*.

El poderoso canto de un gallo hace que te despiertes sobresaltado cuando apenas ha comenzado a amanecer. Entonces levantas un poco la cabeza del jergón en el que te encuentras, y bajo la mortecina luz que se cuela por las rendijas de una desvencijada ventana, observas una pequeña estancia que te resulta extraña. Es en ese momento cuando todos los recuerdos de los últimos éstrios (en Úrowen, los días reciben el nombre de éstrios) acuden a tu mente, pues ya no estás en tu hogar.

➨ SI ERES UN HECHICERO, UN MONJE CABALLERO DE SÀGRAST O UN ALQUIMISTA, VE AL 15.

➨ SI ERES UN CAZADOR, UN GUERRERO, UN JUGLAR O UN LADRÓN, VE AL 20.

1

—¡No quiero hacerte daño! —gritas para hacerte oír—. Además, no llevo nada de valor.

—¡Mentira! —responde, enfurecido—. ¡Te vi en la posada! ¡Seguro que llevas zaifas encima! ¡Dámelas de una vez!

El extraño bandido está cada vez más nervioso, y parece fuera de control.

—¡Te repito que no quiero problemas! ¡Déjame seguir mi camino! —vuelves a insistirle.

—¡Te irás cuando yo lo diga! ¡Antes dame lo que lleves!

Tratas de retroceder para evitar el enfrentamiento, pero al ver que intentas escapar, el extraño se abalanza sobre ti con los puños por delante y el rostro contraído de rabia. ➨ PASA AL 9.

2

Sabes que no vas a poder conciliar de nuevo el sueño, por lo que decides levantarte. Te diriges a la ventana y la abres. La luz de Estrión, el astro luminoso que ilumina Úrowen, apenas se vislumbra en el horizonte. No obstante, escuchas voces en la sala principal de la posada en la que te encuentras, situada en el piso de abajo. No tienes nada más que hacer ahí, por lo que recoges tus escasas pertenencias y bajas con el estómago rugiendo de hambre. Cuando llegas a la sala principal, ves al posadero en la barra, hablando con otro hombre al que no habías visto antes.

➨ SI DECIDES ACERCARTE: 22

➨ SI CREES QUE NO TIENES NADA QUE HACER AHÍ Y TE MARCHAS DE LA POSADA: 28

3

Sales corriendo tras el bandido y casi sin darte cuenta te ves inmerso en un mar de vegetación. Los árboles se multiplican a tu alrededor, ocultando con sus hojas la luz de Estrión. Sigues avanzando lentamente, tratando de seguir el rastro de tu rival. Te fijas en el suelo, pero no hay pisadas, ni ramas de arbustos quebradas... Nada. Parece haberse esfumado sin dejar rastro alguno. Es en ese momento cuando escuchas un crujido en la distancia.