



## ¡BIENVENIDO A DESTINY QUEST!

*“A través de nuestras elecciones se siembran las semillas del destino”.*

CARINOLD, EL SABIO

A diferencia del resto de libros, DESTINY QUEST te pone a ti al frente de la acción. A medida que diriges a tu héroe a través de esta aventura épica, tendrás que elegir los peligros a los que se enfrenta, los monstruos con los que lucha y los tesoros que recoge. Cada decisión que tomes tendrá un efecto en la historia y, en última instancia, en el destino de tu héroe.

### **TUS ELECCIONES, TU HÉROE**

Con cientos de artículos especiales que descubrir en el juego, podrás personalizar por completo a tu héroe. Puedes elegir sus armas, su armadura, sus habilidades especiales e ¡incluso las botas y la capa que lleva! No podrá haber dos héroes iguales, lo que significa que tu personaje siempre será sólo para ti. Y aún mejor, ¡podrás hacer que tu héroe luche contra los de tus amigos!

### **POSIBILIDADES ILIMITADAS, AVENTURA SIN FIN**

Puedes jugar a DESTINY QUEST muchas veces y nunca vivirás la misma aventura. Con tantas opciones y caminos para elegir, tantos monstruos contra los que combatir, las personas con las que te cruzas y los botines que puedes descubrir, el juego será diferente cada vez. Hay múltiples secretos ocultos, puntos de bonificación y habilidades especiales únicas. De hecho, cada página podría revelarte algo nuevo para ti y para tu héroe.

### **DESCUBRE TU DESTINO...**

Las siguientes páginas te introducirán en las reglas del juego, destacando el proceso de creación del héroe y el sistema de combate y de búsqueda. No te preocupes, ya que no es muy largo. ¡Y enseguida podrás comenzar tu primera partida DESTINY QUEST!

## LA HOJA DE HÉROE O FICHA

Vamos a empezar con una de las cosas más importantes en el juego, tu hoja de héroe o ficha. Es un registro visual de las habilidades y el equipo de tu héroe. Estarás constantemente actualizando esta ficha durante todo el juego, a medida que aprendas nuevas habilidades y encuentres mejores armas y armaduras. (Nota: La hoja de héroe también está disponible, gratis, en [www.darkgame.org](http://www.darkgame.org) y la original en inglés en [www.destiny-quest.com](http://www.destiny-quest.com)).

### **ATRIBUTOS**

Cada héroe tiene cinco características principales que determinan sus puntos fuertes y sus debilidades. Éstas son velocidad, fuerza, magia, armadura y salud/vida. El objetivo de DESTINY QUEST es transformar a tu héroe sin experiencia en un poderoso campeón, ¡alguien capaz de hacerle frente al más terrible de los enemigos y salir victorioso!

Para lograr esto, necesitarás completar las numerosas misiones que encontrarás en las tierras de Valeron. Estas misiones te recompensarán con nuevas habilidades y más equipamiento, como armas y armaduras. Y éstas potenciarán los atributos de tu héroe y le darán más oportunidades de supervivencia cuando se enfrente a enemigos más fuertes.

Los cinco atributos son:

- **Fuerza:** Como su nombre indica, representa la fuerza y potencia muscular de tu héroe. Un personaje con gran fuerza podrá golpear más fuerte en combate, atravesando la armadura de su oponente y asestando golpes letales. La fuerza es el principal atributo del guerrero.
- **Magia:** Dominando las escuelas arcanas de fuego, rayos, hielo y sombra, un héroe puede lanzar hechizos devastadores y convocar a monstruos diabólicos. Los héroes que eligen este camino deben buscar los bastones, varitas y hechizos arcanos que aumentarán sus puntos de magia, otorgán-

doles poderes aún más letales para aplastar a sus enemigos. La magia es el atributo principal del mago.

- **Velocidad:** Cuanta más puntuación tiene un héroe en velocidad, más probable es que pueda golpear a su oponente. Un héroe que aumenta su velocidad puede reducir con más facilidad a sus enemigos, gracias a sus increíbles reflejos. La velocidad es la principal característica del pícaro.
- **Armadura:** Cuando un héroe es golpeado en combate, tanto por medio de armas como de hechizos, recibe un daño. El uso de armaduras puede ayudar a tu héroe a sobrevivir más tiempo, al absorber parte de este daño. Los guerreros siempre tienen buena puntuación en la armadura, gracias a sus pesadas protecciones y a los escudos con los que pueden equiparse. Los pícaros y los magos suelen tener puntuaciones más bajas aquí, confiando en cambio en sus poderosos y rápidos ataques para ganar.
- **Salud/Vida:** Es el atributo más importante de tu héroe, ya que representa su fuerza vital. Cuando la salud llega a cero, tu héroe está muerto, ¡de modo que no hace falta decir que debes tener mucho cuidado! Las armas y el equipo pueden elevar la puntuación de salud de tu héroe; y también existen pociones y habilidades, que tendrás que descubrir, para ayudar a tu héroe a reponer su salud durante un combate.

#### **TUS ATRIBUTOS AL COMENZAR**

Todo héroe comienza sus aventuras con una puntuación de cero en fuerza, magia, velocidad y armadura. Estos atributos irán aumentando a medida que se desarrollen tus aventuras. Todos los héroes comienzan con 30 puntos de salud.

#### **CAJAS DE EQUIPO**

La hoja del héroe o ficha presenta una serie de cuadros que son muy importantes. Cada cuadro o caja es una ubicación donde el héroe puede llevar un objeto. Cada vez que tu héroe encuentre un nuevo elemento en el juego, se te dirá en qué caja o cajas de la hoja lo puedes apuntar.

#### **BOLSA DE CUERO/MOCHILA**

Tu héroe lleva también una bolsa de cuero que puede contener un máximo de cinco objetos. En tus viajes te encontrarás con muchos elementos para tu bolsa de cuero, incluyendo útiles pociones y objetos. Cada elemento para la

bolsa de cuero que encuentres ocupa un espacio, incluso si tienes varios iguales (por ejemplo, pociones de salud).

MOCHILA				
Curación +4 salud (1 uso)	Curación +4 salud (1 uso)	Placa de piedra	Rocío del Bosque Curación total (2 usos)	Crecimiento Milagroso +2 Fuerza (1 uso)

### HABILIDADES ESPECIALES

En el cuadro de habilidades especiales, en la hoja de la derecha, puedes anotar dichas características especiales de tu héroe. Cada personaje tiene dos habilidades especiales, las cuales aprende al elegir una profesión. Algunos objetos del equipo también pueden otorgar a tu héroe habilidades especiales. Todas ellas se explican en el glosario que hay al final del libro.

### SENDA Y PROFESIÓN

Tu héroe comienza su aventura como un simple viajero, sin notables destrezas o habilidades. Una vez que tu héroe ha adquirido cierta experiencia, sin embargo, tendrás tres sendas disponibles, la senda del guerrero, del pícaro y del mago. Tu héroe sólo puede elegir una de ellas, y una vez que tomes la decisión, no podrás cambiar, de modo que elige con cuidado. El camino elegido determinará las profesiones y habilidades que el héroe puede elegir a través de sus aventuras.

La senda de tu héroe y su profesión deben escribirse siempre en la parte superior de la hoja de personaje, y sus habilidades especiales deben registrarse en el cuadro correspondiente. Un héroe sólo puede entrenarse en una senda, pero puede cambiar en cualquier momento a la profesión que desee, siempre que haya encontrado al maestro adecuado o el objeto necesario. Cuando tu héroe se entrena para tener una nueva profesión, todas las habilidades y los puntos o bonificaciones de la profesión antigua se pierden.

### ORO

La moneda principal de Valeron es la corona de oro. Tu héroe comienza su aventura con 10 coronas de oro. Se pueden utilizar para comprar pociones y otros artículos especiales cada vez que se visita una ciudad, pueblo o campamento. También se puede conseguir oro matando enemigos y completando misiones.

## MISIONES Y MONSTRUOS

El reino de Valeron es un lugar peligroso, lleno de monstruos feroces, de bestias salvajes y de letales fuerzas mágicas... malas noticias para algunos, pero para un posible aventurero ¡significa un montón de trabajo pagado! Venciendo a los enemigos y completando misiones, tu héroe se irá haciendo más fuerte y poderoso, lo que le permitirá enfrentarse a retos más difíciles y obtener aún mayores recompensas.

### **LOS MAPAS**

La historia se divide en tres capítulos, que llamaremos 'Actos'. Cada uno de los tres actos cuenta con un mapa, que muestra las ubicaciones de todas las misiones que tu héroe puede realizar. Para emprender una misión, simplemente ve al correspondiente apartado numerado del libro y lee desde ahí. Vuelve al mapa cuando hayas terminado. Encontrarás los mapas al comienzo del libro.

### **SELECCIÓN DE LAS MISIONES**

Cada mapa te proporcionará un número de misiones. Algunas misiones son más difíciles que otras. Un sencillo código de colores clasifica las misiones en orden de dificultad:

- **Misiones verdes:** Son las misiones más fáciles. Incluso los héroes con el equipo más básico podrán salir victoriosos.
- **Misiones naranjas:** Los héroes encontrarán estas tareas un poco más complicadas; tendrán que derrotar a muchos enemigos para tener éxito.
- **Misiones azules:** Las cosas se ponen mucho más difíciles con las misiones de color azul. Los monstruos suelen tener aquí más habilidades especiales y más puntos en sus atributos, es decir, tu héroe tendrá que estar plenamente preparado y equipado para los peligros a los que se tendrá que enfrentar.
- **Misiones rojas:** Estas misiones sólo deben intentarse una vez que se hayan completado la mayoría de las misiones verdes, naranjas y azules. Tu héroe necesitará utilizar todo lo que haya conseguido para superar estos desafíos.

Las misiones se pueden hacer en el orden que se desee, si bien hay que tener en cuenta que es más inteligente completar las misiones más fáciles (verdes y naranjas) antes de intentar las más difíciles (azules y rojas).

### **MONSTRUOS LEGENDARIOS**

En cada mapa también verás símbolos con una araña. Representan monstruos especiales contra los que tu héroe puede luchar si lo desea. Conocidos como ‘monstruos legendarios’, estos poderosos enemigos te proporcionarán algunos de los desafíos más difíciles del juego. Sólo los héroes más valientes, los que están seguros de sus habilidades y tienen buenas herramientas en su equipo, deben luchar contra estos poderosos adversarios.

### **LOS MONSTRUOS FINALES**

Cada Acto de la historia tiene un monstruo final que debe ser derrotado antes de poder pasar al Acto siguiente. Estos monstruos están representados en el mapa con el símbolo de la calavera. Ni que decir tiene que estos enemigos finales no son fáciles de derrotar, y sólo se debe luchar contra ellos una vez que se ha explorado por completo cada mapa, y se han completado la mayoría de las misiones.

### **PUEBLOS, ALDEAS Y CAMPAMENTOS**

Cada Acto de la historia tiene su propia ciudad, pueblo, o campamento, que tu héroe puede visitar en cualquier momento entre sus misiones. Están representados en el mapa con el icono del edificio o casa. Simplemente ve al apartado correspondiente cuando quieras visitarlo. Estos lugares pueden proporcionarle a tu héroe artículos para comprar, misiones adicionales, consejos y sugerencias, e incluso maestros para entrenarte en una profesión. Siempre es buena idea visitar estas áreas en primer lugar, cada vez que se inicie un nuevo mapa. Las posadas y las tabernas suelen ser una gran fuente de rumores e información sobre los próximos retos.

## ACTUALIZACIÓN DE EQUIPO

El objetivo principal de DESTINY QUEST es equipar a tu héroe con las mejores armas, armaduras y objetos. Todas estas cosas aumentarán los atributos de tu héroe, como la fuerza y la magia, y le ayudarán a sobrevivir más tiempo en una batalla. En ciertos momentos de la historia se te ofrecerán recompensas. En general será como resultado de matar a un monstruo o completar una misión, pero también hay muchas otras maneras de ganar recompensas, algunas más fáciles de encontrar que otras.

Cuando se te ofrece una recompensa, se te dirá cuántos artículos puedes coger. Depende de ti decidir qué premio(s) será el mejor para tu héroe. Estas recompensas, tales como anillos, piezas de armadura, armas y collares, suelen dar puntos a ciertos atributos. Selecciona con inteligencia dichos objetos para aumentar los atributos de tu héroe.

Cuando hayas elegido tu recompensa, escribe su nombre y sus características en la casilla correspondiente de la hoja de personaje. Asegúrate de actualizar los atributos a los que afecta cada nuevo objeto. Recuerda, es decisión tuya qué premios coger. Siempre puedes obviar los artículos si no te interesan.

### **SUSTITUCIÓN DE EQUIPO**

Tu héroe sólo puede llevar un artículo en cada casilla. Cuando eliges una recompensa y tu héroe ya tiene un objeto en la casilla correspondiente, el nuevo artículo sustituye al anterior, y el artículo antiguo se destruye. Cuando destruyes un artículo antiguo, todos los puntos de los atributos y habilidades que te otorgaba se pierden, y son sustituidos por los del nuevo objeto.

## **COMBATE**

Valeron puede ser un lugar salvaje y peligroso. La mayoría de las criaturas con las que te encontrarás serán hostiles y tendrás que ser tú (¡y tu héroe!) el que luche y derrote a estos monstruos para salir victorioso. Cuando entras en combate, se te darán los atributos de tu oponente. Suelen ser velocidad, fuerza (o magia), armadura y salud. Algunos oponentes también pueden tener habilidades especiales que deberás tener en cuenta.

### **LA SECUENCIA DE COMBATE**

Cada enfrentamiento está dividido en una serie de asaltos de combate. En cada ronda de combate se lanzan los dados para determinar quién golpea y quién recibe el daño. (Nota: En relación a los dados, el texto se refiere a los dados estándar de 6 caras). Una vez que se ha aplicado el daño, comienza una nueva ronda de combate. Y la lucha continúa hasta que tu héroe o su oponente cae derrotado.

Fases en cada ronda de combate:

- 1) Tira 2 dados para tu héroe y añádele el total a la puntuación de velocidad que tengas. Ésta es la velocidad de ataque de tu héroe.

- 2) Tira 2 dados para tu oponente y añádele el total a su puntuación de velocidad. Ésta es su velocidad de ataque.
- 3) El que obtenga la velocidad de ataque más alta gana la ronda de combate. Si ambos resultados son iguales, la ronda de combate termina (ver paso 7) y empieza una nueva.
- 4) El ganador de la ronda tira 1 dado y añade esa cifra a la puntuación más alta entre su fuerza física o su magia. (Nota: Los monstruos sólo tienen una o la otra, no ambas). Ésta es la puntuación del daño.
- 5) El perdedor de la ronda resta su valor de armadura a la puntuación de daño que ha recibido. Los puntos de daño que queden se le restarán a su salud. O sea, al daño primero se le resta la armadura, y si aún hay más daño, pierde salud. (Si la puntuación del daño era 8 y el perdedor tenía una armadura con valor 2, tendrá que restar los 2 puntos de su armadura, por lo que pierde 6 puntos de salud/vida).
- 6) Si este daño hace que tu héroe o su oponente lleguen a una salud de cero puntos, son derrotados. Si a ambos combatientes les quedan puntos de vida, la lucha continúa.
- 7) Al final de cada ronda de combate, hay que aplicar los daños de efectos pasivos de cada combatiente (como por ejemplo por estar sangrando o haber sido envenenado). Si a ambos combatientes les quedan puntos de vida, comienza una nueva ronda de combate. Volver al paso 1.

#### **EJEMPLO DE COMBATE**

Sir Hugo ha despertado a una serpiente dormida y ahora debe defenderse contra sus ataques venenosos.

	<i>Velocidad</i>	<i>Fuerza</i>	<i>Magia</i>	<i>Armadura</i>	<i>Salud</i>
✘ <b>Hugo</b>	4	7	1	5	30
✘ <b>Serpiente</b>	6	3	0	2	12

#### ***Habilidades especiales***

✱ **Veneno:** Una vez que has sido herido por la serpiente, al final de cada ronda, automáticamente perderás 2 puntos de salud.



### **Primer asalto**

- 1) Sir Hugo tira 2 dados para determinar su velocidad de ataque. Saca un 4 y un 2, lo que da un total de 6. Y lo añade a su puntuación de velocidad de 4, resultando finalmente 10.
- 2) La serpiente tira 2 dados para determinar su velocidad de ataque. Saca un 5 y un 6, que suman 11. La velocidad de la serpiente era de 6, por lo que al final tiene 17. La serpiente ha ganado el primer asalto del combate.
- 3) Se lanza un dado para determinar la puntuación de daño de la serpiente. El resultado es 6. Se le suma a la fuerza que tenía, que era 3, dando un total final de 9.
- 4) Sir Hugo descuenta su valor de armadura de este total. Esto significa que sólo tiene que quitarle 4 puntos de daño a la salud ( $9-5 = 4$ ). Su salud se reduce de 30 a 26.
- 5) Sir Hugo también está envenenado por el veneno de la serpiente. De forma automática resta otros 2 puntos de daño a su salud, quedándose ésta en 24.

### **Segundo asalto**

- 1) Al igual que antes, Sir Hugo y la serpiente tiran dos dados y suman el resultado correspondiente a su velocidad. Sir Hugo termina con una velocidad de ataque de 15 y la serpiente con una velocidad de ataque de 10. Sir Hugo gana.
- 2) Sir Hugo saca un 5 para su puntuación de daño. Se los añade a su fuerza (en la que tiene más puntuación que en la magia). Su total al final es 12.
- 3) La serpiente tiene un valor de armadura de 2, por lo que resta 10 puntos de daño a su salud, y se queda con 2.
- 4) El veneno de la serpiente se aplica al final de cada ronda, por lo que Sir Hugo ahora tiene que descontar otros dos puntos a su vida, que se reduce de 24 a 22.

El combate pasa al tercer asalto, y continúa así hasta que la vida de uno de los combatientes llegue a cero.

## **CÓMO SE RESTAURAN LA SALUD Y LOS ATRIBUTOS**

Una vez que hayas derrotado a un enemigo, la salud o vida de tu héroe, y cualquier otro atributo que haya sido afectado por ataques o habilidades especiales, regresan inmediatamente a sus valores normales (a no ser que se diga otra cosa en el texto). En el ejemplo anterior, una vez que Sir Hugo ha vencido a la serpiente, vuelve a tener sus 30 puntos de vida para continuar sus aventuras.

## **USO DE HABILIDADES ESPECIALES EN COMBATE**

A medida que tu héroe avanza en la historia, descubrirá muchas habilidades especiales que puede usar en un combate. Todas las habilidades se explican en el glosario al final del libro. Hay cuatro tipos de habilidades especiales en *DESTINY QUEST*, que son: Velocidad (ve), Combate (co), Modificadoras (mo) y Pasivas (pa).

- **Velocidad (ve):** Estas habilidades se pueden utilizar al comienzo de un asalto en un combate (antes de tirar para ver la velocidad de ataque), y por lo general afectan al número de dados que puedes tirar, o reducen el número de dados que puede tirar tu oponente para calcular la velocidad. Sólo se puede utilizar una habilidad de velocidad por asalto.
- **Combate (co):** Se usan antes o después de que tu oponente o tú tiréis los dados para calcular el daño. Por lo general, aumentarán el número de dados a tirar, o te permitirán bloquear o esquivar los ataques de tu oponente. Sólo se puede usar una habilidad de combate por asalto.
- **Modificadoras (mo):** Permiten aumentar los puntos de los atributos, o influir en los dados que ya has tirado. Puedes usar tantas habilidades modificadoras como quieras en un asalto.
- **Pasivas (pa):** Se aplican generalmente al final de un asalto, una vez que tú o tu oponente ha aplicado la puntuación de daño. Ejemplo de estas habilidades es el veneno. Suceden automáticamente, de acuerdo con su descripción.

## **PUNTUACIÓN DE DAÑO Y DADOS DE DAÑO**

Algunas habilidades especiales se refieren a la puntuación del daño, y otras permiten tirar dados de daño. La puntuación de daño se establece cuando tu héroe tira un dado y le suma lo que saca a la fuerza o a la magia (como en el ejemplo de combate anterior). Es la forma más común de ‘hacer daño’ a tu

oponente. Pero hay habilidades que te permiten tirar dados de daño en vez de hacer lo anterior. Dados de daño son simplemente dados que se tiran para establecer el daño, pero su resultado no se suma ni a la fuerza ni a la magia. Por ejemplo, la habilidad especial 'Abrir camino (co)', te permite infligir 1 dado de daño a todos tus oponentes, ignorando sus armaduras. Simplemente tiras el dado y restas el resultado a la salud de todos tus oponentes. No se suma a tu fuerza ni a tu magia.

#### **USO DE POCIONES EN COMBATE**

El resultado de más de un combate puede decidirse con el uso inteligente de pociones. Desde restaurar la salud perdida hasta aumentar tu velocidad, nunca subestimes lo útiles que pueden ser para cambiar el curso de una pelea. Sin embargo, sólo puedes usar una poción por cada asalto del combate, de modo que ¡elige con cuidado! También hay que tener en cuenta que cada poción tiene un número limitado de usos. Una vez que se agotan, no se puede usar más esa poción.

#### **LA MUERTE NO ES EL FINAL**

Cuando tu héroe muere, su aventura no ha terminado. Simplemente anota el número del apartado en el que has muerto, y regresa al mapa. Tu salud se vuelve a llenar por completo pero los elementos consumibles que hayas utilizado en el combate (por ejemplo, las pociones y elixires) se pierden.

Ahora puedes hacer lo siguiente:

- 1) Regresar al apartado en el que has muerto y volver a intentarlo. (Nota: deberás luchar contra los monstruos utilizando tu salud completa y tus atributos originales).
- 2) Explorar un lugar diferente del mapa, como una ciudad, o emprender otra misión.

Puedes regresar al número en el que has muerto en cualquier momento que lo desees. Si estás teniendo dificultades con un combate en particular, prueba con otra misión, o compra algunas pociones a un vendedor local. Entonces podrás regresar al apartado en el que habías muerto y volver a intentarlo.

**Nota:** En algunas misiones, cuando el héroe es derrotado, hay reglas especiales a seguir. Se te indicará un número al que debes ir, donde podrás ver qué le sucede a tu héroe.

## ACEPTANDO RETOS

En ocasiones, durante tus viajes, se te pedirá que afrontes un reto para probar uno de tus atributos (como la velocidad o la fuerza). Cada reto tiene un número. Por ejemplo:

	<i>Velocidad</i>
* Subir por el acantilado	9

Para aceptar el reto, simplemente tira 2 dados y suma el resultado a la puntuación que tu héroe tenga en ese atributo. Si el total es igual o mayor que el número indicado, lo has conseguido. Por ejemplo, si Sir Hugo tiene una velocidad de 4, y saca un 2 y un 3, tendría un total de 9. Esto significaría que habría completado con éxito el desafío.

## ¡VIVE TUS AVENTURAS ONLINE!

Únete a la comunidad de DESTINY QUEST en [www.destiny-quest.com](http://www.destiny-quest.com) (en inglés) o [www.darkgame.org](http://www.darkgame.org) (en castellano) y tendrás la información más reciente sobre los libros, consejos y sugerencias, foros y contenidos exclusivos para descargar (¡incluyendo hojas de personaje para imprimir, reglas de combate héroe contra héroe y misiones extra!).

## ES HORA DE COMENZAR

Antes de comenzar tu aventura, no te olvides de comprobar que tu hoja de héroe está actualizada. Debe tener:

- El nombre de tu personaje.
- Una puntuación de 0 en velocidad, fuerza, magia, y armadura.
- 30 en la casilla de salud/vida.
- 10 coronas de oro en la bolsa de las monedas.

Ahora pasa a la página siguiente para comenzar tu aventura...



## PRÓLOGO

# EL LEGADO DEL CABALLERO

Te despiertas de golpe dando patadas y manotazos. Pasan algunos segundos antes de que puedas recuperar el aliento; imágenes de monstruos con negras escamas y afilados colmillos se aparecen en tu mente.

A medida que vas observando tu entorno, te encuentras tumbado de espaldas sobre un suelo encharcado, con un sonido constante de lluvia golpeando las hojas muertas. Por encima de ti, la luz de la luna te llega tímidamente a través de los árboles, iluminando los restos carbonizados que te rodean.

Cuerpos.

Cadáveres.

Desesperadamente intentas ponerte de pie; la fría lluvia hace que el terreno sea resbaladizo por el barro. Cuando te incorporas, un agudo dolor hace que te tambalees, martilleando tu cabeza. Al ir a ponerte la mano allí donde te duele, presientes que habrá una herida o una contusión. Para tu sorpresa, no encuentras nada.

A tu alrededor el suelo está quemado, formando un cráter contigo en su centro. Tirados alrededor del borde hay más de una docena de cadáveres, todos abrasados, de manera que son irreconocibles. Cierras los ojos, luchas por recordar lo que pasó... cómo has llegado a estar ahí.

Miras tu ropa hecha jirones, empapada por la lluvia y sucia de barro. Una salpicadura de sangre cubre una manga. Con cuidado retiras la tela, y tus ojos se abren de sorpresa cuando ves el color púrpura marcado en tu piel.

El dibujo es detallado y complejo, y muestra tres serpientes entrelazadas en un vertiginoso patrón de espirales. Alrededor de ellas, una serie de extrañas figuras brillan con una suave luz púrpura.

Se oye un gemido procedente de los árboles cercanos. Cubres la extraña marca y vas tambaleándote por el fango hacia el sonido. Instintivamente, te llevas la mano al cinturón, en busca de un arma. Pero no hay ninguna. Estás desarmado. Tras buscar en el barro encuentras una daga de aspecto oxidado junto a uno de los cuerpos chamuscados. Te agachas y la coges antes de dirigirte a los sombríos árboles.

Un hombre está tendido con la espalda apoyada en uno de los troncos; no es un hombre, es un muchacho. No debe tener más de quince años. Lleva una armadura de placas y una capa cubierta de barro sobre los hombros. El astil de una flecha sobresale de la parte inferior de su pecho, tras haberse colado entre las placas metálicas.

El muchacho mira hacia arriba a medida que te acercas, con un rostro blanco, sepulcral, del que gotea agua de lluvia. Un hilo de sangre cae por su boca.

—¿Qué...? ¿Qué ha pasado? —preguntas, arrodillándote junto al caballero herido.

El chico fija sus llorosos ojos en los tuyos.

—¿No te acuerdas? —contesta con voz ronca. No dices nada, centrando la atención en la flecha que tiene clavada.

—¿Quién ha hecho esto? ¿Quién es... esa gente? —Señalas al claro, donde los cuerpos calcinados están tirados unos sobre otros.

—Bandidos. Ladrones —jadea el chico, haciendo muecas de dolor—. Atacaron nuestro campamento.

—¿Nuestro campamento? —preguntas.

Cierras los ojos, tratando de recordar qué pasó, intentando encontrar esa parte de ti mismo, ese rincón de tu mente; aún debería quedar algún rastro de memoria que te diga quién eres. Pero no hay nada, sólo una fría oscuridad, tan fría e impenetrable como la noche. Al abrir los ojos, los notas empañados de lágrimas.

—No me acuerdo... No recuerdo nada.

El chico lanza un grito de dolor al intentar subir una mano. Con un dedo tembloroso, señala tu cabeza.

—Te diste un golpe. Justo antes de matar a esos hombres.

Te vuelves, respirando con ansia.

—Yo... ¿Yo hice eso...?

Imágenes de cuerpos calcinados, de cenizas, pasan rápido ante tus ojos.

—¿Cómo?

—Magia —susurra el muchacho—. Viene de... esa marca que tienes en el brazo.

Te estremeces, sujetándote el brazo, como protegiéndolo contra el pecho. El chico sonrío ante tu reacción.

—Nunca lo mencionaste. Supongo que era algo que no querías que yo supiera.

—¿Y esto? —le preguntas, mirando la flecha clavada en su pecho.

—Me dio el asesino. —El chico hace una mueca—. Fue el único que consiguió escapar. Su líder... creo. —Al mirar el punto donde la flecha entra en la piel, se puede ver un veneno verde brotar de la herida.

El chico observa en tu rostro la expresión fatal.

—Lo sé, es... demasiado tarde para mí.

Tus hombros caen. Es un pensamiento triste que ese caballero sea el último eslabón que te une a tu pasado, a tu vida anterior, que ahora has olvidado.

—¿Nos conocemos? —le preguntas, vacilante.

—Nos conocimos ayer —jadea el muchacho—. Los dos íbamos por el mismo camino... a Tithebury Cross.

Sacudes la cabeza. Ese nombre no significa nada para ti.

—Soy un caballero de la academia —añade el chico—, recién graduado, el mejor de mi clase. Iba a estudiar... —Se detiene, y una oleada de dolor le obliga a estremecerse. Acercas tu mano para agarrarle el hombro y le animas a seguir—. Iba a estudiar con Avian Dale, el gran Avian Dale... —Por un momento hay un destello de vida en sus ojos; olvida el dolor mientras mira con nostalgia el oscuro cielo—. Fue idea de mi instructor. Dijo que yo era el mejor... Avian no acepta a cualquiera. Yo era especial... —Su cara se ensombrece cuando mira la flecha—. Ahora esa vida ha terminado.

De pronto, en algún lugar del bosque, se oye un grito desgarrador. Miras nervioso por encima de tu hombro.

—Arpías —señala el muchacho—. Cazan en grupo. La huelen... —Levanta las manos, mostrando las palmas empapadas con su propia sangre—. Vienen hacia aquí. Debes irte.

—Pero no puedo dejarte. Tengo que averiguar...

—Mi bolsa. Dame mi bolsa.

El muchacho inclina la cabeza. Siguiendo su mirada, ves una bolsa de color marrón al lado de la base de un árbol. Rápidamente la recoges, sorprendido por su luminosidad cuando la sacas del barro. El muchacho te dice por gestos que la abras. En el interior, metida entre un bulto de ropa, se encuentra enrollada una hoja de pergamino.

—Cógela —susurra el chico—. Es mi carta de... la academia.

Al desenrollar el pergamino, ves que está escrito con una pulcra y fluida caligrafía. Está dirigido a Avian Dale, destacando los méritos de un joven caballero de la academia. Al final lleva un sello verde de cera, mostrando la insignia de un dragón alado.

—No puedo aceptarlo —protestas, sacudiendo la cabeza.

El chico tose y se ahoga; su cuerpo se agita dolorosamente.

—A mí... ya no me sirve. Tómalo. Comienza una nueva vida. Él nunca lo sabrá.

Un grito en el cielo llama tu atención. Unas formas negras están dando vueltas en las alturas; cuerpos delgados llenos de plumas, que se vislumbran al pasar ante la luna. Arpías. Algo dentro de ti te empuja a escapar... la marca de tu brazo hormiguea como si sintiera el mismo peligro.

Vuelves a enrollar el pergamino y lo metes de nuevo en la bolsa. Al mirar al chico, ves que su cabeza está caída sobre su pecho, sus ojos cerrados. La muerte se lo ha llevado finalmente.

—Encontraré al asesino que hizo esto. Te lo prometo. —Te agachas y coges la espada del muchacho. Se trata de una hoja bien equilibrada, con la empuñadura adornada con piedras preciosas. Has ganado el siguiente artículo (recuerda apuntarlo en tu hoja de héroe):

#### APRENDIZ

(Mano derecha: espada)

+1 fuerza / +1 magia

Otro grito, similar al de un ave, rasga la noche. Hay llamadas sin respuesta a tu alrededor, preocupantemente cerca. Con rapidez, te pones al hombro la bolsa del caballero y empiezas a correr.

Encuentras consuelo al avanzar, manteniendo un rápido ritmo entre los árboles, en la oscuridad del bosque. Después de lo que te parece una eternidad de luchar por abrirte paso entre el barro y la lluvia, ves una cueva en la falda de una colina. Tras haber encontrado refugio, te sientas y esperas el amanecer, temblando de algo más que de frío.

El poste de madera apunta hacia el sur, donde el bosque da paso a unas verdes colinas. 'Tithebury Cross, 3 millas'. Tomas una profunda bocanada del aire caliente de la mañana.

Una nueva vida. Un nuevo comienzo.

Tras levantarte la camisa, observas el dibujo púrpura brillando en tu piel. ¿Es esa extraña marca la clave de tu pasado? ¿Y qué hay de tu futuro?



Vuelves a leer la carta de presentación; una carta recomendando a un caballero con talento para ser aprendiz de uno de los grandes maestros de la profesión: Avian Dale.

Debería haber sido el muchacho. Se trataba de su futuro, su sueño...

«No... no es bueno para mí... cogerlo. Empezar una nueva vida. Él nunca lo sabrá...».

Nadie lo sabrá nunca. Con cuidado, vuelves a enrollar la carta y la guardas en la bolsa, antes de ponerte en camino por la larga y polvorienta senda que lleva a Tithebury.

Ve al primer mapa para comenzar el Acto Primero de tu aventura. Elige lo que quieres explorar y ve al número del apartado que se muestra junto al escudo correspondiente. Como aventurero principiante, deberías empezar con las misiones verdes, ya que son las más fáciles de completar. Regresa al mapa cuando quieras elegir una nueva misión o destino. ¡Buena suerte!