

Hola!

Os presento mi primera partida a Cairn. Aunque he jugado a RPGs en videojuegos, juegos de mesa, y de pequeño sí que tuve una incursión al rol con el juego de la tierra media, ésta es mi primera incursión real en el rol, a mis 43 años, quien me lo iba a decir... Soy lector habitual de fantasía (también novela histórica, ciencia ficción, ensayos, lo que sea siempre que sea interesante...), lo que me ha dado ciertas herramientas para ir escribiendo los eventos que se desarrollan en la partida.

Al ser mi primera vez, como podéis imaginar, no domino el juego, ni las mecánicas, por lo que, sobre todo al principio, no sabía muy bien cómo hacerlo, y en los primeros días del juego no pasan muchas cosas interesantes. Pero poco a poco, aprendí, y cada vez se ponía esto más interesante.

La historia de comienzo la escribí yo, a partir de mis propias ideas, aunque eso de bosque, criaturas de pesadilla, y zonas inexploradas os pueda sonar a los que hayáis leído Bosque Mitago. A los que no lo hayáis hecho, ¡ya tardáis! Después de eso, todos los eventos que se suceden en la partida los ha definido el azar (dados y tablas).

Para esta partida, he usado el libro de reglas de Cairn en Castellano, el cual encontré en el siguiente enlace:

<https://laesquinadelrol.itch.io/cairn-es>

El mapa de hexágonos lo encontré en Google y lo imprimí. En él, dibujé la casilla de salida, y la casilla de “meta”, un poco alejada, para que el viaje fuera un poco largo. Como podréis ver, definí 3 zonas con dificultades diferentes, conforme iba avanzando al fin.

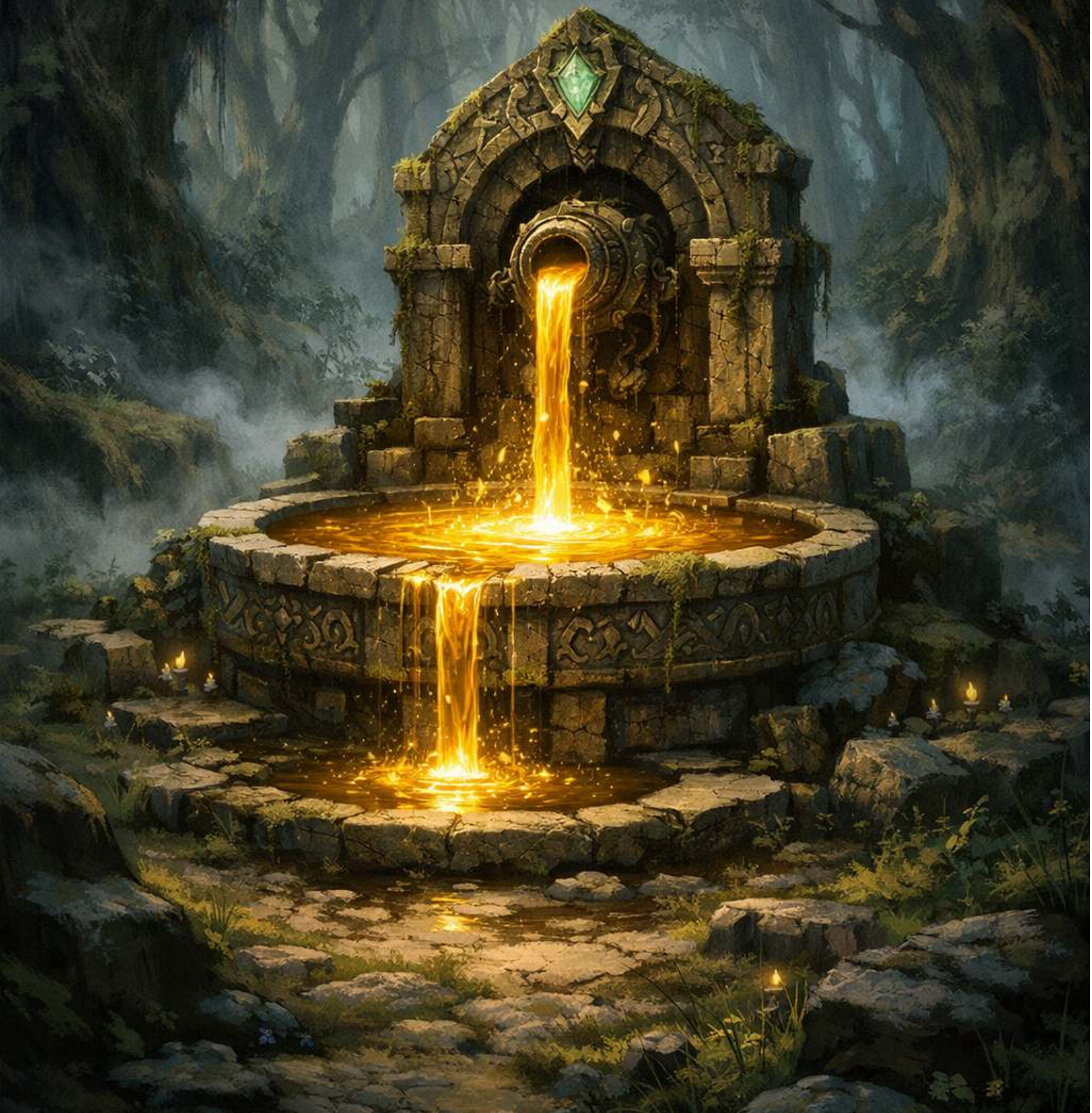
Un juego clásico de dados y una libreta para apuntar todo ha sido necesario también para el desarrollo del juego.

Lo que yo hice fue hojear el libro de reglas, generar el personaje, y empezar, aprendiendo a la vez que avanzaba.

Espero que os guste.

CAIRN

– Algairén –



En una sociedad cada vez más encerrada en sí misma, sin sentido de comunidad, individualista, alejada de la naturaleza y adicta a la tecnología, Sargon se encuentra solo contra el mundo. Sólo sus amigos y familia más cercanos le salvan de caer en una depresión fatal, son lo único por lo que vale la pena luchar. Todo lo demás es basura.

Una tarde durante una de sus visitas a la gran ciudad, en uno de esos oasis de la vida moderna, una pequeña, oscura y polvorienta librería, regentada por un hombre de apariencia mística y de edad indeterminada, pero desde luego superando ampliamente la edad de jubilación, en medio de todos esos libros y revistas viejas, encuentra algo extraño (¿o quizás es eso lo que le encuentra a él?). Un pequeño libro, con las tapas y bordes raídos, las páginas amarillentas por el paso del tiempo, y una ilustración mágica en la portada: una fuente con aura mística en medio de un claro de un bosque. La imagen le atrapa, no puede parar de mirarla y decide comprar el libro y llevárselo a casa.

De vuelta en su casa a las afueras del pueblo donde vive, lo abre. Se acomoda en el salón, junto a la chimenea, y lo lee en la penumbra de la noche otoñal. Es en el momento de abrirlo y comenzar a leer cuando descubre algo que jamás pensaba que podría existir, una historia de leyenda, pero que parece muy real. El libro la sitúa en una zona que conoce bien, los bosques de la Sierra de Algairén, donde se encuentra el pueblo donde vive, pero no puede reconocer las zonas que describe. Parece ser que, en algún lugar, a través de una cueva, hay una entrada a una zona inexplorada del bosque, en la que se puede encontrar en el medio de un claro, una fuente mágica, a la que llaman Fuente de Nepenthe y sobre la que el libro de conocimiento arcano dice que proporciona solaz al alma e iluminación a la mente del aventurero que llegue hasta ella y beba de sus aguas, y de esta manera hacer caer el velo de mediocridad que envuelve al mundo en el que vive.

Parece todo muy bonito y sencillo, pero el libro también dice que antes de llegar a la fuente, en el bosque tendrás que enfrentarte a tus más oscuras pesadillas, que toman forma de horribles criaturas, las cuales intentarán alejarte del objetivo por todos los medios. Por supuesto, también dice que si actúas con bondad, puedes encontrar algún que otro ser que te eche una mano en la búsqueda.

¿Estás preparado para emprender el viaje? Comenzamos...

CREACIÓN DE PERSONAJE:

- *Nombre:* Sargon
- *Trasfondo:* Artista artesano, se gana la vida fabricando réplicas de armas antiguas y míticas.
- *Rasgos físicos:* pelo largo, de rostro cuadrado, fuerte y grande, de piel bronceada y vestimenta elegante.
- *Rasgos de personalidad:* humilde, divertido, pero a la vez un poco amargado, con el alma condenada, voz clara y poderosa
- *Clase:* explorador

TIRADAS INICIALES:

- *Fuerza:* 3d6: 4, 2, 6 → 12
- *Destreza:* 3d6: 1, 1, 1 → 3
- *Voluntad:* 3d6: 3, 6, 4 → 13
- *Protección vs golpes:* 3d6: 1, 1, 2 → 5
- *Monedas de oro:* 3d6: 3, 5, 1 → 9
- *Hechizos:* 1d10, 1d10: 90, 4 → 94: Hechizo TOC TOC

INVENTARIO:

- *Armadura:* 1d20: 13 → Brigantina (+1)
- *Yelmos y escudos:* 1d20: 20 → Yelmo y escudo (+1, +1)
- *Armas:* 1d20: 14 → Espada
- *Equipo para expediciones:* 1d20: 15 → Saco grande
- *Herramientas:* 1d20: 15 → Red
- *Baratijas:* 1d20: 18 → Pintura facial
- *Objeto adicional:* 1d20: 7 → Equipo para expediciones (¿?)
- *Raciones:* 3

PUNTO DE PRESIÓN: 10



DIA 1

Sargon se despierta con fuerzas e ilusiones renovadas porque sabe que tiene por delante una búsqueda excitante e ilusionante, aunque sabe que va a ser difícil. Antes de salir del pueblo, va al mercado y vende su pintura facial. No va a ser de mucha ayuda y quizás unas monedas de oro extra vengan bien...

Monedas de oro +10 → 19

Guardia 1: 1d6:1: Hace un agradable día de otoño, soleado y fresco, sin viento, que invita a dar un buen paseo por el monte. Esta zona cercana al pueblo la conozco bien, pero quizás encuentre algo interesante.

Guardia 2: 1d6:4: ¡Toma, por hablar! Perdido a las primeras de cambio.

Guardia 3: decido acampar en sitio seguro, o eso parece, y cenar bien.

Raciones -1 → 2

DIA 2

1d6:3: Hace más frío y viento que el día anterior, empezamos bien...

1d6:3: La zona en la que me encuentro es exigente. No es peligrosa, pero sí que hay muchas cuevas, zonas de roca y arbustos y zarzas que cierran los caminos en algunos lugares, lo que hace que no me pueda mover con toda la facilidad que me gustaría.

Guardia 1: Explorar. 1d20: 7. Después de dar unas cuantas vueltas después de despertar y recoger el campamento, encuentro el camino de nuevo, y reemprendo la marcha, ascendiendo por el monte y adentrándome en el bosque.

Guardia 2: Viajar. 1d20: 1. El día transcurre sin ningún sobresalto. Avanzo un buen trecho, así que cuando cae la tarde noche, estoy agotado.

Guardia 3: Descansar. De mi equipo de expedición, saco pedernal, y con unas ramitas que he recogido por los alrededores hago una pequeña fogata. No quiero que sea muy grande para que no se vea desde la lejanía y atraiga...cosas... Saco un fuet, un trozo de queso y un chusco de pan, y me pego una buena cena, lo necesitaba.

Raciones -1 → 1

Solo me queda comida para un día más... Bueno, eso es algo en lo que pensaré mañana. Preparo el saco de dormir y me dispongo a pasar una plácida noche.

DIA 3

1d6: 2: El día ha amanecido fresco y con la típica neblina otoñal, me encanta.

Guardia 1: Explorar. Una vez recogido el campamento, me doy una vuelta por la zona a ver si encuentro algo interesante.

1d6: 4, 1d20: 3, 1d6: 2. La zona en la que me encuentro es de nuevo complicada, con muchos arbustos de media altura muy apiñados, zarzas y ramas de árboles caídos. Muy parecido al de la zona en donde me perdí el primer día, así que voy con mucho cuidado de no perder el rastro de la senda por la que voy avanzando. De repente, un poco apartado de la senda, en un recoveco detrás de un montículo veo algo raro, y con mucho cuidado, me acerco a ver que es. ¡Es un cofre! Pero también noto algo raro. De repente, un escalofrío me recorre la espalda, es como una presencia que, de alguna manera, está protegiendo el cofre.

3xd20: 14, 20, 17. De detrás de unas zarzas aparece un anciano, ¡menudo susto me pega el condenado! No parece peligroso y me acerco a hablar con él. Resulta ser un profeta, protector del tesoro que hay en el cofre. Tenemos una larga conversación, sobre la vida y la muerte, sobre en qué se ha convertido nuestro mundo, y en por qué

nos hemos alejado tanto de la naturaleza y de las prácticas mágicas de los druidas de la antigüedad. Después de mucho debatir y discutir, veo que no nos vamos a poder poner de acuerdo. Él piensa que todavía hay fe en la humanidad y no podemos darnos por vencidos. Pero yo, que conozco como se vive hoy en día en las ciudades, no puedo estar de acuerdo con él. Total, que no quiero seguir discutiendo, parece majete, pero a saber de lo que puede llegar a ser capaz, y no quiero tener que pelear. Me quedo sin tesoros, pero prosigo la marcha sin más sobresaltos.

Guardia 2: Forrajear. No me gusta estar sin comida, nunca sabes lo que puede suceder. Así que decido dar una vuelta a ver qué es lo que puedo encontrar comestible.

1d20: 6, 1d4: 1. Tranquilamente voy buscando entre zarzas, raíces y árboles frutales, y, aunque no pasa nada extraño, solo puedo encontrar comida para 1 día más.

Raciones +1 → 2

Guardia 3: Descansar. El día de hoy nos ha deparado la primera sorpresa. ¿Quién iba a decir que, en el bosque, tan cerca de casa, vivía un anciano profeta, guardián de un tesoro, que no he podido saber lo que es? Hay que procesar todo, así que, a cenar y a descansar. 1d20: La noche pasa tranquila, y duermo como un lirón.

Raciones -1 → 1

DIA 4

1d6: 4. Buah, tremendo aguacero con el que amanece hoy. Y la capa de lluvia olvidada en casa. En otoño. Muy listo Sargon... El frío y el barro en las botas me hace avanzar despacio, pero aun así, hay que seguir avanzando.

Guardia 1: Viajar.

1d6: 2. Me adentro en otra zona exigente, con varios barrancos a los lados del camino montañoso, por los que se empieza a acumular el agua de lluvia. En el bosque junto al camino empiezo a escuchar unos ruidos extraños, quizás sean de algún animal, o quizás alguna otra cosa...

1d6: 5. Me adentro un poco más para ver de qué se trata, y no veo nada de primeras. Debido al cansancio no puedo hacer mucho más. Estoy exhausto y decido parar a descansar.

Guardias 2 y 3: Descansar. Consumo lo último comestible que me queda en la mochila para tratar de reponer fuerzas.

Raciones -1 → 0.

1d20: 18. De repente, algo sucede en la oscuridad de la noche. Una criatura se acerca al campamento, pero debido a la oscuridad no puedo ver lo que es.

1d20: 7. En un momento, un grupo de personas se deja ver junto a la fogata, justo a mis pies, y no tienen cara de simpáticos. Entablamos conversación, cautelosos por ambos lados, hasta que me preguntan qué es lo que hago en sus dominios. Qué raro, yo que pensaba que conocía el monte y nunca había pensado que hubiese un grupo de montaraces que reclaman esa zona como suya. 1d20: 13. Me callo la verdad, no le digo que estoy buscando la entrada a una zona extraña del bosque donde hay una fuente mágica. 1d20: 1. Y parece que se lo tragan. Intento aprovecharme de la situación, y como me he quedado sin comida, les pregunto si tienen algo que puedan ofrecerme.

1d20: 10. Se lo toman como un agravio, y a partir de ese momento la tensión en el ambiente se puede cortar con un cuchillo. Me pregunto si tendré que terminar peleando con ellos... 1d20: 12. Después de una acalorada discusión, la cosa no llega a mayores, y aunque sin pelear, me exigen pagar un tributo por pasar la noche en sus

dominios. 1d6: 1. Así que les vuelvo a mentir y les digo que solo tengo 1 moneda de oro. Le doy la vuelta al bolsillo del chaleco (que buen truco es guardar todo el dinero en un saquito interno pegado al cuerpo y dejar algo sobrante para situaciones comprometidas), y al ver que no hay nada más que rascar, aceptan la moneda, y se van. Eso sí, me dejan muy claro que por la mañana tengo que salir de esta zona. Por fin, puedo descansar y quitarme la fatiga de encima.

DIA 5

1d6: 1. Parece que la tormenta amainó mientras dormía, y se ha quedado una mañana soleada, con olor a hierba y plantas mojadas.

Guardia 1: Forrajear.

Ayer me cené lo último que me quedaba en la mochila, así que antes de avanzar me doy una vuelta por donde me encuentro. Como es zona de roble y pino y últimamente ha llovido, quizás encuentra alguna seta u hongo comestible.

1d6: 2. Además de unos rebollones y unos boletus, encuentro también algún tubérculo comestible y bayas de frutos rojos. Tengo comida para 2 días más.

Raciones +2 → 2

Además, lo he conseguido todo sin menearme mucho del sitio, casi ha parecido hasta fácil. ¡Crack! Un ruido de rama partida a nuestra espalda. Me vuelvo y no veo nada. ¿Será algún animal que venga tras nuestro botín? 1d20: 11. No puedo ver nada, pero hay algo definitivamente.

Guardia 2: Viajar.

Antes de que nada pueda acercarse más, recojo todo y sigo mi camino.

1d6: 4. No se si es por el aguacero del día anterior o qué, pero me adentro en una zona pantanosa, lodazales, con mucha vegetación y... 1d6: 5. Parece que estoy avanzando en círculos... Joder! Me he vuelto a perder.

Guardia 3: Descansar.

Otro día perdido, pero hay que descansar, ya buscaré el camino de vuelta mañana. No serviría de nada estar toda la noche dando vueltas. Así que vuelvo a hacer una hoguera para asar la especie de boniato y varias setas, y de postre me como unas moras riquísimas de las que he encontrado por la mañana.

1d20: 7. Aunque el día ha sido una mierda, al menos la noche la paso tranquila y puedo descansar y dormir profundamente. Mañana será otro día.

Raciones -1 → 1

DIA 6

1d6: 4. Y de nuevo, lluvia. ¿Pero en que estaba pensando al salir de casa a finales de otoño sin un buen impermeable? Joder, que el mundo moderno es una mierda, pero una buena capa de lluvia o chaqueta Gore-Tex nunca viene mal.

Guardia 1: Explorar

1d6: 2. Parece que dejo atrás el lodazal...para adentrarme en una zona de juncos y zarzas, no sé qué es peor. 1d20: 19. No veo el camino por ningún sitio, sigo perdido. 3d20: 7, 18, 8. A lo lejos, entre la cortina de agua que sigue cayendo, veo una torre y decido acercarme. Cuando estoy a sus pies me doy cuenta de que la rodea un aura mística, y en la entrada veo el mismo símbolo que hay en la portada de mi libro, ese que me hizo embarcarme en esta locura de búsqueda, así que decido llamar a la puerta... ¡NO! Recuerdo que tengo un pergamino con el hechizo TOC TOC, el cual

permite abrir cerraduras mágicas. Lo intento y, ¡a la primera! La puerta se abre con un gran chirriar de goznes herrumbrosos y deja entrever un patio sombrío, desde el cual nos observa una sombra. 1d6: 4. Me acerco con cuidado y veo la silueta de un perro. Parece una escultura, sí, de hecho, es de piedra, pero se mueve, que raro. Sigo avanzando para tratar de descubrir si esta criatura encantada está de mi lado o no. 1d20: 18. Al acercarme veo que abre sus fauces y me enseña los colmillos. Pues no parece querer ayudar mucho... Me sorprende y se lanza hacia mí. ¡¡En guardia!!!

Ataque sabueso. 1d6: 6. Me pega un buen bocado en el muslo, justo donde acaba la armadura brigantina. ¡Que perro! Nunca mejor dicho... ME pega un buen tajo y empiezo a sangrar, tendré que coser eso más tarde.

Sargon PG -3 → 2

Ataque Sargon. 1d6: 1. Justo después, le lanzo una estocada con la espada que traía de casa, pero el maldito sabueso está más rápido que yo, y solo corto el aire.

Ataque sabueso. 1d6: 6. Como no estoy acostumbrado a la lucha con espadas (a fin de cuentas, una cosa es fabricarlas para decoración y otra luchar a espada en pleno 2026), me tambaleo al no acertarle, y el muy perro me pega otro bocado. Ahora ataca la zona entre la armadura y el yelmo, y me hunde su dentadura en el cuello. De la herida me empieza a salir mucha sangre, y empiezo a marearme, hasta que caigo fulminado.

Sargon PG -3 → 0

1d12 Cicatrices: 3. La hemorragia se cortó rápido y la pérdida de sangre no ha sido fatal, pero lucha me ha dejado hecho polvo, mareado y *exhausto*.

Exhausto → ON

1d20 Fuerza: 15 (>12). Estoy en estado crítico, y con el perro mirándome y sin alejarse de mí, utilizo mis últimas fuerzas en intentar explicarle que solo abrí la puerta por curiosidad, que no sé qué es lo que hay dentro de la torre, pero que desde luego mi intención no era llevarme nada. Que solo quería entrar a resguardarme de la tormenta. Y con antes de desmayarme de nuevo le ruego que me deje vivir.

1d20: 6. Parece que la bestia tiene un pequeño corazoncito menos frío que el granito del que está hecha. Me deja descansar y me trae una cataplasma de hierbas para curar las heridas, y una vez recuperado, me dice que debo abandonar la torre. A estas alturas no voy a discutir, así que recojo mis cosas y me piro por donde he venido.

Guardia 2: Descansar.

No queda otra, tengo que parar y tratar de restablecer mi estado con la única ración que me queda en la mochila.

Exhausto → OFF

1d6: 2. Sargon PG → 2

Raciones -1 → 0

Guardia 3: Ubicar.

Aunque caiga la noche, no me apetece pasarla cerca de la torre donde casi muero, sin siquiera encontrar la entrada a la cueva que me lleve a la zona interior del bosque.

2d6: 4, 1 → 4-1 = 3. Al menos la zona por donde me muevo parece que clarea, y tras dejar atrás las zarzas y arbusto parece que vislumbro algo que parece un camino.

1d6: 6 (rumbo hexágono 6). ¡Sí! Aquí es. Parece que lo he encontrado.

DIA 7

1d6: 5. La cosa se complica, y a la lluvia intensa se le une una tormenta eléctrica de órdago.

Guardia 1: Viajar.

1d6: 1. Sigo avanzando por la pista, y esta vez no la pierdo de vista. Parece que, de momento, la travesía de hoy será algo más cómoda. 1d20: 6. Todo lo que vemos son árboles con frutos, pajarillos y algún que otro ratón. Se agradece la tranquilidad después del terrible día de ayer.

Guardia 2: Forrajear.

Después del encuentro del día de ayer con el sabueso, donde tuve que gastar la última ración para recuperarme, tengo que buscar algo que llevarme al buche si quiero seguir con garantías. 1d6: 2.

Raciones +2 → 2

Sigo avanzando por la pista hasta que

Guardia 3: Descansar.

Veo una cueva y paro allí a hacer noche, mientras me protejo de la tormenta. Doy buena cuenta de lo que he podido recoger, y duermo plácidamente, recuperando un poco de fuerzas después del combate casi fatal con el sabueso.

Raciones -1 → 1

DIA 8

Guardia 1: Explorar.

Decido no salir y me dedico a explorar la cueva, quizás sea la cueva de la que hablaba el libro. Al adentrarme en una de las gargantas, veo que se abre una galería. 2d20: 16, 5. De repente, en una esquina que parece un agujero tallado en la roca empiezan a aparecer ratas. ¿De dónde vienen esas ratas? ¿Qué significa esto? 1d20: 19. Me acerco con sumo cuidado, ya que si me muerden, podría contraer la rabia, o algo peor, y morir solo dentro de esta gruta. 1d20: 4. ¡No! De repente, algo más grande aparece en el fondo de la gruta. Al acercarse veo que es una persona, ¿será una amigable? 1d20: 11. Parece que sí, pero por su cara no parece que me lo vaya a poner fácil. Tendré que convencerle de que mi aventura es honorable. Le explico que sólo he emprendido esta búsqueda para tratar de comprender algo mejor el mundo que me rodea y utilizar ese conocimiento para el bien (al menos, de la gente que de verdad me importa, tampoco nos pasemos...). 2d20: 3, 14. Parece que al ermitaño de la cueva le he caído bien, y después de dedicarme una sonrisa tristona, me da un buen consejo: oculta la virtud de la búsqueda a otras criaturas del bosque, no te fíes. Si los guardianes de la fuente se enteran, correrán la voz y harán todo lo posible por engañar mis sentidos para que no pueda tener éxito en la misión, y la fuente siga siendo solo una leyenda... Después de esto no podía irme sin preguntarle su nombre.

-Soy Mannog el ermitaño, y estas cuevas son mi territorio. Llevo aquí más tiempo del que puedo recordar, y conozco cada recoveco como la palma de mi mano.

Después de semejante declaración, no pude si no preguntarle si me quería acompañar y ayudar en la exploración de la gruta. 1d20: 9. Y sorpresivamente, sin pensárselo demasiado, me dijo que sí. ¡De lujo! Sargon & Mannog, suena bien. Le dije si quería coger algo de su escondite antes de emprender el viaje y me dijo que sí, pero que me lo iba a dar a mí. ¡Perdón? ¿Dónde está la cámara oculta? Tanta buena suerte en una sola mañana me tenía un poco desconcertado. 2d20: 1, 11. Comenzó a rebuscar entre

sus herramientas y me dio una pala. Bueno, una pala puede tener múltiples usos, así que la acepto. Y para hacer hueco en mi inventario, y para quedar bien, se la cambié por mi red.

Guardia 2: Forrajear.

Ahora somos 2, y no me queda mucha comida, así perdemos un buen rato en tratar de encontrar algo comestible. Terminamos encontrando unas cuantas raíces, con bastante mala pinta, pero que Mannog dice que son muy nutritivas, así que... ¡al zurrón! 1d6: 6.

Raciones +6 → 7

Guardia 3: Descansar.

Le digo que todavía estoy renqueante de mi encontronazo con el sabueso de piedra, y que me gustaría descansar antes de ponernos en marcha. Una noche más de reposo me repondrá las fuerzas y podré reemprender la marcha con seguridad.

1d20: 13. Pero en medio de la noche, cuando más profundamente estábamos durmiendo, ocurre algo extraño. No sabemos que ha sido, y nos preguntamos si será algo peligroso. 1d20: 14. No parece.

3d20: 2, 12, 17. Pero cuando estábamos de nuevo cogiendo el sueño, una aparición surge delante nuestro. Es el fantasma de otro profeta, que extrañamente se parece a aquel con el que nos habíamos cruzado días atrás y con el que tuvimos una acalorada discusión que no llevó a ninguna parte. Sin mediar palabra, levanta un brazo y señala hacia una de las aberturas de la cueva. Parece ser que es el camino que tenemos que tomar. Y de nuevo, de forma repentina, una voz de ultratumba surge de la aparición para decirnos que, mientras nos encontremos en la cueva, tratará de ayudarnos en la manera que le sea posible. Con esta seguridad, termino la noche durmiendo como un bebé, y cuando me despierto, los dolores que me quedaban de la pelea con el perro, han desaparecido.

DIA 9

1d6: 2. Al despertar, una neblina se colado en la cueva. La visión en la galería por la que tenemos que continuar se complica, y, aunque no nos imposibilita avanzar, nos hará ir con más cuidado para no tomar la dirección equivocada cuando veamos alguna bifurcación.

Guardia 1: Viajar.

1d6: 2. La gruta se va estrechando, pero gracias al conocimiento de mi amigo Mannog, podemos seguir avanzando sin grandes contratiempos.

1d20: 12. 4d20: 7, 6, 12, 1. 1d4: 3. Seguimos avanzando hasta que nos topamos con una especie de río subterráneo, y vemos que hay un remanso iluminado por un rayo de luz que entra por una oquedad del techo de la gruta. Es como una señal que invita a acercarse, así que lo hacemos, y cuando llegamos me llevo una grandísima sorpresa. Una de las espadas ornamentales que fabriqué hace 3 o 4 años estaba allí, clavada en el césped junto al remanso del río. El rayo de luz que la ilumina la hace parecer mágica, como en las películas del Rey Arturo y la espada Excalibur, pero no me creo que haya ningún poder... hasta que la cojo por la empuñadura, y un escalofrío recorre todo mi cuerpo. ¡Noto que me ha imbuido de una vitalidad que no tenía desde hace mucho tiempo!

1d4 FUERZA: 2. FUE Sargon +2 → 15

1d4 DESTREZA: 4. DES Sargon +4 → 7

1d4 VOLUNTAD: 3. VOL Sargon +3 → 16

Antes de continuar, como me voy a quedar la espada mágica que he encontrado, entrego la que llevaba conmigo hasta entonces a mi amigo Mannog, quien me lo agradece de corazón. Todavía nos queda media guardia de la mañana, así que seguimos avanzando.

1d6: 4. En ese momento, el terreno se complica, y antes de poder parar en una zona segura, consumimos gran parte de guardia de la tarde.

Guardia 2:

1d20 VOL: 5 (<16). Por suerte, Mannog todavía conoce el lugar en el que estamos, y no nos perdemos. Es más, me dice que con un poco de suerte, en 1 día podremos salir al exterior, posiblemente a la zona interior del bosque, justo a donde me dirijo desde el principio de esta aventura.

2d20: 3, 16. De pronto, un ruido metálico retumba en la cueva, y al girarnos rápidamente, vemos un fulgor metálico de la zona de donde provenía el ruido. El rayo que se colaba alumbraba ahora un anilloorado, portado por una criatura ala que no podemos ver bien debido al reflejo de la luz. ¿Vendrá a ayudar? 1d20: 19. Pues esta vez se acabó la suerte, ya que es algo un tanto beligerante. Pega un salto hacia nosotros y en ese momento nos damos cuenta que es 1d6: 6. ¡Un boggart! Como todos los de su calaña, adora los complementos dorados y relucientes, y parece que a esta alimaña le ha gustado mi yelmo. Pero no nos acobardamos y no dejaremos que me lo arrebate. ¡Me costó 15 días fabricarlo! En ese momento, Mannog me echa una mirada, y en su cara veo que va a ser el primero en atacar, así que me preparo para la pelea.

Ataque Mannog. 1d8: 6. Con una limpia estocada, Mannog derriba al boggart a la primera y lo deja moribundo.

PG Boggart -6 → 0

Como no somos unos sanguinarios, y conocemos la leyenda que dice que sabiendo el nombre de un boggart se le puede controlar, no le damos el golpe de gracia, y le preguntamos el nombre. Le aseguramos que sí nos lo dice, le dejaremos vivir. 1d6: 6. Así lo hace, y con un hilillo de voz nos dice que se llama 1d20: 6. BREGLOR. Cumplimos nuestra promesa y le dejamos en paz, en el momento en que se levanta y se pone a deambular por la cueva en dirección contraria a nosotros. Parece que no nos causará más problemas.

Guardia 3: Descansar.

Después de haber avanzado un buen trecho durante este día, y acabar peleando con Breglor el boggart, decidimos parar, cenar, y descansar.

Raciones -1 → 6.

1d20: 20. Estábamos relajados, conversando sobre nuestras respectivas vidas, compartiendo una copa, cuando de nuevo, algo raro comienza a suceder. El fondo del río subterráneo se empieza a emponzoñar, y vemos que desde donde hemos venido, se acerca un velo sobre el agua que parece tóxico. Al final, al inhalar estos vapores, siento un cansancio extremo.

SARGON Exhausto → ON

1d20: 6. Pero por suerte, Mannog saca de su zurrón una botellita con un líquido de color terroso, que me dice que es el antídoto que ha desarrollado para ese extraño vapor, que de vez en cuando inunda la cueva. Me lo bebo, y milagrosamente se me pasan todos los males.

SARGON Exhausto → OFF

Nos volvemos a acostar y enseguida cogemos de nuevo el sueño, descansando plácidamente hasta la mañana siguiente.

DIA 10

Nos despertamos y yo amanezco con la tripa un tanto revuelta, imagino que por el brebaje que me dio Mannog. Hago acopio de valor, evito un par de arcadas, y me pongo en pie. Tantos años de entrenamiento en estas lides tendrían que servir para algo jeje.

1d6: 3. Sorprendentemente, una fina lluvia se filtra por las paredes y el techo de la cueva, y las gotas nos refrescan en una mañana un tanto sofocante.

Guardia 1: Viajar.

1d6: 5. Nunca me habría podido imaginar que dentro de una cueva hubiese tanta vegetación, pero según avanzamos, el musgo, ramas y arbustos se van cerrando sobre nosotros. 1d20 VOL: 17 (>16) Avanzar se hace difícil, se pierde el rastro de la senda, pero al final, después de un buen rato, vemos una salida. Desafortunadamente, y debido a la dificultad del terreno dentro de la cueva, hemos salido por el sitio equivocado. Mannog me dice que no conoce esa zona, que se ha desorientado. También, muy a mi pesar, me dice que el se queda dentro, y que siempre me recibirá con los brazos abiertos. Pero ahora me toca seguir solo, y buscar un camino válido para poder seguir avanzando.

Guardia 2: Ubicar.

1d6: 1. Después de un buen rato de dar vueltas y más vueltas, parece que encuentro un rastro válido que me lleva a una pista forestal un poco más ancha. Después de todo el día con llovizna, el agua me ha calado, estoy helado y cansado y decido parar.

Guardia 3: Descansar.

1d20: 3. La noche transcurre plácida, y puedo disfrutar de una buena cena a base de setas, y una rica cerveza que llevaba en la mochila, aunque se había quedado caliente.

Raciones -1 → 5

DIA 11

1d6: 5. La fina lluvia del día anterior se ha convertido en un aguacero. ¡¿¡¿Joder estamos en Noruega o que?!?! Además, menudos rayos están cayendo... No sería muy inteligente por mi parte seguir avanzando en esas condiciones.

Guardia 1: Explorar

1d20: 17. 4d20: 11, 18, 16, 11. Detrás de un lejano grupo de árboles veo algo raro, una sombra erguida sobre el terreno. Conforme me acerco se va dibujando la silueta de una antigua torre. Me acerco, y cuando estoy en la entrada abro la puerta con mucha precaución: no quiero que otro sabueso me pille desprevenido. ¡Vaya sorpresa! Sí por fuera parecía antigua y decrepita, lo que esta torre esconde dentro es una maravilla. Un salón perfectamente decorado, con grandes escalinatas con barandados de madera pulida y presidiendo la estancia una grandiosa lámpara de araña. Y para no salir de mi asombro, por esas escaleras baja una figura femenina, terriblemente bella, vestida blanco impoluto, con melena rubia, y unos ojos verdes que podrían embrujar a cualquiera. Y para más inri, se acerca hacia mí y me dice que me estaba esperando. ¿Perdona? Aquí tiene que haber truco. Y cuando empieza a hablarme, lo descubro: ¡menuda tía borde! 1d4: 3. Con total chulería me dice que solo va a dirigirse a mi para decirme que me tengo que dirigir a un santuario que se encuentra a (1d4: 2) 2 guardias

de distancia en dirección SE. Allí, nos dice, encontraremos algo que nos ayudará a derrotar a los últimos encantamientos protectores de la fuente. Le doy las gracias, y con la misma brusquedad me dice que abandone su torre YA. Así que me marcho pitando, en busca del lugar que me ha descrito.

Guardia 2: Viajar.

1d6: 6. La pista forestal ancha y cómoda que había encontrado enseguida se torna en un sendero bacheado, lleno de charcos, rocas y raíces, cuesta arriba, que junto con el aguacero que está cayendo, me hace cada vez más difícil avanzar. Tengo que deshacerme de algo porque llevo demasiado peso, y después de tantos días de excursión, y con las inclemencias del tiempo, mi estado físico se va a empezar a resentir. Así que tiro la pala. A estas alturas no creo que pueda ayudarme mucho, y me alivia una gran carga.

1d20: 10. 4d20: 1, 14, 14, 11. Andando ya más ligero, encuentro otro rastro que sale de la senda y parece que va hacia una zona más iluminada. Quizás el bosque allí se despeje un poco. Conforme avanzo, los árboles se van separando hasta que llego a una pradera en la que encuentro una especie de guarida. ¿Será esta la famosa guarida del bosque interior que narraba mi libro? 1d20: 6. ¡Sí! Pensaba que no era real, y ahora ¡la tenía frente a mis narices! Todo el mundo pensaba que era una leyenda, pero claro, hacía décadas que nadie que se hubiera internado tanto había vuelto para contarlo... En el cercado de madera hay un hombre, embutido en una larga capa de cuero que le protege de la lluvia, y cuando estamos a una distancia un tanto prudencial, nos da el alto. 1d20: 13. Igual que la señora de la torre, me dice que me estaba esperando. Se presenta como (1d20: 19) Wenlan, y me cuenta que él siempre se encuentra en la guarida, la cual tiene una comunicación directa con la torre (¿tendrán móviles aquí arriba o será algún otro tipo de comunicación mágica?). Resulta que la torre es “la primera puerta”, y que la señora mira en el corazón de los intrusos, y sí ve que los motivos del aventurero no son ... honorables... ella los corta por la mitad y los despedaza con la cimitarra que esconde en los pliegues del vestido, dejándolo de comida para las alimañas del bosque. A los bondadosos los deja seguir, y los envía en dirección a Wenlan, quien los protege por el camino. Así que puedo sentirme afortunado.

Guardia 3: Descansar.

Después de tantas emociones, le digo a Wenlan sí quiere acompañarme en la cena, a lo que contesta afirmativamente. Así que encendemos un fuego, ponemos una sopa de raíces y setas, con unos frutos que todavía me queda, cenamos, y dormimos como bebés.

Raciones -2 → 3

DIA 12

1d6: 5. Otro día más con tormenta, y van... Pero hoy no me voy a quedar parado.

Guardia 1: Viajar.

Despierto a Wenlan, y después de recoger, nos ponemos en marcha muy temprano hacia el santuario. 1d20: 11. 4d20: 12, 20, 13, 3. Llegamos enseguida, y detrás del roble que preside la entrada veo un objeto. Quizás sea lo que la dama me dijo que me ayudaría a solventar los últimos encantamientos. Pero cuando me agacho a recogerlo, siento la presencia de algo malvado. 1d6: 2. Un goblin de raíz aparece de repente de no sé dónde... Parece que la base del gran árbol hay una entrada hacia abajo, hacia el

interior de la tierra. Quizás sea la entrada a un campamento goblin, y me pregunto si habrá más de estas criaturas.... 1d20: 12. Después de un momento de impas en el que no aparece nadie más, la entrada se cierra, así que estamos solos, Wenlan, el goblin y yo. Y aunque el pequeño ser verde y maloliente esté en desventaja aprieta los puños y nos mira con actitud desafiante. Parece que nos toca luchar.

Ataque Goblin. 1d6: 3. Que fuerza tiene el maldito! De un mandoble con una rama del roble me quita del yelmo y con el siguiente me destroza la armadura. El golpe me deja un poco aturdido, pero gracias a estas piezas, no he sufrido daño.

Ataque Sargon. 1d6: 1. Cuando recupero la compostura contraataco y le lanzo un tajo con la espada, pero la velocidad del goblin hace que esquivé fácilmente el golpe.

Ataque Wenlan. Pero como estaba concentrado en mí, no ve el ataque que le llega por el otro flanco. 1d6: 4. Wenlan ha sacado una daga de su capa y le ha pegado una estocada que lo deja fuera de combate.

PG Goblin -4 → 0

De nuevo le dejamos vivir, somos magnánimos en la victoria. El goblin en el suelo derrotado estira el brazo y nos da algo. ¡Joer que rápido es! Le había dado tiempo a coger lo que había junto al árbol antes de empezar la pelea. Y como acto de agradecimiento por perdonarle la vida, nos lo entrega. Es un pergamino de 1D10 1d10: 80, 9 Hechizo de surgencia. No se para que vamos a querer hacer surgir un manantial de agua de mar en medio del bosque pero bueno, me lo guardo en la mochila.

Guardia 2: Viajar.

Estamos lanzados y queremos llegar a nuestro destino lo antes posible, por lo que seguimos avanzando, sin entrar en el monasterio. A ver si va a haber más goblins... A partir de ahora tendremos que ir con más cuidado, porque tanto el yelo como la armadura habían quedado destrozadas por el ataque del goblin, así que las dejé junto al roble.

ARMADURA Sargon -2 → 1

Además, Wenlan me dice que su misión acababa a las puertas del monasterio, y que a partir de ahí tendré que seguir solo. Él se vuelve a su guarida y le despido con la sensación de que en el futuro quizás volvamos a encontrarnos.

1d6: 4. El terreno sigue siendo chungo, como estos días atrás, así que avanzo con cautela. 1d20 VOL: 7 (<16). Pero gracias a lo que he aprendido de Mannog y de Wenlan, consigo seguir el sendero sin muchas dificultades.

1d20: 9. 4d20: 14, 10, 16, 20. Hasta que me doy de bruces con un megalito misterioso. En él hay una inscripción, en un idioma que no entiendo, pero algo me remueve por dentro. Pienso en todo lo que me ha sucedido en éstos últimos días, en lo que me motivó a embarcarme en esta aventura, y en que mi vida no volverá a ser la misma después de esto. Me aterra, no sé si el conocimiento que voy a encontrar va a iluminar mi alma o me generará más pesadumbre que la que traía de serie. Al fin y al cabo, si todo sale bien, voy a tener la capacidad de descifrar ciertos misterios de la vida y el mundo y quizás cambiar lo que me rodea. Y hasta que eso pase, nunca sabré si es para bien. En fin, este momento de introspección me da fuerzas para continuar. Pero eso será mañana, que hoy llevo buen tute y necesito descansar.

Guardia 3: Descansar.

1d20: 6. La noche pasa apacible, sin sobresaltos.

Raciones -1 → 2

DIA 13

1d6: 1. Amanece un precioso día soleado. ¿Estará cambiando mi suerte? El bosque es muy denso pero la luz se cuela y calienta el cuerpo desde primera hora de la mañana. Noto que estoy cerca, así que, con estas fuerzas renovadas, continúo avanzando.

Guardia 1: Viajar.

1d6: 6. No hay cambios en el entorno, bosque muy denso, y pese a la buena mañana que hace, me imposibilita avanzar con facilidad. 1d20 VOL: 19 (>16). Tan denso que pierdo el rastro del camino y acabo perdiéndome.

Guardia 2: Ubicar.

1d6: 3. Después de toda la tarde dando vueltas consigo encontrar de nuevo otro camino, aunque por la posición de por donde se está ocultando el sol, parece que he cambiado de dirección. En todo caso, estoy cansado, y una vez junto al camino, decido parar.

Guardia 3: Descansar.

1d20: 12. 4d20: 1, 2, 17, 7. Mientras estoy dando buena cuenta de una buena cena al calor de la hoguera

Raciones -1 → 1

el reflejo del fuego me hace vislumbrar algo, una especie de cabaña en la copa de un árbol. ¡Otra leyenda que cobra vida! Es la famosa casa-árbol del elfo Julián, quien me saluda desde lo alto. No puedo creer que las canciones de cuna sean tan reales. 1d4: 1. Julián, con su legendaria bondad, me ofrece 1d6: 5 un buen acopio de víveres, que nos durarán para 5 días más. Gracias Julián, eres un grande.

Raciones +5 → 6

Ahora sí, de vuelta al saco al calor de la hoguera y a sobar.

DIA 14

1d6: 2. Hoy amanece nublado, pero al menos ha dejado de llover, y la temperatura es agradable.

Guardia 1: Viajar.

1d6: 2. El camino se suaviza, la pista es algo más ancha, lo que se agradece, así que puedo avanzar con algo más de facilidad que los días anteriores.

1d20: 16. 4d20: 17, 6, 17, 4. Llego a cruzar un riachuelo, y en la otra orilla, me topo con una mujer con pinta de bruja. Con mucha cautela me acerco a ella ya que me está mirando de reojo desde hace un buen rato, mientras busca hierbas y bayas, imagino que para sus brebajes. Entablamos conversación, y me dice que vende sus remedios en el mercado del pueblo de al lado del mío. De repente, me pregunta si me he encontrado con un goblin de raíz y le he contado nuestra pelea, la cual acabó bastante rápido. Resulta que todo tiene un porqué, y es que ella tuvo un encontronazo con el goblin unos días atrás, y le lanzó un conjuro que le dejó un tanto mermado... Ya me parecía a mí que Wenlan había acabado con él muy rápido... Gracias señora bruja sin nombre, prometo ir a comprar tus remedios en el futuro.

Guardia 2: Viajar.

1d6: 6. El camino sigue parecido, lo cual agradezco.

1d20: 11. 4d20: 1, 10, 13, 20. Sigo avanzando y... ¡otro megalito! Con algo resplandeciente en la base. Como lo voy a dejar pasar... así que me acerco y 1d4: 1 veo que lo que resplandecía es... ¡mi espada! La que regalé a Mannog... Al principio, una ira enorme me corroe: ¿por qué está mi espada tirada cuando fue un regalo de corazón? Pero muy pronto la ira se transforma en preocupación. ¿Le habrá pasado algo a Mannog? 2d20: 1, 15. En ese momento, cuando me doy cuenta de que puede que mi amigo corra peligro, un olor a quemado muy desagradable llega hasta mí, y al girarme veo una hoguera en la distancia. Me acerco a cuclillas por detrás de los matorrales y veo que ¡están quemado a alguien! ¡No! ¡Es Mannog! Una enorme bestia le ha empalado y lo está cocinando a la brasa. Qué pena, las lágrimas empiezan a caerme cuando, al acercarse la bestia a la hoguera e iluminarse veo que la bestia es un elfo enorme. Tan grande como jamás me habría imaginado que podría ser un elfo. ¡Sí parece un culturista! Da igual, ¡tengo que vengar a mi amigo! Como está de espaldas le pillo desprevenido y le asesto dos mandobles con mi espada:

Ataque Sargon. 2d10: 9, 5.

PG ELFO -14 → 0

Le dejo en las últimas, con la cota de malla rota por los suelos, pero con sus últimas fuerzas, saca su daga mágica y me asesta una puñalada

Ataque Elfo. 1d6: 1

PG Sargon 0

Armadura Sargon -1 → 0

1d20 VOL: 9 (<16) Noto un frío extraño en el lugar donde me ha herido, y es que el cabrito tenía la daga medio encantada con un hechizo para dormir, pero por fortuna, su ataque fue demasiado rápido y no le dio tiempo de formular el hechizo al completo, por lo que su efecto se desvanece.

Ataque Sargon. 1d10: 3

PG Elfo 0

Armadura Elfo -3 → 0

1d20 FUE: 15 > FUE Elfo 8

Ahora sí que sí, le tumbo, y con él no voy a ser benevolente ¡que se iba a comer a mi amigo! Así que acaba él también en la hoguera. Con ello, la muerte de mi amigo Mannog queda vengada, y con un saludo marcial, y una oración por mi amigo, abandono el lugar de la tragedia y continuo mi camino exhausto.

Guardia 3: Descansar

Monto un pequeño campamento resguardado del viento, y aprovechando todo lo que me dio el elfo Julián ayer, más una lata de cerveza que me quedaba en la mochila, preparo lo más parecido a un festín en honor de Mannog. Doy buena cuenta de ello, y me acuesto.

Raciones -1 → 5

Me cuesta relajarme y conciliar el sueño porque presiento que estoy cerca del final de mi aventura. ¿Encontraré la fuente pronto?

DIA 15

1d6: 3. Amanece un nuevo día lluvioso, pero hoy no me va a hacer flaquear. Por lo que sea, pero siento que esta aventura toca a su fin.

1d6: 5. 1d20 VOL: 18 (>16) Mucho sentir que estoy cerca de la fuente, pero a las primeras de cambio voy y me pierdo... El buen ánimo con el que había despertado se

desvanece por momentos. 1d20: 1. Por lo menos la zona es tranquila y no prece que aceche ningún peligro por aquí. Después de lo del día de ayer, lo agradezco.

Guardia 2: Ubicar.

1d6: 1. Al final, tras mucho buscar, logro encontrar de nuevo el camino principal en el que me encontraba antes de perderme. 1d20: 9. 4d20: 16, 18, 4, 16. Y de nuevo, otra torre. ¿Pero qué pasa con las torres en esta zona? ¿Y por qué no se ven desde el pueblo? No eran solo leyendas, y hay una zona del bosque que está oculta a los ojos de la mayoría... Pues resulta que al acercarme veo el símbolo de la portada del libro, ¡es la torre guía hacia la fuente! Eso significa que sí, voy por el buen camino. Pero sí, algo acecha, no todo iba a ser tan fácil. ¡Es el bogart Breglor! ¡Pero sí ya lo habíamos derrotado! Pero en lugar de venir a por nosotros, lo que hace es pegar un grito, hacia los árboles, como si estuviese avisando a alguien. Estoy un buen rato alerta, pero no parece que ocurra nada. Quizás Breglor simplemente estaba ido de la olla...

Guardia 3: Descansar.

Decido dormir, y que pase lo que tenga que pasar. Después de perderme y estar rato y rato buscando camino, y seguir avanzando, lo necesito.

Raciones -1 → 4

1d20: 7. Por suerte, nada sucede durante la noche y puedo recuperar fuerzas.

DIA 16

Vuelvo a ponerme en marcha, solo con mis pensamientos, y los cuatro cacharros que me quedan en la mochila. 1d6: 2. La lluvia ha escampado, pero una neblina se ha quedado en el ambiente.

Guardia 1: Viajar.

Y seguimos en terreno emboscado, estoy cansado de sufrir arañazos de las zarzas y tener que estar cada dos por tres dando espadazos para abrirme camino. 1d20 VOL: 4 (<16). Pero hoy por lo menos no me pierdo. Sigo caminando, y ¡¡¡SÍ!!! ¡¡¡POR FIN!!! ¡¡¡La fuente aparece frente a mí!!! Pero como cabría esperar, tengo compañía. La llamada del boggart parece que surtió efecto, y hay 3 bestias protegiendo la fuente. 3d6: 2, 4, 2. Son dos goblins y un sabueso de piedra. Quizás si hablo con ellos me dejarán acceder a la fuente y no tendremos que pelear. Total, no voy a hacer el mal... 1d20: 17. Ja! Pues no. Y además, sin mediar palabra, se lanzan a por mí.

1d6: 6

PG Sargon , PG Armadura Sargon: 0

1d20 FUE: 6 < FUE Sargon: 8

El primero que ataca es el goblin que tengo a la izquierda. Me alcanza en el costado, pero no logra darme bien y no es un golpe crítico.

Sigo sin querer pelear, y antes de que ninguno más vuelva a por mí, les pego un grito y pido que me escuchen y solo reaccionan los goblins (al fin y al cabo los perros no me entienteden) Les cuento mis motivaciones para la búsqueda de la fuente, y sabiendo como les gustan los hechizos a los goblins, les ofrezco mis libros de hechizos, como muestra de "amistad". No se cómo reaccionarán, ¿aceptarán? 1d20: 2 Acceden! 2d20: 16, 11. Y ya que con el sabueso no puedo dialogar, y sigue con actitud guerrera, se ofrecen a luchar a mi lado. En este momento me adelanto a ellos y lanzo el primer mandoble. 1d10: 8.

Armadura Sabueso (2) -8 → 0

PG Sabueso -6 → 0

Se queda aturdido, aunque sigue en pie. Acto seguido los goblins atacan también.

2d6: 3, 5

FUE Sabueso -8 → 6

1d10: 2. Este sabueso es duro de pelar, y con sus últimas fuerzas, me lanza un ataque con sus poderosas fauces., a la vez que pega sendos mordiscos a mis aliados goblins.

2d6: 3, 5.

1d20 FUE: 13 < FUE Sargon: 15

PG Goblin A -3 → 1

PG Goblin B -5 → 0

A mí me alcanza en la bota y por suerte no puede hundir sus colmillos es mi tobillo. Pero mis aliados verdes sí que les hiere. Al primero le rompe el brazo, no correrá peligro su vida, pero estará una buena temporada dolorido. Pero al otro directamente le cercenó la yugular. Así que en este momento estoy yo solo contra el can (cerbero hehe). 1d10: 10. En un momento en el que el herido perro movió ligeramente la cabeza para ver al goblin del brazo, que parecía que quería levantarse, aprovecho para pegarle un buen mandoble con mi espada

FUE Sabueso -1 → 5

1d20 FUE: 13 > FUE Sabueso: 5

Este ha sido el toque de gracia, ha sido duro y ha resistido más de lo que habría tenido que hacer, pero al final, claudica frente a mí.

En ese momento aparece el elfo Julián, y le pido que me haga de traductor con el animal. A través de él le explico los motivos de mi aventura, el libro, mis tribulaciones, mi búsqueda de la fuente, y finalmente, al ver que no me voy a llevar el conocimiento para mi propio beneficio. Se aparta, y me deja acceder a ella.

Según me acerco, no sé por dónde se cuela, pero un rayo de sol alumbra el hilillo de agua que sale por la fuente, y la hace parecer oro líquido. Me doy cuenta de que tengo una sed atroz, así que pongo las manos haciendo cuenco, y le pego un buen trago.

Nunca jamás sabré explicar qué es lo que sentí en ese momento, y no trataré de explicarlo, me guardo para mí esa sensación...

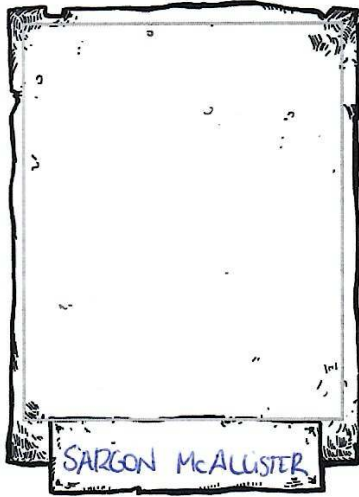
...4 semanas más tarde.

He vuelto a mi vida corriente, en mi taller, forjando espadas, fabricando escudos, yelmos... pero esa sensación de bienestar que me invadió cuando bebí de la fuente sigue intacta en mi interior.

Todavía no sé qué hacer y cómo aprovechar esta iluminación que me invade, pero cuando tenga un plan, quizás os lo cuente en otra aventura...

A continuación, os muestro como quedó mi ficha de personaje y el mapa al finalizar el juego.

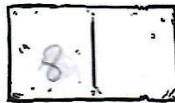
CAIRO



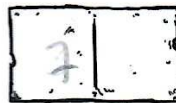
SARGON McALLISTER



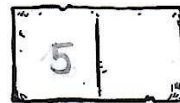
FUE



DES



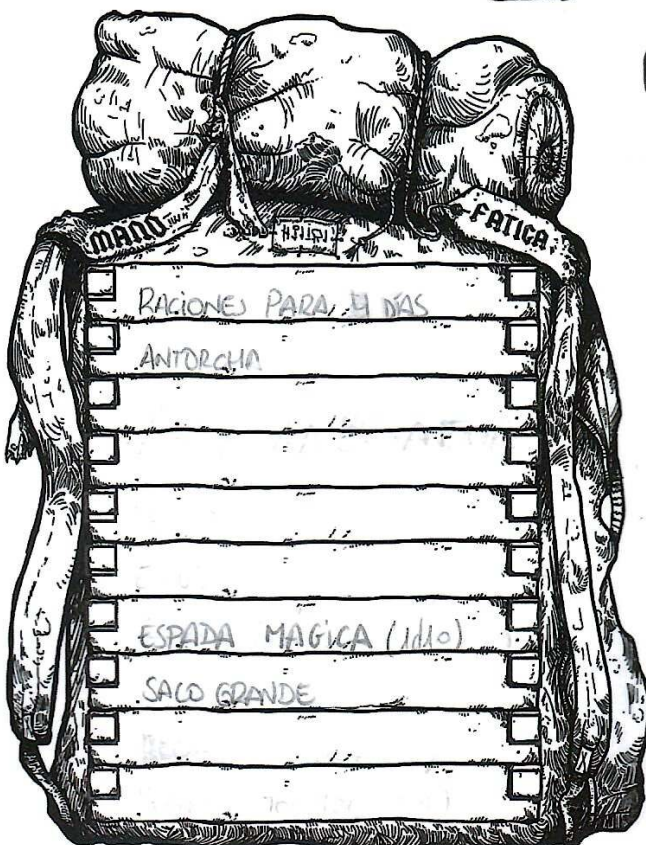
VOL



MO 18
MP
MC



EXHAUSTO



NOTAS: ARTESANO

FABRICANTE DE ARMAS ANTIGUAS

Un tipo grande, elegante, pelo largo, cara cuadrada y piel bronceada. Divertido y querido en el pueblo por su humildad, pero a la vez, se le ve atormentado...

Punto Presión:

Punto Presión:

