

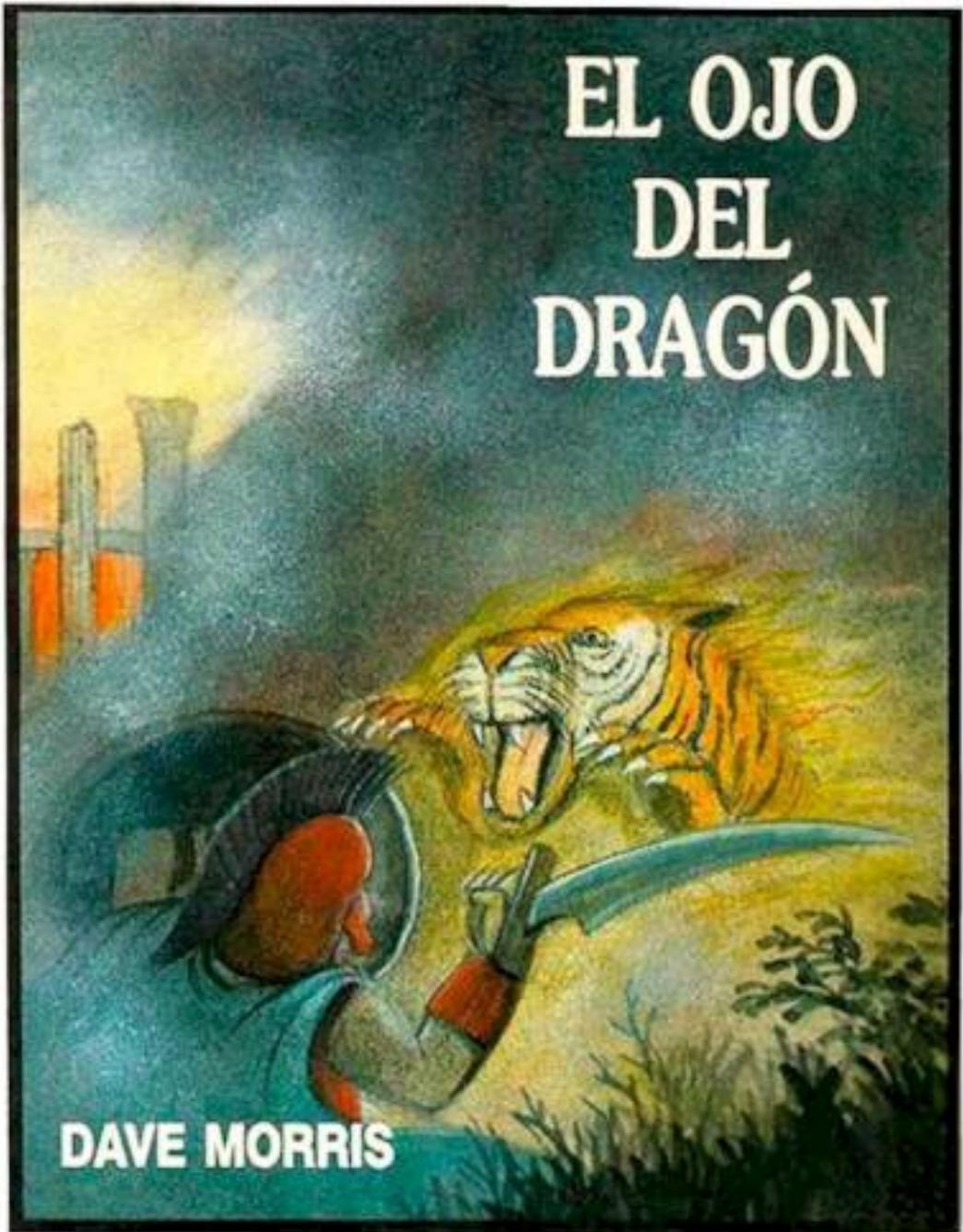
TU ESTUDIAS LAS SITUACIONES

LIBRO JUEGO

TU CORRES TODOS LOS RIESGOS

TÚ ERES EL PROTAGONISTA

EL OJO DEL DRAGÓN



DAVE MORRIS

En este libro-juego TÚ ERES EL PROTAGONISTA. Tú corres los riesgos, estudias las situaciones y resuelves los problemas. Tú decides cuál es el camino a seguir, escoges entre las diversas posibilidades que se te brindan, y solucionas los enigmas en función de tu intuición o por simple raciocinio. Y, como en la vida, la trascendencia de tus decisiones queda mediatizada por la suerte, encarnada por un par de dados que deciden cuáles son los resultados de determinados dilemas o enfrentamientos.

Eres un noble del Reino de los Ancianos, territorio envuelto en la leyenda donde los elegidos aprenden las artes paralelas de la hechicería y la esgrima. Y puesto que eras uno de los magos guerreros más expertos y tu vida en el idílico reino te resultaba muy aburrida, en los últimos años has recorrido otras tierras en busca de aventuras. Te has enfrentado con gigantes, dragones, brujos y otros adversarios no menos terroríficos. Tus atrevidas empresas y victorias han acrecentado tu fama y ahora todos te buscan y te ofrecen oro y piedras preciosas para que emprendas peligrosas misiones.

INTRODUCCIÓN

Imagínate lo que sentirías si fueras Indiana Jones, Conan el Bárbaro o Luke Skywalker. Pues bien, ahora, en vez de quedarte apoltronado en un sillón contemplando aventuras, puedes convertirte en protagonista de ellas y sentir por ti mismo la excitación y el peligro. Lo único que te separará de una muerte segura será tu habilidad y tu osadía, así como las decisiones que tomes.

Eres un noble del Reino de los Ancianos, territorio envuelto en la leyenda donde los elegidos aprenden las artes paralelas de la hechicería y de la esgrima. Y puesto que eras uno de los magos guerreros más expertos y tu vida en el idílico reino te resultaba muy aburrida, en los últimos años has recorrido otras tierras en busca de aventuras. Te has enfrentado con gigantes, dragones, brujos y otros adversarios no menos terroríficos. Tus atrevidas empresas y victorias han acrecentado tu fama y ahora todos te buscan y te ofrecen oro y piedras preciosas para que emprendas peligrosas misiones.

Para determinar con exactitud tu calidad como aventurero, debes recurrir a los dados.

Tira dos dados. Añade 20 al número obtenido y anota el total en la casilla de VIGOR de tu Hoja de Personaje. Esta cifra representa tu fuerza, tu capacidad y tu voluntad de supervivencia. Cada herida que recibas durante tu misión se restará del valor numérico de tu VIGOR. Si este último llega a cero, habrás muerto.

Ahora tira un solo dado. Añade 3 al número obtenido y anota el total en la casilla PSI de tu Hoja de Personaje.

Cuanto más elevada sea esta cifra, mejor resistirás los maleficios ejercidos contra ti y mayor será tu sensibilidad a las impresiones psíquicas.

Tira un dado. Añade 3 al número obtenido y apunta el total en la casilla de AGILIDAD. Esta cifra refleja tu grado de ligereza. Necesitarás gran agilidad para escalar muros, saltar sobre abismos, etc.

En esta Hoja de Personaje puedes anotar tus valores en lápiz, a fin de poder borrarlos cuando necesites anotar los de nuevas aventuras. También puedes copiar la Hoja en cada oportunidad.

INSTRUCCIONES

TU NOMBRE

Tu aventura resultará mucho más emocionante si logras dar vida a tu «yo aventurero». Un nombre heroico puede ayudarte. Puesto que eres un mago guerrero del Reino de los Ancianos, podrías llamarte Ragnor Runesword, Helgrim el brujo, *Sir Vudú* o Morgan le Fay. Pero también puedes escoger un nombre de tu invención que refleje tu personalidad.

VIGOR, AGILIDAD Y PSI

Tu vigor cambiará constantemente durante la aventura; disminuirá cada vez que te hieran y aumentará cuando te valgas del hechizo REPARACIÓN, que te restituirá parte de los puntos de VIGOR perdidos, pero a menos que se te indique lo contrario, tu cifra de VIGOR nunca debe superar su valor original, o valor *normal*, que debes tener siempre muy en cuenta.

Menos probable es que cambien tu AGILIDAD y tu PSI, pero no es imposible. Por ejemplo, si te dislocas un tobillo, tu AGILIDAD se reducirá en un punto. Un yelmo mágico pue-

de incrementar tu PSI (o disminuirlo si el yelmo está maldito). Pero al igual que el VIGOR, ni la AGILIDAD ni el PSI deben superar jamás tus cifras o valores *normales*, a menos que se te indique específicamente lo contrario.

COMBATE. COMO LUCHAR CONTRA LOS HABITANTES DE LA CIUDAD EN RUINAS

En el curso de la aventura te encontrarás a menudo con un enemigo, humano o no, con el cual tendrás que pelear. Cuando esto ocurra, se te indicará que tires los dados. El número que obtengas determinará si tú hieres a tu adversario o si éste te hiere a ti.

He aquí un ejemplo:

77

El vampiro saca una cimitarra reluciente y avanza hacia ti con una sonrisa perversa que pone al descubierto sus colmillos. No tienes escapatoria, debes luchar.

VAMPIRO

VIGOR 15

Tira dos dados:

de 2 a 6 puntos, te hiere y pierdes 3 puntos de VIGOR;

de 7 a 12 puntos, el vampiro pierde 3 puntos de VIGOR.

Si vences, ve a **169**.

Al comienzo de cada combate deberás anotar en una Casilla de Encuentros vacía la cifra correspondiente al VIGOR de tu adversario. Luego tiras los dados para ver quién resulta herido. Si después de ello tanto tú como tu adversario seguís teniendo valores de VIGOR superiores a 0, debes continuar tirando los dados hasta que la cifra de VIGOR de alguno de los dos se reduzca a 0, lo cual indicará su muerte.

Anota las cifras de VIGOR en tu Hoja de Personaje y en la Casilla de Encuentros.

HUIR DEL COMBATE

En algunos casos iniciarás un combate y luego te verás en una situación francamente perdedora. Si se te dice entonces que puedes HUIR y optas por ello, tu enemigo te atacará por la espalda mientras huyes. Para representar esta situación, cada vez que elijas HUIR tendrás que tirar dos dados; si el número obtenido supera tu valor de AGILIDAD, has sido herido en la huida (y pierdes 3 puntos de VIGOR), pero si el número obtenido es inferior o igual a tu cifra de AGILIDAD, esquivas el golpe de tu adversario y consigues huir.

HECHIZOS

Tu condición de mago te permitirá recurrir a doce hechizos, de valor incalculable para tu misión. La mayor parte de ellos sólo pueden emplearse una vez, pero hay otros (los últimos cuatro de la lista) que podrás utilizar cada vez que los necesites. En el curso de la aventura podrás echar mano de ellos únicamente cuando se te indique que tienes esa opción, y deberás tachar en la Hoja de Personaje el hechizo que ya hayas usado.

Tus hechizos son:

1. *Tigre Ardiente*

Es tu hechizo más poderoso en un combate. Convo-ca a un ser llameante que lucha por ti. También brinda otros servicios..., pero de mala gana, pues lo que más le gusta es combatir. La aparición del Tigre Ardiente es muy breve, apenas el tiempo necesario para derrotar a la mayoría de sus contrincantes. Retorna luego a su mundo.

2. *Perplejidad*

Tiene la virtud de confundir a tu oponente, haciendo que se largue, suelte alguna cosa, se olvide de luchar contigo, etc. Debe emplearse con sensatez porque afecta únicamente a seres un poco tontos.

3. *Ráfaga de Viento*

Aunque no se trata del hechizo más potente de que dispones, puede salvarle la vida si te sirves de él en el momento adecuado. Desata un vendaval muy potente que arrebatara en la dirección que desees todo lo que se encuentra cerca de ti.

4. *PES*

En un radio de acción de diez metros, detecta la presencia de pensamientos. Pese a que dura sólo unos instantes, basta generalmente para que sepas si los

pensamientos corresponden a humanos, duendes u otros seres. Este hechizo no capta animales.

5. *Escudo Mental*

Sirve para proteger tu mente cuando te atacan mediante la hipnosis u otro tipo de arma mental.

6. *Espejismo*

Con este hechizo puedes producir la ilusión de todo aquello que seas capaz de visualizar, siempre y cuando no sea grande. La ilusión dura aproximadamente un minuto, tiempo de ordinario suficiente para embaucar a alguien o engañar a un enemigo mientras escapas.

7. *Enjambre Letal*

Hechizo simple pero poderoso, idóneo para la batalla. Crea un enjambre de avispones furiosos que atacan a quien tú les digas. Al igual que el Tigre Ardiente, estos insectos permanecen en el mundo real sólo durante medio minuto.

8. *Sesión de Espiritismo*

Se trata de un acto nigromántico que no debe emplearse a la ligera. Te permitirá materializar el fantasma un muerto que responderá a tus preguntas antes de regresar a la vida futura. Sólo puedes convocar el espectro de alguien que hayas conocido o cuyo cadáver hayas encontrado durante la misión. Atención: valerse de este hechizo puede resultar angustioso e incluso peligroso si se evoca a un fantasma hostil.

9. *Daga de la Mente*

Este hechizo produce una daga centelleante que surca el aire hasta dar en el blanco elegido. Puedes emplearlo al comienzo de *cualquier* combate para herir a tu enemigo y restarle 2 puntos de VIGOR. Durante

la aventura pueden presentarse opciones a ciertos usos no combativos de este hechizo.

10. Invulnerabilidad

Lamentablemente, la invulnerabilidad que proporciona este acto mágico sólo dura unos segundos. Puedes emplearlo en *cualquier combate* para evitar una herida que te quitaría VIGOR. Esto significa que te protegerá de un golpe determinado, en el curso de un lance, y *no* durante toda la batalla. También puedes practicarlo cuando elijas HUIR o cuando se presente como opción.

11. Regate

Puedes valerle de este hechizo en aquellas situaciones en que hayas decidido huir y desees evitar la prueba de los dados descrita en HUIR DEL COMBATE. Al aplicar el hechizo, eliminas la necesidad de tirar los dados y sigues tu camino como si el resultado hubiera sido inferior a tu cifra de AGILIDAD. Es un hechizo muy útil porque te permite esquivar el último golpe del enemigo en tu huida.

12. Reparación

Puedes recurrir a esta práctica mágica en cualquier momento, *salvo* cuando estés combatiendo. Restituye 15 puntos de VIGOR. Pero no debes olvidar que tu cifra de VIGOR no puede superar su valor *normal*, por lo tanto, es inútil apelar a este hechizo si no has perdido ya, como mínimo, 15 puntos de VIGOR.

Éstos son los hechizos de que dispones. Recuerda que sólo puedes utilizarlos una vez durante la aventura. Saber cuál es el momento adecuado para practicar un hechizo es lo que distingue a un maestro de magos de un aprendiz chapucero.

OBJETOS

No cabe duda de que en el curso de tu exploración de las ruinas de Thalios recogerás toda suerte de OBJETOS. Algunos pueden resultar inútiles —incluso dañinos—, pero otros —a veces cosas de aspecto insignificante— pueden ser de vital importancia para tu misión. Debes anotarlos en tu Hoja de Personaje a medida que los vayas adquiriendo y tacharlos en cuanto los deseches o los uses.

Dejando de lado pertenencias tan obvias como la vestimenta, la mochila, etc., que no hace falta apuntar, comienzas la aventura con varias cosas importantes que ya figuran en tu Hoja de Personaje:

tu espada,
10 monedas de oro,
el Orbe de la Iluminación
y un frasco de agua dulce.

El Orbe de la Iluminación es un objeto mágico que pende de tu cuello y producirá luz siempre que la necesites. Es indudablemente muy valioso porque buena parte de tu aventura transcurrirá en el interior de recintos a oscuras.

LA AVENTURA

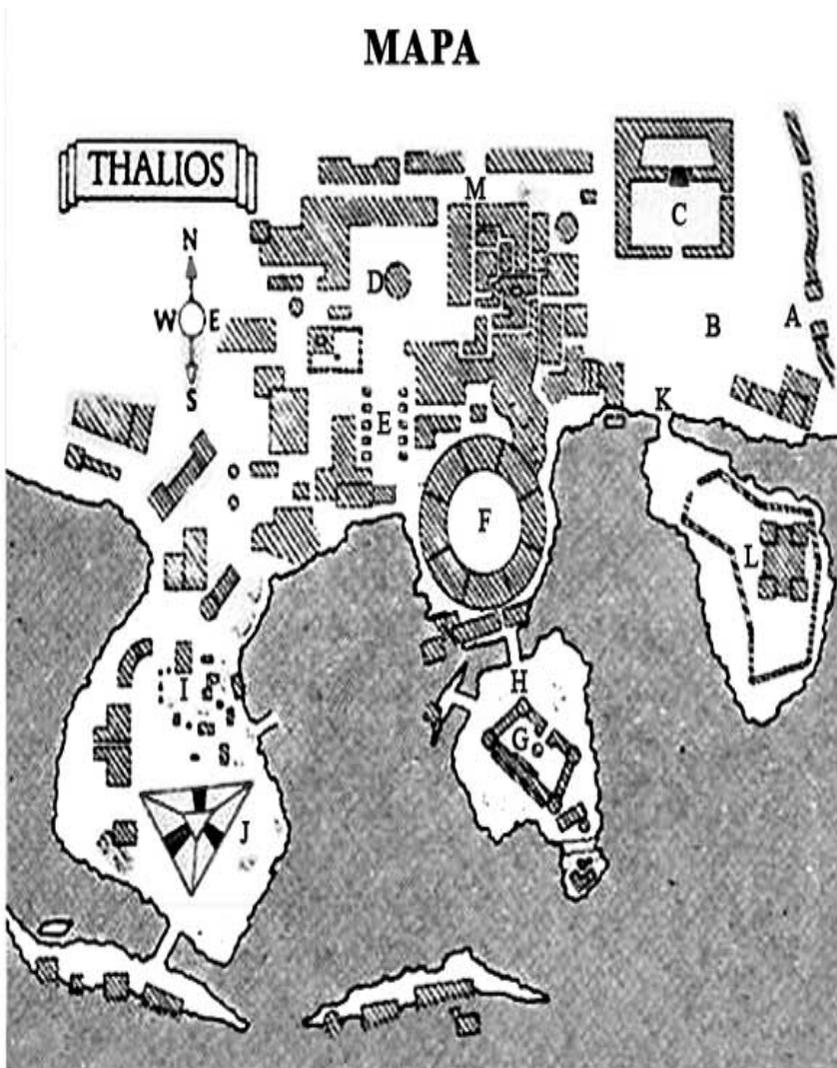
Estás a punto de emprender esta aventura. Comenzarás leyendo los ANTECEDENTES, pasarás luego a 1 y a partir de ahí a los capítulos o entradas numeradas correspondientes a las decisiones que vayas adoptando.

Ten cuidado: esta misión es peliaguda, incluso para aquellos que ya se han curtido en otras peligrosas aventu-

ras de esta misma colección. Es muy poco probable que tengas éxito al primer intento.

Dispones de un croquis de las ruinas y es conveniente que lo utilices. Traza el derrotero que sigas y haz un mapa del interior de todo edificio que explores. Apunta los lugares donde encuentres objetos y donde practiques hechizos (si se trata de hechizos *correctos*). Si te matan, prepara una nueva Hoja de Personaje y vuelve a insistir, usando como guía los mapas y notas anteriores. Finalmente triunfarás y conseguirás rescatar el fabuloso Ojo del Dragón de las garras de los inhumanos kappa.

Y ahora comienza tu aventura...



- | | |
|---------------------------|----------------------------------|
| A Puertas de la ciudad | H Puente Palatino |
| B Plaza | I Necrópolis |
| C Templo de las Espadas | J Panteón de los Heroes |
| D Bazar Ambarino | K Puente de las Calaveras Azules |
| E Avenida de las Esfinges | L Ciudadela de los Enigmas |
| F Pista | M Carfax |
| G Palacio del Cónsul | |

(Este mapa muestra una parte de las ruinas y el alcance aproximado de las aguas durante la pleamar).

ANTECEDENTES

Estás sentado a la cabecera de una larga mesa de roble de la Academia de la Luz de la Verdad, afamado colegio de la ciudad de Achtan. A tu alrededor se encuentra el Consejo Supremo de la Academia. Bajo la amarillenta luz de las velas, sus togas sombrías contrastan llamativamente con el vivo azul celeste y el dorado de tus atributos mágicos. Sólo te proponías pasar unos días tranquilos en Achtan, pero el mensajero que llevó a tu posada la invitación del Consejo Supremo te dio a entender que sus miembros podían proponerte una misión interesante. Llegaste hace pocas horas y descubriste que eras el invitado de honor de una cena exquisita. Aunque durante la comida la conversación ha sido cortés e ingeniosa, te has percatado de que los miembros del Consejo te interrogaban discretamente acerca de tus aptitudes mágicas. Ahora que han quitado la mesa, te repantigas con una copa de vino en la mano y contemplas esos rostros ancianos y juiciosos.

—Caballeros, tened la certeza de que, tal como habéis oído, soy un experimentado mago guerrero del Reino de los Ancianos —les dices.

Se miran entre sí y el Maestro Cotullio —un hombre delgado de mirada penetrante— se inclina para tomar la palabra en nombre del consejo:

—Como habrás notado, no te hemos invitado exclusivamente para gozar de tu compañía. Permíteme decir que nos sentimos muy honrados de que seas nuestro huésped, aunque deba reconocer que hemos actuado con segundas

intenciones, ¡pero totalmente rectas! Nos gustaría encomendarte una misión.

Paladeas el vino.

—Es tan grande la hospitalidad que me habéis dispensado que casi me siento obligado a aceptar —respondes con afabilidad—. ¿Podrías ser más explícitos?

—Naturalmente. Tal vez hayas oído hablar de Thalios —prosigue Cotullio—. Hace mil años fue una ciudad poderosa. La riqueza y la felicidad de sus gentes la convirtió en la envidia del mundo civilizado. Después se produjo el desastre. Algunas leyendas dicen que la población de Thalios provocó la ira de sus dioses, otras cuentan que fue víctima de la magia negra de los demonios del mar. Cualquiera que sea la causa, lo cierto es que Thalios fue arrasada por maremotos y temblores de tierra que llegaron a durar semanas. Los ciudadanos que no murieron en el acto cogieron sus pertenencias y abandonaron la ciudad. Pero ellos también estaban condenados, porque en muchas leguas a la redonda las tierras empezaron a hundirse en el mar. Las aguas irrumpieron y rodearon a los pobres supervivientes. Hoy Thalios es una ruina espectral en el límite del mar. Durante la marea baja queda rodeada por un desierto desolado y barrido por el viento, y cuando el mar crece, el agua separa totalmente las ruinas de tierra firme. Aunque Thalios se encuentra en terreno alto, gran parte de ella queda sumergida durante la pleamar. No es un sitio acogedor.

—Me permito coincidir con vosotros —observas, y luego añades—: ¿A qué se debe el interés por Thalios?

—Recientemente, la Academia envió a las ruinas una reducida expedición arqueológica. Sólo se componía del erudito Maestro Giru, su ayudante y los pocos guardias que solemos enviar cuando exploramos zonas apartadas. Ayer regresó el ayudante con una noticia asombrosa: ¡el Maestro Giru ha encontrado el Ojo del Dragón!

Por poco se te cae la copa. El Ojo del Dragón es un elemento mágico de poder abrumador citado en varios textos