



# Indice general

Ultima VII

## Serpent Isle

LECCIONES DEL PASADO .....	2
La Primera Edad de la Oscuridad .....	2
PROLOGO .....	2
La Segunda Edad de la Oscuridad .....	3
La Tercera Edad de la Oscuridad .....	3
Edades posteriores .....	3
Historia ofidiana .....	4
Rúnico, ofidiano y druidico .....	5
GUIA PARA LOS VIAJEROS .....	5
Ciudades y pueblos .....	5
Otros lugares conocidos .....	6
Comerciantes y comercio .....	7
Los caminos de la vida .....	8
Armas y armaduras .....	8
BESTIARIO .....	9
ARTES MISTICAS .....	12
Componentes de los lanzamientos de hechizos .....	12
HECHIZOS .....	14
Primer círculo de magia .....	14
Segundo círculo de magia .....	14
Tercer círculo de magia .....	15
Cuarto círculo de magia .....	16
Quinto círculo de magia .....	16
Sexto círculo de magia .....	17
Séptimo círculo de magia .....	18
Octavo círculo de magia .....	18
Noveno círculo de magia .....	19
EPILOGO .....	20
EQUIPOS .....	20





# Ultima VII

PART TWO

SERPENTISLE

Un diario que describe este nuevo mundo  
por Erstam - Mago

Trasncrito en inglés por Andrew Morris - Escriba  
Ilustrado por Glen Johnson - Artista (ayudado por Gary  
Washington y Steve Powers)  
Iluminado por Al Carnley - Diseñador  
Supervisado por David Ladyman - Editor

---

## LIBRO DE ERSTAM





## PROLOGO

Localizar los Pilares de la Serpiente me supuso un esfuerzo mucho menos de lo que esperaba en un principio, aunque incluso ahora sigo aturdido por el viaje. ¡Esta nueva tierra más allá de los Pilares es maravillosa! Aquí, libre del dominio tiránico de Lord British, puedo continuar mis estudios de magia. Sé que todavía me queda mucho por ver y más todavía por observar sin que pueda registrarlo en mi memoria, porque ni siquiera mi mente puede retener la memoria de todo lo que veo.

\*

\*

Es quizás mejor hacer observar aquí qué es lo que simplificó mi labor. Mientras investigaba una de las ruinas, me llamó la atención un gran objeto como de marfil con forma de media luna. Cuando lo cogí, para lo que necesité las dos manos, me di cuenta de que estaba hecho de hueso. Aunque no vi dientes, supuse que tenía entre mis manos la mandíbula de una criatura. Pero, ¿qué podía ser?



Volví a mi laboratorio para observarla con detenimiento. Obtuve la forma a través de borradores que había hecho aquí y en Sosaria, contento de haber tenido siempre la previsión de anotar todo lo que me rodeaba en diarios. La mandíbula correspondía a la de una serpiente en todos los aspectos salvo en tamaño. Entonces, recordando las muchas referencias serpentinas que había visto por toda la tierra, incluyendo las runas, me di cuenta de lo que tenía. Esto debe ser, pensé, una reliquia arcaica, sagrada para los habitantes originales del continente. Tenía entre las manos la mandíbula de una serpiente gigante, ¡una criatura a la que debían haber adorado!

\*

\*



Decidí averiguar más. Volviendo a la ruinas continué con mi búsqueda. Buscando más huesos, rebusqué por entre los escombros y saqué lo que parecía un gran colmillo. Entonces vi otro. ¡Y otro! Pronto tenía varios dientes. De vuelta a mi estudio, coloqué los dientes en la mandíbula. Todos se ajustaron mejor que un guante.

Al sospechar que ahora poseía grandes poderes, inicié una serie de experimentos para aprender cuantos secretos pudiera. No tardé mucho en descubrir lo que quería saber. Cada diente, cuando se unía a la mandíbula, provocaba la creación de caminos mágicos que conducían a otros lugares de la tierra. Tristemente, otros magos, envidiosos de mis nuevos poderes, mantuvieron en secreto la mayoría de los dientes, dejándome sin la posibilidad de explorar toda la tierra. Es por esta razón por la que he decidido apartarme de su insignificante y mezquina compañía para siempre.

## LECCIONES DEL PASADO

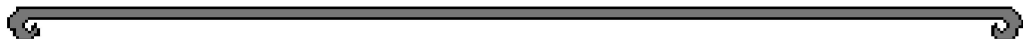
He plasmado esta historia en papel por una única razón: la posteridad. Las futuras generaciones deben conocer los acontecimientos que dieron lugar a nuestra emigración a la Isla de la Serpiente, ya que ellos podrían muy bien repetir los errores de sus antepasados. El conocimiento de ese poder reinante debe estar garantizado para todo individuo, ya que convertirá a cualquier señor en un tirano, especialmente si tiene carácter débil. Fijate bien en todo lo que se documenta aquí. Si toda mi investigación no sirve para nada y mi cuerpo queda sin vida y marchito, este archivo será todo lo que quede como recuerdo del pasado.

### La Primera Edad de la Oscuridad

Entonces llegó el tiempo en el que un terrible hechicero alcanzó el poder. El cruel Mondain, buscando las claves de la inmortalidad (búsqueda que no implica maldad), asesinó a su padre por ocultarle dicho conocimiento. Centrando sus terribles poderes en los ocho reinados, Mondain inició su ataque, planeando muy pronto controlar toda Sosaria. Lord British, incapaz de dominar sus propias fuerzas, llamó a un héroe (un forastero) para que se enfrentara al malvado mago y protegiera su precioso reino. Sólo con la ayuda de este extranjero la tierra recuperó su estado inicial. El artefacto de destrucción de Mondain, la joya del poder, fue eliminado, así como él mismo.

Una nota interesante referente al héroe extranjero: había muchos informes de que habían empezado a aparecer puertas de colores de luz mágica, puertas que parecían estar unidas directamente con las fases de las lunas de Sosaria, Trammel y Felucca. Corrían rumores de que cruzando una de estas puertas era como había llegado aquí el extranjero.

Por razones todavía desconocidas, la destrucción de Mondain causó una gran confusión. Hasta el punto de que tres cuartas partes de Sosaria desaparecieron, se desvanecieron como si nunca hubieran existido. Entre las tierras perdidas estaban el reino de Shamino (las Tierras del Peligro y de la Desesperación), las Tierras de la Oscuridad





Desconocida y las Tierras de los Señores Feudales. Es interesante observar que sólo permaneció el reino de Lord British.

Sin embargo, al menos algunas de las tierras perdidas seguían estando a nuestro alcance, como supe cuando descubrí los secretos de los Pilares de la Serpiente. Se rumoreaba que existían, por lo que las historias que contaban los navegantes borrachos indicaban, bajo la superficie del Gran Océano. Otras historias mencionaban que los pilares sólo se elevarían cuando ambas lunas estuvieran sobre el horizonte y algunos decían que el sol debía estar también visible. Existían más historias que sugerían que los pilares sólo aparecerían en invierno. Todo ello, combinado con antiguos ensayos especulativos, me permitieron dirigir a un grupo de emigrados a esta nueva tierra, pero de ello hablaremos después.



### La Segunda Edad de la Oscuridad

Pasaron algunos años antes de que la segunda edad se iniciara. La estudiante de Mondain, Minax, cuyo talento para la magia y capacidad para el mal excedían en bastante a las de su tutor (y amante), estaba ahora en posición de clamar venganza a las gentes de Sosaria. En épocas pasadas, su habilidad para dirigir ejércitos de muertos había sembrado el terror por la tierra desconocida.

Una vez más el estúpido Lord British no tenía el poder suficiente para detener a este malvado destructor. También de nuevo llegó el héroe misterioso en auxilio del desvalido soberano. La guerra contra las infames legiones fue larga y dura, pero el extranjero mató finalmente a la hechicera y venció a sus macabras tropas.

### La Tercera Edad de la Oscuridad

Sin embargo, las fuerzas de la oscuridad no habían terminado con Sosaria. Sin yo saberlo, una horrible criatura había nacido de la unión de Mondain y Minax. Este engendro, ni hombre ni máquina, surgió del fondo del Gran Océano para vengarse de la muerte de sus padres.

Por tercera vez, el desventurado Lord British se vio obligado a buscar ayuda. Esta vez, el héroe extranjero apareció para enfrentarse con la bestia conocida como Exodo. Para consternación de todos, y especialmente del héroe, Exodo era más terrorífico que sus padres juntos y demasiado temible para que una sola persona se enfrentara a él. Un misterioso ser, llamado el Señor del Tiempo, era fundamental para la destrucción de Exodo. Juntos, el héroe y el señor del Tiempo derrotaron a la poderosa bestia, dando por terminada la Tercera Edad de la Oscuridad.

(Nota personal: buscar a este Señor del Tiempo. Su conocimiento de la longevidad podría ser útil).

### Edades posteriores

Con una paz duradera por fin hecha realidad, Lord British, considerándose responsable de la salvación de Sosaria, obligó a los reinados que quedaron a unirse en uno solo. Decidió llamar a este nuevo reinado Sosaria, del cual se nombró a sí mismo como soberano. Además, este autoproclamado señor empezó a propagar una serie de valores (virtudes, como las llamaba él) que ideó él mismo.

Para establecer con fuerza estas virtudes, hizo que se erigieran santuarios para cada uno de ellos, incluyendo tres forjado en la mismísima isla que fue el hogar de Exodo (la Isla del Fuego). Planteó otro desafío, esta vez para que un individuo se convirtiera en el Avatar, epítome de las virtudes tiránicas de la Bestia British.

En nombre de estas virtudes, Lord British convirtió la ética en ley (su ética y su ley). Me ahorraré los detalles de las injusticias provocadas por esta forma de gobierno para posteriores discursos, pero basta decir que se produjeron luchas suficientes como para provocar nuestra emigración. Varias de las comunidades más sabias, Fawn, los Montoros y una coalición de magos de Moon, envió a sus miembros a un cónclave secreto para discutir las posibles vías de acción. Con la información de que disponíamos, obtenida gracias a mis investigaciones, nos lanzamos en busca de los Pilares de la Serpiente (y de lo que llamábamos la Isla de la Serpiente).

El viaje fue largo y arduo y muchos perdieron la esperanza, yo mismo incluido. Pero una mañana, rodeados por una tormenta que casi destruyó el barco, un marinero avistó dos grandes pilares elevándose en la distancia. Casi por voluntad propia, el barco se dirigió hacia ellos. A medida que nos aproximábamos, observamos con una mezcla de ptimismo y agitación. De repente, nos cegó una brillante luz blanca. Y entonces todo había terminado. Estábamos vivos y habíamos cruzado la tormenta. Un tripulante observó que el cielo había cambiado; había un grupo diferente de estrellas; no fue posible navegar guiándose por las estrellas hasta que aprendimos estas nuevas constelaciones. Sin





embargo, no había pasado ni la mitad del día siguiente cuando llegamos a nuestro nuevo hogar.

No sé nada más sobre la historia de Sosaria, o sobre si alguien consiguió alguna vez el exaltado puesto de Avatar. Supongo que British haya conducido a su gente a una cuarta Edad de Oscuridad y sólo puedo esperar que el forastero vuelva de nuevo para salvar a los que optaron por quedarse.

Respecto a la secuencia de acontecimientos que siguió a nuestra llegada aquí, hay mucho menos de interés que contar (quiero decir conflictos). Los que hicimos el viaje veníamos de tres zonas principales: Moon, Fawn y los asentamientos hermanos de los Montoros. Por razones de simplicidad, los colonos que llegaron se dividieron para formar tres ciudades según el lugar de procedencia: Moonshade, Fawn y Monitor, respectivamente. Aunque la coexistencia pacífica es lo habitual, hay poca interacción entre las tres ciudades, por lo que la información se debe transmitir a través de los pocos viajeros que cruzan las antiguas carreteras que descubrimos al llegar aquí.

Varios colonos están planeando viajar de nuevo a través de los grandes Pilares de la Serpiente, pero pienso que el viaje no será fructífero. Es poco probable que un barco pueda volver al reino de Sosaria, e incluso aunque ello fuera posible, dudo que la nave llegara intacta.

### Historia ofidiana

En un principio habíamos pensado llamar al continente que estaba más allá de los Pilares de la Serpiente “Nueva Sosaria”. Sin embargo, lo que descubrimos al llegar nos sugirió (más bien nos exigió) un nombre diferente. Toda la tierra estaba cubierta de ruinas, marcada indicación de anteriores culturas. Insólitos jeroglíficos serpentinos cubrían muchas de las construcciones abandonadas, lo que nos proporcionó un nombre mejor: la Isla de la Serpiente. Poco quedaba en forma de artefactos, aunque todavía hay mucho por explorar.

Descubrí un objeto interesante. En realidad, sería más preciso mencionar dos cosas. La primera es la mandíbula de la serpiente, un objeto que describo con más detalle al principio de este trabajo. Sin embargo, utilizando el sorprendente poder de la mandíbula, que me permitía viajar largas distancias muy rápidamente, descubrí un pergamino que había sobrevivido a la destrucción provocada por el paso del tiempo. Me llevó mucho tiempo traducir el antiguo lenguaje, pero sospecho que la colección de serpientes yuxtapuestas en distintas posiciones describe una serie de creencias de quienquiera (o lo que fuera) que habitara en la isla antes de que nosotros llegáramos. He aquí la traducción:

A los que sigan,  
Escribo esto con prisa, porque ya puedo escuchar las fuerzas del Orden derrumbando los muros de la fortaleza. No sé si esta misiva podrá mantenerse intacta para poder alcanzar las tierras del exterior, o para las futuras generaciones. Mi única esperanza es que este trabajo escrito a gran velocidad ofrecerá una breve relación de nuestra sagrada filosofía. Para que nuestra cultura tenga alguna posibilidad de resistir el paso del tiempo, alguien, en algún lugar, debe encontrar esto. Por favor, a quien lo lea, te pido que propagues la palabra de nuestra gente. Libera el espíritu de nuestra palabra y aprende de la sabiduría del pasado.

**Equilibrio:** la armonía entre los principios del Orden y el Caos es el único axioma puro que entendemos como verdadero. Los tres principios están simbolizados en nuestros jeroglíficos: la Gran Serpiente de Tierra, guardiana del Equilibrio, reside en un plano vertical, alrededor de la cual se envuelven una con la otra las dos serpientes opuestas del Orden y el Caos.

**Caos y Orden abrazan, cada uno, tres fuerzas. Estas seis fuerzas, cuando se combinan, forman los tres principios del Equilibrio. Las fuerzas del Caos son la Tolerancia, el Entusiasmo y la Emoción. Las fuerzas del Orden son la Honradez, la Disciplina y la Lógica.**

**Caos**

- \* La Tolerancia es lo que anima a la aceptación de todas las cosas.
- \* El Entusiasmo es la energía que permite realizar grandes misiones.
- \* La Emoción es la capacidad para percibir los sentimientos que proceden del corazón, a diferencia de los que proceden de la mente.

**Orden**

- \* La Honradez es la creencia de que soportar las reglas de la conducta tiene un gran valor.
- \* La Disciplina es la clave para llevar a cabo con éxito una tarea y evitar las distracciones que impedirían su terminación.
- \* La Lógica permite un pensamiento claro y razonado, libre de prejuicios instintivos.

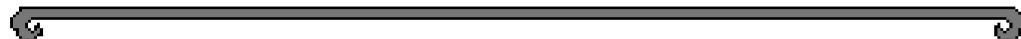
**Equilibrio**

De la unión entre dos fuerzas, una del Caos y otra del Orden, surgen los principios del Equilibrio:

- \* La Tolerancia y la Honradez se combinan para formar la Armonía, la capacidad para estar en paz con uno mismo, con los demás individuos y con el mundo.
- \* De la unión del Entusiasmo y la Disciplina nace la Dedicación, que permite superar obstáculos y dirigir a otros por el camino adecuado.
- \* La Emoción moderada por la Lógica da como resultado la Racionalidad, la capacidad para comprender la vida y el mundo que nos rodea.

Como seguramente puedes ver, mi mundo ha sido hecho pedazos por la despreocupación por el Equilibrio (¡nuestro axioma más estimado!). Si vives en una época menos violenta, lo único que puedo hacer es rogarte que ayudes a restaurar el Equilibrio de la Isla de la Serpiente. Debo terminar con esta breve explicación, ya que puedo oír a mis atacantes tratando de derribar la puerta de roble que está al final de las escaleras. Te deseo a ti y a tu mundo mejor fortuna que la del mío.

-Ssithuos, el Gran Jefe

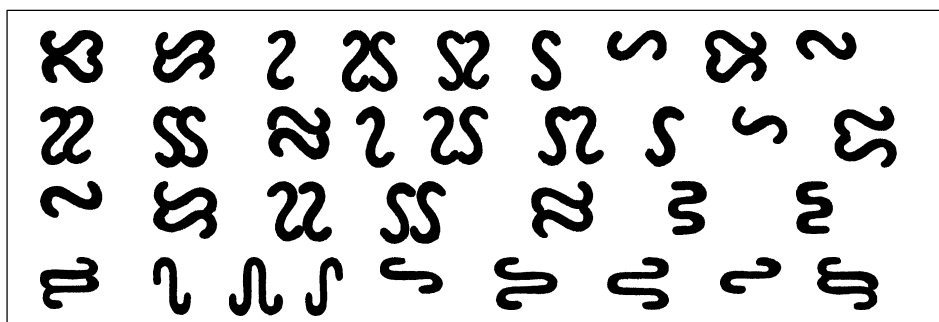




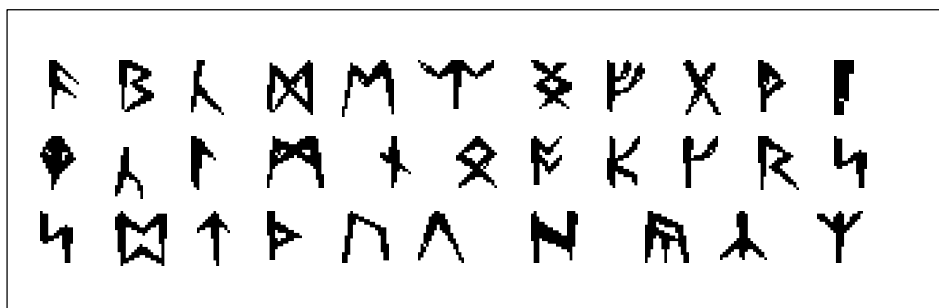
Sin duda, el que lo escribió era alguien de gran importancia, aunque este breve retazo no da indicación alguna de la condición del autor, salvo por el misterioso título que sigue a su nombre. Espero saber más de esto y de la guerra que parece haber aniquilado por completo toda una cultura. En el momento en que disponga de más información, escribiré más sobre la historia de esta curiosa tierra.

### Rúnico, ofidiano y druídico

Estos son los símbolos originales a partir de los cuales traduje el pergamino a nuestro alfabeto e idioma. Es fácil adivinar por qué me resultó muy complicado, ya que las combinaciones no son intuitivas. Como mis conocimientos pueden ser imperfectos, confío en que todo el que aplique mi trabajo a sus estudios perdone los errores cometidos. Aprovechad lo que sea válido.



Incluyo también un alfabeto de runas druidicas. Hago esto solamente para que se puedan comparar, ya que sólo puedo esperar que las similitudes que puedan existir entre nuestro idioma, las runas druidicas y el alfabeto serpentino conduzcan a un mejor entendimiento de su antigua cultura.



## GUIA PARA LOS VIAJEROS

### Ciudades y pueblos

Hay tres ciudades ya establecidas en el nuevo continente. Con esfuerzo y algo más que suerte, cada una florecerá y formará una ciudad más grande y autosuficiente. Ya han empezado a establecer sus sistemas propios de gobierno y moneda.

#### *Fawn*

Esta insólita aldea se llama así por su original en Sosaria, que a su vez lleva el nombre de su reina fundadora. Lady Fawn, famosa por su encantador aspecto, mantenía la belleza como el único y auténtico rasgo de valor. En su honor el pueblo adoptó rápidamente la misma creencia. Aunque Lady Fawn ya ha muerto, sus valores, bastante superficiales, siguen vigentes. La principal fuente de ingresos de Fawn, ciudad portuaria, son sus diversas ocupaciones relacionadas con el mar, incluyendo la construcción de barcos y la pesca. La moneda aceptada en Fawn se llama Filari.





### Monitor

Aunque todavía es una sociedad guerrera, Monitor tiene poco parecido con las dos Montor, sus ciudades de origen. El pueblo se está dividiendo rápidamente en tres clanes: Osos, Lobos y Leopardos. Aparentemente, los tres mantienen su admiración por el principio de la Valentía, pero su competición ha reducido tal aspiración a un objeto de contienda trivial. Ni siquiera en la definición de Valentía están de acuerdo. Existen planes para idear pruebas de valor, aunque espero que no se produzca cooperación que acelere el progreso. La moneda utilizada por los residentes de Monitor es el Monetari.

*Nota posterior: la prueba funcionó. A pesar de mi predicción, las tres facciones trabajaron en armonía para crear este desafío. En poco más de doscientos años, la tenues lazos entre los tres clanes se han debilitado bastante poco. Sin embargo, las líneas de división siguen estando presentes. Los miembros de cada clan colorean sus caras con tatuajes que simbolizan su tótem animal.*

### Moonshade

Tanto en Sosaria como aquí, en el nuevo continente, este pueblo está dominado por los de mi profesión. En un esfuerzo por deshacernos del dominio tiránico de Lord British, nos marchamos, junto con los residentes de Fawn y de las ciudades gemelas de Montor, para encontrar los Pilares de la Serpiente. Tras avistar tierra, mis compañeros y yo nos establecimos inmediatamente en las costas del lago de la Isla del Más Allá. Hasta ahora, hemos estado de acuerdo en que nos gobierne un consejo de magos. Los que viven en Moonshade comercian con florines.

*Nota posterior: como los alrededores están llenos de recursos útiles, Moonshade ha atraído a muchos artesanos. Comercian con trabajos en madera, cristal, con armas y vino, además de con su propia provisión de reactivos. Sé que los demás están descontentos, al igual que yo. Sin embargo, todavía encuentro menos placer en las ridículas propuestas de mis compañeros magos. Beragdole tuvo incluso la audacia de afirmar que ¡me estaba volviendo paranoico! No tengo necesidad de soportar sus frívolas riñas y hechizos sin consecuencias, ya que mi investigación me ha llevado más allá de sus conocimientos.*

*Nota adicional: me veo obligado a abandonar Moonshade. Al igual que los otros dos centros de población, la ciudad ha prosperado y me siento orgulloso de ello. Pero los incesantes rumores del consejo de magos, una organización que no me gustó desde el principio, han profundizado en mí, minando mi cordura. Ahora hay un mago jefe que gobierna el consejo, ¡prácticamente un rey!. Aquí, alejado de los demás, puedo mantener la verdadera disciplina de la magia.*

### Otros lugares conocidos

#### Pantano de Gorlab

Esta zona lóbrega guarda un secreto muy oscuro que las fuerzas sobrenaturales que contiene no van a liberar. Es imposible entrar en el pantano, ya cuando uno se aproxima demasiado poderosos encantamientos le inducen al sueño. Muchos testigos han corroborado la veracidad de este rumor, pero debo verlo con mis propios ojos.

*Nota posterior: es realmente sorprendente, pero las historias son ciertas. Mis propios ojos me lo han mostrado, aunque admito que el miedo evitó que experimentara personalmente este misterioso sueño.*

#### Montañas de Libertad

Esta cadena montañosa se extiende al norte de Moonshade. Hay poco de interés en sus picos y valles, pero mucha gente que prefiere evitar los aspectos poco agradables de las grandes sociedades suelen dirigirse a ellas en busca de soledad. Se habla de convertir las cavernas de Libertad en una prisión (me encanta la ironía de esta conversión, pero no sé si el plan dará algún fruto).





### *Montañas Spinebreaker*

En realidad no sé nada sobre estas montañas, excepto su nombre y su posición. Sin embargo, corren rumores de que están llenas de guaridas y cavernas subterráneas.

### *Bosque Occidental*

Hay rumores de que bestias diabólicas habitan este lugar, pero todavía no he podido entrar en él, ni siquiera encontrar a alguien que pueda informarme de una forma fiable sobre ello.

### *Comerciantes y comercio*

Aunque he procurado ganar tiempo en la preparación de esta sección, con la esperanza de registrar posteriores progresos, parece que nuestro sistema de comercio ha evolucionado y se ha establecido rápidamente. Nuestras fuentes no han mostrado signo de agotamiento en estos dos siglos. Esperaba poder abandonar los ridículos adornos del sistema monetario que eran habituales en Sosaria, pero para muchos otros el trueque resultó molesto. Así, debo resignarme a aceptar un sistema de comercio basado en la moneda. A pesar de todo, voy a hablar sobre los practicantes de esta forma de intercambio.

### *Comerciantes*

Los auténticos defensores de nuestra actual economía monetaria, los comerciantes, compran productos en grandes cantidades a precios bajos. Después venden pequeñas cantidades al público a precios más altos. Aunque con el trueque también es posible mantener la misma práctica, ayuda a estandarizar los valores. Después de todo, cualquier hombre con un poco de cultura puede determinar el valor de cualquier bien o servicio basándose en su necesidad de él.

### *Tabernas*

Pocas veces visito las tabernas, ya que las trivialidades recitadas por sus patronos nunca son útiles en comparación con el conocimiento que obtengo gracias a mi estudio, y la comida y la bebida no son razones para salir del hogar propio, cuando en él hay pan y mantequilla buenísimos. Por supuesto, si uno está interesado en canciones, historias de fantasía y rumores locales, entonces supongo que las tabernas podrían considerarse lugares cautivadores.

### *Posadas*

Como las bajas temperaturas se han llevado consigo la vida de más de un viajero, especialmente durante noches extremadamente frías, varios individuos han decidido ofrecer casas seguras y cómodas para los que van siempre por caminos. Algunas veces el precio es caro, pero para los que hacen largos viajes, suele merecer la pena. La posada del Toro Durmiente, situada en la antigua vía de la Serpiente, es un lugar excelente para descansar durante la noche. Perteneció a uno de mis enemigos, pero murió hace ya tiempo y la posada ha pasado a manos más hospitalarias.

### *Abastecedores*

Los abastecedores son, quizás, la única clase auténtica de comerciante de calidad. Proporcionan necesidades, no lujos. Cuando llegamos por primera vez al continente, enseguida se hizo patente que íbamos a necesitar provisiones y equipo. Un pequeño grupo decidió convertirse en proveedores de tales materiales, en un principio a cambio de refugio y comida. Cuando me encuentro sin velas o papel, es a los abastecedores a quienes debo acudir.

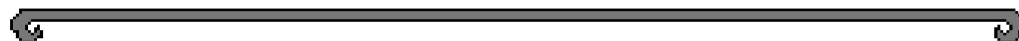


### *Magos*

Los practicantes de mi arte (especialmente los charlatanes de Moonshade) siempre intentan vender hechizos y reactivos. Manejar la magia es caro y con frecuencia los magos se ven obligados a este tipo de vida como fuente de ingresos. Aunque nunca espero caer presa de tal necesidad, siempre estaré deseando compartir mis conocimientos con otros maestros (si los hay) de las antiguas artes.

### *Herreros*

Esos hombres y mujeres que trabajan duro sobre el yunque merecen una mención, ya que no todo el mundo tiene habilidad para trabajar el metal. Algunos herreros, llamados armeros o fabricantes de armaduras, trabajan específicamente en la forja y venta de armas y armaduras. Otros hacen utensilios para comer, cortar y construir.







Algunos llaman a la habilidad del herrero “magia”. Aunque nosotros sabemos mejor que nadie lo que implica la creación de cualquier hechizo, el cumplido está, en cualquier caso, bien merecido.



### Curanderos

Quizá la única forma de auténtica magia no entendida por completo por los magos son las artes curativas. Aunque cualquier curandero te dirá que el cuerpo, con la ayuda de hierbas y de los tratamientos adecuados, es una poderosa fuerza autocurativa, es evidente que algo de magia hay en ello. Muchas veces he visto a un curandero aplicar un brebaje que eliminó instantáneamente las señales de una herida. ¡Sin duda la magia forma parte de ello!

### Armadores

Normalmente, los viajes entre islas serían imposibles para una persona normal (sin la ayuda de la magia). Para satisfacer las necesidades de las pobres almas que se ven obligadas a vivir sin el lujo de las artes antiguas, varios armadores empezaron a construir varios barcos y a venderlos a los que deseaban realizar viajes por mar. Para evitar el robo de unos vehículos tan caros, la gente de la Isla de la Serpiente ha establecido la práctica de proporcionar escrituras a los compradores de los barcos, lo que indica así que son propietarios legítimos.

*Nota posterior: debido a una disminución en el número de viajes por mar, no se han construido nuevos barcos en los últimos años y las escrituras de barcos son cosa del pasado. Así, la ocupación, en una época habitual, de la fabricación de barcos ha perdido su valor, obligando a sus practicantes a aprender otros oficios.*

### Los caminos de la vida

Con frecuencia mucha gente llega a la conclusión de que la vida de un comerciante o artesano es demasiado tranquila. Estos individuos, en busca de emociones y novedades, se lanzan a la aventura e inician exploraciones. Sus motivos son tan variados como ellos mismos. Algunos quieren aventurarse en lo desconocido, otro viajan por las tierras civilizadas para aprender cosas de la gente. Otros buscan la gloria y el honor. Sin tener en cuenta la inspiración, hay dos elementos que tienen en común: el conocimiento y el peligro.

### Armas y armaduras

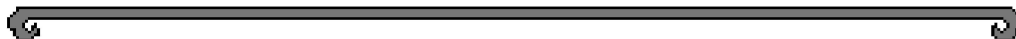
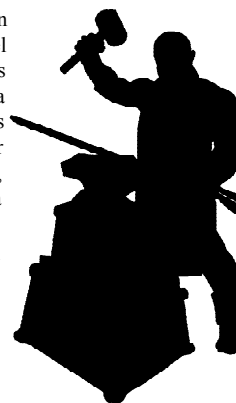
Aunque yo no necesito tales cosas, muchos son los viajeros habituales que encuentran utilidad a las armas y las armaduras, y más tiempo vive el aventurero que elige estos objetos sabiamente. Mi despreocupación por las armas y similares ha hecho que sea totalmente inexperto, pero he oído tantas historias sobre heroicos valientes que puedo relatar lo que los otros cuentan.

### Armaduras y escudos

La principal función de las armaduras no reside en su posibilidad de evitar que el golpe de un enemigo alcance al que lleva la armadura, sino también de evitar, o al menos disminuir, el daño causado. La mayoría de las armaduras son piezas que cubren las seis regiones principales del cuerpo. Las tres más importantes son el torso, el cuello y la cabeza. Aunque la mayoría de los defensores protegen por naturaleza estas tres zonas más que sus extremidades, los miembros son también fundamentales para la supervivencia. Así, es importante proporcionar armadura para todas las partes del cuerpo, incluyendo las tres regiones restantes (brazos, piernas y pies). Aunque se puede vivir sin estas tres últimas, están directamente en la línea de fuego, y por ello son alcanzadas con más frecuencia.

Existen armaduras fabricadas con cuatro tipos de material: cuero, escamas de metal, malla de cadenas (o argollas) y láminas de metal. En su mayoría, cuanto más grueso es el material, mayor es el nivel de protección. Además, cuanto más grueso sea el material, más pesado y caro es. El cuero, al ser ligero y barato, es útil para los que no pretendan enfrentarse a enemigos muy poderosos. Pero si alguien deseara entrar en batalla sin una armadura metálica de alguna clase, yo supondría que el guerrero es pobre, débil o estúpido.

Aunque un escudo tiene la misma función que la armadura, su forma es totalmente diferente. Un escudo hace poco por reducir los efectos de un impacto. Su propósito principal es desviar los ataques del luchador. Personalmente, veo poca diferencia, pero muchos guerreros han jurado que existe. Sin embargo, yo sé que un





combatiente experto se pone la mejor armadura y lleva el escudo más resistente que el dinero puede comprar y que su fuerza le permite.

### Armas

Según mis fuentes, la definición más sencilla de arma es cualquier cosa que amplíe el alcance de ataque y mejore la posibilidad de herir del que la empuña. No puedo discutirlo, resulta lógica.

La selección de arma me parece una decisión tan importante como la selección de armadura, ya que cada tipo produce distintos efectos. Hay cuatro tipos principales de armas: contundentes, cortantes, penetrantes y arrojadizas. Al parecer, algunas armas caen en varias de estas categorías, siendo excepcionalmente valiosas por su versatilidad.

Las espadas son muy útiles, ya que las hojas se deslizan a través de la piel con bastante facilidad. El principal inconveniente parece ser que la armadura es una protección muy eficaz contra ellas. En contraste, armas contundentes como las mazas y las porras sí logran llevar a término sus golpes, por muy limitados que nos parezcan estar, basándose en la fuerza bruta del que las empuña, que prácticamente ignora la protección del objetivo.

El tercer tipo de armas, las penetrantes, son muy parecidas a las cortantes. Las armas penetrantes requieren menos fuerza para atravesar armaduras pero producen en la carne heridas más devastadoras. Las últimas, las armas arrojadizas, a las que normalmente se llama misiles, incluyen cualquier herramienta que permita atacar a distancia.

Por lo que deduzco, muchos de estos tipos de armas superponen sus funciones. La mayoría de las espadas pueden cortar y penetrar; una espada de dos manos puede ser contundente y cortante; una flecha es un arma arrojadiza y penetrante y una roca es un proyectil contundente. Presumiblemente, el mismo guerrero es quien debe elegir su forma preferida de ataque basándose en sus puntos fuertes y débiles personales. Sinceramente, para mí el hechizo Vas Corp Hur es el más eficaz.

## 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.

**Oso.** Este mamífero plantígrado tiene la altura de un hombre cuando se mantiene erguido sobre sus dos patas traseras. Capaces de desgarrar la carne con sus dientes y garras, los osos son unos oponentes bastante temibles, especialmente cuando sus madrigueras se ven amenazadas.

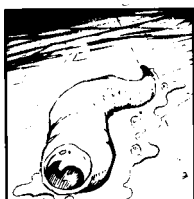
**Oso polar.** Al igual que su hermano de climas más cálidos, este oso es un depredador terrorífico. El color de su piel es blanca como la nieve. Los osos polares suelen habitar las regiones más frías de la tierra.

**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.

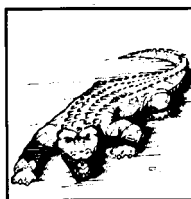
**Jabalí.** Esta salvaje criatura tiene un temperamento peligroso. Aunque la carne de jabalí es deliciosa, el temor a ser corneado por uno de sus colmillos hace que muchos busquen un sustento menos violento y difícil de conseguir.

**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.

Babosa ácida



Caimán



Murciélago gigante





**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.

**Demonio.** Estas diabólicas bestias de piel rojiza tienen menos amor a la humanidad del que nosotros les tenemos a ellos. Se llaman a sí mismos «gárgolas», pero los cambios de nombre no implican un cambio de actitud.

**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.

**Serpiente del frío.** Pariente distante de la Serpiente de Mar de Sosaria, estas serpientes prefieren las heladas aguas árticas del norte.

**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.

**Gwani.** Estas criaturas de pelo blanco parecen ser un cruce entre el hombre y el mono. A pesar de su insólito aspecto, la combinación parece más natural que mágica y no he visto pruebas de que estén familiarizados con la magia. Hay algún elemento de civilización en su cultura, aunque muy ligero, ya que los he visto enterrar a sus muertos en las tierras congeladas en las que habitan. Si es posible, espero encontrar pronto una forma de comunicarme con ellos.

**Arpia.** 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.

**Flagelo de hielo.** De estas horrendas criaturas se sabe poco más que su nombre. También en este caso, los humanos que vivieron para contar un encuentro con uno de ellos sólo vieron tentáculos de hielo.

**Elemento de hielo.** Formada totalmente de hielo, esta criatura bípeda ataca con brazos giratorios que parecen de piedra.

**Troll del hielo.** Similares a los trolls verdaderos, no son más que bandidos y asesinos. Sin embargo, su naturaleza fría les hace aún más peligrosos, ya que cuanto más se acerca un troll del hielo, más baja la temperatura ambiente. Tristemente, he sido testigo de cómo un hombre quedó literalmente congelado hasta la muerte mientras luchaba con uno de estos terribles monstruos.

**Gusano de hielo.** Enormes criaturas retorcidas sin apéndices, de estas bestias obtenemos provisión de un reactivo muy escaso: el corazón de gusano.





**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.

**Momia.** Parece una forma de muerto viviente, envuelto totalmente en vendas podridas. No sé si existe una conexión, pero la historia de esta tierra que he podido averiguar indica que las primeras civilizaciones enterraban a sus muertos de una forma similar, envolviendo los cadáveres completamente en bandas de tela.

**Pingüino.** Son aves acuáticas pacíficas, blancas y negras. Sus lentos movimientos les convierten en presa fácil para los humanos, allí donde se aprecie ese tipo de caza.

**Fénix.** Este pájaro único de plumas naranjas vive mil años, y después vuelve a su nido y muere. Pero si entonces su cuerpo se quema, el fénix surge de nuevo de sus cenizas y vive otros mil años.

**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.

**Hombre rata.** Estos medio hombre-medio rata son el azote de Moonshade. Infestan las catacumbas de la ciudad, lo que impide el acceso a los subterráneos. También hay demasiados para que podamos vencerlos, pero llegará el día en que se limpien las catacumbas y todos sean liquidados.

**Reaper.** Cruel espíritu de una planta viviente, el reaper caza devastadoramente. Aunque está unido mediante raíces a un lugar, posee ramas parecidas a tentáculos lo bastante fuertes como para asir al más robusto de los guerreros. Además, las habilidades mágicas de la criatura le permiten lanzar terribles relámpagos. Aunque su intangible forma natural evita que sufra daños, su cuerpo es simplemente la madera del árbol muerto que ha ocupado. Matar a su árbol anfitrión le quita todo su poder.

**Escorpión.** Este arácnido gigante es una criatura horrible, ya que su gran tamaño le proporciona el poder de cazas incluso a humanos como comida. Suele atrapar a sus víctimas con sus pinzas y después utilizar el aguijón de cola para producir un pinchazo mortal.

**Serpiente.** Las serpientes son grandes reptiles depredadores. Sus reflejos de relámpago les permiten atacar rápidamente, matando normalmente a sus objetivos con poco esfuerzo.

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

**Dragón esqueleto.** Algunos dragones alcanzan niveles de gran inteligencia, aprendiendo tanto que pierden la necesidad de sus formas corpóreas. Cuando el tiempo les ha quitado sus escamas y su carne, sólo la mente permanece intacta, encerrada en los huesos grisáceos del cuerpo original. Tales monstruosidades continúan su acumulación de poder, sobrepasando así la fuerza de sus equivalentes vivos.

**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.

**Leopardo de las nieves.** Los leopardos de las nieves son grandes y bonitos felinos originarios de climas fríos. Estas bestias devoradoras de hombres están equipadas con colmillos y garras capaces de desmenuzar a otras criaturas con un rápido movimiento.

**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.

**Arpía de piedra.** Las arpías no tienen el nombre adecuado, ya que este se refiere a una estatua encantada capaz de animarse como los humanos. En general, estas construcciones de piedra se utilizan para proteger cosas valiosas guardadas durante mucho tiempo en oscuras tumbas.

**Tentáculos del pantano.** Al igual que el flagelo, no se ha observado nada de estas bestias salvo sus apéndices, que parecen diseñados para arrastrar a sus desventuradas víctimas hacia las oscuras profundidades del hogar de los monstruos.

**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.

## ARTESMISTICAS

### Componentes de los lanzamientos de hechizos

Escribo esto para mi propio interés, ya que dudo que desee que estas palabras lleguen a los ojos de nadie excepto de los míos. Sin embargo, como ya he hecho notar, la posteridad es una fuerte motivación. Así voy a documentar una versión para el profano del estudio de la magia.

Como nota interesante, algunos de mis primeros hechizos ya no funcionan aquí en la nueva tierra. He descubierto otros hechizos diferentes en la Isla de la Serpiente que funcionan de forma similar, además de otros totalmente nuevos con reactivos y palabras de poder únicas. Espero que los climas más fríos tengan mucho que ver con esta diferencia, ya que las temperaturas bajas son mucho más peligrosas que el fuego.

Quizás esto esté relacionado con la cultura todavía desconocida que precede nuestra presencia aquí. Quizás deban pasar varias generaciones antes de que sepamos la verdad sobre su desaparición.

Hay tres aspectos principales del lanzamiento de hechizos: el grimoire o libro de hechizos, los reactivos y las palabras de poder.



#### *Libro de hechizos*

El libro de hechizos es la faceta más importante de los lanzamientos, ya que en él residen todos los detalles de cada hechizo del repertorio de un mago. Las descripciones de los reactivos necesarios, las explicaciones de la palabras de poder y los listados de los encantos se presentan todos aquí. La mayoría de tales referencias son ilegibles para una persona normal, pero un lanzador de hechizos mágicos puede entender cualquier hechizo que ya haya aprendido. Cuantos más encantamientos tenga un mago en su libro de hechizos, más potente será.

También debo hacer notar que he descubierto pergaminos con hechizos en este nuevo mundo. Sé que tales hechizos puede lanzarse directamente desde esos pergaminos (haciéndolos posteriormente inútiles, desgraciadamente) y estoy investigando la posibilidad de poder transcribirlos a mi libro de hechizos para utilizarlos.

#### *Reactivos*

Aquí está la lista de reactivos conocidos, los componentes físicos necesarios para transformar la materia en energía mágica. Aunque no sirven de nada por separado, las distintas combinaciones, aumentadas mediante encantamiento y utilizando adecuadamente una palabra de poder, son bastante eficaces para imbuir a un mago con tremendas habilidades mágicas.

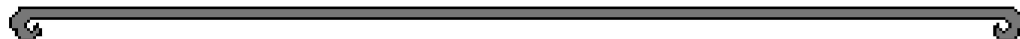
Perla negra. Aunque al final se machaca para los lanzamientos, la rara perla negra debe ser perfectamente esférica en el momento de su recolección. El polvo es ese elemento que les da a algunos hechizos su energía propulsora. Aquí en la Isla de la Serpiente los pescadores de Fawn encuentran la única provisión conocida.

Musgo de sangre. Este hongo rojizo, que sólo se encuentra en los pantanos al sur de Moonshade, crece normalmente en árboles muertos. 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.

Semillas de sangre. Este reactivo se forma de una manera un tanto insólita. Es necesario machacar el corazón de piedra, una roca roja que se recoge de las estalagmitas, y después mezclarla con la sangre del lanzador. Las semillas de sangre son un reactivo que mejora el poder de varios hechizos ofensivos de círculo interior. Quizás no sea necesario decir que este reactivo no se vende ni compra.

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. Los horticultores de Fawn han empezado a vender su ajo en forma de reactivo por un precio justo.

Ginseng. Otro reactivo que se encuentra en Fawn, 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. Los pantanos de Gorlab tienen una gran provisión de la raíz natural. Crece también en la Isla del Monje, según he oído.

**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 se encuentra en el barro blando del pantano de Gorlab.

**Escamas de serpiente.** Los hechizos hallados en ruinas de serpiente requieren un reactivo especial, las escamas de serpiente. Sin embargo, las escamas de serpiente no tratadas no sirven de nada y el antiguo método de preparación se ha perdido. La única provisión conocida de este antiguo reactivo está dentro de las ruinas serpentina.

**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. Sin embargo, he sabido que la Isla de las Criptas, llena de muertos, es el hogar de más arañas de las que jamás nadie podría imaginar, con muchas telas de araña, por supuesto.

**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.

### *Palabras de poder*

Aunque la lista que ofrezco a continuación no parece ser otra cosa que una mezcla de sílabas no relacionadas, las palabras de poder tienen un gran significado. 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. La leyenda dice, por ejemplo, que un mago puede transformarse en una vaca cuando trata de adquirir la forma de un dragón.

La lista incluida a continuación es una recopilación de todas las sílabas que conozco que pueden combinarse para formar palabras de poder.

SILABA	SIGNIFICADO	SILABA	SIGNIFICADO
AN	Negar/Disipar	MANI	Vida/Curación
BET	Pequeño	NOX	Veneno
CORP	Muerte	ORT	Magia
DES	Bajar/Abajo	POR	Mover/Movimiento
EX	Libertad	QUAS	Ilusión
FLAM	Llama	REL	Cambio
FRIO	Frío	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
		ZU	Dormir





## HECHIZOS

Los nueve círculos de magia son tan profundos y complejos de estudiar como cualquier otra cosa de este mundo. Cada círculo representa un anillo de olas dentro del Vacío conocido como éter, la envoltura de energía que permite todos los lanzamientos. Primero se aprenden los hechizos del anillo exterior, y los magos más expertos los tienen todos o casi todos en sus libros de hechizos. Sin embargo, a medida que un mago avanza en los círculos, los hechizos son cada vez más difíciles de aprender y dominar. Sólo los magos de los círculos más altos son capaces de captar la esencia de los hechizos más interiores. Aquí, listados por círculos, están las descripciones de todos los hechizos conocidos, incluyendo sus reactivos y palabras de poder necesarios.

### 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.

*ORT POR YLEM (Telekinesis)*

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

Este hechizo permite al mago manipular objetos sin tocarlos.

### Segundo círculo de magia

*AN ZU (Despertar)*

Reactivos: ginseng, ajo

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

*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.





#### *REL YLEM (Moneda falsa)*

Reactivos: belladona, ceniza sulfurosa

Cuando se lanza sobre cualquier moneda, este hechizo crea otras cinco. Sin embargo, el hechizo fallará cuando se lance sobre otra duplicación creada también mágicamente.

#### *VAS FRIO (Ráfaga de frío)*

Reactivos: perla negra, ceniza sulfurosa, corazón de gusano

Este hechizo crea una esfera arrojada de energía helada, muy parecida a una bola de nieve, aunque con una capacidad bastante mayor para producir heridas.

#### *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.

#### *MANI (Curación)*

Reactivos: ginseng, ajo, seda de arácnido

Este hechizo acelera el proceso de curación de la mayoría de las heridas, como si el afectado descansara durante varios días.

#### *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.

### 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.

#### *ORT YLEM (Encantar misiles)*

Reactivos: perla negra, raíz de mandrágora

Afectando a todo un manojo, este hechizo provoca que un haz de flechas o rayos queden encantados y tengan así mejorada su eficacia.

#### *WIS JUX YLEM (Intuición de columna)*

Reactivos: perla negra, ajo

Este hechizo identifica fuentes de posible peligro proporcionando a la fuente una luminosidad radiante. Este hechizo es notablemente más eficaz fuera de zonas pobladas.

#### *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.

#### *AN POR (Paralizar)*

Reactivos: seda de arácnido, belladona

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

#### *IN ZU (Dormir)*







Reactivos: belladona, seda de arácnido, perla negra

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

#### *REL WIS (Traducción)*

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

Una vez lanzado, este hechizo permite temporalmente entender leguas desconocidas, incluyendo antiguas runas y texto. Es muy útil para magos eruditos.

### Cuarto círculo de magia

#### *REL POR (Parpadeo)*

Reactivos: musgo de sangre, raíz de mandrágora

Es una forma muy limitada de teletransporte, que transporta mágicamente al lanzador y a quienes le acompañen a una nueva posición a unos veinte pasos de donde se encontraban. Parpadeo no permite a los sujetos atravesar puertas cerradas u otras zonas impenetrables.

#### *AN XEN JUX (Disuadir)*

Reactivos: ajo, seña de arácnido

Este hechizo suele disuadir a animales hostiles de atacar al que lo lanza.

#### *IN VAS LOR (Fogonazo)*

Reactivos: raíz de mandrágora, ceniza sulfurosa

Este hechizo crea una luz brillante que ciega a todas las criaturas situadas en la zona afectada salvo al lanzador.

#### *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.

#### *WIS QUAS (Revelar)*

Reactivos: ceniza sulfurosa, musgo de sangre

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

#### *REL ORT WIS (Transcribir)*

Reactivos: perla negra, raíz de mandrágora

Este hechizo permite al lanzador copiar hechizos localizados en pergaminos y similares, sin la necesidad de comprarle la página del libro de hechizos a otro mago.

#### *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

#### *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.

#### *VAS FRIO 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.

#### *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.

#### *UUS VAS GRAV (Sorprender)*

Reactivos: perla negra, ajo, raíz de mandrágora, ceniza sulfurosa

Como yo soy el creador de este hechizo, otros lo llaman Sorpresa de Erstam. Este hechizo crea grandes nubes de gases que infligen diversos daños sobre los que los respiran (siendo veneno, sueño y temor los más habituales).

### Sexto círculo de magia

#### *AN XEN EX (Traicionar)*

Reactivos: perla negra, belladona, seda de arácnido

Este hechizo obliga a su objetivo, un enemigo para el lanzador, que cambie de bando en una batalla y luche con sus anteriores camaradas.

#### *AN QUAS (Desvanecer ilusión)*

Reactivos: ajo, raíz de mandrágora, belladona

Este hechizo destruye los nudos de fuerza que crean una ilusión, afectando a estructuras y criaturas por igual.

#### *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 FRIO GRAV (Campo de fuego)*

Reactivos: perla negra, corazón de gusano, seda de arácnido, ceniza sulfurosa

Este hechizo crea un campo de llamas azules que daña a todo el que intenta cruzarlo.

#### *KAL FRIO GRAV (Anillo de fuego)*

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

Este hechizo es idéntico a Campo de fuego, excepto que forma un anillo protector de llamas azules.

#### *VAS IN FRIO GRAV (Golpe de frío)*

Reactivos: musgo de sangre, perla negra, corazón de gusano, ceniza sulfurosa

Este hechizo crea un campo temporal de llamas azules a los pies de todas las criaturas hostiles de la zona.

#### *IN JUX YLEM (Crear misil)*

Reactivos: musgo de sangre, ginseng, ceniza sulfurosa

Este hechizo crea misiles para arcos o ballestas, dependiendo del arma de la que el grupo del lanzador disponga en mayor número (si el grupo no tiene ninguna, o el mismo número de todas, el hechizo crea flechas).

#### *IN ORT XEM (Crear autómata)*

Reactivos: raíz de mandrágora, ceniza sulfurosa, seda de arácnido, escamas de serpiente

Este hechizo, nuevo para mí, requiere Traducción para entenderlo. Aparentemente, repara un “autómata” estropeado. No estoy seguro de lo que quisieron conseguir los creadores del hechizo.





### Séptimo círculo de magia

#### *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 ZU (Despertar general)*

Reactivos: ajo, ginseng

Este hechizo actúa como el hechizo Despertar del segundo círculo, salvo que afecta a todos los aliados cercanos del lanzador.

#### *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.

#### *IN HUR NOX (Niebla envenenada)*

Reactivos: musgo de sangre, belladona, ceniza sulfurosa

Este hechizo crea una zona estacionaria de niebla que envenena al que entra en ella.

#### *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.

#### *AN GRAV EX (Vibración)*

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

Este raro hechizo rodea a un determinado objetivo con una intensa energía física, como si un troll gigante estuviera agarrando algo y agitándolo para encontrar el oro de sus bolsillos. El efecto no sólo daña a su objetivo sino también hace que suelte todas sus posesiones.

#### *ORT GRAV (Relámpago)*

Reactivos: perla negra, raíz de mandrágora, ceniza sulfurosa

Este hechizo lanza un rayo de energía eléctrica a un determinado objetivo.

### Octavo círculo de magia

#### *IN FRIO (Crear frío)*

Reactivos: corazón de gusano, seda de arácnido

Este raro hechizo crea un bloque de hielo que inmoviliza a su objetivo durante un corto tiempo hasta que el bloque se hace pedazos, liberando al individuo atrapado. Crear hielo también puede lanzarse sobre una zona, formando una barrera imposible de atravesar durante una duración limitada.

#### *CORP POR (Ráfaga mental)*

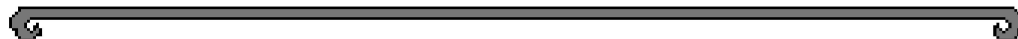
Reactivos: semillas de sangre, perla negra, belladona, ceniza sulfurosa

Este hechizo, cuyo efecto está basado en gran parte en los poderes mentales del lanzador y del objetivo, libera un rayo de energía letal.

#### *TYM VAS FLAM (Explosión retardada)*

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

Este hechizo forma una esfera mágica destinada a explotar con ocho segundos de retraso, dañando a todos los que





están situados cerca de la explosión.

#### *POR YLEM (Atraer)*

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

Es la versión más avanzada del hechizo Telekinesis del primer círculo, permitiendo al lanzador alcanzar a cualquier objetivo que tenga a la vista, sin tener en cuenta su posición o los posibles obstáculos.

#### *KAL FRIO XEN (Invocar serpiente de las nieves)*

Reactivos: musgo de sangre, ajo, seda de arácnido, corazón de gusano, escamas de serpiente

Este complejo hechizo invoca una temible serpiente de las nieves para ayudar al lanzador en batalla.

#### *KAL FRIO XEN EX (Unión con serpiente)*

Reactivos: musgo de sangre, perla negra, ajo, seda de arácnido, corazón de gusano, escamas de serpiente

Este hechizo permite al lanzador intercambiar su forma con la de una serpiente de las nieves, consiguiendo así nuevas formas de viajar durante el tiempo que el hechizo se mantenga activo.

#### *IN YUX POR YLEM (Ataque con espada)*

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

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

### *Novenocírculo de magia*

#### *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 CORP (Muerte general)*

Reactivos: semillas de sangre, 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. Sin embargo, la extrema cantidad de energía de éter requerida para lanzar Muerte general deja al lanzador también cerca de la muerte.

#### *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.

#### *UUS VAS JUX YLEM (Misil espiral)*

Reactivos: musgo de sangre, semillas de sangre, perla negra, belladona, ceniza sulfurosa

Este hechizo es extremadamente útil contra múltiples enemigos, ya que envía una serie de rayos letales igual al nivel del lanzador hacia oponentes aleatorios.

#### *AN HUR (Detener tormenta)*

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

Cuando se vea estorbado por los constantes truenos y relámpagos de una terrible tormenta, el lanzador puede utilizar este hechizo para hacer desaparecer las nubes y tener de nuevo cielos claros.

#### *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.

#### *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.





### KAL VAS AN GRAV (*Desequilibrio*)

Reactivos: belladona, ceniza sulfurosa, corazón de gusano, escamas de serpiente

Este caótico hechizo es difícil de controlar y sólo debe lanzarse en verdaderas emergencias. Su resultado es una ola de campos de fuego, explosiones y relámpagos.

## EPILOGO

La recolección de la información incluida aquí me ha llevado varios siglos, ya que mucho ha cambiado desde nuestra llegada. Ahora que esto está hecho me veo obligado a preguntarme si alguien verá alguna vez mi trabajo. Mis compañeros en la isla sólo saben lo que les importa y los que están en el reino de Lord British no tendrán probablemente la oportunidad de beneficiarse de la sabiduría que ofrece este libro. No hemos obtenido nada de nuestros intentos de contactar con Sosaria, excepto los corazones rotos de la esposa de más de un marinero.

Sin embargo, no me arrepiento de los esfuerzos que he invertido aquí, por que ahora tengo una valiosa fuente de información. La historia de mi gente, de la isla (por lo que hemos descubierto) y las criaturas de la tierra se describen todas aquí. Cuando me recuesto sobre mi sillón en un momento de relajación temporal, liberado de mi misión como escriba, soy capaz de dejar de observar mis alrededores y empiezo a absorberlos. Puedo escuchar el crujir del fuego y el zumbido de una despreocupada mosca. Puedo escuchar un rugido en el exterior (sin duda otra tormenta de teletransporte que se prepara a atravesar la tierra). También puedo escuchar el sonido de la contraventanas cerrándose contra el alféizar de la ventana.

Ahora mismo me levanto para cerrarlas y después vuelvo a continuar con mis estudios sobre la inmortalidad... ahora mismo.

-Erstam

## EQUIPOS

Productor	Warren Spector
Jefe de proyecto	Bill Armintrout
Director creativo	Richard Garriott
Productor ejecutivo	Dallas Snell
Ayudantes de producción	Alison Campbell, Beth Loubser

### EQUIPO DE PROGRAMACION

Ingenieros de sistema	Brendan Segraves, Phil Sulak
Codificación de cinemática y adicional del mago	Philip Brogden
Codificación del sonido y codificador general	Phil Sulak
Diseños en papel y codificador general del sistema	Brendan Segraves
Codificadores	Eric Brown, Todd Hartmann, Justin Lee McKinnerney, Herman Miller, Brendan Segraves, Mark Vittek, John Watson
Instalación	Rey Castro, Ken Demarest III
Maestro de figuras	Todd Hartmann
Sistema de sonido AIL	John Miles
Localizadores de errores y optimizadores de código	Ken Demarest III, Zack Simpson, Tony Zurovec
Codificadores invitados	Tony Bratton, Charles Cafrelli, Jeff Everett, Will McBurnett, Mike McShaffry, Jeff Wilson

### AYUDANTES DE DISEÑO

Creación del mundo	Brian Adams, David Beyer, Steve Powers, Mark Vittek
Maestro de tipos	Brian Adams
Maestro de gráficos	Steve Powers
Maestro de fregadero de la cocina	Mark Vittek
Hombre-huevo	David Beyer





#### EQUIPO DE AUTORES

Concepto inicial	Sheri Hobbs, Bill Armintrout
Conversaciones	Jack Herman, Andrew Morris, Lisa Smith, John Watson, Raymond Benson, Bruce Adams
Edición	Beth Loubet, Bruce Adams, Joye McBurnett
Libros y pergaminos	Brian Adams, Jean-Marc Chemla, Roswitha Shoemake

#### EQUIPO ARTISTICO

Escenarios	Bob Cook
Objetos	Karl Dolgener, Glen Johnson
Retratos	Bob Frye, Micael Priest
Animación de criaturas y figuras	Glen Johnson, Steve Powers
Cinématica	Denis Loubet

#### EQUIPO DE SONIDO

Música compuesta, adaptada y dirigida por	Dana Glover
Música adicional de	Marc Schaeffen, Raymond Benson, Kathleen Jones, Herman Miller, David watson, Kirk Winterrowd
Voces:	
Gran Serpiente de Tierra y Dupré	Denis Loubet
El Guardián	Bill Johnson
Lord British	Richard Garriott
Serpiente del Caos	Eric Brown
Serpiente del Orden	Phil Sulak
Grabación y procesado de las voces	Randy Buck
Efectos sonoros	Marc Schaeffen
Sonido adicional	Kirk Winterrowd

#### EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD

Director de CC	Jeff J. Shelton
Supervisor de pruebas	Scott Shelton
Jefe de proyecto de CC	Michael Chernault
Pruebas	Marshall Andrews, Charles Angel, Don Derouen, Andrew Hofmann, Bill LaCoste, Starr Long, Ben Potter, Jason Smith, Dee R. Starns

#### EQUIPO DE DOCUMENTACION

Manuales	Andrew Morris
Edición	David Ladyman
Gráficos interiores	Glen Johnson, con Gary Washington y Denis Loubet
Mapas	Terry Manderfield
Diseño gráfico del manual	Al Carnley
Diseño gráfico de la caja	Jennifer Davis, Craig Miller

