

# Ultima VII

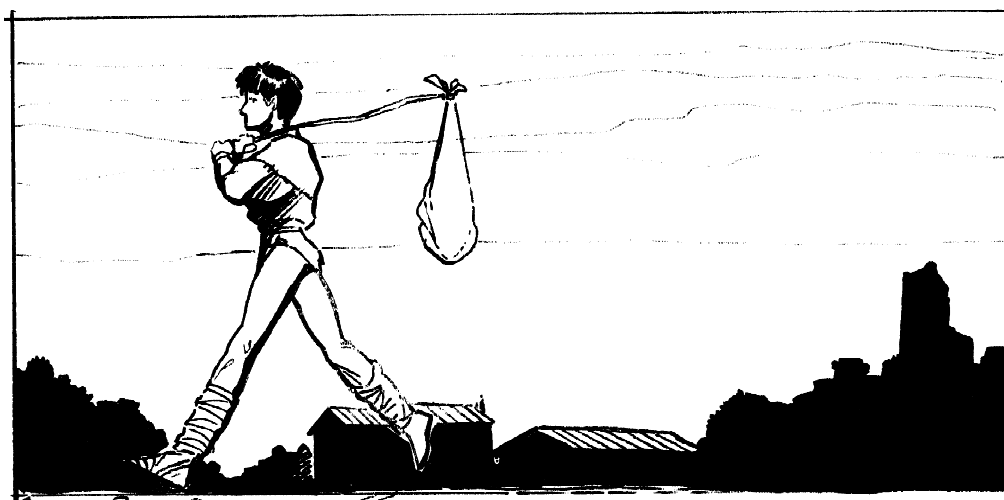
## THE BLACK GATE El Libro de La Hermandad por Batlin de Britania

### I. SALUDOS AL VIAJERO

¡Buenos días amable amigo y viajero! Sea el momento del día en el que estés leyendo esto (o qué hora de reloj sea), te digo buenos días porque este momento será para ti como el amanecer. El amanecer, como, todos saben, es el momento en el que se ilumina el mundo. El amanecer marca el fin de la larga y oscura noche, y un nuevo comenzar. Es mi humilde esperanza que estas palabras puedan ser para ti como un amanecer, o por lo menos, una especie de despertar.

Te llamo viajero sin importar si nunca has abandonado tu ciudad natal o si vas a volver a salir de la habitación alguna vez, porque todos nosotros somos viajeros. te llamo viajero porque realmente todos nosotros viajamos por un camino espiritual o filosófico (incluso aunque sea sencillamente viviendo la vida que elegimos vivir o buscando una nueva vida cuando la que ahora tenemos no logra satisfacer nuestras necesidades como seres pensantes o espirituales).

Es el momento de presentarme, amable amigo y viajero. Mi nombre es Batlin, y desde luego he estado involucrado en esta aventura toda mi vida. Ha sido un camino largo, pero las recompensas no han tenido límites. Si me lo permites, apreciaría en gran medida poder compartir estas recompensas contigo.



## II. LA HISTORIA DE BATLIN: PRIMERA PARTE

Hay mucho que explicar en este libro. Una pequeña parte involucra parte de mi historia personal. Como es la parte menos importante, te relataré rápidamente mi historietita amigo. Así podremos terminar pronto y pasar a cosas más importantes.

Nací en los bosques que circundan la ciudad de Yew y fui educado en las tradiciones de los druidas. Al haber crecido en la ciudad de la justicia, me enseñaron a luchar con justicia por los demás, y estas enseñanzas dejaron huella en mi. Pero aunque encontraba la naturaleza maravillosa, decidí dedicarme a ayudar a la gente y me fui a hacer fortuna por el mundo.

Era una época en la que, por encima de las objeciones de Lord British, señores de las tierras se enfrentaban en guerras unos con otros, por lo que no había otra cosa que llegar a ser un combatiente en la ciudad de Jhelom. Me arrepiento de haber matado, aunque mucho de lo que hice ayudó a traer la paz a nuestra tierra de nuevo.

Aprendí bien como defenderme y encontrar el coraje que hace falta para sobrevivir en la batalla. También aprendí a tener respeto por los valerosos que se ganaron su sueldo combatiendo. Finalmente esas pocas guerras terminaron, y me encontré sin dinero ni bienes en la ciudad capital de Britain.

Llegué a ser un bardo simplemente porque necesitaban un bardo en el Jabalí Azul. No había ninguno por los alrededores y mi voz era la más alta. Nunca me había interesado por la música, pero era una alternativa justa a la inanición. Mi voz era penosa. Las cuerdas de mi mandolina se rompían en lugar de dejarme hacerlas sonar. Tras mucho practicar y muchas botellas rotas, mis talentos se fueron desarrollando lentamente. A medida que pasaron los años empecé a sentir la profunda compasión que conocen los bardos cuando cantan sobre hazañas hericas. Descubrí que compartir una relación espiritual con mi público era muy conmovedor. Varias de mis baladas todavía se cantan hoy (aunque por tradición, sin duda el que las cante se atribuirá su composición).

Estando en Britain, encontré dos individuos notables. Ellos eran los mellizos, Elizabeth y Abraham. Eran también estudiantes conocedores de la filosofía y pasamos muchas horas en discusiones y debates. En algunas ocasiones elevamos nuestras voces, amable amigo y viajero, pero eso no evitó que nos hiciéramos amigos rápidamente. Aunque nunca presumiría de meterme en su vida privada revelando los abundantes y fascinantes detalles que aprendí sobre ellos, diré que jugaron un papel realmente importante en la parte de este libro que habla sobre mi historia.

Un mago de Moonglow que me escuchó mientras interpretaba mis canciones vino a ofrecerme empleo como su ayudante. La magia siempre me había fascinado así que me convertí en su aprendiz. Recordaré siempre su enseñanza: si iba a entrar con éxito en comunidad con el mundo invisible sin llegar a la locura, debía conservar mi honestidad (si se va a vivir fuera de las leyes de la realidad, primero hay que ser honesto). El me enseñó bien. Fue al terminar mis estudios sobre las artes mágicas cuando, con gran tristeza, mi maestro, que ya era muy anciano, falleció.

Mientras bebía en el Jabalí Azul poco después de este acontecimiento, Elizabeth, Abraham y yo decidimos que necesitábamos dedicar nuestras vidas a algo. Entonces hicimos un pacto según el cual tomaríamos distintos caminos y nos pasaríamos la siguiente década viajando por toda la tierra para encontrar aventuras y para encontrarnos también a nosotros mismo. Acordamos reunirnos en el Jabalí Azul en exactamente diez años. Nuestra partida fue emocionante, pero melancólica, ya que mi vida iniciaba un nuevo capítulo.



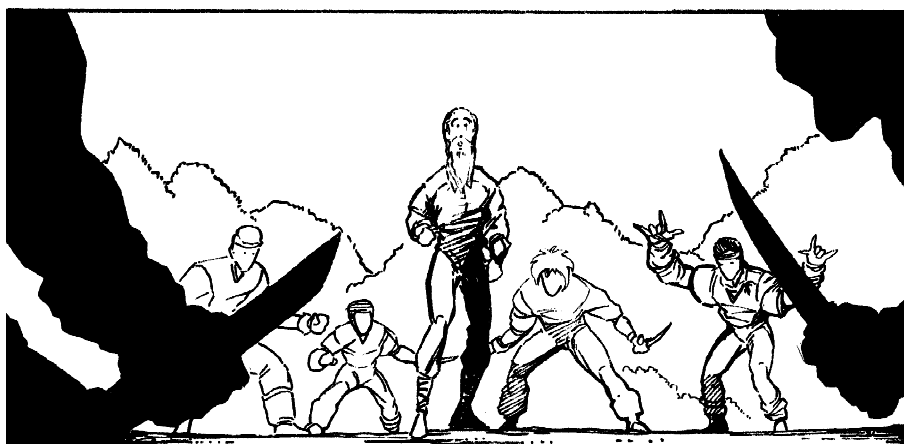
## III. EL ANCIANO Y LOS BANDIDOS

En el camino que conduce fuera de Britain, encontré un hombre encorvado por la edad, pero que todavía poseía una aguda sabiduría e inteligencia. -Mientras caminábamos él compartió conmigo su historia y yo a mi vez la compartiré lo contigo.

Durante un paseo a través del bosque un día, este hombre fue secuestrado por un grupo de bandidos. El pobre hombre acababa de dejar la familia de su sobrino y no tenía a nadie más en el mundo. ¡Desafortunados los que son secuestrados cuando no tienen a nadie que pague su rescate! Los bandidos empezaron pronto a odiar a su prisionero e hicieron planos para matarlo.

Uno lo quería colgar, mientras otro lo quería apuñalar. Otro de ellos deseaba quemarlo mientras que un cuarto quería atarle rocas en los pies y tirarlo al río. Tal grado de violencia alcanzó la discusión sobre cómo matar al anciano que se enzarzaron en una terrible y sangrienta pelea.

Así fue como el viejo escapó de los bandidos, que estaban distraídos con su pelea. Al notar que su víctima se había



ido, siguieron luchando, esta vez sobre quién había tenido la culpa, hasta que todos ellos cayeron muertos, asesinados por la mano de los demás.

Después, el anciano se reunió luego con la familia de su sobrino y todos se alegraron de ello. Por lo que aprendió, la unidad es esencial para la supervivencia y a diferencia de los imprudentes bandidos él todavía vivió durante muchos años.

#### IV. LA HISTORIA DE BATLIN: SEGUNDA PARTE

Mis viajes me llevaron a Trinsic, donde me encontré con un grupo de hombres armados que me impresionaron muchísimo. Muchos soldados que he conocido eran hombres de corazón valiente en el campo de batalla, pero fuera de ella no eran más que criminales. Estos hombres no eran simples soldados, eran Paladines. Todos ellos eran hábiles espadachines y expertos jinetes, además de eruditos y caballeros con perfectos modales. Sobre todo estaban dedicados a mantener el honor. Acepté ansioso su invitación de unirme a ellos. Los años siguientes estuvieron llenos de emociones: viajamos por la tierra, deshaciendo entuertos y ayudando a los necesitados.

Durante una de nuestras aventuras, fui herido, así que me vi forzado a permanecer en Minoc mientras mis compañeros continuaban el viaje. Un curandero me dijo que sin los tratamientos apropiados (por los que él cobraba precios desorbitados) probablemente moriría. Enfadado le despedí y tras un tiempo, me curé. Aprendí que el proceso de recuperación tiene lugar mayormente en la mente de uno y desde entonces perdí toda confianza en los curanderos que codiciosamente se aprovechaban de los afligidos.

En aquel momento, la ciudad de Minoc necesitaba un calderero. Cuando me curé, me dediqué a arreglar, construir e inventar cosas. Nunca antes había pensado cuánto depende una ciudad de su calderero, ni de lo que aprecian los ciudadanos a los que se sacrifican por resolver continuamente los problemas de los demás. Así que tan bienvenido me hicieron sentir permanecí allí por varios años.

Después, lleno de urgencia por marcharme y deseando de nuevo conocer más mundo, me uní a un grupo de exploradores en Spiritwood. Los exploradores son una gente profundamente espiritual. Vivir con ellos me recordó mucho mi infancia druida en Yew, pero con una enorme diferencia. Estos exploradores bebían el vino más maravilloso que jamás he probado. Las botellas venían de las antiguas bodegas de Skara Brae, que sobrevivieron a los terribles incendios que esolaron la isla. Después hice una peregrinación a las ruinas de Skara Brae y allí tuve una experiencia espiritual tan profunda que he jurado no contársela jamás a nadie. Al dejar el grupo, me llevé todas mis posesiones y durante meses vagué sin rumbo fijo. Al final llegué a Nueva Magincia donde encontré empleo como pastor. La mayor parte de los siguientes dos años la pasé en perfecta soledad, viviendo en la completa humildad. Era una experiencia que me cambió notablemente. Cuando me di cuenta de que habían pasado casi diez años, inicié el viaje de vuelta a Britain.





## V. LOS DOS HERMANOS Y EL EMBAUCADOR

En el camino de vuelta a Britain observé una pequeña mina en la que trabajaban dos hermanos. Me dieron la bienvenida recelosos, pero al final compartieron conmigo su historia, que ahora comparto contigo.

Su padre murió y les dejó un mapa de una tierra sin reclamar que contenía valioso mineral. Por ley, la tierra sólo podía ser reclamada por una sola persona, lo cual hizo que los hermanos discutieran; ambos querían la tierra. Llegaron a tener tanto miedo de que el otro hiciera la reclamación que se pasaban todo el tiempo espíandose. Mientras tanto, no trabajaban la tierra.

Un día, se encontraron un forastero que les dijo que era un ingeniero de minas. Al principio no confiaron en él, pero les aseguró que su reclamación era demasiado pequeña como para ser de interés. El estaba preparando una reclamación mucho mayor. El forastero les volvió locos con historias de lo ricos que podían ser, transformando su desconfianza en avaricia.

Los hermanos pidieron al forastero que hiciera su reclamación por ellos, y volvieron a trabajar en su mina. Trabajaron sin descanso durante meses, y después viajaron a la casa de la moneda para vender su mineral.

Allí supieron que el forastero había hecho la reclamación en su propio nombre y que después ya había vendido por una fortuna. Como los hermanos habían extraído mineral de una tierra que no les pertenecía, fueron enviados a la cárcel de Yew durante muchos años.

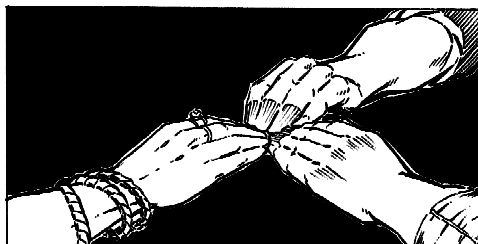
Su triste destino les enseñó a confiar más el uno en el otro, porque hombre que no confía en su hermano es siempre vulnerable. Después de oír su historia, fui a la casa de la moneda, por saber cuál de los dos hermanos mantenía la reclamación sobre su nueva mina. Había intentado adivinarlo y me quedé bastante sorprendido cuando conocí la respuesta. Estaba a nombre de su padre.

## VI. LA CREACIÓN DE LA HERMANDAD

Me alegré cuando Elizabeth y Abraham llegaron los dos al Jabalí Azul sanos y salvos. Fue una reunión espléndida. Las historias que ellos me contaron eran verdaderamente sorprendentes, amable amigo y viajero. Pero como ya he mencionado, no deseo que este libro sea una intromisión en su vida privada.

No todos nuestros recuerdos eran agradables. Parecía que la mayoría de la gente de Britania estaba más interesada en ayudarse a sí mismo que a los demás. Como viajeros (extranjeros a donde quiera que fuéramos) nos habíamos acostumbrado a la fría mirada de la sospecha sobre nosotros. En todos los lados había gente que esperaba algo por nada, como si el mundo tuviera un deuda con ellos. Casi todas las veces cada uno de nosotros se había encontrado con mucha gente que era esencialmente infeliz. Por todas partes había gente que sabía que necesitaba algo en su vida, amable amigo y viajero, pero que no tenía la esperanza de encontrarlo.

Los tres habíamos aprendido mucha historia. Hubo un momento en el que la vida era infinitamente más frágil, pero era mucho más apreciada. Nosotros anhelábamos recuperar ese aspecto de la gloria inicial de Britania. Tras mucha discusión, decidimos fundar una sociedad llamada La Hermandad. En aquel momento estaba conbiendo lo que se convertiría en su filosofía, pero que se discutirá más adelante en otro capítulo. Fue Abraham quien sugirió que yo propusiera La Hermandad a Lord British. Estuve de acuerdo, dándome poca cuenta de la tarea que emprendía.



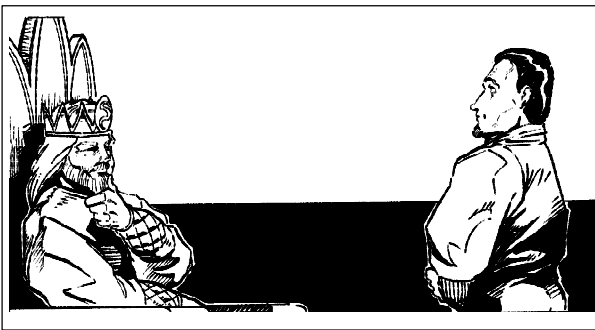
## VII. LA RATIFICACIÓN DE LORD BRITISH

Por fin me encontré con una gran ansiedad frente al trono del sabio Lord British. Yo estaba en una larga lista de temas mientras nuestro vasallo realizaba numerosos pronunciamientos. Aunque había estado esperando durante horas hasta que llegó el momento de mi audiencia, sentía que no estaba preparado. Su inquebrantable mirada cayó sobre mí.

Dije que tenía una modesta proposición.

Mis compañeros y yo deseábamos establecer una sociedad filosófica conocida como La Hermandad. Lord British me preguntó quién recibiría los beneficios de esa Hermandad. Yo contesté diciendo que nadie se beneficiaría de ellos, porque no buscaba ningún tipo de beneficio. Con una palabra fui despedido. Me encontré saliendo de la sala de trono antes de darme cuenta de que había sido rechazado.

Por el aspecto de mi cara, Elizabeth y Abraham supieron que no traía buenas noticias. Al discutir sobre el tema, Elizabeth sugirió que quizás Lord British esperaba un tributo de nosotros. Si podíamos presentar un tributo suficiente impresionante, él nos otorgaría su favor. Tras algún tiempo reunimos mil piezas de oro vendiendo casi todas nuestras posesiones. Con renovada confianza, volví al castillo.



Este vez llevaba conmigo varios trabajadores que transportaban los cofres de oro que eran nuestro tributo. Cuando estuve frente a él, hablé energicamente. Dije que deseaba discutir sobre La Hermandad, pero que primero deseaba ofrecer a Lord British el tributo apropiado. Con consternación me di cuenta de que había hablado antes de que Lord British hubiera terminado de leer un pergamino de aspecto importante colocado delante de él por uno de sus consejeros. Firmó al mismo tiempo que hablaba, sin preocuparse siquiera de levantar la vista hacia mí. El primero ordenó a mis trabajadores que se llevarán las cajas. ¡Después les ordenó que también se me llevarán a mí!

Con una enorme rabia abandoné como una tormenta la sala de trono. Una vez más hizo me enfrenté a mis dos amigos. Estaban muy decepcionados. El sueño que compartíamos ahora parecía no tener esperanza de hacerse realidad. Me pasé varios días muy triste meditando sobre mi fracaso.

Una mañana me encontraba tan completamente perdido en mis pensamientos que no escuche acercarse a un mendigo que pasaba. Cuando por fin me di cuenta, habló: «una moneda para uno niega las recompensas del mérito». La iluminación fue pura e instantánea. Pensó que me había vuelto loco cuando le di mi cofre oro. Corrí de nuevo al palacio tan rápido como pude.

Al principio Lord British no quería verme, pero yo se lo imploré. Me miró y pareció ver algo diferente en mí.

Escuchó cuando hablé.

«Nuestra sociedad, La Hermandad, será una unión de buscadores espirituales que lucharán por traer la unidad a nuestra fracturada sociedad. Promocionemos la confianza y comprensión entre toda la gente de Britania. Con tu aprobación nuestra sociedad enseñará a buscar el mérito, en vez de la simple recompensa personal. Con ese fin, busco tu reconocimiento de La Hermandad.»

Tras un largo momento, Lord British replicó.

«Batlin, tú conoces el significado de la perseverancia. No me importa lo que La Hermandad desea de mí y todavía menos lo que La Hermandad trata de hacer por mí. Pero si La Hermandad trata de servir a mi tierra entonces mi apoyo es incondicional».

Así nació La Hermandad.

## VIII. EL VALOR DE LAS VIRTUDES Y LAS VIRTUDES DEL VALOR

Al crear la filosofía de La Hermandad no tuve ninguna intención de reunir un conjunto de perogrulladas que podrían ser presuntuosamente entendidas como sustitutas de las Ocho Virtudes del Avatar. Supe que habría quienes me acusarían de hacer solamente eso, sin importar la filosofía que desarrollara en realidad. Por ello deseo afirmar que La Hermandad se apoya totalmente en las Ocho Virtudes del Avatar, y que como alguien que se ha esforzado por seguir su ejemplo, puedo asegurarte personalmente su incommensurable valor.

Pero como alguien que ha seguido las Ocho Virtudes, sé de lo que hablé cuando digo que es imposible cumplirlas perfectamente. Ni siquiera el Avatar fue incapaz de hacerlo continua y consistentemente. ¿Puede alguien decir que ha sido honesto en todo momento, todos los días de sus vidas? ¿Puede alguien decir que es compasivo, esforzado,

justo, sacrificado, honorable, humilde o espiritual en todo momento? La filosofía de las Ocho Virtudes hace poco más que enfatizar nuestras propias deficiencias personales. Me he encontrado con muchos seguidores de los caminos de las Virtudes que fueron atormentados por la culpa por lo que percibieron como sus fallos espirituales, ya que en eso es en lo que están basadas las Virtudes. Habiendo mostrado nuestras debilidades, ahora es el momento de fortalecerlas. La filosofía de La Hermandad es para erradicar los errores de la propia vida. Es una filosofía basada en el éxito y mejora todo lo que hubo antes. La filosofía de La Hermandad puede expresarse como tres valores derivados de las experiencias personales de mi vida. Se conocen como la Tríada de la fuerza interior.

## IX. LA TRIADA DE LA FUERZA INTERIOR

La Tríada de la fuerza interior es una disciplina mental rigurosa. Aplicar esta Tríada de valores a la vida propia requiere un esfuerzo importante. Pero al hacerlo observas un cambio en tu vida tan notable que ya no eres capaz de mirar al mundo de la misma forma. El primer valor de la Tríada de la fuerza interior se expresa como «Lucha por la unidad». La gente aplica este valor a sus vidas trabajando juntos para lograr lo que les beneficiará a todos en un estado de mutua cooperación. Hemos visto en la parábola de «El anciano y los bandidos» «como la unidad es esencial. Si no trabajamos juntos es que en realidad estamos trabajando los unos contra los otros.

El segundo valor de la Tríada de la fuerza interior se expresa como «Confía en tu hermano». La gente aplica este valor a sus vidas tratando con otros sin acusaciones o sospechas que limiten a los demás y a ellos mismos. Hemos visto en la parábola de «Los dos hermanos y el embaucador» lo vulnerable que hace a las personas la falta de confianza. Sin confianza nos limitamos a nosotros mismos para lograr lo que deseamos.

El tercer valor de la Tríada de la fuerza interior se expresa como «la obra precede a la recompensa». La gente aplica este valor a sus vidas poniendo gran énfasis en sus logros en lugar de en la ganancia personal. Hemos visto en la de la «La ratificación de Lord British» que no se debe esperar algo por nada. Tratar de conseguir una recompensa a ciegas es un camino que no conduce a ninguna parte.

## X. LA FILOSOFÍA DE LA HERMANDAD

El nombre erudito de la filosofía de La Hermandad (que yo no acuñe personalmente) es «cognición optimista». Esta es simplemente una forma rimbombante de decir «conocimiento alegre», y es la descripción de la filosofía de La Hermandad que yo puedo imaginar. Siempre que se mantiene la confianza y la esperanza se está continuamente abierto a las oportunidades que existen perpetuamente en la vida. Yo creo firmemente en eso, amable amigo y viajero; tú debes creer en ello también. Sin confianza, no se percibe el mundo correctamente y por ello se pierden oportunidades. Esta triste razón «febril» es lo que mantiene actualmente a la mayoría de la población en su estado de decaimiento y frialdad.

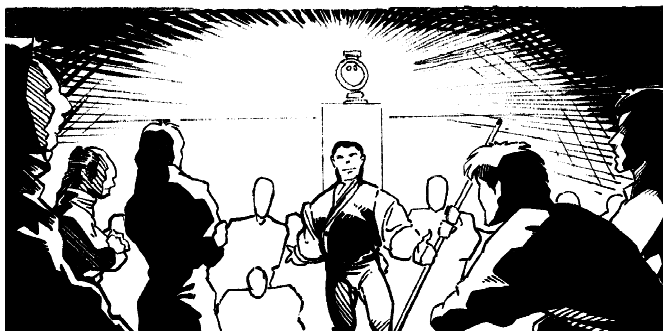
Tales personas «febres» empiezan a adaptar nociones ilusorias a su pensamiento y se enredan en emociones conflictivas y retorcidas que refuerzan sus fallos. Estas tristes personas llegan a temerse a sí mismas. Empiezan a creer que fracasarán, y esta creencia puede llegar a convertirse en una profecía que se cumple por sí misma.

Una persona febril, se dé cuenta o no de ello, necesita desesperadamente reconocer que el mundo no es un lío enmarañado de errores. Todo el proceso de pensamiento necesita estar fijado permanentemente a una naturaleza confiada. Una persona así necesita «encontrar lo mejor de sí misma» y aceptar su valor básico. Rara vez es una tarea fácil. Requiere una reflexión sobre uno mismo que puede ser emocionalmente dolorosa. Pero como decimos en La Hermandad, «algunas veces uno debe enfrentarse al mal para conseguir la curación». Tras conseguir el reconocimiento, debes seguir tu propia voz interior de razón que te guiará por la vida y te ayudará a evitar los errores.

Una de las cosas más difíciles de aceptar es la confianza que tenemos en los demás. Tememos el rechazo, los motivos ocultos o imaginarios y el posible engaño de los demás. Aceptar nuestra inevitable confianza en otros como parte

integrante de nuestro papel en este mundo requiere el mismo coraje que caminar sobre fuego.

Para conseguir el reconocimiento necesario para liberarnos de la fiebre, debemos dedicar cada fibra de nuestro ser a lograr dicho fin. Nosotros, los de La Hermandad, viajamos por ese camino. Yo amplío mi invitación, amable amigo y viajero, para que te unas a nosotros. Junto alcanzaremos nuestro destino.



# Una reinterpretación de la HISTORIA DE BRITANIA

## QUE ES EN PARTE UNA COLECCIÓN DE HECHOS HISTÓRICOS CON UNA INTERPRETACIÓN MODERNA PROPORCIONADA POR EL AUTOR, BATLIN DE BRITAIN.

### I. LA ANTIGUA SOSARIA

Hace mucho tiempo, antes de la formación del reino de Britania, la tierra era conocida como Sosaria. Era poco más que una multitud de ciudades-estado y reinos feudales en guerra; la gente sufría por ello.

Fue el sabio Lord British, entonces gobernador de la ciudad-estado de Britain, quien al final reunió la tierra y a la gente de Sosaria.

### II. LAS EDADES DE LA OSCURIDAD

Las Edades de la Oscuridad hacen honor a su nombre, ya que fueron una época en la que oscuros terrores vagaban por la tierra. También podría decirse que durante las Edades de la Oscuridad, las gentes de Sosaria estaban lo más lejor que se puede estar de la luz, ya que era realmente una época en la que la búsqueda espiritual estaba en declive.

### III. LA LEYENDA LLAMADA “PRIMERA EDAD DE LA OSCURIDAD”

El comenzar de la Primera Edad de la Oscuridad está marcado por la llegada de un hechicero llamado Mondain. El padre de Mondain se había negado a compartir el secreto de la inmortalidad con su hijo y sus disputas finalmente condujeron a la muerte del padre. Rasgada por la angustia y si duda por sus temores de persecución, Mondain envió sus poderes oscuros contra los reinos de Sosaria.

En su desesperación, Lord British llamó a un campeón que saliera en defensa del reino. El héroe que respondió a sus llamadas se convertiría muchos años después en el Avatar. Mediante las acciones del Avatar quedó destruida la horrible joya de poder de Mondain, que también tuvo un final muy triste.

### IV. LA LEYENDA LLAMADA “LA VENGANZA DE LA HECHICERA”

El triunfo del Avatar no duró mucho, ya que al matar a Mondain la ira de Minax cayó sobre la tierra. Minax era la joven amante de Mondain y una hechicera con poderes mágicos incluso mayores que Mondain. Tenía el poder de gobernar legiones de criaturas horribles, y en su búsqueda de la venganza por la muerte de su amante trajo la miseria a la gente de Sosaria.

De nuevo el héroe que llegaría a ser conocido como el Avatar volvería a Britania en lo que se recuerda como la primera vez que se utilizaron las Puertas de la Luna. El Avatar mató a los secuaces de Minax y al final la mato a ella también. Aunque han existido especulaciones sobre los motivos que tuvo el Avatar para hacer eso, hay pocas evidencias que indiquen que el Avatar utilizara la violencia por celos debido a la romántica relación de Mondain con Minax. Dicho esto, tales teorías han sido denunciadas y no deben tenerse en consideración.

### V. LA LEYENDA LLAMADA “EXODO”

Nadie en todo Sosaria, ni siquiera el Avatar, podría haberse dado cuenta de que al terminar con las vidas de Mondain y Minax, el Avatar había dejado huérfano a su único hijo. El nombre de este insólito hijo era Exodo y no era ni máquina ni humano. Exodo surgió del fondo del Gran Océano para vengarse y destruir la tierra de Sosaria. Tan terribles eran las fuerzas desatadas por Exodo que el héroe que finalmente se convertiría en el Avatar requirió la ayuda de un misterioso ser conocido como el Señor del Tiempo para dominarlas. Así fue como el Avatar se enfrentó a Exodo en una manera similar como lo había hecho con su madre y su padre.

Desde aquella época se ha especulado mucho sobre la inconmensurable cantidad de bien que una criatura como Exodo podría haber traído la tierra si se le hubiese convencido de que llegara a ser caritativo, pero deseo expresar formalmente mi desacuerdo con los que dicen que el Avatar debía haberse ocupado de la situación de forma diferente.

## VI. EL NACIMIENTO DE BRITANNIA

Tras el castigo de Exodo, las gentes de Sosaria, que vivieron bajo el terror durante el violento ataque de estos seres mágicos y diabólicos, se unieron como medida de autoprotección bajo el reinado soberano de Lord British. Así se formó el reino de Britania.

Gobernada por el sabio Lord British, la tierra empezó a florecer. Las ocho ciudades principales crecieron bajo los cimientos de las antiguas ciudades-estado. El renacimiento de la cultura y la civilización estuvo marcado por la formación de grandes instituciones dedicadas al estudio y avance de las artes y ciencias.

## VII. LA LEYENDA LLAMADA “BÚSQUEDA DEL AVATAR”

En este momento de crecimiento y prosperidad del reino de Britania fue cuando Lord British realizó una llamada para que alguien le mostrara el camino de la virtud y el crecimiento espiritual. La respuesta vino del héroe que posteriormente sería conocido como el Avatar.

Fue entonces cuando el campeón de Britania decidió ganar el título de “Avatar” estableciendo las Ocho Virtudes y apoderándose del Códice de Máxima Sabiduría de las profundidades del Abismo Estigio.

Se ha dicho que la principal motivación del Avatar fue la redención por el destino de Mondain, Minax y Exodo. Aunque no existan pruebas de esto, yo digo que aunque fuera verdad, todas las cosas positivas creadas en el mundo mediante las virtudes habrían bastado para corregir cualquier error.

## VIII. LA LEYENDA LLAMADA “GUERREROS DEL DESTINO”

Parece ser que al eliminar el Códice de Máxima Sabiduría el Avatar había puesto en movimiento inadvertidamente una cadena cósmica de sucesos que condujo a la liberación de tres Señores de las Sombras de fragmentos restantes de la joya negra de Mondain. Estos Señores de las Sombras eran los siniestros agentes del mal. Pronto lograron destronar a Lord British y hacerlo prisionero en una oscura mazmorra. Al verse negado de su sabiduría y compasión, el reino de Britania rápidamente se hizo tiránico y cruel.

Esta fue la Britania que saludó el regreso del Avatar. Tras algunas batallas, Lord British fue liberado, recuperó su trono y los Señores de las Sombras se desvanecieron de nuestro mundo.

Sin embargo, la huida de Lord British del mundo subterráneo ocasionó una serie tremendamente destructiva de terremotos al derrumbarse la enorme red de cavernas subterráneas. Una buena parte de la raza gárgola pereció en ese trágico cataclismo.

## IX. LA LEYENDA LLAMADA “EL FALSO PROFETA”

Tras los acontecimientos que agitaron Britania, las gárgolas, habitantes del otro lado del mundo que ahora encontraron su tierra natal prácticamente destrozada, empezaron a aparecer en el lado británico del mundo en un número cada vez mayor como agresores. Lanzaron terribles ataques contra la raza humana y muchas perdieron sus vidas en defensa de nuestro reino.

Las gárgolas intentaron incluso asesinar al Avatar. Pusieron una trampa de Puerta de Luna en la que cayó Avatar, pero fue rescatado por sus compañeros. Así fue como Lord British llamó de nuevo a su campeón para restablecer el orden mundial. Acabar con este violento conflicto racial era el mayor desafío al que jamás se había enfrentado el Avatar.

Por fin se reveló que el Códice de Máxima Sabiduría, que había sido retirado del mundo por el Avatar, estaba en manos de las gárgolas. Así el Avatar colocó el Códice en el gran vacío etéreo, en el que no podría ser poseído por hombre ni gárgola. Se entregaron dos lentes, usadas para inspeccionar el Códice, una a Lord British, y otra al jefe de las gárgolas, el rey Draxinusom. Como la causa del conflicto entre las dos razas había desaparecido, se esperaba que la grieta entre ambos se cerraría.

Los que digan que esa guerra terrible y destructiva podría haberse evitado si el Avatar no se hubiera apropiado del Códice de sus auténticos propietarios son meros disidentes que están muy mal informados.

## X. LOS ÚLTIMOS DOSCIENTOS AÑOS

Han pasado dos siglos desde que el Avatar apareció en nuestro reino por última vez. Algunos han escrito que al menos es posible interpretar las leyendas del Avatar como debe ser, con la perspectiva histórica correcta. Algunos afirman que a medida que pasa el tiempo, la verdad de lo que ocurrió en realidad se desvanecerá y que tenemos la responsabilidad de conservar las leyendas como las conocemos ahora. Sin embargo, la mayoría está de acuerdo



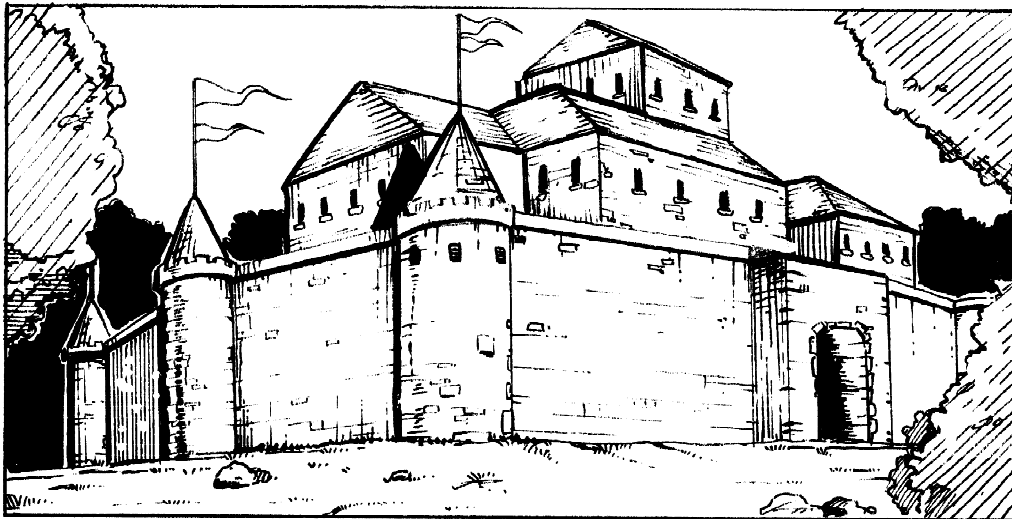
cuando se trata de una serie de teorías básicas.

Aunque hay quien mantiene que las historias del Avatar son sólo mitos, prácticamente todos los eruditos creíbles dicen que al menos algunos elementos de las leyendas del Avatar son hechos históricos. En realidad, basta con mirar a la Isla del Avatar para ver evidencias clarísimas de que el Avatar desde luego existió (al menos como persona, si no como un ser espiritual).

Es más probable que haya habido más de un Avatar. Todas las escrituras insisten en que el Avatar que negoció la paz entre Britania y las gárgolas es el mismo que venció al hechicero Mondain hace muchos años. Aunque dicen que es improbable, los historiadores no niegan firmemente la posibilidad de haya habido sólo un Avatar. Después de todo, nuestro buen soberano monarca, Lord British, ha demostrado una sorprendente longevidad.

Sea cual sea la interpretación de la historia que resulte más precisa, parece innegable que el Avatar no volverá a nuestro justo reino. Según todos los indicios, la edad de la magia está llegando a su fin. Con el declive de la fiabilidad de los magos, y con el reinado alejándose de las artes mágicas, es dudoso que el extremo peligro (que requeriría la ayuda de un Avatar para superarlo) vuelva otra vez a Britania. Gracias a Dios es así.

A punto de iniciarse está la Edad de La Hermandad, en la que no esperamos simplemente con anticipación un heroico salvador cuando se produzca una crisis. En este día menos espectacular, pero más práctico, nos queda resolver nuestros problemas con nuestras propias mentes y voluntad.



## LA HERMANDAD

### GUÍA DEL VIAJERO

#### GUÍA PARA VIAJAR POR BRITANIA, ESCRITA POR BATLIN DE BRITAIN

#### I. LAS CIUDADES Y PUEBLOS DE BRITANIA

Erigidas sobre los cimientos de las antiguas ciudades-estado de Sosaria, las ciudades de Britain, Jhelom, Minoc, Moonglow, Nueva Magincia, Trinsic y Yew han florecido hasta convertirse en ciudades importantes por derecho propio. También han crecido otras ciudades que merecen reconocimiento como espléndidas joyas de la corona de Britania. Todas estas ciudades se describen más adelante, siendo enumeradas en orden alfabético para mayor comodidad del viajero cuando utilice este libro como referencia.

## Britain

Esta es la opulenta y majestuosa capital de Britania, famosa ciudad de la Compasión, en la que puedes encontrar el Castillo de Lord British. Britain está construida en la costa de la Bahía de Britania. Es, con mucho, la ciudad más grande de toda Britania y recientemente ha sido testigo de muchos procesos. Es el hogar de históricos lugares llamados la Taberna del Caminante, el Teatro Real y el Conservatorio. Es un centro de comercio para el reino entero. Aquí en Britain puedes encontrar comerciantes pregonando sus mercancías, el Mercado del Granjero, tiendas de todo tipo y fabulosa diversión para todos. Britain es también la sede de La Hermandad.

## Cove

Cove es la ciudad más limpia de toda Britania. Aunque la ciudad en sí se mantiene en su estado original, se recomienda a los viajeros que eviten el Lago Lock, pues se ha contaminado mucho en los últimos años. Uno de los lugares más románticos de toda Britania es el «Paseo de los Amantes», que no está lejos del Santuario. Cruzando las montañas de cove el viajero encontrará la Marisma Sangrienta, lugar donde se desarrolló una de las batallas más salvajes de Britania.

## Isla del Bucanero

Esta isla es el hogar conocido de piratas y ladrones. es un lugar no exento de riesgos y peligros (especialmente si te dedicas a mostrar libremente tu dinero). Además, la Isla del Bucanero ha atraído a muchos viajeros en los últimos años por la misteriosa emoción de su Casino, bien provisto monetariamente, y de sus sensuales Baños cubiertos. También es un lugar en el que se pueden comprar muchas más cosas exóticas.

## Isla del Avatar

Aunque no se ha construido ninguna ciudad en la Isla del Avatar, es un lugar de tanto interés que por ello se ha incluido en esta sección. Esta extraña isla volcánica (que surgió del tumultuoso cataclismo del Gran Abismo Estigio) recibe numerosos visitantes sobre su perenigraje al Santuario del Códice. El Santuario se considera un monumento nacional de gran importancia histórica y como tal es objeto de protección armada noche y día.

## Jhelom

Ubicado en las Islas Valorianas al sudoeste de Britania, Jhelom es un lugar de encuentro para soldados, paladines y guerreros. Es el lugar de nacimiento de más de un guerrero británico muy apreciado. Esta ciudad de Valor es también conocida por su bien provisto arsenal, por la hospitalidad de sus camareras y por su club local de lucha, la Biblioteca de Cicatrices.

## Minoc

Este próspero puerto de mar está situado al norte de Britania, en la desembocadura de la Bahía de la Esperanza Perdida. Minoc, también conocida como la ciudad del Sacrificio, tiene un activo aserradero, una armería, una industria naviera y una sucursal de la Compañía Minera Británica. Es la sede del Gremio de los Artistas, donde artesanos de todos los tipos muestran sus artesanías. En Minoc hay también una sucursal activa de La Hermandad.

## Moonglow

Moonglow es la ciudad de la Honestidad y se asienta en el cabo sur de la Isla de la Verdad. Es donde está situado el Liceo, el gran almacén de conocimientos y sabiduría. Muy cerca, el viajero encontrará también el observatorio, que contiene un planetario. También en esta ciudad opera una sucursal activa de La Hermandad.

## Nueva Magincia

Nueva Magincia es conocida como la ciudad de la Humildad, y por ello elige permanecer aislada del resto de Britania. Si te aventuras en ella, verás que la gente es esencialmente tímida, pero también afectuosa y hospitalaria una vez que se acostumbran a tu presencia. La ciudad está ubicada en una isla oriental bastante alejada de las rutas principales de comercio. El tiempo pasa más despacio en Nueva Magincia que en ninguna otra parte de Britania. La economía de Nueva Magincia se basa en la construcción de barcos, la horticultura y el ganado.

## Paws

Paws es una pequeña aldea costera que, a causa de la expansión continua de la capital, ha sido aglutinada prácticamente por Britain. Aunque hubo un tiempo en el que esta aldea tenía un encanto rústico, en los últimos años la aldea de Paws se ha consumido en la pobreza. Una terrible sequía de siete años ha forzado la clausura de muchas de las granjas locales. La industria de Paws consiste principalmente de molinos, granjas especializadas en la producción de leche y curación

de carne. Paws es donde La Hermandad tiene su albergue para pobres.

### **El fuerte de la Serpiente**

Esta opulente fortaleza-castillo es la sede de la honorable Orden de la Serpiente de Plata, el campo de entrenamiento de los militares armados de Britania. Aquí los soldados aprenden algo más que las artes de la guerra. Se les enseñan también honor y valor. Se puede obtener instrucción sobre cómo se comporta un guerrero y se pueden adquirir armas y armaduras fiables y provisiones. La Retirada a la Meditación de La Hermandad está situada en una isla al este del Fuerte de la Serpiente.

### **Skara Brae**

Esta triste ciudad fue conocida en un tiempo como la ciudad de la Espiritualidad. Pocos son los que se aventuran al punto en el que la ciudad de Skara Brae estuvo una vez, cerca del místico bosque de Spiritwood, porque todo lo que queda son edificios casi desiertos. Aunque se han contado muchas historias extrañas sobre las actividades en este inhóspito lugar, hay pocos que se atrevan a verificarlas. El viajero inteligente evita Skara Brae.

### **Spektran**

La poco densa isla de Spektran está gobernada por el célebre Sultán de Spektran. El sultán es conocido por su hostilidad con los forasteros, por lo que Spektran no es un lugar recomendado para los viajeros.

### **Terfin**

Terfin es la patria de las gárgolas, construido en la isla ocupada antes por Sutek el Loco. La mayoría de las gárgolas viajan diariamente a Minoc para trabajar en las minas. En Terfin puedes encontrar la Sala del Conocimiento gargólica y una sucursal activa de La Hermandad. No lejos de Terfin están las antiguas ruinas que fueron el palacio del traidor Blackthorn.

### **Trinsic**

Este activo puerto de mar al sur de Paws y al norte del Cabo de los Héroes se conoce como la ciudad del Honor. Trinsic es la ciudad nata de los paladines y tiene también una sucursal activa de La Hermandad. Los viajeros podrían preguntarse por la necesidad de los muros que rodean la ciudad. Como si esto no bastara para mantener la ciudad asegurada, los guardianes no permiten que nadie entre o salga de la ciudad a menos que conozca la contraseña oculta. Aunque esto se estableció para mantener la seguridad de la ciudad y de sus ciudadanos, ahora se hace más bien para continuar un ritual tradicional (la ley británica prohíbe la publicación de la contraseña de Trinsic).

### **Vesper**

Situado en los límites del desierto al nordeste de Britania, Vesper es una ciudad industrial. En ella está la central de la Compañía Minera Británica. Vesper es uno de los pocos lugares de Britania en el que los humanos y las gárgolas viven juntos en las mismas proporciones.

### **Yew**

Yew es la ciudad de la Justicia, pero ha cambiado considerablemente con el paso de los años. Los edificios que permanecen donde la ciudad estuvo una vez han estado abandonados durante muchos, muchos años. Los ciudadanos de Yew han elegido una vida independiente de la civilización normal. Ahora viven repartidos por el Gran Bosque. El único enlace que les queda con la civilización exterior es la Abadía de la Empatía. La abadía ha asumido la responsabilidad de ser el tribunal de Yew, además de su prisión. Muchos viajeros van a la Abadía de la Empatía para visitar las tumbas de sus parientes en el cementerio próximo.



## II. EL COMERCIO DE BRITANIA

Britania no es solo un reino de grandes ciudades, sino también de un comercio prolífico y de gran poder industrial. En cualquier ciudad puedes encontrar una grata variedad de mercancías y servicios disponibles para la compra. Cada ciudad tiene una economía propia basada en su industria y en los esfuerzos de la gente que trabaja en ella. Los bienes que produce cada ciudad son trocados o vendidos a la gente de otras ciudades, lo que les proporciona acceso a otras mercancías no comunes en su propia ciudad. Mediante este continuo frenesí de actividad comercial, todos los municipios de Britania se abastecen con los productos y los servicios que necesitan para sobrevivir y crecer.

### Los granjeros de Britannia

Aunque en los últimos años varias sequías han dañado la producción agrícola en determinadas áreas de Britania, la mayoría de los granjeros están disfrutando un de un resurgimiento de cosechas abundantes. Los granjeros suelen vender de buena voluntad al viajero de paso huevos, frutas, verduras o cualquier cosa que produzcan.

### Los mercaderes de Britania

Los mercaderes de Britania sobreviven por una regla básica: compra por menos y entonces venden por más. Sin embargo, la mayoría de los comerciantes desean realmente agradar a sus clientes; cualquier vendedor que realice prácticas ilegales perderá finalmente su clientela.

### El Mercado del Granjero

En el Mercado del Granjero de Britain pueden encontrarse a la venta las frutas, verduras, huevos y carnes producidas en las granjas de Britania.

### Bares

En un bar puedes relajarte y disfrutar de una bebida refrescante o de una buena comida. En muchos bares puedes escuchar al bardo local cantas conmovedoras canciones de leyendas y tradiciones. Cuando converses con los demás parroquianos de un bar, prepárate a escuchar anécdotas, historias de guerras, leyendas locales (¡y quizás información que te sea útil!).

### Vendedores de comida

Para tomar comida rápida lo mejor que se puede hacer es probar las mercancías del vendedor de comida local. Para encontrarlo, basta con escuchar su amistoso reclamo.

### Tienda de Provisiones

La cantidad de cosas raras que un viajero o aventurero puede necesitar es infinita. El único lugar en el que podrías encontrarlas casi todas en venta es en la Tienda de Provisiones.

## Establos

No hay modo más rápido de viajar por la tierra en un carro tirado por caballos. Cuando se viaja por el desierto, el medio más rápido es el más seguro. Los caballos y los carros pueden comprarse en los establos de Britain.

## Reactivos mágicos

Ahora que la magia está en grave declive, los que todavía busquen este arte agonizante verán que muchos magos están deseando vender sus reactivos mágicos. No es necesario preocuparse de la frescura de estos productos, puesto que todas las cosas mágicas aumentan su potencia con la edad.

## Posadas

Las posadas de Britania proporcionan al viajero seguridad y un lugar para descansar. Acampar en el desierto es siempre una propuesta arriesgada y el peligro para la salud personal es muy grande, especialmente épocas de mal tiempo.

## Artesanos

Los artesanos de Britania son trabajadores hábiles que venden mercancías hechas con sus propias manos. Aunque tales objetos suelen ser caros, su precio refleja la recompensa debida al tiempo, esfuerzo y talento empleados por el artesano, que puede verse en la alta calidad del objeto.

## Armerías

En ellas se pueden comprar armaduras y escudos hechos para la protección de un soldado en los combates. La mayoría de las armerías venden también armas, con lo que cualquier aspirante a soldado puede equiparse por completo. Las armaduras suelen venderse por piezas, pero se sabe de armeros que venden trajes enteros por un precio más barato que el coste total de cada pieza por separado.

## Arqueros y fabricantes de flechas

Sin duda alguna, el arquero más respetado de toda Britania es Iolo Fitzowen, el propietario del establecimiento que se ha llegado a llamar «Los arcos de Iolo». Se hizo popular la tienda de este arquero que abrió un establecimiento similar en el Fuerte de la Serpiente.

## Curanderos

Muchos heridos y enfermos ven empeorar su estado, al igual que ven aligerarse sus bolsas a manos de los curanderos. El viajero inteligente sabe que la enfermedad y las heridas están en gran parte arraigadas en la mente y que sólo mediante la autodisciplina pueden superar el dolor, la enfermedad y las heridas.

## Boticarios

El sagaz boticario es quien mezcla sus extraños productos químicos para producir las fórmulas de sus pociones. Los boticarios han dejado de vender desde hace mucho tiempo reactivos mágicos, ya que la magia se ha convertido en un arte poco fiable.

## Sastres

El mercado de Britain proporciona al viajero una oportunidad de adquirir ropa, desde la última moda hasta la más cómoda y funcional.

## Astilleros

Los barcos pueden comprarse en los astilleros de casi cualquier ciudad costera. Según la ley de Britain ningún barco se considera legalmente propiedad de su comprador a menos que este posea su escritura de venta.

### III. LA ESCRITURA RÚNICA DE BRITANIA



Siguiendo una tradición que ha pasado de generación en generación durante siglos, muchos carteles y letreros de Britania se escriben en la interesante escritura rúnica, que fue en un tiempo el idioma de los druidas. Esta extraña escritura es más antigua que la misma Britania. Aunque la presencia de estos signos pueda confundir al turista ocasional, el viajero inteligente sabe que merece la pena aprender su significado.

Hoy en día, su utilización está empezando a pasarse de moda y su uso generalmente denota un establecimiento que sigue fiel a un anticuado estilo de administración.

### IV. LAS ARMAS DE BRITANIA

Un grupo de viajeros inteligente se asegura de ir bien equipado y protegido cuando viaja por el desierto. Con este fin, a continuación tenemos una breve introducción de las armas y armaduras que se pueden utilizar para asegurar la defensa personal.

#### Armadura y escudo

Hay seis partes del cuerpo que deben protegerse: la cabeza, el torso, las piernas, las manos, los pies y el cuello. Todas las piezas están diseñadas especialmente para la protección de estas zonas.

Hay básicamente cuatro tipos de armadura: de cuero, de escamas, de cota de malla y de chapa. El cuero proporciona la menor protección, pero es muy ligero y relativamente barato. Aunque las escamas y la cota de malla proporcionan el mismo nivel de protección, las escamas son las más pesadas y caras. El tipo de armadura más pesado es el de chapa; como proporciona la mayor protección es también la más cara.

A menos que se vaya equipado con una arma que requiera la utilización de ambas manos, un combatiente inteligente, además de llevar armadura, llevará también un escudo. En general, los escudos más pesados son los que más protección ofrecen.

Rápidamente puede averiguarse que actividades como huir de un oponente superior, llevar un equipo completo o viajar una gran distancia resultan tareas enormemente desalentadoras si se va fuertemente equipado. Por ello el viajero inteligente modera el tipo de armadura que lleva puesta, teniendo en cuenta su fortaleza física, el peso combinado de los demás objetos que desea transportar y la distancia que espera recorrer.

#### Armas

Hay una variedad de armas disponibles en Britania que es imposible examinarlas todas con detalle disponiendo de tan poco espacio. El viajero inteligente sabe que es importante seleccionar para uno mismo el arma más apropiada. Después de todo el arma en sí no es tan importante como la persona que la utiliza. La elección de un arma debe realizarse según las características del usuario y no al revés. ¿Cuáles son los factores que uno considera importantes al seleccionar un arma?

Muchas armas, como las varas y espadas grandes, son lo bastante grandes como para requerir el uso de ambas manos. Si no se tiene la fortaleza suficiente, intentar empuñar una espada con las dos manos podría ser peor que luchar no armado. En general, cuanto más pequeña y liviana es un arma, más fácil será ocultarla y más rápido se podrá golpear con ella. No es casualidad que la sencilla daga sea siempre el arma elegida por más de un asesino.

Un arma larga, como una lanza o un martillo, puede utilizarse para mantener a raya a un adversario además de para atacarle. La ventaja del alcance ha decidido más de una batalla. Asimismo, un arma larga es una desventaja probada

cuando la lucha se desarrolla en lugares estrechos. Las armas de filo, como las espadas deben manejarse con precisión. (normalmente no es suficiente con contactar simplemente con el oponente). El combatiente experto sabe cómo utilizar el filo cortante de su arma para obtener la máxima ventaja.

Las armas directas tales como mazas, porras y martillos permiten al combatiente concentrar su fuerza en el lanzamiento de golpes al adversario. El daño que producen tales potentes impactos ha sido frecuentemente la llave para lograr una victoria.

No puede dejar de subrayarse la importancia estratégica de la puntería en las armas arrojadas. En muchas ocasiones un equipo superado en número ha sido capaz de repeler un ataque mediante la aplicación apropiada de las armas arrojadas. La desventaja de los arcos, ballestas y hondas es que cargarlas requiere el uso de ambas manos. Los arcos y las ballestas también requieren las dos manos para disparar. Las dagas, hachas, antorchas y lanzas pueden también ser improvisadas armas arrojadas.

## V. HISTORIA Y COSTUMBRE DE LOS AVENTUREROS

### La clase Soldado

Muchos soldados de Britania reciben entrenamiento de combate en las armas de la guerra en el Fuerte de la Serpiente y como compensación sirven durante un tiempo como miembros de la Milicia Real. Algunos soldados estudian en Jhelom o con otros entrenadores de Britania. Otros soldados nunca reciben ningún tipo de entrenamiento. Su profesor implacable es el campo de batalla, donde se pierden muchas vidas cuando las lecciones no se dominan a la perfección con la rapidez suficiente. Los soldados poseen en general gran fortaleza y resistencia, habilidad con muchos tipos de armas y el coraje para enfrentarse a las exigentes pruebas del combate una y otra vez.

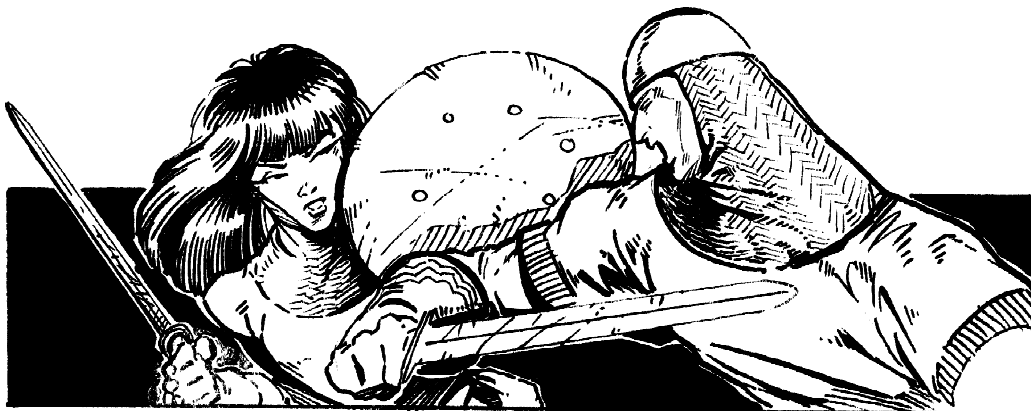
### La clase Bardo

Es un hombre de muchos oficios (embaucador, ministro, soldado, lanzador de hechizos); el bardo posee todas estas habilidades. Físicamente, el bardo está entre la figura musculosa de un soldado y la delicadeza de un mago. El bardo es diestro y ágil. Tiende a ser más astuto que inteligente. También posee una presencia y encanto que le resultan útiles cualquier tipo de situaciones. El bardo tiene un don natural para las armas de lanzamiento y para los acertijos. El bardo también juega un papel importante en la sociedad al registrar la historia local de una forma que se recuerda bien: mediante leyendas y canciones.

### La clase Mago

Es una lástima que haya hombres que pasen sus vidas siguiendo el complicado camino que es el del mago, ahora que la época de la magia toca a su fin. Los días de maravilla, en los que podían realizarse milagros mediante la sabiduría y la devoción son una parte del pasado. La mente de un mago percibe lo que reside en el mundo invisible, pero como la historia reciente nos ha mostrado, esta mente ágil de la que depende el mago está siempre en peligro de caer en la locura.

Lo que resulta también trágico es que el mago no elige su vida de forma consciente. Se nace como mago. Aunque la magia no ha dejado de funcionar del todo, se ha hecho imprecisa hasta el punto de no ser fiable, haciendo de la vida del mago una constante incertidumbre.



## BESTIARIO

Como había imaginado, la fauna de aquí se parece mucho a de las tierras que hemos dejado atrás. Una vez parte de Sosaria, la Isla de la Serpiente ha cambiado poco desde los días anteriores a Mondain. Sin embargo, me incumbe registrar los detalles de toda la vida que he observado aquí, aunque sea común, solamente por la razón de compararla con la de Sosaria. Sin duda hay formas de vida indígenas que me son desconocidas. Dejo a los más aventureros que las investiguen y me informen de sus descubrimientos, para así actualizar esta lista en el futuro.

**Babosa ácida.** La cobertura viscosa de esta criatura es muy ácida, pudiendo quemar la carne y el metal por igual. Si es como su equivalente de Sosaria, el fuego es la forma más eficaz de combatirla.

**Caimán.** Este gran lagarto anfibio es rápido y peligroso y emplea todas sus extremidades en batalla.

**Murciélago gigante.** Como su nombre implica, es una versión ampliada del murciélago común, un pequeño mamífero volador capaz de detectar la presencia de criaturas en total oscuridad. Sus nidos se encuentran con mayor frecuencia en cavernas y otras zonas con poca luz.

**Pájaro.** Los pájaros raramente atacan a la gente, aunque he visto algunos que tenían tales inclinaciones. Se rumorea que el loro es capaz de conversar en lengua humana.

**Gato.** Familiares estereotipados de los magos (otro mito que espero disipar), los gatos están por todas partes y en todas las áreas de civilización. Parecen poseer la inteligencia necesaria para sobrevivir en las grandes ciudades.

**Pollo.** Los pollos son una fuente excelente de comida por su carne y sus huevos. Todavía no he visto ninguno que no esté domesticado.

**Flagelo.** Nunca se ha reunido una descripción detallada de este terrible monstruo, ya que nadie ha sobrevivido nunca en un encuentro cara a cara con uno. Al igual que la babosa ácida, el fuego es la única forma conocida de matar a un flagelo.

**Vaca.** Este enorme animal doméstico es nuestra principal fuente de leche y carne.

**Cíclope.** Los cíclopes son criaturas gigantes con forma humana que pueden reconocerse por su único ojo situado en el centro de la frente. Normalmente suelen utilizar armas contundentes, como porras y cantos rodados, por lo que son mortíferos combatientes.

**Ciervo.** Los ciervos, otra fuente de carne, viven en los bosques. Su cornamenta es una defensa contra la mayoría de las bestias depredadoras.

**Perro.** Una criatura versátil, el perro es muchas cosas para mucha gente. Compañero para el cazador, mascota para los adultos, compañero de juegos para los niños y defensor de la familia, el perro es el mejor y más fiel amigo del hombre.

**Dragón.** Similar a los feroces lagartos voladores famosos antiguamente en Sosaria, los dragones de aquí difieren básicamente en su aspecto. Los dragones de hielo tienen escamas de color azul y arrojan mortíferas llamas azules.

**Pez.** Los peces no son más que la comida que obtenemos de los ríos. Aunque algunos afirman que los miembros más grandes de la especie algunas veces muestran un importante nivel de inteligencia, todavía no he visto ninguno con mejor finalidad que llenar mi estómago.

**Zorro.** Parientes menores de los lobos y perros, estos inteligentes animales prefieren las criaturas más pequeñas en su dieta.

**Observador.** Estas esferas de carne pasan todo el tiempo en busca de víctimas. Su nombre procede de sus múltiples ojos, que se extienden como tentáculos excepto el central. Por haberme enfrentado a uno en batalla, puedo decir que un observador al morir produce una explosión de insectos.

**Fantasma.** Manifestaciones de los restos de personas muertas famosos por su habilidad para ignorar la mayoría de las leyes naturales, flotando en el aire a su antojo. Probablemente por respeto a su origen, los fantasmas tienden a gravitar en lugares asociados a los muertos.

**Goblin.** Son el resultado de antiguos experimentos mágicos (fatalmente realizados, estoy seguro). Sólo se parecen vagamente a los hombres, de los que surgieron sus antepasados. Aunque se ha intentado civilizarlos, su naturaleza sigue siendo poco sociable.

**Gremlin.** Es difícil ver a estas criaturas aisladas, ya que siempre viajan en grupos. Son una amenaza para las provisiones de comida más que para la integridad personal. He oído decir, aunque no lo he visto, que algunos utilizan magia.

**Arpía.** Este repugnante cruce entre humano y pájaro es tan horrible en comportamiento como en aspecto. Las arpías aprovechan la superioridad del ataque desde el aire, utilizando sus talones en forma de garra.

**Decapitado.** Como su nombre indica, son criaturas sin cabeza. A pesar de esa diferencia, apenas significativa, estas bestias bípedas son como los humanos. Todavía no he capturado ninguno para su estudio, pero la facilidad con la que actúan sin contar aparentemente con sentidos desafía a la lógica.



**Insecto.** Este término se refiere a una gran variedad de formas pequeñas de seis patas. Algunos vuelan, otros muerden, otros viajan en enjambres, pero son todos muy molestos.

**Murciélago mono.** En apariencia un cruce entre un niño pequeño y un murciélago, esta ágil criatura ataca rápidamente desde el aire. Afortunadamente, el pequeño tamaño de estos murciélagos mono convierte su ataque en poco más que una molestia.

**Ratón.** Uno de los roedores más pequeños conocidos, bastante útil como cobaya en la investigación de hechizos.

**Conejo.** Otro roedor que come desperdicios, aunque prefiere las zanahorias que se cultivan en muchas granjas.

**Rata gigante.** Mucho más grandes y fieras que sus hermanas más pequeñas, la rata gigante es la reina de la carroña. En grupo, el poco temor que tienen a los humanos se desvanece por completo. Tanto aquí como en Sosaria, tratamos de eliminar la población de ratas con veneno, pero hay algo en su organismo que les ha garantizado inmunidad a la mayoría de las toxinas.

**Oveja.** Otro animal domesticado productor de lana y carne.

**Esqueleto.** Restos vivientes de guerreros de épocas pasadas. Los esqueletos luchan tan bien como sus equivalentes vivos. Hasta que adquieren vida, un esqueleto no parece diferente de otro, por lo que el sabio viajero siempre debe estar prevenido cuando se encuentre con un montón desenterrado de huesos.

**Ameba.** Es difícil describir a estas criaturas de otra forma que no sea repitiendo su nombre. Se reproducen por división, iniciada algunas veces por los golpes de sus oponentes. Pueden aumentar rápidamente de tamaño fundiéndose con otras amebas. Una herramienta útil para combatir a las amebas es una antorcha encendida, ya que el fuego les impide dividirse y por lo tanto reproducirse.

**Araña gigante.** La araña gigante prefiere tejer su tela en la oscuridad, esperando que la falta de luz le permita asegurarse una víctima. No sólo es venenoso su mordisco, además puede pulverizar su veneno a distancias considerables.

**Troll.** Los trolls son solamente bandidos, quizás grandes y temibles, pero nada más que bandidos. Atacan a sus objetivos con armas pesadas y contundentes, esperando sorprender o matar a la víctima rápidamente y llevarse como botín sus pertenencias. Un troll elegirá como casa un puente apartado.

**Lobo.** Más grandes que los perros o los zorros, los lobos son cazadores salvajes muy eficaces. Suelen viajar en grupos por las llanuras. Normalmente suelen cazar a otros animales, desde roedores a ovejas. Sin embargo, en su desesperación, se sabe de algunos que han atacado a los humanos, aunque sólo estando en grupo.



## EL LIBRO DEL CONOCIMIENTO ARCAICO

un repaso histórico a la mecánica e utilización de las artes antiguas del final de la edad de la magia, escrito por batlin de Britain

Antes de continuar escribiendo, debo explicar que la siguiente sección se incluye únicamente como documentación histórica. Se ha demostrado durante mucho tiempo que la utilización de la magia no es fiable y causa deterioro mental. El autor declina toda responsabilidad por cualquier posible intento de practicar magia basándose en la información contenida aquí.

## EL LIBRO DE HECHIZOS DEL MAGO

El primer componente necesario para que un mago pueda lanzar hechizos con éxito es este libro de hechizos. Es su principal herramienta y sin ella los hechizos no pueden funcionar. Este libro contiene las fórmulas y encantamientos requeridos para lanzar los hechizos que un mago conoce. A medida que los magos adquieren una mayor experiencia, pueden aprender nuevos hechizos. Un mago sabio con muchos años de práctica puede tener un gran tomo lleno de extraños dibujos, diagramas y escritos. Estos escritos se explican con detalle más adelante. Todo libro de hechizos debe contener varios hechizos llamados hechizos lineales, que también se explicarán posteriormente.

## LOS REACTIVOS DEL MAGO

El segundo componente para lanzar hechizos es el reactivo adecuado. Estos materiales químicos sirven como enlace entre el mundo físico que el mago desea modificar y las energías psíquicas de las ondas etéreas que el mago invoca para producir el cambio. Algunos reactivos son hierbas relativamente comunes, mientras que otros son elementos raros y exóticos. A continuación tienes una lista de los reactivos empleados por todos los magos.

Perla negra. Aunque al final se machaca para los lanzamientos, la rara perla negra debe ser perfectamente esférica en el momento de su recolección. El polvo es ese elemento que les da a algunos hechizos su energía propulsora. Se han encontrado en la base de altos acantilados como la Isla del Bucanero.

Musgo de sangre. Este hongo rojizo, que sólo se encuentra en la Marisma Sangrienta, más allá de las montañas de Cove o en el bosque encantado de Spiritwood. Suele estar entre la corteza y el anillo exterior de madera. El musgo de sangre se utiliza para infundir un hechizo con el poder de aumentar la velocidad y la movilidad.

Ajo. Aunque la especia puede encontrarse en cualquier cocina bien equipada, el reactivo se reduce a una fina y olorosa pasta. El ajo es el reactivo que permite el lanzamiento de encantamientos protectores.

Ginseng. Esta raíz debe hervirse en el agua más fresca posible no menos de cuarenta veces. Esto la reduce a un sirope de fuerte olor que es un reactivo muy potente. Conocido por sus propiedades curativas, el ginseng suele prepararse en invernaderos, donde puede tratarse inmediatamente después de ser recogida.

Raíz de mandrágora. Es quizás el reactivo más difícil de conseguir, ya que el método de recolección requiere un corte preciso bajo el fondo lóbrego de un pantano. Una vez hervida y secada, la raíz de mandrágora es un acelerador de poder excelente para muchos hechizos. La Marisma Sangrienta tiene una gran provisión de la raíz natural. Crece también en los Pantanos de los Muertos, al sur de Paws.

Belladona. Se debe tener mucho cuidado al preparar este hongo, ya que es muy venenoso. Hirviendo los sombreros hasta convertirlo en té o machacando toda la planta, la mortífera belladona se transforma en un útil reactivo que mejora hechizos diseñados para dañar a otro individuo. La belladona sólo se encuentra en los pantanos y sólo florece por la noche.

Seda de arácnido. Aunque los hilos de una tela de araña sirven, es muy difícil encontrar bastante seda de una sola tela. Muchos magos crían sus propias arañas, con la esperanza de conseguir seda de igual forma que un granjero ordeña la leche de las vacas. Normalmente son necesarios 28 gramos de seda para lanzar un hechizo.

Ceniza sulfurosa. Son los restos de una erupción volcánica. Aquí en la nueva tierra, los aventureros reúnen esta ceniza en la caverna conocida como El Horno (los aventureros que no caen en manos de los demonios, claro está).

Corazón de gusano. Este reactivo, que se obtiene de las entrañas del gusano de hielo, es útil para diversos hechizos, permitiendo con frecuencia encantamientos asociados a nieve o frío. En los últimos años la fuente más habitual de ceniza sulfurosa ha sido la Isla del Avatar, que hace muchos años era un lugar de actividad volcánica.

## LAS PALABRAS DE PODER DEL MAGO

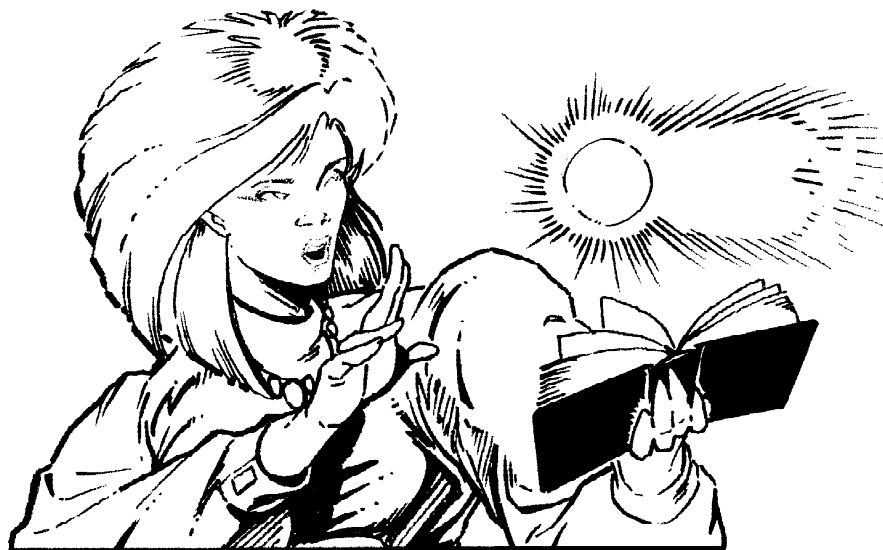
Cuando se dicen en alto, las palabras invocan la energía necesaria para complementar los encantamientos y los reactivos. Hasta cierto punto, las palabras de poder son hechizos en sí mismas.

Para la perfección de estas palabras se han realizado muchas investigaciones. Su ritmo, pronunciación e inflexión debe realizarse con precisión, ya que un solo error puede alterar radicalmente los efectos de un hechizo.

SILABA	SIGNIFICADO	SILABA	SIGNIFICADO
AN	Negar/Disipar	NOX	Veneno
BET	Pequeño	ORT	Magia
CORP	Muerte	POR	Mover/Movimiento
DES	Bajar/Abajo	QUAS	Ilusión
EX	Libertad	REL	Cambio
FLAM	Llama	SANCT	Proteger/Protección
GRAV	Energía/Campo	TYM	Tiempo
HUR	Viento	UUS	Elevar/Arriba
IN	Hacer/Crear/Causar	VAS	Grande
JUX	Peligro/Trampa/Daño	WIS	Conocer/Conocimiento
KAL	Llamar/Invocar	XEN	Criatura
LOR	Luz	YLEM	Materia
MANI	Vida/Curación	ZU	Dormir

## LANZAMIENTO DE HECHIZOS

El mago es capaz de lanzar hechizos cuando los tres elementos (el libro de hechizos, los reactivos y las palabras de poder) se combinan en una acción única y fluida. La mente del mago debe estar correctamente concentrada, ya que algunos hechizos afectan únicamente a una persona, otros afectan a un grupo de personas y otros afectan a una zona determinada. A medida que aumenta la experiencia en el lanzamiento de hechizos, también lo hace la potencia de muchos de ellos. Las distracciones exteriores y las interferencias, así como la resistencia natural del objetivo, pueden evitar el éxito total del lanzamiento de cualquier hechizo. Además, es necesario tener en cuenta el estado de las ondas.



## HECHIZOS MÁGICOS

Una vez más, el autor se encarga de avisar a sus lectores de que lo que se explica a continuación se incluye únicamente con fines de archivo histórico. Es una afirmación comprobada que la mayoría de estos hechizos no funcionan y que muchos se volverán contra el usuario. Se sospecha con fundamento que la utilización de la magia es la causa de un extraño deterioro mental que puede afectar a cualquiera que la haya practicado. Recomendamos enérgicamente al lector que no experimente con los hechizos indicados a continuación.

### Hechizos lineales

Hay determinados hechizos que un mago podrá aprender inmediatamente tras terminar su formación. Se llaman hechizos lineales porque no corresponden directamente a ninguno de los ocho círculos de magia que existen en las ondas etéreas. Los hechizos lineales son los únicos tipos de hechizos que no requieren reactivos para su lanzamiento.

#### *AN ZU (Despertar)*

Este hechizo despierta a todos los miembros que estén bajo el influjo del suelo, ya sea dormidos por fatiga o encantamiento.

### Primer círculo de magia

#### *IN MANI YLEM (Crear comida)*

Reactivos: ajo, ginseng, raíz de mandrágora

Este hechizo crea comida suficiente para el mago y para cada miembro de su equipo.

#### *AN NOX (Curación)*

Reactivos: ginseng, ajo

Este hechizo neutraliza los efectos de todos los venenos sobre los afectados, incluyendo los que producen parálisis.

*WIS JUX (Detectar trampa)*

Reactivos: seda de arácnido, belladona

Este hechizo revela la posición de todas las trampas que estén a la vista del mago.

*VAS AN FLAM (Extinción general)*

Reactivos: ajo, seda de arácnido

Como su nombre implica, extingue todos los fuegos que haya en una determinada zona.

*VAS IN FLAM (Gran ignición)*

Reactivos: ceniza sulfurosa, seda de arácnido

Este hechizo incendia todas las cosas que puedan arder en una determinada zona.

*IN LOR (Luz)*

Reactivos: ceniza sulfurosa

Este hechizo da vida a una fuente móvil de luz que iluminará una zona oscura durante una media hora.

*IN WIS (Localizar)*

Reactivo: belladona

Este hechizo revela la zona ocupada por el mago cuando lo lanza.

## Segundo círculo de magia

*AN JUX (Destruir trampa)*

Reactivos: ceniza sulfurosa, musgo de sangre

Cuando se lanza sobre un objeto o lugar atrapado, este hechizo destruye la amenaza de efectos dañinos y la misma trampa.

*ORT YLEM (Encantar misiles)*

Reactivos: perla negra, raíz de mandrágora

Este hechizo provoca que un haz de flechas o rayos queden encantados y brillen con un fulgor azulado. Los misiles encantados siempre alcanzarán su objetivo y harán bastante más daño que lo no encantados.

*VAS FLAM (Explosión de fuego)*

Reactivos: perla negra, ceniza sulfurosa

Este hechizo produce grandes chorros de llamas que el mago lanza hacia delante y que alcanzan su objetivo.

*VAS LOR (Gran luz)*

Reactivos: ceniza sulfurosa, raíz de mandrágora

Este hechizo es una versión más potente del hechizo Luz del primer círculo, y tiene una duración cuatro veces mayor.

*VAS AN NOX (Curación general)*

Reactivos: raíz de mandrágora, ginseng, ajo

Este hechizo actúa como el hechizo de curación, excepto que cura al mago y a todos los miembros de su equipo al mismo tiempo.

*UUS SANCT (Protección)*

Reactivos: ceniza sulfurosa, ginseng, ajo

Este hechizo hace que su objetivo sea más difícil de golpear el combate, además de hacerlo invulnerable a trampas y otros peligros.

*ORT POR YLEM (Telekinesis)*

Reactivos: musgo de sangre, raíz de mandrágora, perla negra

Este hechizo permite al mago manipular objetos sin tocarlos.

*PORT ORT WIS (Ojo de Mago)*

Reactivos: musgo de sangre, belladona, raíz de mandrágora, ceniza sulfurosa, perla negra, seda de arácnido.

Este hechizo permite al mago ampliar su visión a grandes distancias, cruzando cualquier tipo de barrera que exista entre él y aquello a lo que desea mirar.

**Tercer círculo de magia**

*DES SANCT (Maldición)*

Reactivos: ceniza sulfurosa, belladona, ajo

Este hechizo limita gravemente las habilidades del objetivo en combate, afectando a sus cualidades defensivas y ofensivas.

*MANI (Curación)*

Reactivos: ginseng, ajo, seda de arácnido

Este hechizo cura la mitad de las heridas que su objetivo haya sufrido.

*AN POR (Paralizar)*

Reactivos: seda de arácnido, belladona

Este hechizo paraliza a un enemigo tal y como esté durante un corto período de tiempo.

*VAS WIS (Visión total)*

Reactivos: belladona, raíz de mandrágora

Este hechizo permite al mago ver el mundo además de su posición en él.

*IN NOX (Veneno)*

Reactivos: belladona, musgo de sangre, perla negra

Este hechizo permite a un mago envenenar a un enemigo.

*VAS UUS SANCT (Proteger a todos)*

Reactivos: ceniza sulfurosa, ginseng, ajo, raíz de mandrágora

Este hechizo es una versión más avanzada del hechizo de protección y afecta a todos los miembros del equipo del mago simultáneamente.

*IN ZU (Dormir)*

Reactivos: belladona, seda de arácnido, perla negra

Este hechizo hace que la persona encantada caiga dormida durante distintos períodos de tiempo.

*KAL BET XEN (Enjambre)*

Reactivos: belladona, raíz de mandrágora, musgo de sangre

Este hechizo invoca a enjambres de insectos para que ataquen a los enemigos del mago desde todas direcciones.

**Cuarto círculo de magia**

*KAL XEN (Conjurar)*

Reactivos: raíz de mandrágora, seda de arácnido

A pesar de su nombre, este hechizo invoca, en lugar de conjurar, a una bestia salvaje para que luche del lado del lanzador.

*ORT GRAV (Relámpago)*

Reactivos: perla negra, ceniza sulfurosa, raíz de mandrágora

Este hechizo permitirá al mago lanzar un relámpago que alcanzará su objetivo. Este rayo de luz es tan destructivo que ninguna armadura puede proteger de él.

*KAL POR YLEM (Marca)*

Reactivos: raíz de mandrágora, perla negra, musgo de sangre

Este hechizo crea una "marca" mágica (pero invisible) en cualquiera de ocho determinadas piedras de colores. Entonces

puede lanzarse sobre dicha piedra el hechizo Retornar de este Cuarto Círculo de Magia.

*VAS DES SANCT (Maldición general)*

Reactivos: ceniza sulfurosa, belladona, ajo, raíz de mandrágora

Este hechizo es similar al de Maldición del Tercer Círculo de Magia, pero afecta a un grupo completo de enemigos del mago.

*KAL ORT POR (Retornar)*

Reactivos: raíz de mandrágora, perla negra, musgo de sangre

Este hechizo es un hechizo menor de teletransporte. Al lanzarlo sobre una piedra marcada el mago y su equipo vuelven al lugar en el que se lanzó el hechizo de Marca sobre dicha piedra.

*WIS QUAS (Revelar)*

Reactivos: ceniza sulfurosa, musgo de sangre

Este hechizo hace visibles todas las cosas que eran invisibles dentro de una determinada zona.

*KAL WIS CORP (Sesión de espiritismo)*

Reactivos: musgo de sangre, raíz de mandrágora, belladona, seda de arácnido, ceniza sulfurosa

Este hechizo permite al mago hablar con todos los espíritus recientemente muertos hasta el amanecer. Si se estuviera viajando a Skara Brae, el sabio mago tendría una saludable provisión de reactivos adecuados para lanzar este hechizo muchas veces.

*EX POR (Eliminar bloqueos mágicos)*

Reactivos: ceniza sulfurosa, musgo de sangre

Este hechizo desactiva objetos mágicamente bloqueados, incluyendo puertas y cofres.

## Quinto círculo de magia

*AN XEN EX (Encantamiento)*

Reactivos: perla negra, belladona, seda de arácnido

Este hechizo puede utilizarse para hechizar a un enemigo o criatura para que haga lo que diga el mago o para liberar a alguien que está bajo los efectos de un encantamiento.

*POR XEN (Baile)*

Reactivos: raíz de mandrágora, ajo, musgo de sangre

Este hechizo hace que todos los que estén a la vista (excepto el mago y su equipo) se pongan a bailar.

*AN GRAV (Disipar campo)*

Reactivos: ajo, perla negra, ceniza sulfurosa, seda de arácnido

Este hechizo puede disipar cualquier tipo de campo mágico, como por ejemplo un campo de fuego.

*VAS FLAM HUR (Explosión)*

Reactivos: raíz de mandrágora, ceniza sulfurosa, perla negra, musgo de sangre

Este hechizo crea una bola de llamas que es lanzada por el mago hacia el objetivo deseado y que explota.

*IN FLAM GRAV (Campo de fuego)*

Reactivos: perla negra, ceniza sulfurosa, seda de arácnido

Este hechizo crea un campo de fuego entre el mago y sus enemigos.

*VAS MANI (Curación total)*

Reactivos: ginseng, seda de arácnido, raíz de mandrágora, ajo

Este hechizo cura completamente a una persona herida.

*SANCT LOR (Invisibilidad)*

Reactivos: belladona, musgo de sangre

Este hechizo hace indetectable al mago, no sólo visualmente sino mediante todos los medios normales de detección.

*VAS ZU (Inducción al sueño general)*

Reactivos: ginseng, belladona, seda de arácnido

Este hechizo induce al sueño a todos los oponentes de la zona.

### Sexto círculo de magia

*QUAS WIS (Causar temor)*

Reactivos: ajo, raíz de mandrágora, belladona

Este potente hechizo aterroriza mágicamente a todos los miembros de una fuerza enemiga, haciendo que los más cobardes huyan.

*IN QUAS XEN (Clonar)*

Reactivos: ceniza sulfurosa, seda de arácnido, musgo de sangre, ginseng, belladona, raíz de mandrágora

Este hechizo crea un duplicado exacto de cualquier criatura mortal, que luchará entonces del mismo lado que el original.

*KAL FLAM GRAV (Anillo de fuego)*

Reactivos: ceniza sulfurosa, perla negra, raíz de mandrágora, seda de arácnido

Este hechizo crea un anillo de fuego que rodeará al objetivo del mago.

*VAS IN FLAM GRAV (Llamarada)*

Reactivos: ceniza sulfurosa, perla negra, musgo de sangre

Este hechizo crea un campo de fuego a los pies de los enemigos de mago que estén a la vista.

*VAS ORT HUR (Tormenta mágica)*

Reactivos: raíz de mandrágora, belladona, ceniza sulfurosa, musgo de sangre

Este hechizo invoca una tormenta de remolinos que atacará al azar a los enemigos del mago con potentes relámpagos.

*IN NOX GRAV (Campo venenoso)*

Reactivos: belladona, seda de arácnido, perla negra

Este hechizo crea un campo de energía que envenenará a todos los que entren en contacto con él.

*IN ZU GRAV (Campo de sueño)*

Reactivos: ginseng, seda de arácnido, perla negra

Este hechizo crea un grueso muro de campo de energía donde quiera el mago. Todos los que entren en él caerán dominados por el sueño.

*VAS POR YLEM (Temblor)*

Reactivos: musgo de sangre, ceniza sulfurosa, raíz de mandrágora

Este hechizo crea violentos temblores de tierra que harán que los enemigos del mago tiemblen frenéticamente. Los efectos de este hechizo no afectan al mago o a su equipo.

### Séptimo círculo de magia

*REL YLEM (Crear oro)*

Reactivos: raíz de mandrágora, seda de arácnido

Este hechizo transforma un trozo de plomo en diez piezas de oro.

*CORP POR (Rayo mortífero)*

Reactivos: perla negra, belladona, ceniza sulfurosa

Este hechizo permite al mago proyectar un rayo de energía letal a un determinado objetivo.

*TYM VAS FLAM (Explosión retardada)*

Reactivos: raíz de mandrágora, ceniza sulfurosa, perla negra, musgo de sangre, seda de arácnido

Este hechizo hace que cualquier cosa sobre lo que se lance explote violentamente, destruyendo una buena parte de la zona que le rodea. La explosión se retrasa lo suficiente como para que el mago y su equipo tengan tiempo para salir del alcance de la explosión.



*IN SANCT GRAV (Campo de energía)*

Reactivos: raíz de mandrágora, seda de arácnido, perla negra, ceniza sulfurosa

Este hechizo crea un campo eléctrico que protege al mago dañando a todos los que intenten cruzarlo.

*IN HUR GRAV YLEM (Niebla de energía)*

Reactivos: raíz de mandrágora, belladona, ceniza sulfurosa, musgo de sangre

Este hechizo produce una niebla electrificada que fluye del que lo lanza, envolviendo a sus enemigos y dañándoles siempre que permanezcan dentro de ella.

*VAS AN XEN EX (Encantamiento general)*

Reactivos: perla negra, belladona, seda de arácnido, raíz de mandrágora

Este hechizo es similar al hechizo Encantamiento del Quinto Círculo, pero afecta a un grupo de enemigos del mago.

*IN VAS POR (Fuerza general)*

Reactivos: perla negra, raíz de mandrágora, ginseng

Este hechizo duplica la fuerza y las habilidades en combate de todos los componentes del equipo del mago.

*VAS MANI (Restauración)*

Reactivos: ginseng, ajo, ceniza sulfurosa, raíz de mandrágora

Este hechizo cura instantáneamente cualquier herida que afecte a todos los miembros del grupo de lanzador. Todo efecto nocivo, ya sea causado por veneno, heridas o maldiciones, se elimina mediante la Restauración, siempre que los afectados sigan vivos.

**Octavocírculodemagia**

*VAS KAL AN AMI IN CORP HUR TYM (Apocalipsis)*

Reactivos: perla negra, musgo de sangre, ajo, ginseng, raíz de mandrágora, belladona, seda de arácnido, ceniza sulfurosa

Se cree que este hechizo es tan poderoso que es capaz de destruir a todos los seres vivientes conocidos del mundo entero. Afortunadamente nunca se ha utilizado.

*VAS CORP HUR (Vórtice mortal)*

Reactivos: raíz de mandrágora, belladona, ceniza sulfurosa, musgo de sangre

Este hechizo crea un torbellino negro en el punto en el que designe el mago, que seguirá a su objetivo hasta que caiga muerto o pase la duración del hechizo.

*VAS SANCT LOR (Invisibilidad general)*

Reactivos: raíz de mandrágora, belladona, musgo de sangre, perla negra

Este hechizo elimina al lanzador y a sus aliados de las percepciones visuales de los demás.

*VAS CORP (Muerte general)*

Reactivos: ajo, ginseng, raíz de mandrágora, belladona, musgo de sangre

Este hechizo hace que todos los que estén a la vista (excepto el mago y su equipo) caigan muertos.

*IN MANI CORP (Resurrección general)*

Reactivos: ajo, ginseng, seda de arácnido, ceniza sulfurosa

Este hechizo, cuando se logra con éxito, ofrece al mago la posibilidad de restaurar la vida a alguien que haya muerto.

*KAL VAS XEN (Invocar)*

Reactivos: raíz de mandrágora, ajo, musgo de sangre

Este hechizo invoca a una potente criatura, pero nunca predeterminada, que luchará por el mago y su equipo.

*IN JUX POR YLEM (Ataque con espada)*

Reactivos: perla negra, belladona, raíz de mandrágora

Este hechizo crea una mortífera rueda formada por ocho espadas girando que se lanza hacia el objetivo designado.

*AN TYM (Detención del tiempo)*

Reactivos: raíz de mandrágora, ajo, musgo de sangre

Este hechizo hace que todos excepto el lanzador y sus amigos se queden inmóviles durante lo que aparentemente son veinte segundos. Como el hechizo realmente detiene el paso del tiempo, la duración real de Detención del tiempo ha sido objeto de gran discusión.

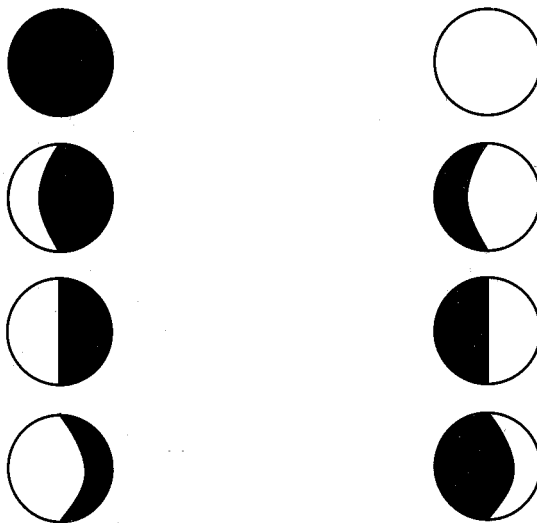
## VI. COSMOLOGIA

Hubo una época en la que se tenían mucho en cuenta las fases de la luna y los movimientos que se producen en el cielo. Había mucha preocupación por un acontecimiento llamado "alineación astronómica". Se dice que la alineación astronómica crearía un pasaje entre este mundo y el otro. En los últimos tiempos la alineación astronómica ha sido prácticamente olvidada. Con el final de la era de la magia, resulta dudoso pensar que tal acontecimiento tenga algún significado para nadie, excepto para los astrónomos.

Durante la época de auge de la magia, existió una extraña forma de viajar a través de portales de luz que se llamaban "Puertas de la Luna". Al menos había dos tipos de Puertas de la Luna: azules y rojas. Las Puertas de la Luna azules aparecían allí donde quedaban enterrados fragmentos de rocas extraterrestres llamados "piedras lunares". Estas puertas permitían el desarrollo de viajes mágicos de una puerta a otra.

Las Puertas de la Luna rojas se generan mediante un potente artefacto llamado la Esfera de las Lunas. Una Puerta de la Luna roja puede llevar a un viajero a cualquier lugar de Britania. Incluso se ha dicho que puede utilizarse también para viajar a otros mundos. Sólo han existido dos Puertas de la Luna rojas conocidas (una utilizada por Lord British y la otra por el Avatar).

Poco se sabe sobre estas puertas, pero al igual que los hechizos mágicos, las Puertas de la Luna ya no funcionan como antes. Su utilización no puede recomendarse ahora con la suficiente fiabilidad. Son peligrosas y su utilización en este estado poco fiable ha dado lugar a diversas fatalidades.



## EQUIPOS

Productor y director	Richard Garriot
Productor ejecutivo	Dallas Snell
Productor asociado	Alan Gardner
Dirección de programación	Ken Demarest III
Equipo de programación	Bill Baldwin, Tony Bratton, Philip Brogden, Eric Brown, Rey Castro, Chuckles, Arthur DiBianca, Jim Greer, Will McBurnett, Mike McShaffry, Paul Meyer, Herman Miller, Zachary Simpson, Phil Sulak, John Taylor, Jeff Wilson, Tony Zurovec, Charles Cafrelli
Dirección de la historia y puesta en escena	Raymond Benson
Equipo de escritores	Jack Herman, Beth Miller, Andrew Morris, John Watson
Dirección artística	Jeff Dee
Equipo artístico	Daniel Bourbonnais, Bob Cook, Jeff Dee, Karl Dolgener, Chris Douglas, Glen Johnson, Bruce Lemons, Denis Louber, Michael Priest, Jake Rodgers, Gary Washington
Dirección de sonido	Martin Galway
Equipo de sonido	Dana Glover, Marc Schaeffgen, Nenad Vugrinec
Voz de "El Guardián"	Bill Johnson
Música adicional	Raymond Benson, Herman Miller, David Watson, Cathline Jones, Kirk Winterrowd
Ayudantes de diseño creativo	Brian Adams, Bruce Adams, Michelle Caddel, Scott Hazle, Mary-Margaret Ipser, Brian Martin, Ana Moreno, John Watson
Jefe de proyecto de control de calidad	Mark Vittek
Equipo de control de calidad	Sherry Cain (director de servicios de desarrollo), Karen Conroe (director de control de calidad), Jeff Shelton (supervisor de pruebas), Chris Cain, Michael Chenault, Jarret Crippen, Timothy Hardy, Robert Hill, James Nance, Ben Potter, Perry Stokes, Michael Sturm
Diseño de la caja y del manual	Mike Harrison (diseñador gráfico), Craig Miller (director creativo), Cheryl Neeld (diseño de la caja), Jack Herman (documentación), David Ladyman, Deborah Nettingham

(c) Copyright 1993, ORIGIN Systems, Inc. Todos los derechos reservados. Ultima y We Create Worlds son marcas registradas de ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts, Inc. Lord British es una marca registrada de Richard Garriott. Serpent Isle y Avatar son marcas registradas de ORIGIN Systems, Inc. Distribuido por ELECTRONIC ARTS

Edificio Arcade

Rufino González 23 bis, plta 1ª, local 2  
28037 Madrid

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.