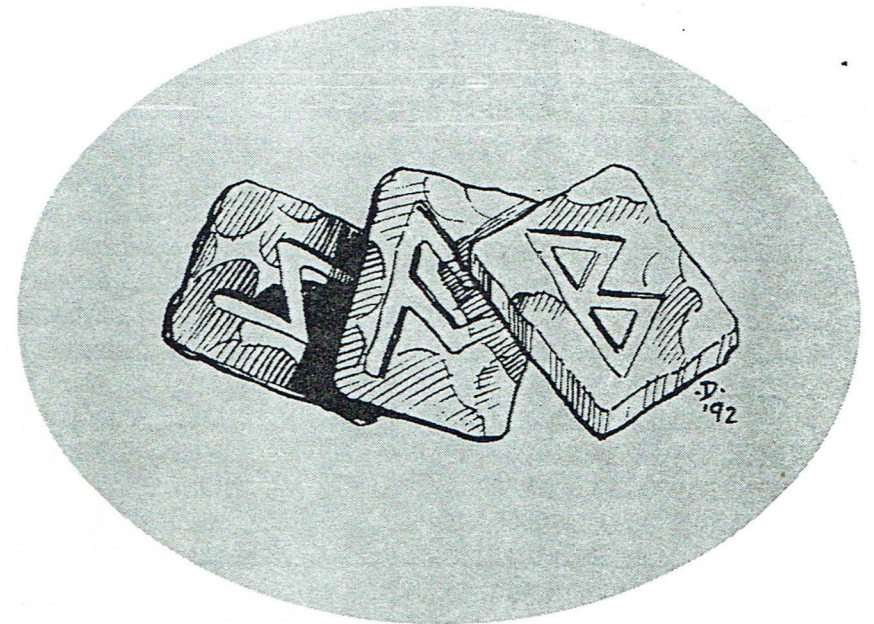




Ultima Underworld

CLUE BOOK

Mysteries of the Abyss



Libro de claves



Indice

INTRODUCCION	3	El fin de Tyball	45
MAPAS DEL ABISMO ESTIGIO		La llave triple	45
(De una carta de Tyball a Malabelle)	4	Los Huesos de Garamon	46
NIVEL UNO	5	El Demonio	46
NIVEL DOS	9	HISTORIA DEL ABISMO	8
NIVEL TRES	13	por Joye, bibliotecario	
NIVEL CUATRO	17	y archivista del Barón Almríc	48
NIVEL CINCO	22	EPILOGO PARA	
NIVEL SEIS	26	LECTORES MODERNOS	53
NIVEL SIETE	30	Recipientes	53
NIVEL OCHO	34	Habilidad de aprendizaje	53
AVISOS PARA EL VIAJERO		El Automapa	53
(Sacados de una carta		Creación de personajes	54
de Tyball a Malabelle)	36	Bardo	55
Puertas	36	Druída	55
Reparación de Armadura y Armas	36	Guerrero	55
Informadores	36	Mago	55
La lengua de los hombres lagarto	36	Paladín	55
EL CAMINO DEL AVATAR	38	Explorador	55
EN EL TERCER NIVEL	40	Pastor	56
EN EL CUARTO NIVEL	40	Combate	56
EN EL QUINTO NIVEL	41	Calderero	56
TRES TALISMANES		Localización de las piedras rúnicas	58
EN POCO TIEMPO	42	Localización de los hechizos	58
EN EL SEXTO NIVEL	42	Localización de los Mantras	59

INTRODUCCION

Yo, Joyce, bibliotecario y archivero del Barón Almríc, he confeccionado este volumen como ayuda para aquellos que sigan el Camino del Avatar y como aviso para aquellos que sigan las huellas del mago diabólico conocido como Tyball.

Este volumen se ha confeccionado de fuentes diversas y dispuesto, por esto en capítulos separados.

Primero encontrarás el Mapa del Abismo junto con comentarios que describen las profundidades abisales. Vienen del mago diabólico Tyball, tomadas directamente de una carta que él escribió poco antes de su muerte. Parece que la carta iba destinada a una aprendiz o amada que se llamaba Malabelle, de cuyo origen y personalidad no sé nada en absoluto.

Segundo, encontrarás más palabras de Tyball, de nuevo dirigidas a Malabelle; las tituladas Aviso al Viajero, y constituyen su consejo para el caso de que ella tuviese que visitar las profundidades.

Tercero, leerás El Camino del Avatar, una descripción del propio descenso del Avatar a las profundidades estigias... y los medios por los que el Avatar emergió vivo y victorioso. Estas palabras han sido extraídas de entrevistas con el Avatar que tuvieron lugar durante la visita de este valioso personaje, siguiendo esta peligrosísima búsqueda en el Inframundo.

Añadido a esto está la Historia del Abismo, la crónica de cómo este lugar oscuro llegó a asumir su forma actual; esto lo he escrito yo mismo, a partir de muchas entrevistas y fuentes.

He escrito una copia de este volumen para la biblioteca del Barón Almríc y he hecho copias adicionales para los destinatarios de mis cartas. El volumen que leas, en alguna ciudad distante o tiempo futuro, puede tener notas adicionales, añadidas tras las páginas que he compuesto yo mismo.

Que la Virtud te acompañe donde quiera que te halles... y que sigas a la Virtud si alguna vez te encuentras en el Abismo Estigio.

Joyce, librerian

MAPAS DEL ABISMO ESTIGIO

(De una carta de Tyball a Malabelle)



Querida chiquilla, si quisieses visitar a tu viejo maestro en estos lugares desolados, probablemente no me encontrarías en la entrada del Abismo; mis experimentos me hacen estar en lo más profundo del laberinto la mayor parte del tiempo. Pero con estos mapas que incluyo, no deberás tener ninguna dificultad en encontrarme. Para mayor claridad, he anotado y numerado los puntos de mayor interés. Cada párrafo numerado corresponde al lugar de igual número en el mapa que sigue. Incluyo detalles de todas las almas torturadas que viven en estas profundidades; juega a tu antojo con todas las que quieras.

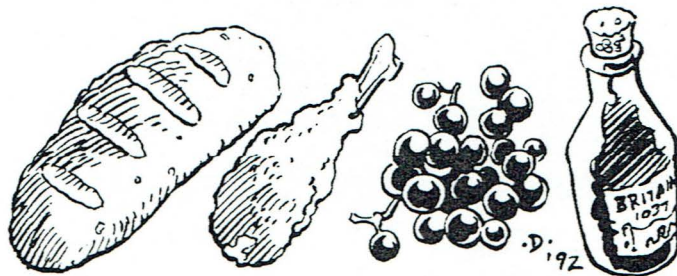
NIVEL UNO

Este nivel es el hogar de los duendes grises y verdes, sin mencionar a los varios seres humanos embrujados y errantes.

- (1) Aquí encontrarás una estación de centinelas de los duendes grises. El centinela habitual se llama Eb; debes pasarle si quieres hablar con el Rey Ketchaval.
- (2) En esta zona sin duda te cruzarás con Retichall, reina de los duendes grises. Es admirablemente callada e irritable, pero no tiene otras virtudes que yo pueda detectar. No digas que eres aliada de sus enemigos, los duendes verdes; ni tampoco aparentes tener pocas ganas de conversación. Si quisieras hablar con su igualmente despreciable amigo Ketchaval, deberías primero hablar con Retichall.
- (3) Aquí encontrarás a Ketchaval, el compasivo rey de los duendes grises que habitan las profundidades. Es el acérrimo enemigo de Vernix, rey de los duendes verdes, mientras que su patético y desolador conflicto tenga alguna importancia. Sabe poco del abismo; sobre todo, sabe que el atractivo y maravilloso rey-araña Navrey Ojos de Noche siente apetito por sus asquerosos súbditos. No representa ningún peligro para los viajeros que hablen cortésmente con él.
- (4) Aquí encontrarás a Drog, centinela de los duendes verdes, que vigila la puerta de acceso al territorio de los duendes verdes. No es muy eficiente (eso me gusta en un guarda, mientras sea un empleado de otros) y dejará pasar a cualquiera que diga que está explorando.
- (5) En este lugar encontrarás a Vernix, el arrogante rey de los duendes verdes. Hablar con él es una buena oportunidad de soltar unos halagos, dado que no responde bien a ningún otro tipo de diálogo. Para su especie, es una especie de maestro, sabe algo acerca de los Antiguos Iluminados Videntes de Moonstone, además cuenta banalidades de sus aliados, los Hombres Lagarto, y rumores sobre el Talismán del estúpido de Cabirus; pero su única virtud auténtica es el odio que les tiene a los dirigentes de los duendes grises. Así de divertido es ver suelta una ira mortal tan cerca de casa.
- (6) Este es el puesto de guardia de un duende verde llamado Lanugo. Es el guardia más allegado al Rey Vernix; si quisieses tener una entrevista con Vernix, habla con esta criatura. Responde bien a cualquier tipo de soborno, por muy trivial que sea, y tiene un entusiasmo fascinador por el estofado de gusanos podridos, que sabe cómo preparar.
- (7) Aquí es donde deberías encontrar a Bragit, uno de los marginados del Abismo. Por alguna razón que no puedo discernir, en la actualidad cuida del bienestar de los que están atrapados en el laberinto, y es una fuente de sabiduría sobre cómo se puede sobrevivir largo tiempo aquí dentro. También conoce rutas de escape de la patética prisión que los duendes grises tienen en (13).
- (8) Esto es una molestia topográfica, una zanja que se debe saltar o sobrevolar y donde puedes encontrar algún marginado. Ingéniate para no caer dentro.
- (9) Aquí, ten cuidado con Hagbard, "líder" de los marginados. Me agrada que el abismo se convierta en el hogar de todos los marginados o exiliados de la región; ¡llevan tanta miseria con ellos! Hagbard sabe algo de las dos tribus de duendes, y yo entiendo que el miserable espía a mi troll, que me traía a la virtuosa Arial. Hagbard, por supuesto, no pudo hacer nada para salvar a la desafortunada chica, y así debió de sufrir la angustia de la impotencia. ¿No es maravilloso?
- (10) Este es el lugar que frecuenta Gulik, otro marginado. En lo que respecta a la personalidad, es tan atractivo como las cucarachas, que son su dieta habitual. No le gusta hablar con nadie que no haya hablado antes con ese patético Hagbard. Le gusta bastante comerciar, para los

estándares limitados de los habitantes del Abismo; si te gustan las discusiones bizantinas de mentes cerradas, haz que hable del tema del comercio y del trueque.

- (11) Aquí quizá encuentres a Jaacar, uno de los duendes grises. El único tema por el que muestra disposición es la fascinación que siente por los secretos; ¡incluso para los estándares de los duendes, es repelente! Está obsesionado por el secreto que hay en (12), que ha "tragado" a tantos de sus hermanos.
- (12) Este es el secreto que mantiene a Jaacar en ese estado de fascinación. En realidad en un canal de bajada al sexto nivel del laberinto, pero ninguno de los desafortunados duendes que ha caído por él ha vivido para contarlo.
- (13) Esta es la prisión de los duendes grises. Uno de mis siervos sonsacó el secreto que permite huir de la celda a Bragit, que había estado prisionero allí. En el exterior de la celda hay un botón que abre el pórtico mecánicamente, pero queda fuera del alcance de cualquier persona. Si te encontrases retrasada momentáneamente allí, busca un palo largo para pulsar el botón y podrás liberarte inmediatamente.
- (14) Aquí encontrarás una rareza, una planta exótica plateada que florece raramente. Si la alcanzas, se pondrá mustia, y quedará sólo una semilla plateada. Hay indicaciones en la pared sobre como usar adecuadamente la semilla.
- (15) Esta es una puerta secreta, útil para llegar a uno de los horribles viejos santuarios de Cabirus.



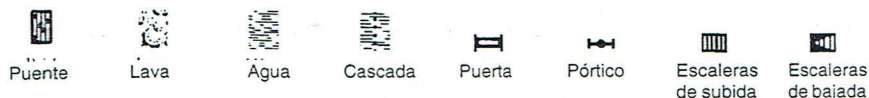
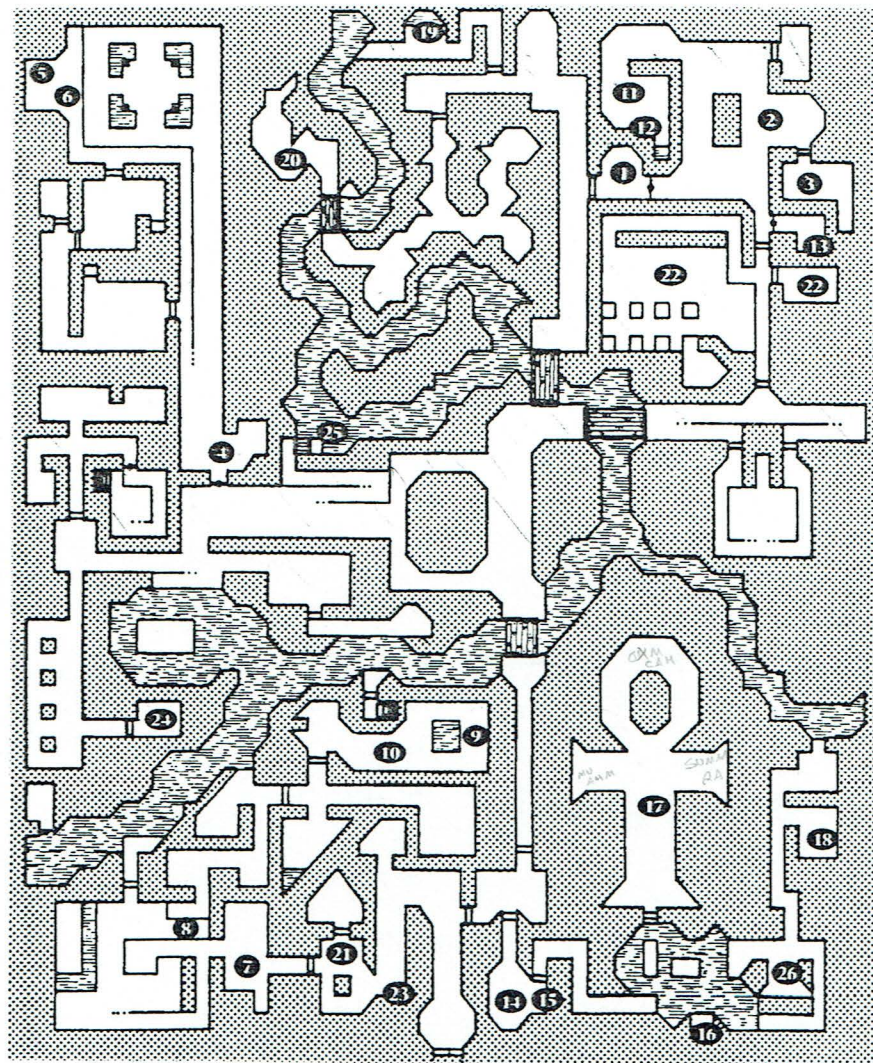
- (16) El botón que encontrarás aquí te dará acceso a una cámara-santuario; púlsalo y se abrirá la puerta de la cámara.
- (17) Este es un santuario que se usó a menudo en los tiempos de Cabirus. Muchos peregrinos recitaban aquí monótonas mantras.
- (18) Esta cámara contiene una onza de ácido, que guarda una útil bola de cristal.
- (19) Una fuente especial. Si llegases a ser herida en este nivel, bebe del agua de esta fuente; tiene propiedades curativas.
- (20) Este es el lugar en que suele estar la araña, Navrey Ojos de Noche, que tanta consternación ha causado entre los duendes grises. Observa que su tela de araña es muy fuerte y tiene muchas propiedades útiles; deberías recoger un poco cuando estés aquí.
- (21) Algunos monstruosos habitantes del Abismo suelen arrastrar a sus víctimas hasta aquí, de modo que a menudo hay algún botín; echa un vistazo al interior si pasas por aquí.
- (22) En la habitación del este encontrarás los interruptores que controlan la altura de las plataformas de la habitación del oeste. Los tipos de suelo que hay bajo cada botón corresponden a los tipos de suelo de cada plataforma. Las posiciones de los diales determinan la altura de las plataformas (la plataforma está en su nivel más bajo cuando el dial apunta hacia arriba, y luego sube a medida que giras el dial en el sentido de las agujas del reloj). Colocar escalonadamente las plataformas parece la forma más lógica de salir.



NIVEL UNO

- (1) Eb (centinela de los duendes grises)
- (2) Retichall (reina de los duendes grises)
- (3) Ketchaval (rey de los duendes grises)
- (4) Droq (centinela de los duendes verdes)
- (5) Vernix (rey de los duendes verdes)
- (6) Lanugo (guardia del Rey Vernix)
- (7) Bragit (marginado)
- (8) Zanja
- (9) Hagbard (líder de los marginados)
- (10) Gulik (marginado)
- (11) Jaacar (duende gris)
- (12) Secreto
- (13) Prisión de los duendes grises
- (14) Planta plateada
- (15) Puerta secreta al santuario
- (16) Botón
- (17) Santuario
- (18) Onza de ácido
- (19) Fuente de la salud
- (20) Navrey Ojos de Noche (araña)
- (21) Botín
- (22) Plataformas y diales
- (23) Piedras rúnicas
- (24) Encantamiento para desplazarse
- (25) Piedras rúnicas
- (26) Llave

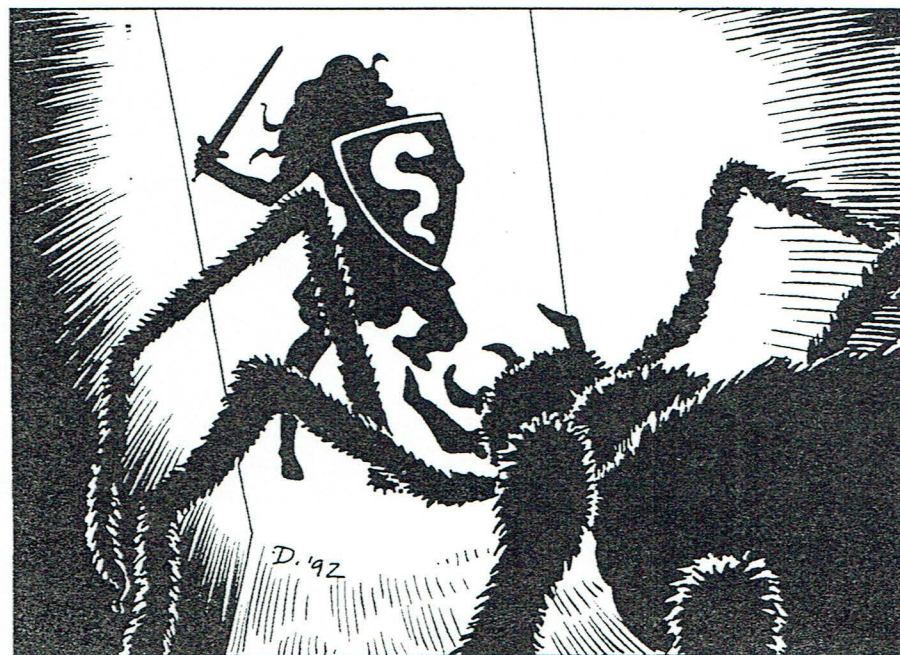


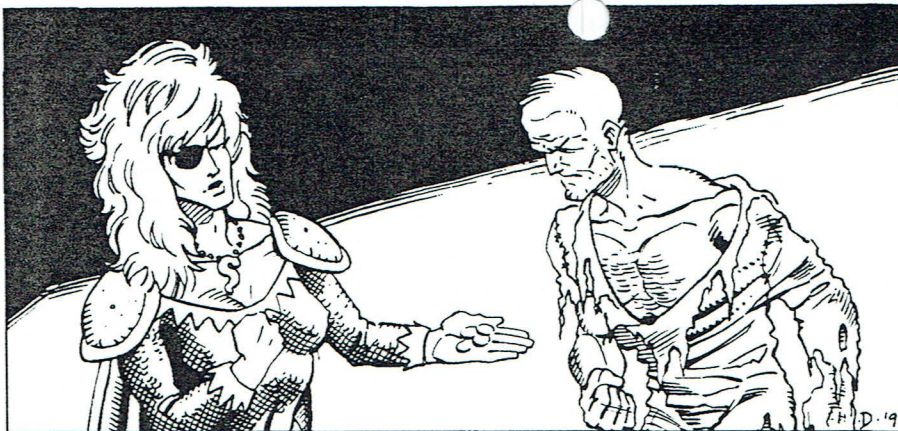


NIVEL DOS

En este nivel, encontrarás pintorescos hombres de las montañas y ocasionalmente algún ser humano depauperado.

- (1) Si cayeses prisionera en el "santuario mortal" de los duendes, nada hacia el sur desde este lugar.
- (2) En esta zona es donde realmente se puede encontrar a Corby. Qué ruina; estoy seguro de que te divertirá hablar con él y atosigarle en su tormento. Era amigo de Sir Cabirus, y seguidor de los ideales de Cabirus; desde la muerte del caballero se ha convertido en la sombra torturada de un hombre. Sabe algo de los ocho talismanes de Cabirus y su finalidad, pero no sabe dónde están ahora.
- (3) Este es el puesto de Brawnclan, guardia aburrido de la zona de los hombres de las montañas. Habla con él de modo cordial y te dejará pasar a la zona de los hombres de las montañas de este nivel.
- (4) Este es el salón de Goldthirst, rey de los hombres de las montañas. Es un poco puntilloso en algunos aspectos; es mejor no referirse a él como a un enano, ni preguntarle nada de sus tesoros. En realidad, uno de sus tesoros no hay ni que mencionarlo; es un artefacto de los hombres de las montañas, el cortador de gemas del Gran Coulnes, gran artesano de su raza. Pero por lo general, sus tesoros son basura. Si le das un regalo brillante, a menudo corresponderá de igual manera.
- (5) Aquí encontrarás al hombre de las montañas que es guarda del tesoro del Rey Goldthirst; generalmente un cretino llamado Steeltoe. Si quisieses ver las posesiones del rey, dile al guarda las palabras "Deco Morono" -el santo y seña del rey que se mantiene en secreto para todos excepto para mí.
- (6) En esta zona, es probable que encuentres a Hewstone, un hombre de las montañas buscador de oro. Si te apetece soportar una conversación eterna y tediosa, habla con él. Su vida es la minería, y te hablará de minería hasta que quieras.





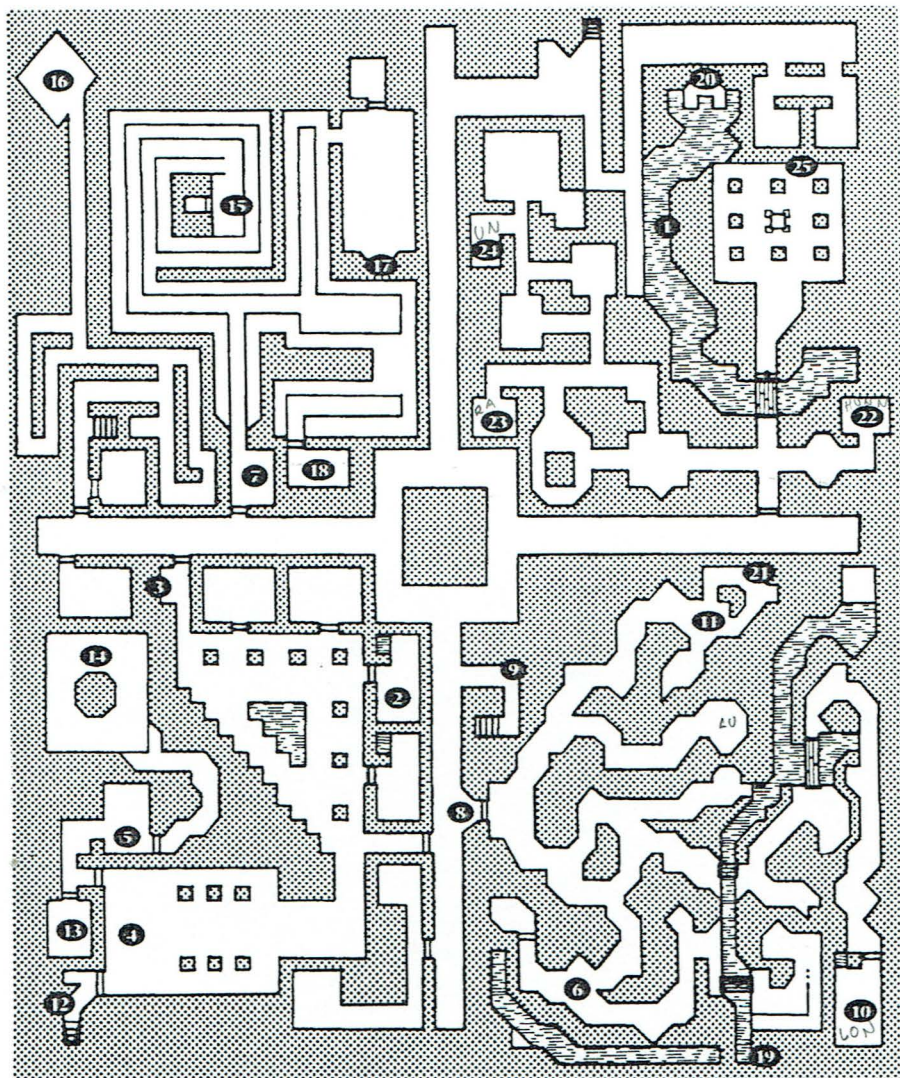
- (7) Aquí podrías encontrar a Ironwit, uno de los hombres de las montañas, antes era ingeniero. Me encanta decir que los años de vida en estos salones monstruosos y depresivos han destruido su mente. Todo lo que sabe hacer hoy en día es llorar porque ha perdido sus planos. Su ruinoso estado es música para mis oídos. Sabe dónde hay una valiosa poción para volar, pero yo puse una poción con veneno al lado y ahora ya no sabe cuál es cuál.
- (8) Esta es la entrada a las minas de los hombres de las montañas.
- (9) Aquí una araña, una maravillosa mascota, guarda la llave que hasta ahora daba a los hombres de las montañas un acceso fácil al tercer nivel.
- (10) Uno de los mas sorprendentes habitantes del laberinto es Shak. Es un artesano de los hombres de las montañas, y es servicial, incluso honesto. Pagando una tarifa, repara las armas rotas de los demás habitantes (pero no las de mis siervos). Sabe algo de dos de los talismanes de Sir Cabirus, la miserable espada Caliburn y el Escudo del Valor; y aunque sabe que la espada se rompió en dos pedazos, no sabe dónde están, ni tampoco el escudo. Si lo supiese, por supuesto, tendría que negociar con él.
- (11) Esta es la guarida de un espía que he puesto para hostigar a los hombres de las montañas; ten mucho cuidado cuando estés cerca.
- (12) Esta puerta guarda las escaleras al tercer nivel.
- (13) Si te encontrases en esta parte del Abismo, podrías querer
- huir con la flauta antigua que hay en esta cámara.
- (14) Aquí está el tesoro de Goldthirst.
- (15) Aquí hallarás la pócima para volar de Ironwit.
- (16) Un santuario.
- (17) Aquí está la llave que abre las puertas de las habitaciones con la poción para volar (15) y los planos de Ironwit (18). Hay que tener cuidado para coger esta llave (seguir el camino dorado es lo más seguro).
- (18) Aquí es donde están los insignificantes planos de Ironwit.
- (19) Este pozo de drenaje te llevará al Nivel Tres, pero asegúrate de examinar los restos del aventurero precedente durante la bajada. (Acabarás justo al noreste de (6) en el Nivel Tres). Asegúrate de estar en buenas condiciones antes de tomar este azaroso camino. La fuente que hay en (20) puede ser útil antes de arriesgar la piel en este descenso.
- (20) Por suerte hay otra fuente de la salud en este nivel; bebe de ella cuando lo necesites.



NIVEL DOS

- (1) Conexión secreta con el Nivel Uno
- (2) Corby
- (3) Brawnclan (guarda de los hombres de las montañas)
- (4) Goldthirst (Rey de los hombres de las montañas)
- (5) Steeltoe (guarda del tesoro de Goldthirst)
- (6) Hewstone (hombre de las montañas minero)
- (7) Ironwit (hombre de las montañas ingeniero)
- (8) Entrada a la mina
- (9) Llave y araña
- (10) Shak (hombre de las montañas artesano)
- (11) Espía
- (12) Puerta a las escaleras al Tercer Nivel
- (13) Flauta antigua
- (14) Tesoro de Goldthirst
- (15) Poción para volar de Ironwit
- (16) Santuario
- (17) Llave para la poción y los planos
- (18) Planos de Ironwit y piedras rúnicas
- (19) Pozo al Tercer Nivel
- (20) Fuente de la salud
- (21) Piedras rúnicas
- (22) Mantra de pergamino
- (23) Mantra de pergamino
- (24) Mantra de pergamino
- (25) Botín





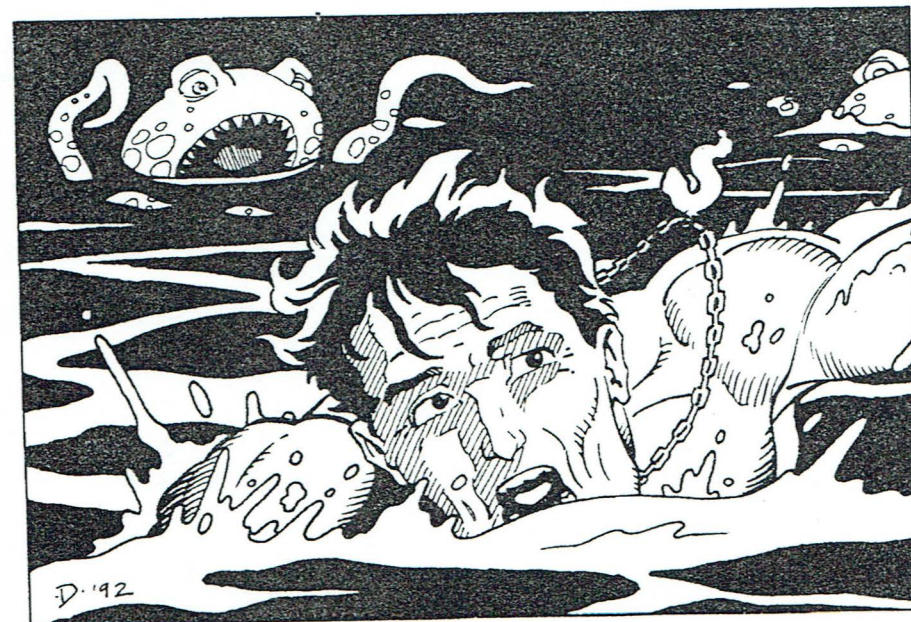
NIVEL TRE

Este nivel es el hogar de los hombres lagarto y algún que otro bandido humano. Los bandidos son suficientemente razonables, pero ten cuidado con los hombres lagarto, dado que no hablan nuestra lengua. Suelen entender algo de nuestro idioma, pero ¿hablarlo? No están hechos para eso. En otra parte de esta carta he incluido un breve glosario de la lengua de los hombres lagarto. Si alguna vez te encuentras con una de estas criaturas, lo mejor sería que hablastes algo de sus bárbaros siseos y gorgoteos.

- (1) En esta habitación, una placa te indicará cómo atravesar la puerta de salida, bastante complicada; pulsa los botones tal como se indica en la placa y podrás abrir la puerta.
- (2) Este es el puesto de Sseetharee, un hombre lagarto de piel verde (el guardián de la prisión). Tiene poco que decir, a menos que quieras comerciar comida con él, intercambiándola por cualquier porquería que tenga en su prisión.
- (3) Esta es la cárcel de los hombres lagarto. La última vez que miré, el único prisionero que había se llamaba Murgo -

Ladrón y siervo del Dr Búho, que vive tres niveles más abajo. Murgo no tiene sentido del humor, pero por suerte tampoco tiene lengua, de modo que no te puede contrariar demasiado con sus insensateces. Dr Búho le valora mucho, posiblemente porque Murgo conoce algunas palabras y frases del idioma de los hombres lagarto.

- (4) En esta zona es posible que encuentres a Zak. Zak era un caballero, y luego, durante un tiempo, mi juguete: le enseñé todos los horrores que puede tener la oscuridad. Por supuesto, su mente se colapsó. Hoy en día lo único que hace es coleccionar luces, lámparas, antorchas, candiles, cualquier cosa que mantenga a raya a la oscuridad -testimonio (ejem) de mi brillantez-. Recientemente le visité para recordarle el auténtico significado de la negrura y el miedo y me sorprendí al ver que entre su colección de luces estaba el Candil de Sacrificio de Cabirus. Imagínatelo — semejante talismán poderosísimo convertido en luz de mesilla de un loco de mediana edad. Tanto llenó esto de orgullo mi corazón que lo dejé con él.



- (5) Aquí es probable que encuentres a Ishtass, un hombre lagarto de piel gris. Estos hombres lagarto grises, denominados a veces Los Silenciosos, son muy inteligentes, e Ishtass incluso habla algo de la lengua humana. Está deseando oír algo acerca de un hombre lagarto héroe perdido, un tal Ossika, y ha oído la historia de la ruptura de la espada de Sir Cabirus, Caliburn, pero no creo que sepa lo suficiente como para ser peligroso.
- (6) En este lugar podrías echar un vistazo a los huesos del héroe de los hombres lagarto Ossika (si el observar los restos de los bienhechores te da tanto placer como a mí).
- (7) Aquí, tras una puerta secreta, encontrarás un mando; tira de él para drenar la charca cercana.
- (8) Una charca. Esta es la última barrera que guarda la hoja de la espada Caliburn.
- (9) En este lugar se guarda la hoja de la espada de Sir Cabirus, Caliburn, a salvo de vagabundos que se llaman héroes a sí mismos.
- (10) Aquí se alza, desgraciadamente, otro santuario, éste agraciado con una fuente de la salud.
- (11) Aquí, en esta cámara, es donde se guarda el talismán de Sir Cabirus, La Copa de las Maravillas; creo que su nombre deriva de maravillarse de lo mucho que uno ha bebido de ella. Oh, no está a la vista, y así resulta difícil de encontrar para cualquier noble mago-asesino errante; debes tener una flauta y tocar la canción "Mardin's Song of Wonder" para hacer que aparezca. Afortunadamente todos los habitantes del Abismo están demasiado desesperados como para tocar esa canción.
- (12) Aquí está la sala en que suelo guardar la clave de la Llave del Coraje. La cámara está llena de monstruos; la clave de acceso a una cámara más interior debe de estar en algún sitio. Daré instrucciones a los monstruos para que dejen pasar a mi querida Malabelle, pero puedes estar segura de que cualquier

autor amado héroe que entre allí será hecho pedazos y comido sin salsa.

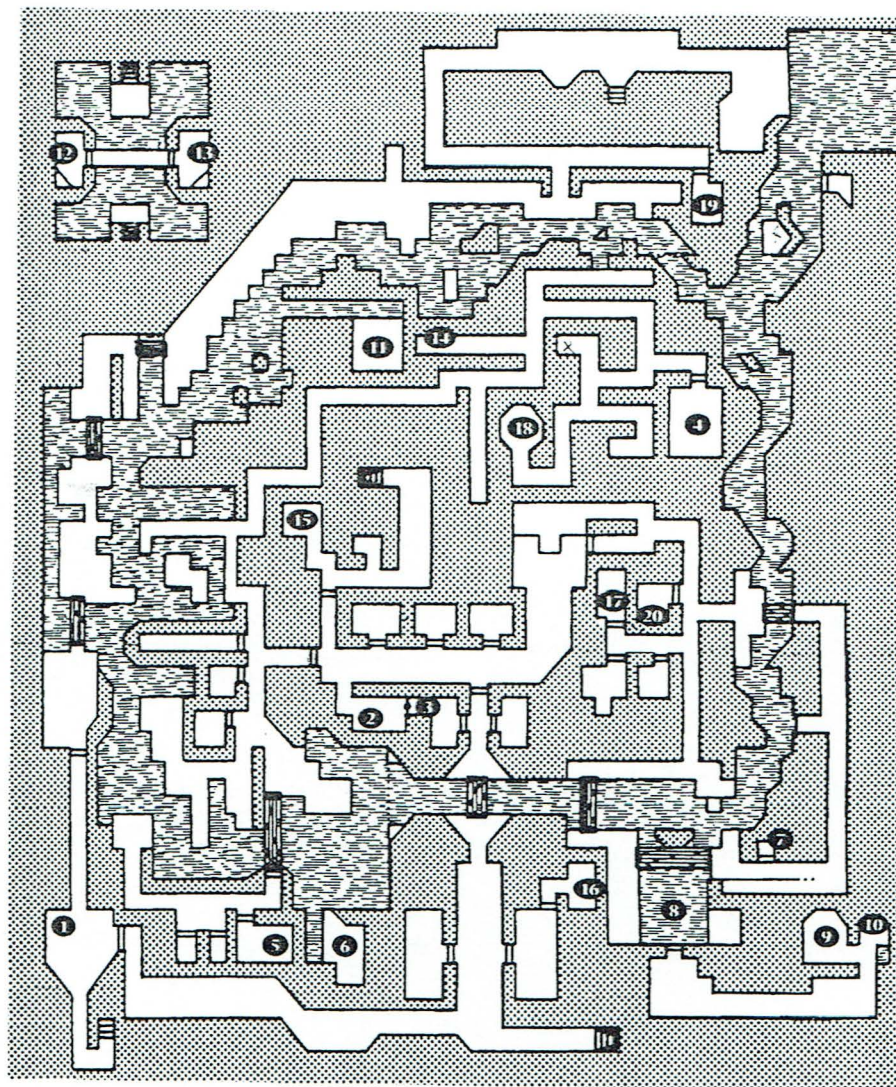
- (13) Está habitación sólo se puede abrir con la llave que tienen los monstruos en (12) en este nivel. Aquí es donde está la Llave del Coraje; asegúrate de visitarla, si te apeteciese profanarla. (¡Sé creativa!)
- (14) Un santuario.



NIVEL TRES

- (1) Placa
- (2) Sseetharee (guarda de los hombres lagarto)
- (3) Cárcel de los hombres lagarto
- (4) Zak (caballero)
- (5) Ishtass (hombre lagarto)
- (6) Huesos de Ossika
- (7) Mando
- (8) Charca
- (9) Hoja de Caliburn
- (10) Santuario y fuente de la salud
- (11) Copa de las Maravillas
- (12) Llave
- (13) Llave del Coraje
- (14) Santuario
- (15) Botín
- (16) Botín
- (17) Hechizo de pergamino de Iss'leek
- (18) Piedra rúnica
- (19) Botín
- (20) Placa mantra





NIVEL CUARTO

En este nivel habita una orden depresivamente virtuosa de caballeros, al suroeste, algún que otro delicioso troll al este y ocasionalmente algún vagabundo. Si por lo menos los troll masacrasen a los caballeros, este sería un nivel mucho más agradable.

- (1) Si te desorientas en este nivel, busca a Linnet aquí. Sabe mucho de lo que sucede por esas partes (quizá demasiado). Sé que ha estado a la caza de rumores sobre lo que hago; encuentro tal curiosidad inaceptable.
- (2) Uno de los habitantes más irritantes de todo el Abismo es Dorna Ironfist, líder de los Caballeros de la Orden de la Crux Ansata. Qué virtuoso es, qué valiente, qué hábil... qué insoportable. Posee uno de los ocho talismanes de Sir Cabirus, el Estandarte del Honor, pero como es débil e ignorante esto no me preocupa en absoluto.

Mi querida Malabelle, si en algún momento quieres unirse a su orden -por ejemplo para infiltrarte y destruirla desde dentro- tendrás que soportar su aborrecible ceremonia de iniciación. Primero habla con uno de los otros caballeros; cuando te pregunte si eres un guerrero, responde que algunas veces lo eres, cuando surge la necesidad (o cualquier otra cosa). Luego vuelve a Dorna y aguanta su ceremonia.

Aquí llega a la mayor altura la insensatez. La iniciación simplemente requiere que respondas a sus preguntas con un atisbo de esperanza o modestia. Un nuevo aliado mío, que antes era de su orden, me dio las respuestas correctas. Cuando esa ruina te haga las preguntas, contesta como te indico.

P: "Identifícate..."

R: "Una pobre chiquilla" (o cualquier cosa que suene bien) "hija de mi madre".

P: "¿Eres voluntaria...?"

R: "Sí"

P: "¿Te sometes..."

R: "Sí"

P: "Tómalo y bebe de él".

R: Bébelo de un trago. Si te preguntan, admite que tienes miedo.

En el juego aparecería en inglés, de este modo:

P: "Identify thyself...?"

R: "A poor child of my mother."

P: "Art thou willing...?"

R: "Yes."

P: "Dost thou submit...?"

R: "Yes"

P: "Take it and drink it."

Entonces te darán alguna misión fatigosa para que obtengas la total caballerosidad. Por lo que tengo entendido el aburrido Dorna está buscando el Escrito de Lorne, algún tipo de tediosa diatriba histórica; sin duda que te encargará que lo busques en los territorios de los trolls que ahora lo poseen.

Esta cámara es la guarida habitual de Cecil y Meredith, otros caballeros. Puedes utilizarlos para iniciarte en la orden. Cecil conoce un mantra que ayuda en el uso de los garrotes y de otros instrumentos que no sean afilados (al igual que lo conoce Cecil), mientras que Meredith sabe un mantra que hace que las flechas incendiarias sean más fiables y precisas.

- (3) Este es el sitio donde está habitualmente Doris, otro de los caballeros oh-tan-virtuosos de la Orden de la Crux Anatra. Doris conoce un mantra de combate que ayuda a manejar la espada.
- (4) Aquí es posible que encuentres a Kyle. Conoce un mantra que es útil cuando se maneja un hacha. -Aunque sé que tú, Malabelle, prefieres métodos más sublimes para asesinar. Tus venenos son justamente legendarios.
- (5) Aquí podrías encontrar a Derek. Nunca te aconsejaría su presencia, Malabelle, excepto si tenemos en cuenta tu amor por las joyas. Se dice que Derek necesita un cortador de gemas. Si tuvieses uno que darle, él te haría todas las joyas que

quieras, o te encaminaría al lugar donde está el Anillo de Humildad de Cabirus, que creo que adornaría tu dedo de un modo maravilloso.

- (6) En este lugar suele estar Trisch, cuya mente se está empezando a marchar. El robo de Zak del Cirio del Sacrificio ha desequilibrado mucho a este caballero.
- (7) Aquí es posible que encuentres a Ree. Ree consideraba mucho a los caballeros que han muerto a mis manos, y ahora los "buenos y viejos tiempos" de la época de Cabirus. El Golem de dos niveles más abajo ocupa gran parte de la atención de Ree.
- (8) Campo de la batalla entre algunos de mis siervos y los guardias del Barón Almric; creo que mis sirvientes encontraron todas las monedas y gemas rojas que llevaban los guardias, pero puede ser que encuentres algo que mis empleados no vieron.
- (9) Otro habitante problemático del Abismo es Feznor. Es demasiado listo, y ha aprendido el modo de traspasar muchas trampas y acertijos del Abismo, incluyendo la Adivinanza de la rana-toro (20), el lugar de la cascada volcán (21), la puerta de las palancas (19) y un laberinto. Lo peor de todo es que enseña todo lo que sabe a cualquiera que le pregunte. Si necesitas que te explicase algo, simplemente habla con él, asintiendo cuidadosamente a todo lo que diga, porque le enfada mucho que le contraríen.
- (10) Sé cuidadosa en esta zona. Uno de los caballeros más estúpidos y obtusos, Biden, ha caído aquí tras una reciente lucha contra Rodrick, el Caballero del Caos. Sin duda que morirá aquí a causa de las heridas, dado que está demasiado maltrecho como para arrastrarse hasta sus hermanos para pedir ayuda.
- (11) Aquí, es posible que encuentres a Sethar, que es un troll bastante civilizado y viejo para lo que es normal en un troll -pobre desgraciado-. Quizá le lleve a un potro de tortura durante algunos meses para cambiar su modo de pensar. Tiene dos características especiales. Es el prin-

cipal comerciante del abismo de escamas de dragón a prueba de fuego (una vez encontró un dragón muerto y pretende haberlo matado él), y es, por lo que yo sé, el mayor admirador del mundo del estofado de gusanos podridos.

- (12) Aquí suele estar Lakshi, un troll bastante desgraciado. Es amistoso con casi todo el mundo. Recordar que los humanos han sido buenos con él ha hecho que cambie su perspectiva. Por suerte, también se ha encontrado con Rodrick -sobre quién escribiré más en su momento- de modo que quizá se convierta en algo mas horrible y violento. Esperémoslo.
 - (13) Este es el hogar de Oradinar, otro víctima desgraciada de la justicia del Barón Almric, arrojado a este fenomenal pozo de mina para que se pudra. Por desgracia no lo ha hecho; era pescador en el mundo de encima, suele pescar en una charca cercana... y desgraciadamente enseña a otros a sobrevivir del mismo modo. De todos modos, tiembla de un modo agradable cuando es amenazado, de modo que es un habitante bienvenido de mis dominios.
 - (14) Rawstag, un troll de incierta inteligencia, guarda una pequeña cámara del tesoro. Si quisieses conseguir lo que guarda el troll, ofrécele una gema roja; las adora, de cualquier tamaño o calidad.
 - (15) Esta es la cámara del tesoro de los troll, un viejo santuario que suele estar vacío, exceptuando el Escrito de Lorne, un documento histórico de importancia sólo para los Caballeros, pero insignificante para todos los demás. (La cámara a veces tiene algún tesoro pero sistemáticamente la saqueo, por diversión).
 - (16) Esta cámara fue en un tiempo el gran salón de Cabirus, lugar de las fiestas y celebraciones del rey muerto. Ahora sirve a un propósito más noble como residencia de Rodrick.
- Rodrick es una de mis historias triunfales, querida Malabelle. Hubo una vez en

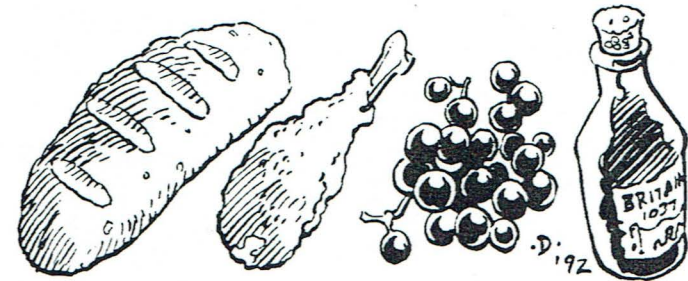
que perteneció a la orden de caballeros que infesta este nivel. Durante varios años, le he corrompido, enfrentándolo a su orden, y ahora vive sólo para infligir dolor en todo lo que le rodea, especialmente sus anteriores hermanos. Estoy seguro de que te gustará su compañía.

Pídele que te muestre el laberinto que conoce tan bien; sólo el lleva la llave de la puerta.

- (17) Tras esta puerta secreta hay una lámina dorada que utilizo para tentar a los caballeros y conducirlos a la perdición. Esta puerta tiene un secreto difícil. La puedes abrir moviendo los mandos en una secuencia determinada (plata, oro, oro, plata, plata, oro).
- (18) Si vieses que las instrucciones para abrir la puerta (17) no son correctas -Las he escrito de memoria- entonces examina las tumbas de piedra que hay aquí; sus inscripciones te darán una pista para abrir la puerta secreta (Es el color de los puntos de las letras "i" el que da la pista

esencial)

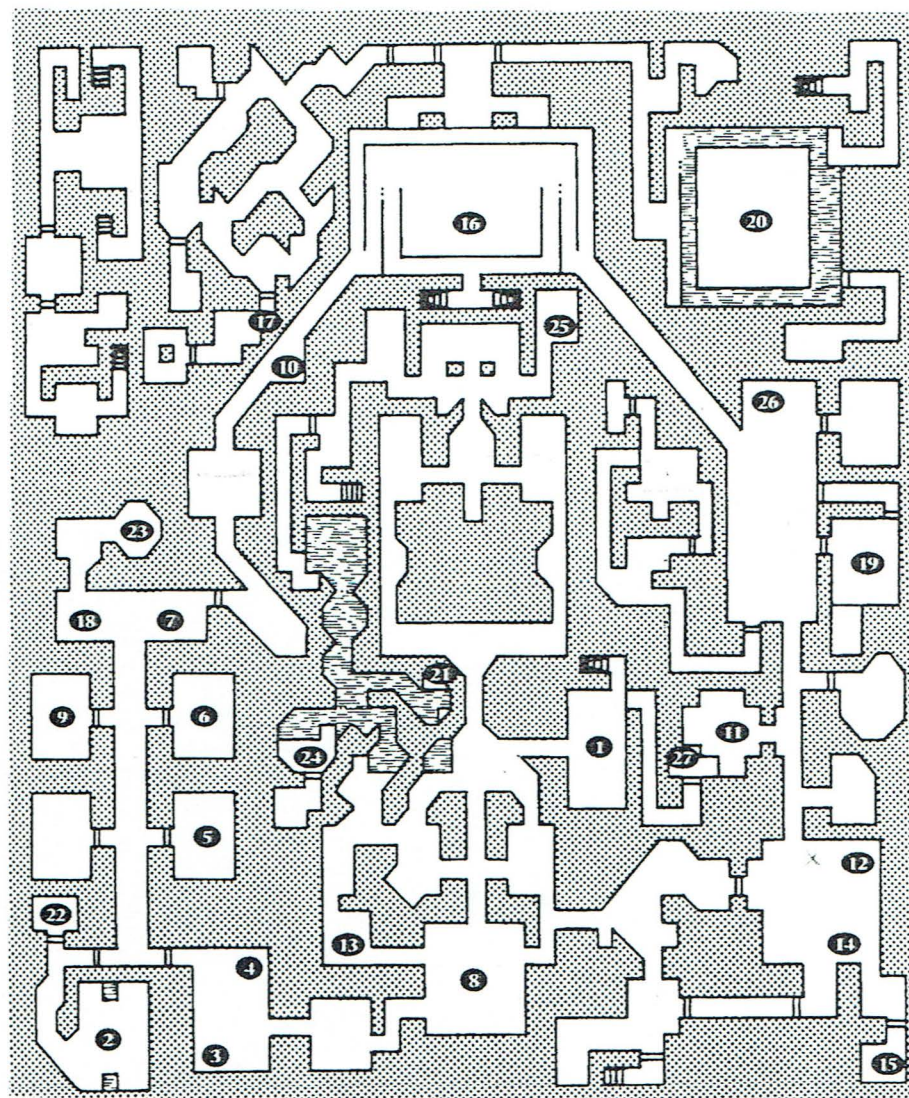
- (20) Un poco de experimentación fue suficiente para desvelar este misterio. A la derecha hay dos diales y dos botones, y en el centro de la habitación hay una superficie de cuadrados de 8 x 8 rodeada de agua. Los botones elevan dos escalones (botón de arriba) o bajan (botón de abajo) una baldosa del enlosado de 8 x 8, y los otro ocho adyacentes un escalón. El dial izquierdo determina una fila (este-oeste) y el derecho una columna (norte-sur); la baldosa donde esté la intersección de la fila y de la columna es la baldosa activa. Elevando correctamente las baldosas puedes saltar por ellas a la plataforma de la esquina norte. (De un modo alternativo, simplemente puedes saltar a través de la pared ilusionaria que hay en la esquina norte)
- (21) Este es un lugar realmente bonito, si puedes llegar a él. Te recomiendo la levitación o el andar sobre las aguas y saltar sobre las cascadas.





NIVEL CUATRO

- (1) Linnet (caballero)
- (2) Doma Ironfist (líder de los caballeros)
- (3) Doris (caballero)
- (4) Kyle (caballero)
- (5) Derek (caballero)
- (6) Trisch (caballero)
- (7) Ree (caballero)
- (8) Campo de batalla
- (9) Feznor (caballero)
- (10) Biden (caballero)
- (11) Sethar (troll)
- (12) Lakshi (troll)
- (13) Oradinar
- (14) Rawstag (troll)
- (15) Cámara del tesoro de los troll
- (16) Salón de Cabirus (Rodrick)
- (17) Puerta secreta
- (18) Tumbas de piedra
- (19) Sala de plataformas y mandos
- (20) Sala de plataformas y diales
- (21) Nicho
- (22) Armería de los caballeros
- (23) Santuario
- (24) Piedras rúnicas
- (25) Piedras rúnicas
- (26) Piedras rúnicas
- (27) Botín



NIVEL CINCO

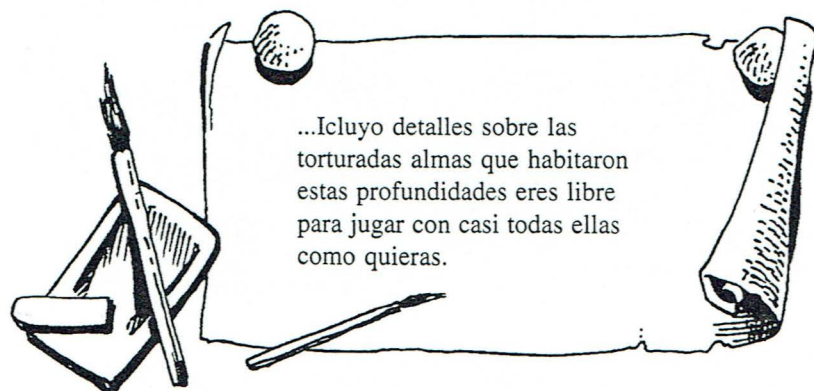
En este nivel habitan fantasmas malignos (lo que le da una atmósfera agradable) y un marginado o dos. Hubo una vez en que fue el nivel funcional del Abismo, lleno de cámaras de reunión, las tumbas y cosas así.

- (1) Este es el hogar de Shanklick, un fantasma bastante desgraciado. Ella dirigía a algunos humanos hace mucho tiempo, y vio cómo sus deseos de civilización y paz se convirtieron en polvo (¿verdad que es bonito?). Lo que es mejor, ella y sus seguidores tuvieron que sobrevivir a la muerte de sus cuerpos y se convirtieron en lo que son hoy en día -fantasmas repulsivos y depauperados-. Su historia me alegra el corazón. Se dice que sabe dónde está escondido el mango de la Espada Caliburn.
- (2) Aquí reside Marrowsuck -hace tiempo era sastre y zapatero, ahora es un fantasma-. Supongo que es Marrowsuck el que viste y calza a los demás fantasmas.
- (3) Si quisieses entrar en las minas del Abismo, primero busca a Kneenibble en este lugar. Kneenibble es otro fantasma, pero en vida fue el operador de la cámara de despacho de la mina -una cámara cerrada que hoy en día es el único acceso a la mina- Por desgracia, Kneenibble es la única alma, viva o muerta que conoce la combinación de esa cámara. Con un soborno de pescado te dará esa informa-

n, o eso me han dicho; como nunca he tenido que hurgar en las minas no le he sacado esa información.

- (4) Aquí, en un saliente de piedra, observando el fluir de la lava, puedes encontrar a Judy, un testamento vivo de mi genio. Hubo un tiempo en que era maga del Abismo en los días antes del colapso, estaba enamorada de un guerrero, Tom. Su amor era perfecto; ¿como podía resistirme a destruirlo? Mientras daban un paseo al lado de la lava, envié a un descabezado a matar al pobre Tom, dejando a Judy destrozada y con el corazón roto. Tras tantos años, ni siquiera puede recordar el aspecto del hombre que ahora, lo que se añade a su deliciosa agonía.
- (5) Esta es la morada de Anjor, un alquimista -y, debo admitirlo, uno de los buenos. Sus avances en la transformación de los metales básicos en oro ha hecho mejorar ese arte. Por suerte está atormentado por el hecho de que nunca dejará el Abismo para beneficiarse de su sabiduría, o para compartirla. Si le visitas para obtener sus conocimientos, te implorará que extraigas su reactivo, el zaninum, de las minas; te cambiará esta mercancía por una cantidad adecuada de oro, si quisieses, querida Malabelle, decidir aumentar tu tesoro.

El extremo este de la cámara sirve como santuario.



- (6) Una rta secreta.
- (7) Este es el lugar de descanso final del mango de la Espada Caliburn, uno de los talismanes más preciosos de Sir Cabirus.
- (8) Aquí es donde los huesos de mi hermano, Garamon, deberían descansar. Naturalmente, los dejé en otro lugar, un alegre acto de sacrilegio; me divirtió mucho. Debido a esto, estoy seguro de que el espíritu de Garamon deberá vagar eternamente.
- (9) En esta cámara está oculto el Anillo de la Humildad, otro de los maravillosos talismanes de Cabirus. Si quisieses verlo (o escupir sobre él), ven a esta cámara, pero siempre, aléjate del centro de la cámara. Un obstáculo bastante irritante espera a los que pisen el centro de la cámara. En la cuatro esquinas encontrarás interruptores. Acciónalos en este orden: noroeste, sureste, noreste, suroeste. El anillo aparecerá.
- (10) Restos de un bardo que osó visitar el Abismo; hace unos pocos días, varias partes carnosas y su bolsa, que contiene una flauta, todavía estaban allí. Sin duda que quedará menos para guiarte cuando vayas.
- (11) Las minas del Nivel Cinco, Aquí es donde el alquimista Anjor ha encontrado trazas de su precioso material, el zaninum.
- (12) Aquí yacen los restos de un loco glorioso e irracional, a quien debo gratitud por plantar las semillas de mi reino deliciosamente malvado: el propio Sir Cabirus.

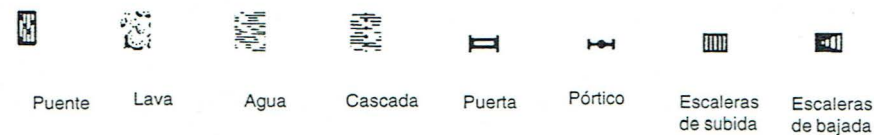
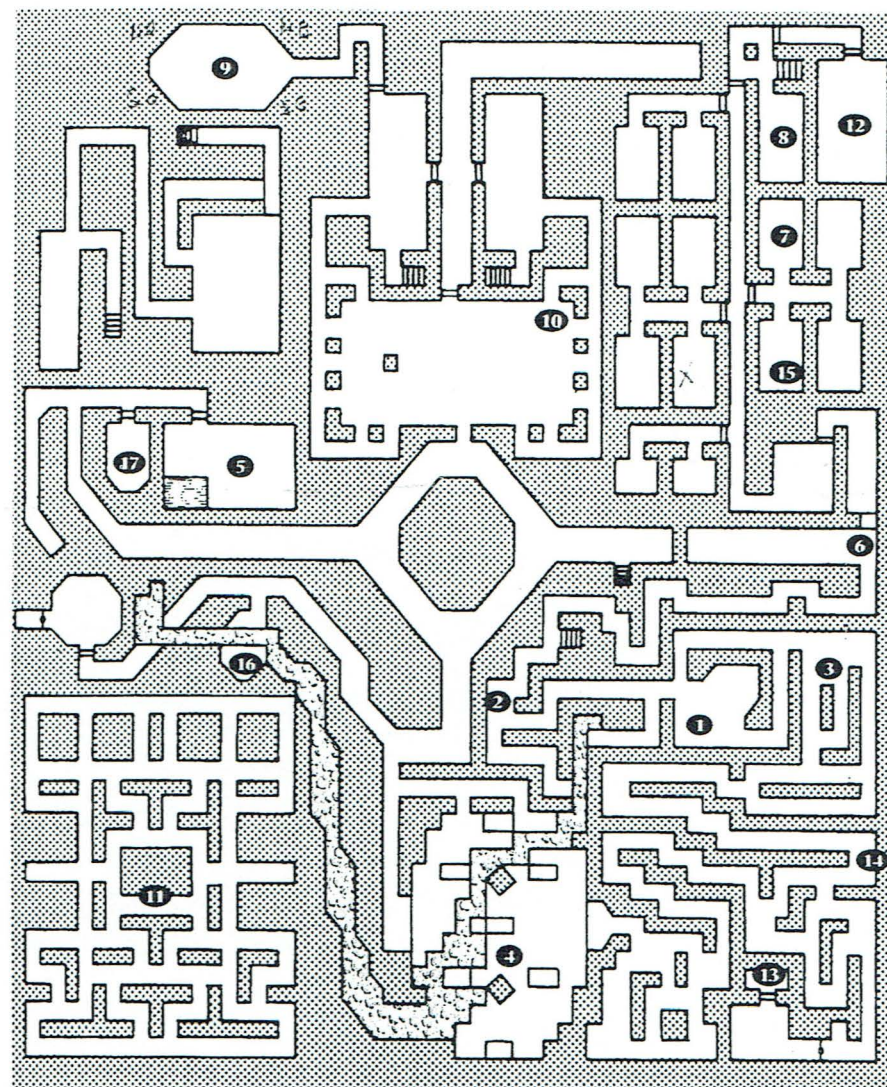


3 5 4 2 3 7 3 7 5



NIVEL CINCO

- (1) Shanklick y Eyesnack (fantasmas)
- (2) Marrowsuck (fantasma)
- (3) Kneenibble (fantasma minero)
- (4) Judy
- (5) Anjor (alquimista) y un santuario
- (6) Puerta secreta
- (7) Mango de Caliburn
- (8) Tumba de Garamon
- (9) Anillo de la Humildad
- (10) Restos de un bardo desconocido
- (11) Minas
- (12) Tumba de Cabirus
- (13) Botín
- (14) Fantasma con botín
- (15) Mantra de pergamino
- (16) Hechizo de pergamino
- (17) Fantasma con botín



NIVEL SEIS

Una vez que llegues al Sexto Nivel, empezarás a sentirte más en casa. Está repleto de magos. Ninguno, por supuesto, iguala a tu querido Tyball en poder o talento. Muchos son demasiado virtuosos; puedes entretenerlos incitándoles al vicio.

- (1) Estas son las cámaras del Dr. Búho, un maestro conocido por su mal genio y sobreestimación de sus poderes. Murgo, el mudo aprisionado en el Tercer Nivel, es su siervo, y el buen doctor está a punto de tener que continuar sus estudios sin el mudo. Es una ironía que el Dr. Búho sepa donde está el Vino de la Compasión, dado que tiene tan poco de esa inclinación.
- (2) Estos son los dominios de Bronus, quien es sin duda alguna, el mago más ocupado de todo el Abismo. He hecho que mis criados le sugieran que cualquier momento perdido es un retraso eterno en sus descubrimientos; consecuentemente, ni siquiera pierde el tiempo necesario para cruzar el nivel y dejarle el libro que le ha prometido a Morlock.
- (3) Aquí reside otro mago llamado Morlock. Sus investigaciones mágicas están estancadas porque espera un libro muy importante que tiene ahora Bronus. Se dice que Morlock conoce el lugar exacto donde está el Libro de la Honestidad de Sir Cabirus, pero está demasiado entretenido con sus investigaciones como para hacer algo preocupante con él.
- (4) En esta isla, rodeada de lava, vive el Golem, que una vez fue una prueba de valor para los guerreros de Sir Cabirus. El talismán de Sir Cabirus, el Escudo del Valor está en sus posesiones, y es el premio para aquél que venza al Golem, pero la lava que le rodea es tan intimidante y el Golem es tan poderoso que no temo que el escudo caiga en malas manos.
- (5) Aquí encontrarás una de las criaturas más interesantes del Abismo, la Puerta Parlante. Conozco poco de este objeto, excepto que sabe algo de magia, y alardea su maestría en el hechizo Sheet Lightning.
- (6) Aquí puedes encontrar a Delandrey, una maga-obstáculo, con poco que recomendar de ella. Emplea la mayor parte del tiempo es buscar su candelabro favorito, que fue robado por madam Zak.
- (7) Aquí suele estar Nilpont, que sabe muchas cosas del Golem.
- (8) Aquí puedes encontrar al mago Illomo, un buscador del conocimiento. Por suerte para mí no está tan hambriento de saber cosas como para poner los pies en mis territorios. De todos modos, su querido amigo Gurstang es más aventurero; no te sorprendas si oyes que hace tiempo que no sabe nada del tal Gurstang. Buscaron la Llave de la Verdad, un artículo de gran interés para mí, pero hasta ahora no he podido sacarle la verdad a Gurstang o capturar a Illomo para sacársela a él.
- (9) El mago Gralwart, que a menudo está en este lugar, sabe cómo encontrar una piedra rúnica Vas; si necesitas tal cosa para tus estudios, tendrás que hablar con él. Es un proceso un poco complicado, creado para engañar a los imprudentes y que mueran en el fondo de un pozo.

Inevitablemente, Gralwart te preguntará si quieres aumentar tus poderes mágicos. Por una vez responde con la verdad: "Sí".

- (10) Aquí puede ser que encuentres al mago senil Shenilor, cuyo gran amor era la vieja Academia. Quedó acorralado cuando ocurrió el colapso, y ahora lo único que hace es hablar de las virtudes perdidas de la Academia.
- (11) Aquí, encuentra a Ranthru, pero no le hables de mí. Uno de mis siervos, el mago Vilus, robó de la biblioteca de la Academia un libro de gran significado para él. Por el contrario, si decidieses rescatar el libro de los monstruos que lo tienen ahora (Ranthru sabe donde encontrarlos) puede ser que convenzas a esta vieja ruina que te enseñe lo poco que sabe de eliminación de hechizos.
- (12) Este es el hogar del divino Fyrgen. Es un

experto en una escuela de magia que no me interesa mucho. Ha aprendido a profetizar, a ver visiones del mundo, lo mismo del pasado que del futuro, quemando palitos de incienso de un modo especial. Si quieres aprender su arte, habla con él.

- (13) Un mago maestro de mantras, llamado Louvnon, está aquí a menudo.
- (14) Aquí puedes encontrar a Dominus, el auto-proclamado maestro del conocimiento de los Ocho Talismanes de Sir Cabirus. De todos modos, -y no deja de ser divertido- ¡es un maestro sólo en que puede reconocerlos si los ve! No sabe en absoluto donde pueden encontrarse. En él puedes ver el calibre de los enemigos que se oponen a mí.
Su conocimiento se extiende también a otras áreas. Si le das un regalo, intentará identificar cualquier artículo mágico que poseas.
- (15) En este lugar, muy difícil de alcanzar, está el Libro de la Honestidad, uno de los Ocho Talismanes de Sir Cabirus. Es, por supuesto, muy aburrido.
- (16) En esta cámara de la Academia, con baldosas, si te enteras de la baldosa donde este marcado este número, podrás echar un vistazo a otro de los talismanes de Sir Cabirus, el Vino de la Compasión -quizá la bebida más inútil que se haya hecho jamás-.
- (17) Un poco de incienso, sin duda se le cayó a esa piltrafa de Fyrgen cuando le perseguía uno de mis sirvientes. Lo menciono como marca para tí, en el caso de que siga en ese sitio cuando visites.
- (18) Esta es la biblioteca de la vieja Academia. Sé que aquí deben haber libros de gran poder, pero no he tenido ni el tiempo ni la oportunidad de catalogarlos. Quizá sea algo que consientas hacer durante tu estancia aquí.
- (19) Aquí es donde Gralwart espera que inicies la búsqueda de la piedra rúnica Vas. En la pared verás dos pancartas. En cada pancarta hay un ojo.

Corre hacia la pared que hay entre los dos ojos como si quisieses hacerte daño... pero no te harás daño. Desaparecerás por arte de magia y reaparecerás en el lugar marcado como (20). Corriendo entre las pancartas es como "disparas entre los ojos".

- (20) El hechizo que te traslada desde la valla entre los ojos te envía a este pozo. En el fondo encontrarás esmeraldas y dos botones. Echales mano a las esmeraldas, pero coge más de cuatro.

Ahora sube por la rampa y vuélvete hacia el botón -esto es, mira pendiente abajo-. Gírate de modo que te enfrentes a una de las paredes. Desde esta altura y posición, deberías poder saltar. El pozo tiene dos niveles, de modo que tendrás que saltar dos veces.

Ahora ve a una de las esquinas de la habitación y mira hacia el centro de la sala. Delante de tí habrá un pedestal azul maravilloso decorado con estandartes. Toma una y lánzala sobre el pedestal. Repite este procedimiento desde cada esquina de la habitación. Así habrás "puesto una esmeralda en cada uno de los cuatro pedestales".

Vuelve al fondo del pozo, y pulsa el botón gris. Por fin, aparecerá la runa Vas.

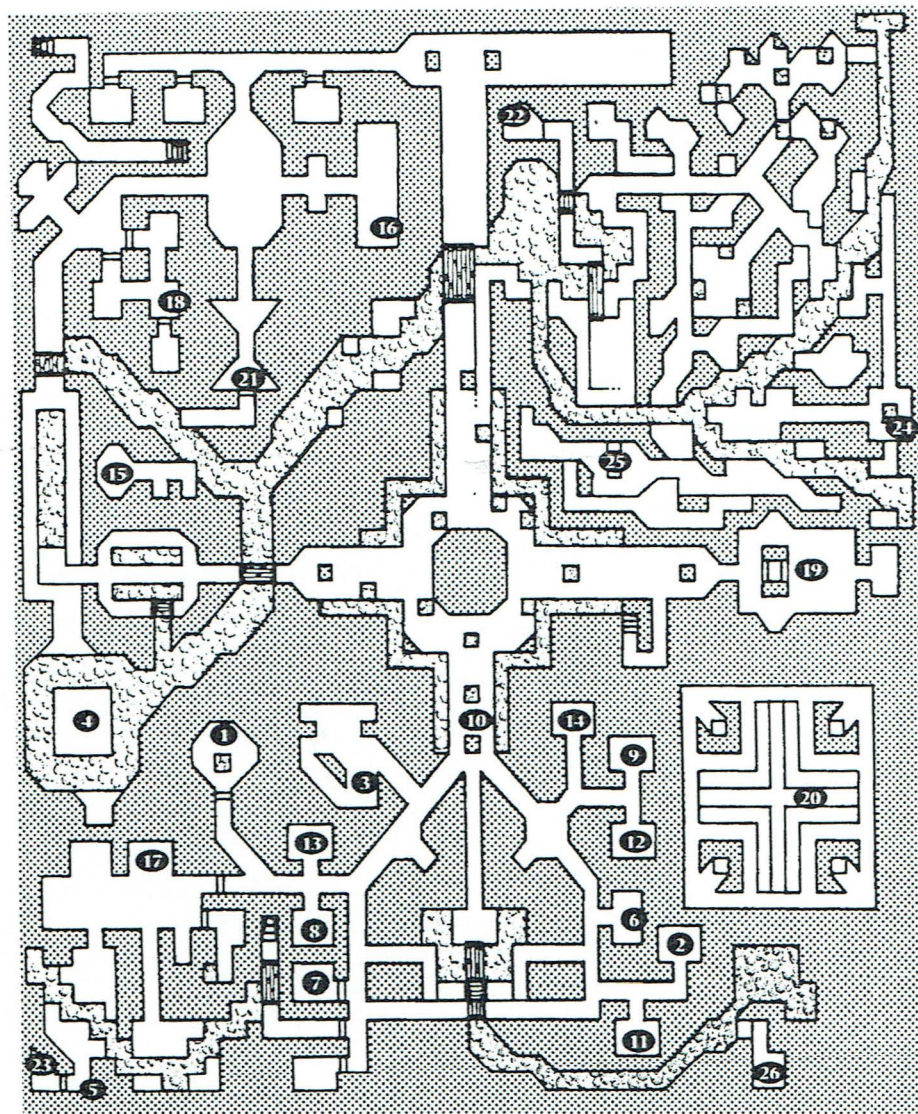
Y aunque Gralwart no te dijo como salir del pozo, verás que es útil pulsar el botón naranja. No lo hagas hasta que tengas en la mano la runa Vas.

- (21) Una puerta secreta que lleva al lugar oculto del Libro de la Honestidad.
- (22) Aquí esta el libro que busca Ranthru, pero está bien guardado.



NIVEL SEIS

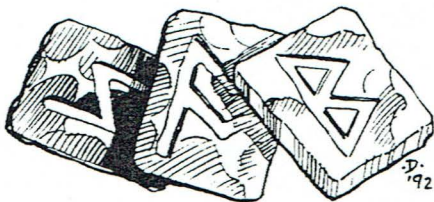
- (1) Dr Búho (mago)
- (2) Bronus (mago)
- (3) Morlock (mago)
- (4) Golem
- (5) Puerta parlante
- (6) Delanrey (mago)
- (7) Nilpont (mago)
- (8) Illomo (mago)
- (9) Gralwart (mago)
- (10) Shelinor (mago)
- (11) Ranthru (mago)
- (12) Fyrgen (mago)
- (13) Louvnon (mago)
- (14) Dominus (mago)
- (15) Libro de la Honestidad
- (16) Vino de la compasión
- (17) Incienso
- (18) Biblioteca
- (19) Pancartas
- (20) Pozo
- (21) Puerta secreta
- (22) Libro
- (23) Piedra rúnica
- (24) Botín
- (25) Mantra de pergamino
- (26) Botín



NIVEL SIETE

Este, Malabelle, es mi propio nivel del Abismo, donde por fin te encontrarás totalmente a salvo y serás bienvenida -sólo tú entre todas las criaturas de la tierra. En este nivel sólo funcionará mi magia.

- (1) Mantén los ojos abiertos en este lugar. Cardon, un aventurero problemático, hermano de uno de mis prisioneros, frecuenta estos lugares -a menudo, debo admitirlo, con flechas en el pecho o puñales en la espalda.
Pero es persistente, y ha conseguido hacerse con uno de mis Emblemas de Paso, medallones que doy a mis siervos para proporcionarles paso libre en este nivel. Pienso que no significará ningún peligro para alguien como tú, pero es mejor tener cuidado.
- (2) También encontrarás muchos puestos de guardia diseminados por mi nivel del Abismo. Los guardias saben que deben pedir el Emblema de Paso a todos los viajeros; Te incluyo uno para tu uso personal.
- (3) Este es el lugar de descanso de Naruto, otro mago patético del sexto nivel. Mis esbirros, simulando ser amigos suyos, han hablado con él más de una vez; busca saber por qué su magia no funciona en mi nivel. Sabe que mi Bola es la responsable, pero no de donde viene; de modo que no puede hacer ningún daño. Si le das el tiempo suficiente, podría aprender el modo de destruir mi Bola, por supuesto, no tendrá el tiempo suficiente.
- (4) Esta es mi maravillosa prisión; espero que la visites durante tu estancia.



Esta zona es posible que encuentres a mi troll, Carcelero -es su nombre y su oficio- Es fantástico, a la vez corrupto e incorruptible, tal como descubrirás cuando trates con él.

- (5) Esta es la prisión de Dantes, una piltrafa que me inquietó intentado robar los tesoros que me había reservado. Me ha dado una gran diversión.

Obsesionado con escapar, ha excavado "en secreto" un túnel hacia la "libertad". Pero su camino dirige directamente a un brazo de lava que no puede cruzar. Todo este trabajo extenuante sólo le ha llevado a la desesperación.

- (6) En esta celda puedes encontrar a Kallistan, un minero, encarcelado por bellaco.

Se dice que sabe algo de las astillas de cristal que se suelen encontrar en las minas; esperaré hasta que llegues antes de torturarlo para sacárselo, dado que creo que te gustará verlo.

- (7) Otro de mis prisioneros es Fintor. Lo he tenido como mascota durante muchos años, atacando su estabilidad mental y viendo como los pedazos de su otrora fuerte mente se desperdigan. Es una mina de conocimiento de puertas secretas -pero no hay ninguna puerta secreta para liberarle a él, por supuesto.

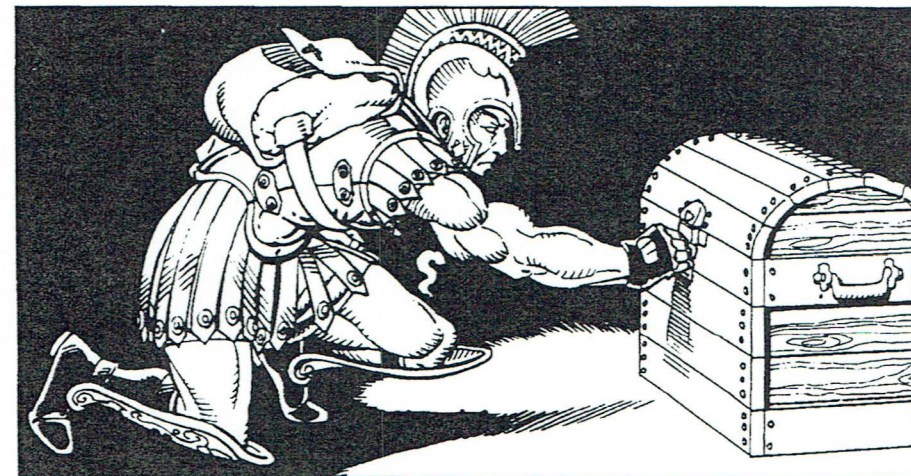
- (8) Mi prisionero Bolinard casi ha dejado de ser un buen entretenimiento. Su ansia de escapar ha terminado.

De todos modos -y estoy seguro de que lo apreciarás- tengo una idea para revitaliza su agonía. Hace algún tiempo, encontré un dibujo de Tom (¿te acuerdas de la historia atormentada de Tom y Judy, que aún vive en el quinto nivel?) Tras tener esa idea, dejé que se colase en la celda de Bolinard.

Pronto le diré su significado -como, si pudiese llevárselo a Judy, disminuiría algo de su agonía- Pero saber que nunca llegará a ella, hará que su pro-

pia agonía vuelva a la vida, y su tristeza volverá a abrillantar las celdas de la prisión.

- (9) Este prisionero es Smonden. Le he torturado y continuo haciéndolo por la pléyade de crímenes que ha cometido contra mí. Conspiró con el espíritu de mi hermano muerto para derrocarlo. Buscó los tres trozos de la Llave Tripartita, con la que podría entrar en la Cámara de la Virtud y atacarme. Creo que incluso ahora sabe algo de la llave.
- (10) Esta es la celda de Gustang. Ya te hablé antes de él; es amigo del loco de Illomo; este es el dúo que buscó la Llave de la Verdad. Gurstang aún sabe algo importante sobre esa llave, pero no lleva aún el tiempo suficiente en mi prisión y su mente aún no se ha desmoronado.
- (11) Aquí está prisionero Griffle, superviviente de mi banda de mineros, la mayor parte de los cuales han sido devorados durante las expediciones de minería.
- (12) Esta es la entrada a mis minas de más abajo, y es aquí donde he hallado los materiales para construir mi maravillosa Bola.

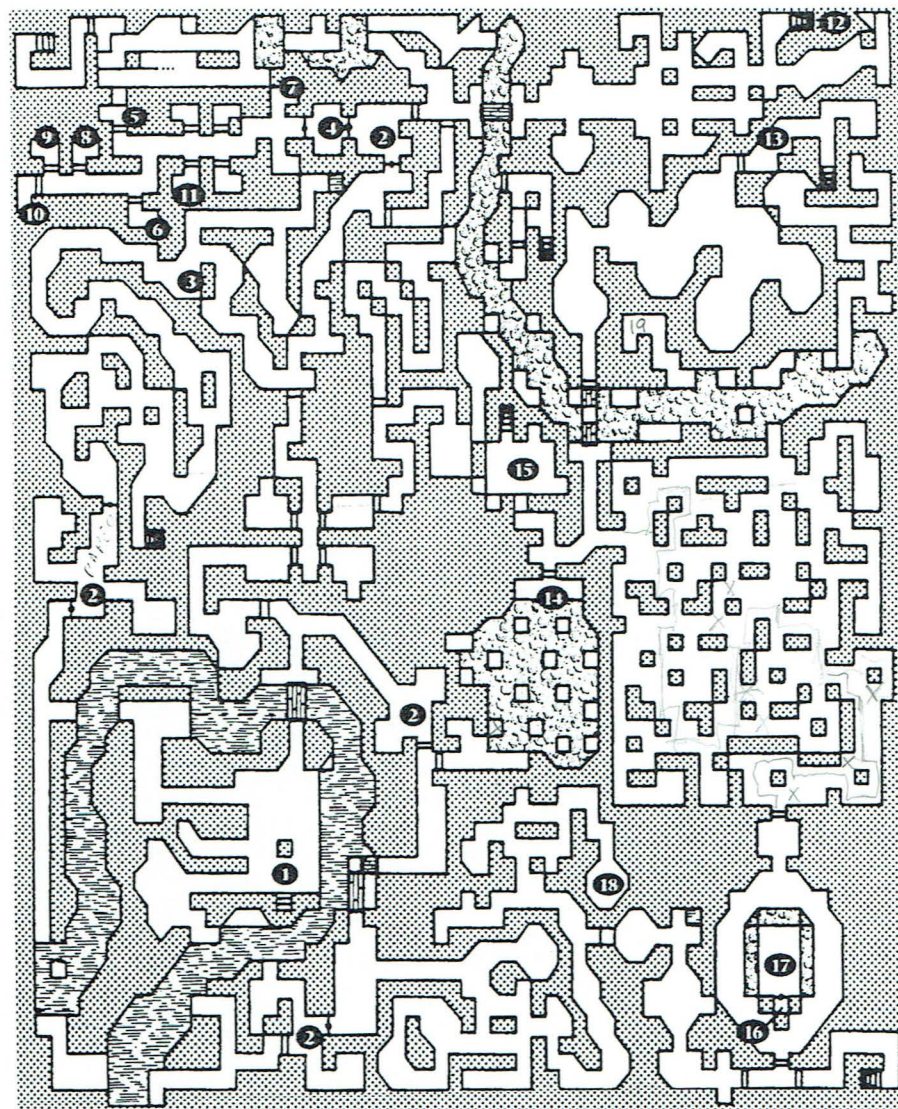


- (13) En algún lugar de por aquí está escondida una llave que te dará acceso restringido a áreas de mi nivel del Abismo.
- (14) Esta es la puerta que abre la llave que acabo de mencionar en el apartado (13).
- (15) Este tesoro contiene las coronas de muchas cabezas reales, y también otros tesoros. Date cuenta que no se puede llegar aquí desde ningún lugar del séptimo nivel; primero debes bajar al octavo nivel, y luego subir por unas escaleras para llegar a este sitio.
- (16) Aquí es donde tengo a Arial, la hija del Barón Almríc. Excepto en la belleza, es todo lo opuesto a tí en todos los sentidos, sencilla, virginal, simpática... por desgracia sólo te puedo dejar que hables con ella, dado que es crucial en mis planes.
- (17) Aquí es donde, por último, yo, Tyball, paso la mayor parte del tiempo.
- (18) Nota para mí mismo. Uno de los guardias vio brillar algo dentro de esta cámara pero tenía demasiado miedo como para investigar. Debería azotarlo.



NIVEL SIETE

- (1) Cardon
- (2) Guardias de Tyball
- (3) Naruto
- (4) Prisión de Tyball
- (5) Dantes (prisionero)
- (6) Kallistan (prisionero)
- (7) Fintor (prisionero)
- (8) Bolinard (prisionero)
- (9) Smonden (prisionero)
- (10) Gurstang (prisionero)
- (11) Griffle (prisionero)
- (12) Entrada a las minas
- (13) Llave para la puerta (14)
- (14) Puerta
- (15) Tesoro
- (16) Arial
- (17) Tyball
- (18) Objeto brillante
- 19 AVILLO DE CEUTAR



NIVEL OCHO

Oh, sí, sí que existe el nivel ocho. Te llevaré allí para que veas sus vistas maravillosas. Es donde se están montando las últimas etapas de mi plan.

- (1) Aquí o cerca de aquí, está Carasso, un héroe-loco buscador. Le atrapé en este nivel y ahora mis días y noches son, a veces, interrumpidas de un modo delicioso por sus alaridos de terror. Estoy seguro de que sabe mucho sobre los contenidos del octavo nivel, pero no tiene poder para hacer nada al respecto. Cuando sus nervios estén totalmente destrozados y ya no me divierta, le pondré en la prisión.
- (2) Si quisieses ver el final correcto de una vida virtuosa, visita este lugar. Aquí yacen los huesos de mi hermano Garamon.

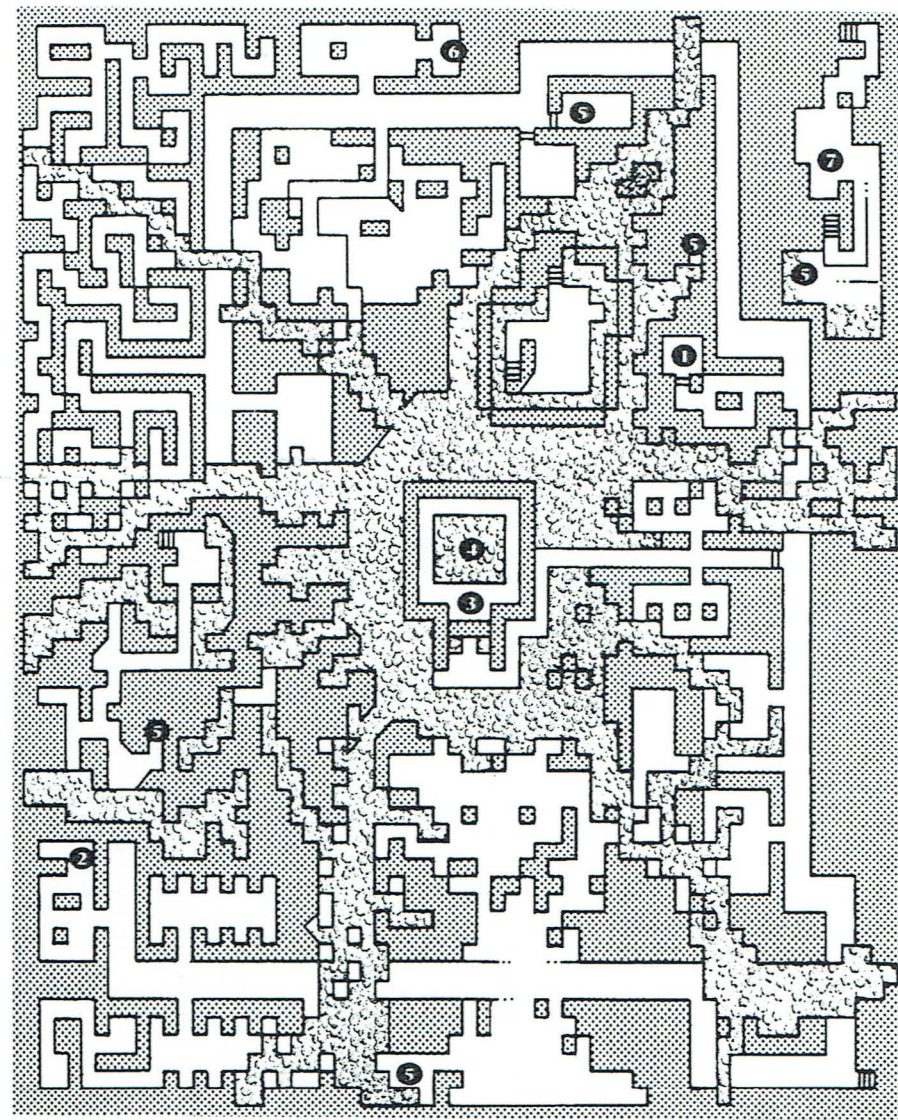


NIVEL OCHO

- (1) Carasso
- (2) Huesos
- (3) Cámara de la Virtud
- (4) Volcan
- (5) Artículo mágico
- (6) Santuario
- (8) Vena de mineral



- (3) ...a, por fin, es la Cámara de la Virtud, donde haré todas esas cosas que te he escrito durante estos meses. No temas que escape alguna traza de Virtud para afligirte, o cualquier otra cosa; sólo mis poderes, y los de la Llave Tripartita (que, en verdad, no existe en la actualidad) podrán abrir las puerta de esta cámara.
- (4) Este es el volcán que es el corazón del Abismo.
- (5) Hay muchos artículos mágicos interesantes que se pueden encontrar en este nivel; los dejo donde caen, dado que soy tan grande que no los necesito.
- (6) Por desgracia, incluso aquí, hay un apestoso santuario.
- (7) Esta es la mejor veta de roca con la que hice mi Bola.



AVISOS PARA EL VIAJERO

(Sacados de una carta de Tyball a Malbelle)

Puertas

La mayor parte de las puertas del Abismo Estigio, aunque son viejas, están hechas de madera gruesa. Si te faltase la llave para pasar por una puerta en concreto pero te haga falta pasar de todos modos, rompe la puerta con un arma. Pero usa un arma que esté estropeada o sea de baja calidad; la puerta puede dañar al arma. Reserva tus mejores armas para el combate.

Reparación de Armadura y Armas

El combate, al igual que las puertas que acabo de mencionar, hace mella en la armadura y en el armamento. Mientras viajes por el Abismo, toma nota de donde están los yunques que veas. Estos objetos te permiten reparar la armadura y las armas, pero son demasiado pesados como para llevártelos. De este modo, deberás visitarlos cuando te haga falta reparar cualquier objeto.



Informadores

Los habitantes del Abismo tienen pocos vecinos vivos. Por lo tanto, les gusta mucho charlar, y cualquier cosa que se vea o que se oiga en una parte del Abismo es muy probable que se sepa en todas las demás partes del Abismo en poco tiempo. Si robas algo o atacas a alguien y sobrevive algún testigo para propagar la historia, el testigo volverá a su tribu esa noche y le dirá a todo el mundo lo que has hecho. Si haces demasiados actos de ese tipo, puedes encontrarte con que todas las tribus del Abismo se vuelven hostiles hacia tí.

La lengua de los hombres lagarto

Si te encontrases en los territorios de los hombres lagarto, puedes que tengas necesidad de comunicarte con ellos. Como pocos de ellos hablan la lengua humana, es mejor aprender algunas de sus palabras. En la siguiente página te doy un breve glosario de sus equivalentes; llévalo contigo o aprende su lengua con él.



Hombres lagarto a Humano

bica	hola, adiós
'click	no
'click-iriass	Sir Cabirus
eppa	visitar
isili	yo
kri'kla	emboscado
ossli	suficiente
sel'a	dar
sor'click	extranjero
sorr	enemigo
sorra	robar
sseth	sí
sstresh	socorro
Thepa	Hombre lagarto
thes' click	odiar
thesh	como
thit	necesidad
tosa	tú
Urgo	Murgo
yeshor'click	amigo
yethe	matar
zekka	comida

Humano a Hombres Lagarto

amigo	yeshor'click
comida	zekka
como	thesh
dar	sel'a
emboscado	kri'kla
enemigo	sorr
extranjero	sor'click
hola, adiós	bica
Hombre lagarto	Thepa
matar	yethe
Murgo	Urgo
necesidad	thit
no	'click
odiar	thes' click
robar	sorra
sí	sseth
Sir Cabirus	'click-iriass
socorro	sstresh
suficiente	ossli
tú	tosa
visitar	eppa
yo	isili

EL CAMINO DEL AVATAR



La intervención del Avatar en la caída de Tyball y el Abismo Estigio ya es bien conocida. Tuve la buena suerte de hablar con el Avatar tras estos sucesos y oír directamente la historia de este valioso personaje sobre el rescate de Arial, historia que contaré aquí.

El Avatar fue traído aquí por el fantasma del mago Garamon y por desgracia fue depositado en el dormitorio de la hija del Barón Almríc, Arial, justo cuando estaba siendo secuestrada por el mago Tyball. Viendo esta circunstancia, el Avatar descendió al Abismo, en posesión de poco más que sus ropas y la imaginación, y le fue confiada la devolución de Arial a la tutela de su padre. El fracaso significaría la muerte.

Sin saber nada de los sucesos reales que llevaron al secuestro de Arial, el Avatar buscó armamento y provisiones lo más pronto posible, y de este modo vagó por el nivel más alto del Abismo, acumulando comida y equipamiento, y hablando con los desgraciados que estaban prisioneros en el Abismo, aprendiendo todo lo que era posible sobre la situación en el Abismo.

Durante una de sus visitas fantasmales, Garamon reveló al Avatar algo sobre los Ocho Talismanes de la Virtud de Sir Cabirus que habían sobrevivido al colapso que hundió al Abismo, y que la posesión de esos talismanes podría ayudar a sobrevivir al héroe a los peligros del laberinto. De modo que el Avatar decidió obtener tantos talismanes como fuese posible.

EN EL PRIMER NIVEL

Mientras recorría el primer nivel, el Avatar encontró algunas cosas que luego resultaron ser de gran valor.

El centinela de los duendes verdes, Lanugo, le dio al Avatar la **receta** de un brebaje horrible que se llamaba **estofado de gusanos podridos** (*rotworm stew*), que luego resultó ser de una utilidad inesperada.

Una onza gigante, (en (18) en el mapa del Nivel Uno) escondía una **bola de cristal**; el Avatar miró en la Bola y aprendió algo que entonces significaba poco para el héroe, pero que resultó de importancia vital más tarde.

La araña monstruosa (en (20) en el mapa del Nivel Uno) era, hasta que el Avatar la mató, la guardiana de un cuero maravillosamente fuerte, que también resultó muy importante.

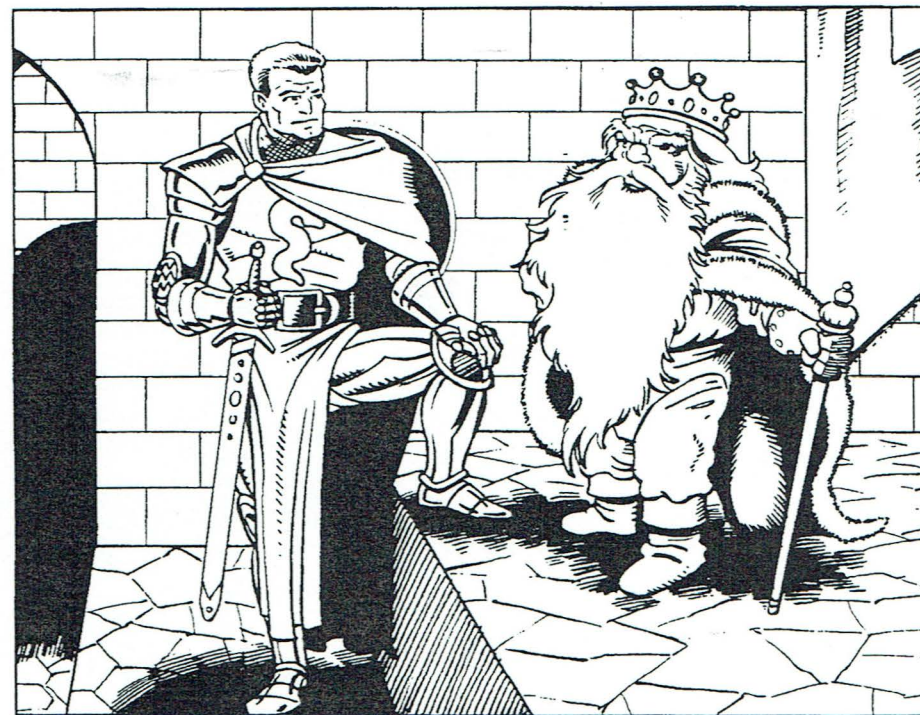
EN EL SEGUNDO NIVEL

Tras encontrar el secreto de los duendes (en (12) en el mapa del Nivel Uno), el Avatar descendió al segundo nivel.

Este nivel estaba dominado por los hombres de las montañas, pueblo bajito y velludo, pero de gran talento a los que no les gustaba que les llamasen enanos. En conversación con su rey **Goldthirst**, el Avatar supo que los hombres de las montañas sufrían el acoso del **gazer**, un monstruo; le ofrecieron al Avatar una rica recompensa por su destrucción, pero, no sintiéndose lo suficientemente fuerte para emprender semejante empresa, el Avatar decidió posponer el ataque al monstruo.

En otra conversación con el artesano de los hombres de las montañas llamado **Shak**, el Avatar supo que dos de los ocho talismanes de Sir Cabirus, la **Espada Caliburn** y el **Escudo del Valor**, habían sobrevivido, aunque Shak indicó que la espada se había roto en dos pedazos. Con tristeza, Shak afirmó no conocer donde estaban, por ello el Avatar decidió continuar buscando.

Vagando, el Avatar eliminó a otra gran araña, cogiendo el artículo que guardaba, una llave. No mucho después, el Avatar descubrió que la llave servía para una puerta ((12) en el mapa del Nivel Dos), y tras ella estaban las escaleras de bajada al tercer nivel.





EN EL TERCER NIVEL

Poco después de llegar al tercer nivel, el Avatar descubrió la región habitada por los hombres lagarto, y encontró a dos valiosos individuos, **Sseetharee** el carcelero de los hombres lagarto, y **Murgo** el prisionero humano. De ellos el Avatar aprendió las palabras más importantes de la lengua de los hombres lagarto, lo que hizo las cosas considerablemente más sencillas.

El Avatar supo que Murgo, un mudo, estaba en prisión por robar comida, y siendo piadoso con los desdichados ofreció trozos de comida dura para obtener la libertad de Murgo. **Sseetharee liberó al mudo**. Este acto de bondad fue pagado más tarde.

Otra alma atormentada que encontró el Avatar era **Zak**, que antes había sido caballero cuya mente estaba trastornada; todo lo que el hombre quería era alejar la oscuridad. Esto, también, fue un encuentro crucial, pero el Avatar no se dio cuenta hasta un poco después.

En sucesivas exploraciones, el Avatar encontró a **Ishtass**, que es un sabio de la raza de los hombres lagarto. Ishtass deseaba que alguien del vigor y la fuerza del Avatar encontrase los restos mortales de otro sabio de los hombres lagarto, **Ossika**, y el Avatar se comprometió a ello. De cosas que le dijo Ishtass y papeles que encontró con los restos de **Ossika**, el Avatar pudo encontrar el lugar en que descansaba la hoja de la espada **Caliburn**, en (9) en los mapas de **Tyball** del Tercer Nivel, tras descubrir el lugar donde se ocultaba el mando secreto que vaciaba la charca que lo protegía.

EN EL CUARTO NIVEL

Tras encontrar el camino del cuarto nivel, el

Avatar encontró al troll llamado **Shethar**, propietario de gran cantidad de escamas de dragón a prueba de fuego. Se le ocurrió al Avatar que no sería mala cosa protegerse del fuego (las escamas se podían unir para formar un escudo) y así, recordando las palabras del duende **Lanugo**, reunió los ingredientes, y cocinó un poco del guiso repugnante. **Shethar** lo aceptó con gratitud y le dio al Avatar varias escamas.

Gran parte de este nivel estaba ocupado por los Caballeros de **Crux Anastra**; que aún mantenían sus ideales caballerescos, incluso en este lugar horrible y diabólico. El Avatar fue invitado a unirse a la orden, luego habló con su líder, **Sir Dorna**, y pasó con facilidad el test de iniciación, respondiendo de modo honesto y humilde. En este momento, el Avatar se convirtió en iniciado de la orden; para convertirse en caballero tendría que completar una búsqueda.

Sir Dorna encargó al Avatar la recuperación de un documento perdido, el **Escrito de Lorne**, de modo que el Avatar continuó explorando el nivel. No fue difícil encontrar dónde estaba el documento, en una sala del tesoro guardada por el troll **Rawstag**, ni tampoco lo fue vencer a la criatura (con una **gema roja**) para que abriese la puerta; creo que los caballeros conocían todo esto y esta recuperación era la prueba habitual para los caballeros inexpertos.

Una vez devuelto el Escrito de Lorne a Dorna, el Avatar recibió un segundo encargo, más difícil: Recobrar una **Lámina dorada (golden plate)** que era importante para los caballeros, lámina que se creía que estaba en un laberinto en este nivel del Abismo. Aunque el laberinto tenía sus propios peligros, también estaba

guardado por un caballero deshonesto llamado **Rodrick**, que ningún otro caballero había sido capaz de vencer.

En posteriores conversaciones con los caballeros, el Avatar supo otras cosas importantes. **Trisch** le reveló que un loco había robado el **Candil del Sacrificio**, uno de los ocho talismanes de Sir Cabilus, y la descripción del loco encajaba con la de **Zak**, a quien el Avatar se había encontrado antes. **Ree** le contó lo del **Golem horrible** que ocupaba parte del sexto nivel. **Derek**, un artesano de gemas, le mencionó su necesidad de un cortador de gemas de calidad.

El Avatar partió, estudió las **tumbas de piedra** que le ayudaron en su búsqueda de la Lámina dorada (19), y encontró el camino hasta el antiguo salón de banquetes del Abismo, ahora usado por el caballero maligno **Rodrick**.

La lucha entre **Rodrick** y el Avatar fue, por lo que se cree, algo que los poetas narrarán, pero el Avatar, con la debida modestia, me contó poco de ella. El Avatar resultó herido, pero **Rodrick** cayó. Tomando la llave que tenía **Rodrick**, el Avatar abrió la puerta al **laberinto** y luego buscó en sus intrincados salones.

En esta acción, el Avatar encontró la puerta secreta que guardaba la lámina dorada. No se abriría por la fuerza, sino manipulando los interruptores superiores. Desconcertado inicialmente, el Avatar descubrió el secreto; el código que la abría había sido colocado ingeniosamente en las tumbas de piedra que el Avatar había estudiado antes. En pocos momentos, el Avatar tomó posesión de la **lámina dorada** y la pudo devolver a Dorna.

El Avatar recibió entonces la orden de caba-

llero y se le entregó el **Estándar del Honor** uno de los ocho talismanes de Sir Cabilus, por los servicios prestados.

EN EL QUINTO NIVEL

Aunque el Avatar deseaba volver al tercer nivel y obtener el **Candil del Sacrificio**, eso le habría hecho perder demasiado tiempo. Según decían los rumores la otra mitad de la **Espada Caliburn** estaba en manos de los fantasmas, y los fantasmas estaban más abajo. Para evitar hacer viajes innecesarios arriba y abajo por el Abismo, el Avatar decidió descender al quinto nivel.

Explorando el Nivel Cinco, el Avatar encontró a **Marrowsuck**, un espectro -y además sastre y zapatero-. Entablaron conversación, y el Avatar encargó, pagando con comida, una **botas** hechas con **escamas de dragón** y fuerte **cuero** de los que tenía guardados de niveles superiores.

El Avatar también encontró a **Shanklick**, líder de los fantasmas, que dio al Avatar pistas necesarias para encontrar el mango de la **Espada Caliburn**. El Avatar encontró la puerta secreta en las tumbas en (6) en el nivel cinco y luego encontró el mango cerca de (7).

Anjor, otro habitante del nivel -un alquimista, no un fantasma- le habló de la dificultad para obtener un elemento raro que le permitiría transformar metales más ligeros en oro. El Avatar se ofreció voluntario para ayudarlo, pero primero tenía que encontrar el camino secreto de las minas. Otro fantasma, **Kneeninbble**, le dio al Avatar la información necesaria; el Avatar obtuvo el elemento para **Anjor**, que le pagó una recompensa en oro recién fabricado.

TRES TALISMANES EN POCO TIEMPO

Ahora era el momento de regresar al tercer nivel. Allí, el Avatar habló con Zak, confirmando que el lunático estaba en posesión del **Candil del Sacrificio**, y obtuvo ese objeto a cambio de comida.

Entonces, en el segundo nivel, el Avatar negoció con Shak, que consintió en arreglar la **Espada Caliburn** a cambio de oro.

Mientras esperaba que se terminase la espada, el Avatar, que regresaba como un guerrero, luchó y mató al **gazer** que había acongojado tanto a los hombres de las montañas. El Rey Goldthirst quedó tan impresionado con esto que le dio al Avatar el cortador de gemas que usaba Great Coulness.

El Avatar recuperó la Espada Caliburn, y descendió de nuevo a las profundidades del Abismo.

Volviendo a visitar a los caballeros, el Avatar le dio el cortador de gemas al artesano de gemas y caballero Derek. A cambio de este gran regalo, Derek le dijo al Avatar como encontrar el **Anillo de la Humildad**, otro de los ocho talismanes de Sir Cabirus. El Avatar continuó hasta el quinto nivel, encontró la cámara que había descrito Derek (9) y obtuvo el anillo.

Finalmente, antes de descender al sexto nivel, el Avatar visitó a otro fantasma. Este se llamaba Eyesnack, que había sido flautista. Prestándole al fantasma una flauta que habían encontrado en el quinto nivel, el Avatar aprendió algo del repertorio musical de Eyesnack, incluyendo la conocida canción, "Mardin's Song of Wonder".

EN EL SEXTO NIVEL

Al descender al sexto nivel, el Avatar empezó a encontrarse con la multitud de magos locos que habitaban esa parte del Abismo.

Un mago se llamaba **Dr. Owl**, y no le hubiese dado al Avatar ni una corteza de pan si no fuera porque había rescatado a su criado, el mudo Murgo. Por este servicio, Dr Owl le dio al Avatar indicaciones para encontrar el **Vino de la Compasión**, otro de los talismanes de Sir Cabirus; el Avatar recuperó ese objeto hábilmente de la vieja Academia que había en este nivel.

Otro mago, **Bronus**, tenía un encargo que el Avatar aceptó: llevarle un libro a otro mago, **Morlock**. Pero la recompensa de Morlock por ésto no fue una fruslería; el mago sabía donde estaba el **Libro de la Honestidad**, otro de los talismanes. El Avatar tenía que volver a la Academia, encontrar una puerta secreta (en (21) en el mapa del Nivel Seis), sobrepasar una lengua de lava y finalmente pudo obtener el libro (que está en (15) en el mapa del Nivel Seis).

Nilpont le contó al Avatar lo del Golem, la criatura que vivía en la isla rodeada de lava. La habían construido para probar el valor de los guerreros; sólo el más valeroso podría destruirla, y recibiría una recompensa si lo hiciese. El Avatar pensó que esto sería una buena prueba de su habilidad en la lucha; si el Avatar no podía derrotar al Golem, entonces Tyball sería un rival demasiado fuerte.

Así, rápidamente el Avatar encontró la isla del **Golem**. Aquí resultaron ser de gran utilidad sus nuevas botas de escamas de dragón,

porque le permitieron atravesar la lava indemne... y en una terrible batalla, el Avatar derrotó a este poderoso ser. Imagina la sorpresa del Avatar cuando el Golem descubrió un regalo... el **Escudo del Valor**, casi el último de los talismanes de Sir Cabirus.

Gralwart el mago le dijo al Avatar cómo obtener una importante runa Vas. Esta tarea era bastante difícil, incluyendo una dislocación mágica en el espacio, y saltar dentro de un foso, pero el Avatar pudo realizarla.

El mago **Fyrgen** tenía mucho que decir de interés para el Avatar. Fyrgen vio visiones usando un ritual donde se quemaba incienso. Una visión describía a un demonio que llegaría para destruirles a todos... y pronto. El Avatar no tenía ninguna razón para dudar de la veracidad de las visiones de Fyrgen, obtenidas mediante el incienso.

Louvnon, otra fuente de magia, maestro de mantras, le habló al Avatar de un mantra legendario, ahora roto en tres partes y perdido para siempre; el mantra permitiría encontrar cosas perdidas.

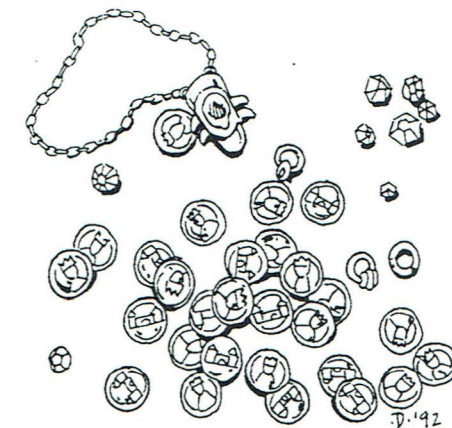
El Avatar encontró **incienso** (en (17) en el mapa de Nivel Seis) y se puso a trabajar en lo que acababa de aprender. Tras pasar un trozo de incienso a través de la llama de una antorcha, el Avatar tuvo una visión de una de las partes del mantra. Repitiendo el proceso dos veces más, el Avatar recibió dos visiones más, cada una de ellas con una parte del mantra -el mismo mantra del que había hablado Louvnon-.


Pronunciando el mantra en un **santuario**, el Avatar podía sentir la dirección en que estaba el último de los ocho talismanes, la **Copa de las Maravillas**. El Avatar repitió este proceso en santuarios en distintos niveles del Abismo, usando un proceso matemático cuya

naturaleza no terminó de comprender, llamado "triangulación", y así pudo localizar la cámara donde estaba la copa ((11) en el Nivel Tres). Pero no había nada a la vista en la cámara; no importaba con qué interés o ímpetu buscara el Avatar.

Por fin, el Avatar recordó las palabras del fantasma flautista Eyesnack, que le contó lo de la Mardin's Song of Wonder, "...si la tocas en el lugar adecuado, sucederán cosas maravillosas". Como necesitaba un milagro, el desesperado Avatar extrajo la flauta y tocó la canción Song of Wonder... y la **Copa de las Maravillas** apareció mágicamente.

Ahora, el Avatar estaba en posesión de los ocho Talismanes de la Virtud de Sir Cabirus... y en posesión del conocimiento de que en algún lugar, de algún modo, un demonio llegaría al Abismo. Un demonio que sería mucho peor que Tyball y los posibles resultados de su llegada atemorizaron el corazón del Avatar.





EN EL SEPTIMO NIVEL... Y MAS ABAJO

El Avatar descendió al séptimo nivel del Abismo y poco después encontró a Cardon, un guerrero seriamente herido que había venido a rescatar a su hermano, prisionero de Tyball. Cardon, voluntarioso y capaz, había podido obtener uno de los **Emblemas de Paso**, un medallón que servía para identificar a los esbirros de Tyball y conseguir paso libre en su nivel del Abismo. Pero Cardon lo había perdido en el combate contra los siervos de Tyball en las minas. El Avatar decidió encontrar el Emblema de Paso y rescatar al hermano de Cardon. Esto requería una búsqueda intensiva y era arriesgado, pero el Avatar lo consiguió y volvió a la sección del Tyball con el medallón en la mano... y esto le sirvió al héroe para pasar los puestos de control de Tyball.

El Avatar encontró al mago **Naruto**, otro de los que vivían en el sexto nivel. Naruto resultó ser una fuente de conocimiento. El amigo de Naruto había encontrado y luego perdido una **llave** crucial, la que abriría un importante pasadizo hasta el Nivel Ocho y así acceder a una corona que era muy importante (ver más adelante). Naruto sabía que la magia no funcionaba en este nivel -exceptuando la de Tyball- y que era una **Bola** mística la que proporcionaba el flujo de magia. Este fue el aviso que salvó la vida del Avatar; si no lo hubiese sabido, el Avatar no habría estado preparado, sin armas contra la magia, cuando atacase a Tyball. Naruto opinaba que un fragmento del material que se usó para crear la bola también la podría destruir. El Avatar pronto encontró la **prisión** de Tyball pero fue encerrado por un guardia feroz. No tuvo im-

portancia; los prisioneros sabían muchas cosas y pudieron liberar al Avatar de nuevo. Entre ellos le dieron al Avatar dos "claves" cruciales. Una era un **fragmento de cristal** que permitía pasar a las tumbas ocultas. Entonces, con la ayuda de la llave de Naruto, el Avatar llegó a las escaleras que bajaban a la Corona de la Navegación. La otra "clave" era la entrada a un pasadizo secreto que uno de los prisioneros había cavado. Esta abertura, bloqueada por un brazo de lava, conducía a las minas del este que tenían el material de la esfera.

El Avatar encontró y entró en las tumbas ocultas, cuya entrada no se hubiese revelado a nadie que no llevase el fragmento de cristal, y continuó. Desde allí, el Avatar continuó explorando y, siguiendo el mapa, finalmente encontró una sala del tesoro llena de coronas.

En esta cámara, el héroe se encontró con un **diablillo** que no estaba muy contento con las acciones y los planes de Tyball. El diablillo le dio al Avatar una **corona** mágica, que, si la llevaba puesta, permitiría al Avatar ver el camino correcto en el laberinto que protegía a Tyball.

De vuelta en el Séptimo Nivel, y pasando por la salida secreta de la prisión, el Avatar encontró otras escaleras de bajada; estas conducían al lugar donde Tyball había recogido las rocas con el mineral con que fabricó su bola, y recogió **rocas** que contenían el mineral de la bola; cercana, oculta bajo una calavera estaba una llave, que el Avatar tomó. No mucho después, el Avatar encontró la entrada al laberinto de Tyball... y por fin estaba preparado para enfrentarse al mago.



El fin de Tyball

En el interior del laberinto, el Avatar se puso la **corona** del diablillo, y pudo ver el camino dorado (una "carretera de ladrillos amarillos" según el Avatar, pero la sonrisa del héroe me indicó que era algún tipo de broma) que le llevaba a la cámara de Tyball. Allí, al entrar, el Avatar golpeó rápidamente la **bola** de Tyball con las rocas de mineral y la destruyó, rompiendo las restricciones de la bola sobre la magia, y de paso, debilitando a Tyball.

El Avatar habló entonces a **Tyball**, con lo que supo algunos detalles del plan de Tyball, sobre cómo el mago pretendía permitir al demonio tomar la forma de la joven Arial. Tyball no estaba arrepentido... y el Avatar, en noble batalla, acabó con él. Con las llaves de Tyball, el Avatar consiguió liberar a Arial de su celda, y devolvérsela a su padre.

Pero el Avatar no la acompañó. Conocer la presencia del demonio era suficiente para que el héroe no abandonase el Abismo; el demonio podría llegar y sembrar el caos en su ausencia.

La llave triple

El Avatar utilizó otra llave de Tyball para llegar a las más seguras celdas del mago, y descubrir más cosas de los prisioneros de allí. El prisionero **Smonden** dio a Avatar una llave que llevaba al lugar donde estaba un objeto llamado la **Llave del Coraje**. El prisionero **Gurstang** dio al héroe una pista sobre la situación de la **Llave de la Verdad**, una contraseña que el Avatar debía decir al amigo de Gurstang, Illomo. El prisionero **Bolnard** no tenía nada importante que ofrecer, sólo un

viejo dibujo de un luchador llamado Tom. El Avatar conocía la historia de Tom (de hecho, había conocido a la amante de Tom, Judy, en el quinto nivel) y decidió llevarle el dibujo.

El Avatar utilizó la llave de Smonden para acceder a un pasaje en los niveles superiores del Abismo. En el tercer nivel, en la cámara marcada (13) en el Nivel Tres del mapa, el héroe consiguió la **Llave del Coraje**.

Poco después, en el quinto nivel, el Avatar encontró a la mujer llamada **Judy** y le dio el dibujo de su amado Tom. Tuvo entonces lugar un emocionante suceso. Al ver la casi olvidada cara de su amante, Judy derramó lágrimas en la lava del suelo, y apareció la **Llave del Amor**; agradecido, el Avatar la cogió también.

Entonces el Avatar localizó al mago Illomo en el sexto nivel, y le dijo la contraseña "**Folanae**"; Illomo supo entonces que el Avatar se había hecho amigo de Gurstang. Illomo llegó a la conclusión de que un libro de la **biblioteca** que llevase la palabra Folanae ofrecería una pista adicional... que cualquier otra palabra del título sería importante, y que orar en un santuario podría ayudar. El Avatar buscó en la biblioteca de la Academia y encontró el libro apropiado, uno titulado "**Folanae Fanlo**".

El Avatar no encontró pistas dentro del libro, pero al final dio por sentado que el título bastaba. Con gran fuerza de voluntad, el Avatar fue a un santuario y oró allí, pronunciando la segunda palabra, "Fanlo". La **Llave de la Verdad** apareció y el Avatar la aceptó agradecido.

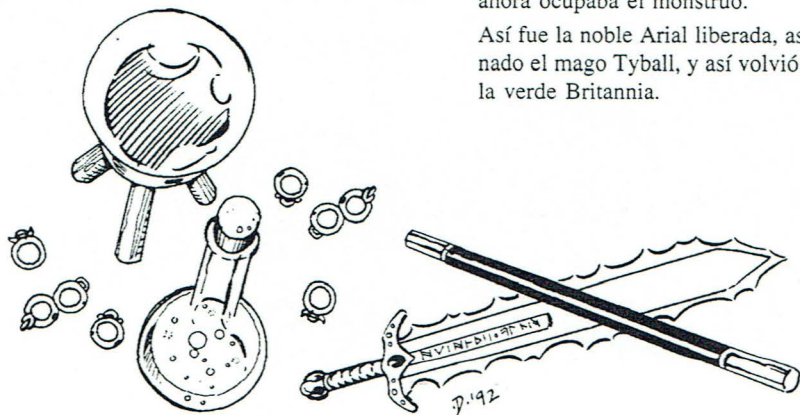
Los Huesos de Garamon

El Avatar durmió tras la derrota de Tyball, pero no durmió profundamente; pues el fantasma de Garamon, el hermano de Tyball, visitó una vez más al héroe. **Garamon** pidió al Avatar que encontrara sus huesos y los enterrara adecuadamente, a lo que el Avatar accedió.

Primero, el héroe exploró el octavo nivel del Abismo, y encontró al hombre **Carasso**, que sabía algo de la situación de los restos de Garamon y que dio al Avatar una llave, una que llevaba a la **Cámara de la Virtud** de este nivel. El Avatar utilizó sus indicaciones y encontró esos huesos.

El Avatar los llevó entonces al quinto nivel y a las **tumbas** de allí, dejando los restos de Garamon descansar en el lugar marcado (8) del Nivel Cinco.

Garamon apareció de nuevo ante el héroe, con gran poder y sabiduría. El fantasma dijo al héroe cómo reunir energía suficiente para realizar su tarea, y cómo enfrentarse y derrotar al demonio, llamado el Rasgador de Velos, que atemorizaba a Britannia.



El Demonio

Por última vez, el Avatar descendió al octavo nivel del Abismo. El héroe combinó la Llave del Coraje, la Llave del Amor, y la Llave de la Verdad en un objeto de mayor poder mágico, la **Llave de la Infinitud**. Entonces el Avatar utilizó esta llave para poder acceder a la Cámara de la Virtud. En esa cámara, el héroe lanzó cada uno de los Ocho Talismanes de la Virtud en el volcán para liberar su energía, necesaria para atrapar al demonio.

Con los ocho talismanes dentro del volcán, el Avatar fue arrastrado por magia maligna, con el Rasgador de Velos, a la dimensión en que habitaba ese horrible demonio.

El Avatar sabía que el demonio era demasiado grande, demasiado fuerte para luchar con él, y también sabía, por mirar en una útil bola que encontró en el primer nivel del Abismo (y de pistas de conversaciones que el héroe había tenido con Ironwin y Garamon) que el camino verde era el camino a la salvación. El Avatar huyó del Rasgador de Velos por el camino verde, hasta que una puerta verde se abrió delante del héroe; el Avatar saltó por ella, a Britannia y a la seguridad, y confinó para siempre al demonio en la dimensión que ahora ocupaba el monstruo.

Así fue la noble Ariel liberada, así fue asesinado el mago Tyball, y así volvió el Avatar a la verde Britannia.



Historia del Abismo

por Joye, bibliotecario y archivista del Barón Almríc

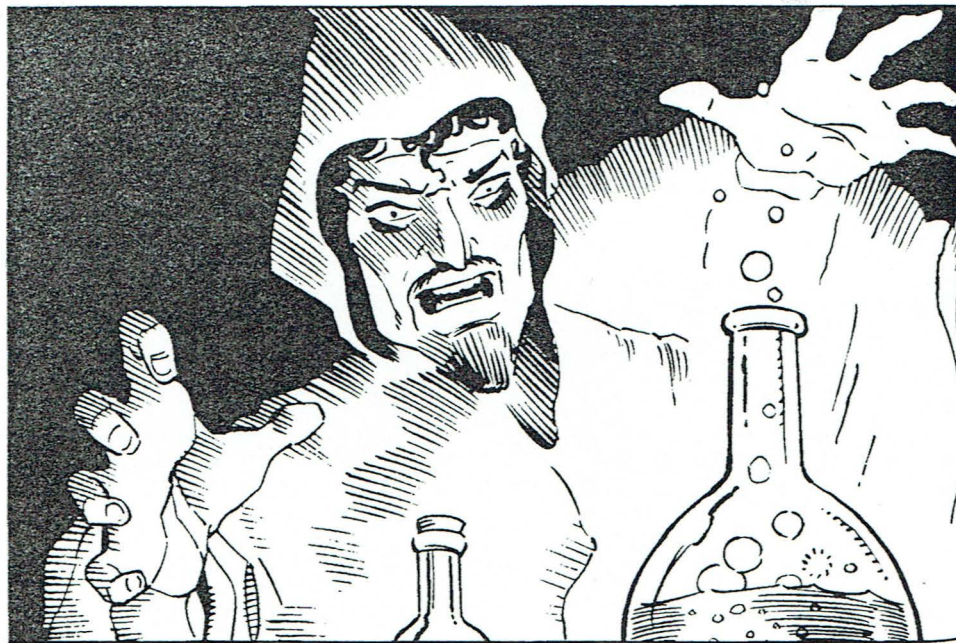
Para entender por qué el Avatar tuvo que descender al Abismo Estigio, es importante saber cómo llegó a existir el Abismo, y cómo Tyball, el mago malvado, llegó a ser lo que era. Este conocimiento ha llegado a nosotros del Avatar, que encontró papeles pertenecientes a los magos Tyball y Garamon; yo los he resumido aquí.

El Abismo Estigio

La historia de Sir Cabirus y sus esfuerzos por colonizar el Abismo Estigio son bien conocidos. Más que repetir las Memorias de Cabirus de Corby, te recomendaré ese volumen; es bien conocido en Britannia.

No hace muchos años, Sir Cabirus murió. Fue una muerte natural, aunque quizá el esfuerzo de intentar gobernar la Colonia Abismal contribuyó a ello.

No mucho después, el mal del Abismo fluyó por la colonia, reavivando viejas enemistades entre las diferentes razas, creando monstruos en cantidades cada vez mayores. Muchos de estos monstruos emergieron del Abismo para sembrar el caos en la ciudad del Barón Almríc... y el barón, muy a su pesar, se vio forzado a llamar a magos que sellasen las mágicas puertas del Abismo, para que sólo pudieran abrirse desde fuera. Los que estaban en el Abismo quedaron atrapados allí.



Tyball y Garamon

Algunos magos muy poderosos no quedaron atrapados realmente dentro del Abismo: había aún muchos magos que podían ir y venir a su voluntad, pero que se quedaron allí porque el Abismo les ofrecía muchos aspectos de magia que podrían estudiar. Los más poderosos residentes del Abismo eran dos hermanos llamados Tyball y Garamon. Eran magos, pero no vivían entre los magos del sexto nivel; eran lo suficientemente sabios como para vivir por los niveles séptimo y octavo, preocupándose poco del peligro que los monstruos representaban.

Su gran interés estaba en el viaje planar, la posibilidad de moverse a través de velos entre mundos. Finalmente consiguieron romper esa barrera... para su desgracia.



Cuando atravesaron la barrera entre dimensiones, un monstruo pasó desde el plano de los demonios a nuestro verde mundo. Era un demonio, uno muy maligno; su nombre era... No, ni siquiera me atrevo a escribirlo, pues sus ojos son tan agudos como sus oídos, incluso entre mundos. Los hermanos llamaron a esta criatura el Rasgador de Velos.

Fuerte en su propio mundo, tenía el potencial de llegar a ser igualmente fuerte en Britannia, pero tras su llegada era aún débil. Los hermanos, horrorizados ante lo que habían hecho, consiguieron inmovilizarlo, pero no fueron capaces de devolverlo al lugar de donde vino; se resistió a sus esfuerzos. Los hermanos comenzaron inmediatamente una nueva búsqueda para poder corregir su craso error.

Se hizo evidente que el poder del demonio estaba aumentando. Pronto tendría suficiente fuerza para deshacerse de sus ataduras... luego de los que le habían atado... y entonces atacar toda Britannia. Pero las investigaciones de los hermanos pronto comenzaron a dar fruto.

Tyball y Garamon desarrollaron un plan. Primero, debían construir una cámara de prisión y conferirle magia virtuosa. Segundo, Garamon atraería al Rasgador de Velos a la cámara, donde sería debilitado por la energía virtuosa. Tercero, Tyball encerraría a los dos en la cámara. Cuarto, Garamon rasgaría el velo al plano del demonio y llevaría a éste allí. Quinto, Garamon escaparía por un portal situado en esa dimensión, dejando al demonio atrapado allí; la activación del portal sellaría las aperturas del velo, cerrando al demonio la oportunidad de volver a Britannia.

Con una velocidad nacida de la desesperación, los hermanos comenzaron a trabajar, preparando la Cámara de la Virtud y realizando furtivos viajes muy cuidadosos a la dimensión demoníaca, donde prepararon el camino de Garamon a la seguridad y el portal que le permitiría regresar a nuestro mundo.

Pero el demonio también trabajaba. Adivinó correctamente que Tyball era el menos virtuoso de los dos hermanos y comenzó a hablar en sus pensamientos. Le dio conocimientos, y le prometió más. Le prometió riqueza y poder, grandeza y majestad. Todo lo que Tyball tenía que hacer era dejar que Garamon entrara en la Cámara de la Virtud y mirar mientras el demonio devoraba a Garamon. El Rasgador de Velos emergería entonces de la Cámara de la Virtud, la cerraría para siempre (para que su naturaleza virtuosa no infectase el Abismo); entonces Tyball y el Rasgador de Velos se convertirían en compañeros de destrucción.

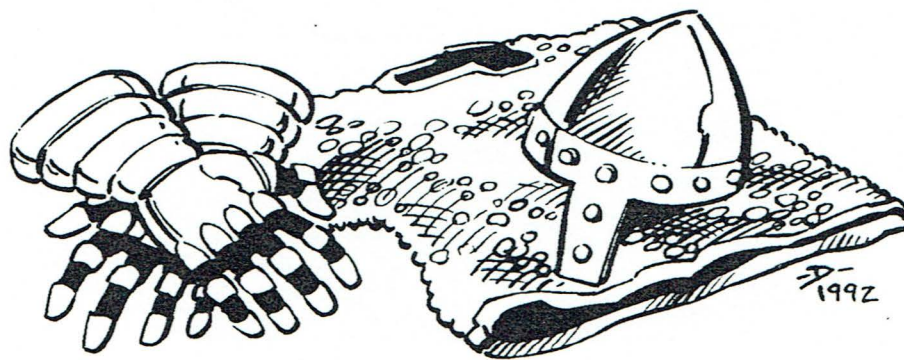
El día de la ceremonia, el demonio fue llevado ante la Cámara de la Virtud. Los hermanos lo liberaron de sus ataduras, y Garamon desa-

fió e insultó de tal forma al demonio que éste se vio obligado a matarle. Garamon corrió a la Cámara de la Virtud, con el Rasgador de Velos en sus talones, y gritó a su hermano que cerrase la puerta de la cámara.

Pero Tyball no lo hizo; simplemente sonrió y habló a Garamon de la grandeza que había de llegar, y de la ruina que iba a caer sobre Britannia. El Rasgador de Velos comenzó a asesinar al virtuoso hermano.

Aun muriendo, Garamon no estaba exento de poder. Pero si Britannia había de sobrevivir, no podía utilizar su poder para defenderse él mismo. En vez de eso, lanzó un hechizo mágico que, a pesar de los esfuerzos de Tyball, cerró la puerta de la Cámara de la Virtud. El demonio quedó encerrado allí, pero Garamon no. La virtud de su acto de sacrificio le hizo abandonar la Cámara de la Virtud, y así lo hizo, mediante magia; pero murió inmediatamente después, y sus restos se perdieron en el nivel más profundo del Abismo.

Tyball estaba desesperado por este giro de los acontecimientos. Su hermano estaba muerto, su patrón prisionero, y él, Tyball, estaba tan



lejos del gran poder como siempre había estado. Tampoco podía abrir la puerta de la Cámara de la Virtud; toda la virtud le había abandonado. Comenzó de nuevo a investigar, tratando de determinar cómo podría abrir aquella testaruda puerta.

Al parecer, había tres formas de conseguirlo. El primero era llegar a ser tremendamente virtuoso; la puerta giraría entonces con un leve empujón de la mano. Pero los hombres y mujeres tremendamente virtuosos son escasos, y ahora era imposible limpiar todas las manchas del alma de Tyball.

La segunda era encontrar tres llaves legendarias, la Llave del Coraje, la Llave del Amor y la Llave de la Verdad, y unir las en la Llave de la Infinitud, un objeto que contenía suficiente virtud como para abrir la puerta de la cámara. Tyball consideró brevemente esta opción, pues se suponía que las Llaves estaban en el Abismo; pero entonces conoció la tercera forma, y la eligió.

Esta tercera forma era encontrar a alguien de gran virtud (quizá no de suficiente virtud para abrir la puerta, pero de gran virtud en cualquier caso, y además virgen) y sacrificar a esa persona ante la puerta de la cámara. El sacrificio haría añicos la virtud de la cámara y reabriría la hendidura hacia la dimensión del demonio.

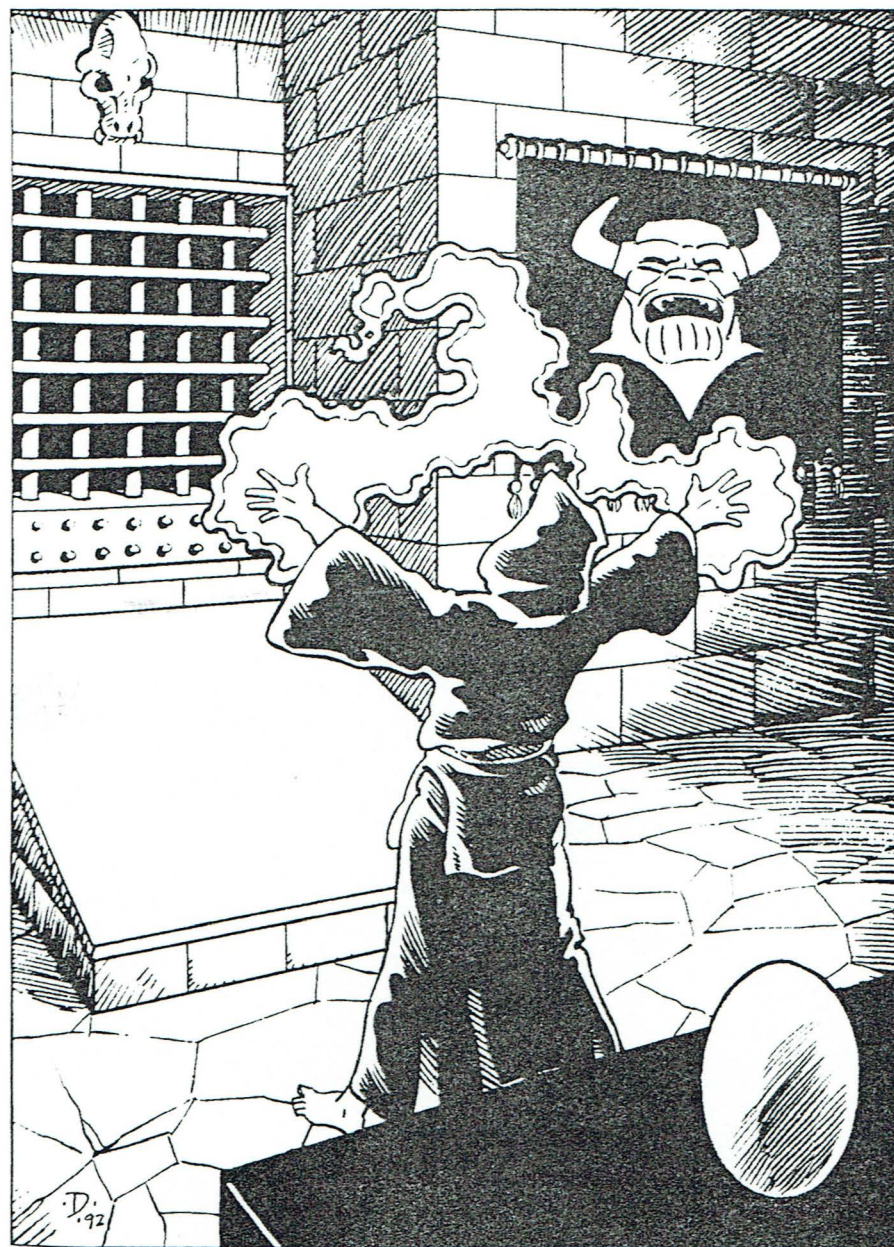
Naturalmente, Tyball eligió la tercera opción.

No le atraía la cantidad de tiempo que necesitaría para encontrar a alguien lo suficientemente virtuoso, pero estaba de suerte: el excelente carácter de Arial, la hija del Barón Almric, era bien conocido por todos los dominios de Almric. Tyball llevó a un esbirro-troll al castillo de Almric, usó sus poderes mágicos para aparecer dentro de la habitación de la

chica y la metió en un saco, luego se dejó caer por la ventana hasta donde le esperaba el troll; nada se interponía entre él y la victoria.

Entonces fue cuando sucedió el milagro. El Avatar volvió de su viaje entre los mundos, apareciendo en esa misma habitación, conducido por el fantasma de Garamon; dado que Garamon había elegido al Avatar para que se enfrentase a Tyball. Tyball evitó al Avatar en esta ocasión... pero no por demasiado tiempo. Y por esto podemos estar todos agradecidos.





EPILOGO, PARA LECTORES MODERNOS

En el juego Ultima Underworld en el Abismo Estigio, No siempre es suficiente saber cómo debe manejar las cosas el Avatar; a veces es importante conocer algunos trucos sobre el ordenador. Este capítulo muestra estos trucos, especialmente los que se refieren al combate, y te dará la localización de algunas de las runas más importantes, hechizos y mantras que hay en el Abismo.

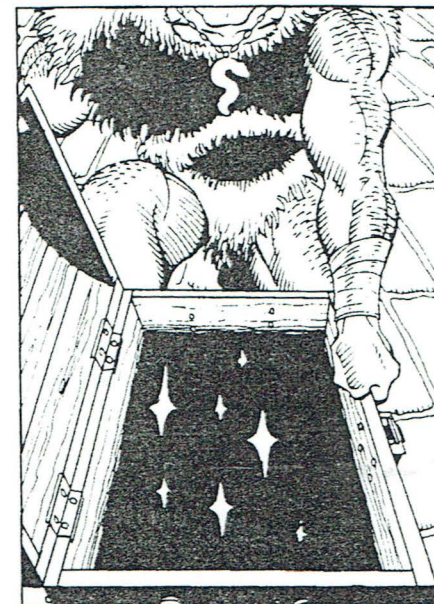
Recipientes

El Avatar puede conseguir distintos tipos de contenedores en el juego; he aquí una lista de los recipientes y de lo que cabe dentro de ellos

Recipiente	Capacidad
Tazón	5 pesos
Cajón	12,5 pesos
Fardo	25 pesos
Morral	2 pesos
Bolsa pequeña	12,5 pesos

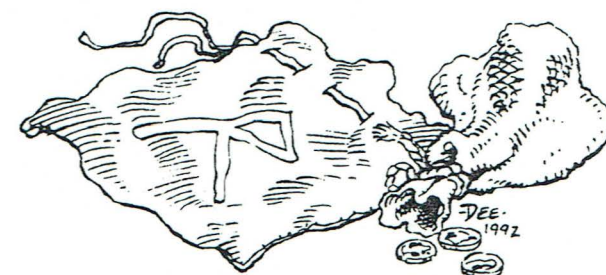
Habilidad de aprendizaje

La habilidad de aprendizaje funciona mejor con los objetos de tu inventario que en objetos lejanos. En otras palabras, puedes aprender más de los objetos que tienes en las manos que de los que sólo puedes ver.



El Automapa

La función del juego "Automapa" es muy útil, pero puedes hacer algo más que tener un registro de dónde has estado. Si vas al décimo nivel o a uno más profundo, puedes usar toda la página como block de notas, anotando las adivinanzas, conversaciones, etc. Es como un bloc... excepto en que no lo puedes perder.



Creación de personajes

Los tres parámetros primarios de cada personajes son la Fuerza, Destreza e Inteligencia. La máxima puntuación de un atributo es 30, y la mínima (para el Avatar) es 12.

Cada tipo de personaje (luchador, mago, etc.) tiene su propio nivel de comienzo para cada atributo. Por ejemplo, las puntuaciones básicas para un guerrero son Fuerza alta, Destreza media e Inteligencia baja. De todos modos, hay una bonificación aleatoria que se suma a esas puntuaciones para determinar la puntuación final para un personaje recién creado.

Clase	Fuerza	Destreza	Inteligencia
Bardo	Media	Alta	Media
Druída	Alta	Baja	Alta
Guerrero	Alta	Media	Baja
Mago	Baja	Media	Alta
Paladín	Baja	Alta	Alta
Explorador	Media	Media	Media
Pastor*	Baja	Baja	Baja
Calderero	Alta	Alta	Baja

*La alta bonificación aleatoria del pastor compensa sus bajas puntuaciones iniciales.

Si tienes pensada una mezcla concreta de atributos, primero usa la tabla de arriba para seleccionar la clase que está más cercana a lo que quieres, y luego crea el personaje sin "aceptar" los personajes que tengan bonificaciones aleatorias que no correspondan a lo que quieres.

Cada clase tiene sus propias habilidades requeridas, que el personaje recibe automáticamente. Cada uno tiene también habilidades opcionales; también se pueden seleccionar habilidades de la lista que se da.

La siguiente tabla es una lista de habilidades en orden alfabético, seguido por las clases que tienen esta habilidad. (Si el nombre de la clase está en cursiva, la habilidad es opcional). Usando esta tabla, puedes seleccionar la clase que te permitirá empezar con la(s) habilidad(es) que quieres.

Habilidad Clase

Acrobacia	Bardo, Guerrero, Paladín, Explorador, Pastor
Aprecio	Bardo, Guerrero, Paladín, Pastor, Calderero
Aprendizaje	Bardo, Druída, Pastor
Ataque	Bardo, Druída, Guerrero*, Mago, Paladín, Explorador*, Pastor, Calderero
Autoridad	Bardo, Druída, Mago*, Pastor
Búsqueda	Bardo, Guerrero, Explorador, Pastor, Calderero*
Defensa	Bardo, Druída, Guerrero*, Mago, Paladín,
Desarmado	Bardo, Guerrero, Paladín, Explorador, Pastor, Calderero
Encanto	Bardo, Druída, Guerrero, Paladín*, Explorador*, Pastor*, Calderero

Espadachín	Bardo, Guerrero, Paladín, Explorador, Pastor, Calderero
Ganzúa	Bardo, Calderero
Hacha	Bardo, Guerrero, Paladín, Explorador, Pastor, Calderero
Maza	Bardo, Guerrero, Paladín, Explorador, Pastor, Calderero
Misil	Bardo, Guerrero, Paladín, Explorador, Pastor, Calderero
Moldeado	Bardo, Druída, Mago*, Pastor
Nadar	Bardo, Guerrero, Explorador, Pastor
Rastreo	Druída, Explorador*, Pastor
Reparaciones	Paladín, Explorador, Calderero
Sigilo	Bardo, Explorador, Pastor
Trampero	Guerrero, Explorador, Pastor, Calderero

*Esto es a la vez una habilidad automática y opcional, de modo que puedes potenciar la puntuación de tu personaje seleccionando dos veces la habilidad.

Para mayor claridad, aquí están todas las clases de personajes, clasificados de otra manera, las habilidades que recibe automáticamente, y las que puede seleccionar para recibir.

Bardo

Automático:	Ataque, Defensa
Elegir una entre:	Aprendizaje/Encanto
Elegir una entre:	Aprecio/Acrobacia/Sigilo/ Ganzúa/Búsqueda/Nadar

Elegir una entre	Autoridad/Moldeado/Espada/Hacha/Maza/Desarmado/ Misil
------------------	---

Druída

Automático:	Ataque, Defensa, Autoridad, Moldeado
Elegir una entre:	Rastreo/Tradiciones/Encanto

Guerrero

Automático:	Ataque, Defensa
Elegir una entre:	Ataque/Defensa
Elegir una entre:	Desarmado/Espada/Hacha/Maza/Misil
Elegir una entre:	Nadar/Trampero/Rastreo/Encanto/Acrobacia/Aprecio

Mago

Automático	Ataque, Defensa, Autoridad, Moldeado
Elegir una entre:	Autoridad/Encanto

Paladín

Automático	Ataque, Defensa, Autoridad
Elegir una entre:	Aprecio/Encanto/Acrobacia/Reparaciones
Elegir una entre:	Desarmado/Espada/Hacha/Maza/Misil

Explorador

Automático:	Ataque, Defensa, Rastreo
Elegir una entre:	Trampero/Acrobacia/Sigilo/Búsqueda/Nadar/
Reparaciones	
Elegir una entre:	Desarmado/Espada/Hacha/Maza/Misil/Ataque/Defensa/Rastreo

Pastor

Automático Ataque, Defensa

Elegir una entre: Desarmado/Espada/Hacha/Maza/Misil/Defensa

Elegir una entre: Trampeo/Búsqueda/Sigilo/Rastreo/Acrobacia/Aprecio/Tradiciones/Nadar/Moldeado/Autoridad

Elegir una entre: Trampeo/Búsqueda/Sigilo/Rastreo/Acrobacia/Apre-

Combate

El combate en el juego es algo complicado. Hay mucho que aprender, y hay muchas cosas que no aparecen en la documentación del programa.

Los monstruos también son Gente

Recuerda, no es buena idea aniquilar a todo lo que tiene aspecto de monstruo. Antes de atacar, es mejor mirar (Look) al monstruo; esto revelará a menudo su estado emocional (hostil, enfadado, tranquilo o amistoso. Sólo los monstruos "hostiles" te atacarán.

Las criaturas tranquilas y amistosas a menudo tienen información importante, y muchas están deseando hacer trueques contigo. Si les matas reducirás tus posibilidades de terminar el juego.

Daños al enemigo

Hay dos maneras de determinar la gravedad de las heridas del enemigo.

Primero, echa un vistazo a los ojos de la gárgola que está en la parte superior de la ventana View. Te darán una idea aproximada de lo herido que está tu rival. Si el enemigo está bien, los ojos estarán verdes. Amarillo significa bastante dañado, pero no demasiado. Rojo significa que el enemigo está en serios problemas.

Segundo, si aparecen dos gotas de sangre en la pantalla, significa que has dado un golpe mortal a tu enemigo.

cio/Tradiciones/Nadar/
Moldeado/Autoridad

Calderero

Automático Ataque, Defensa

Elegir una entre: Desarmado/Espada/Hacha/Maza/Misil

Elegir una entre: Ganzúa/Trampeo/ Búsqueda/Aprecio/ Reparaciones

Salto

Es posible saltar durante el combate. Esto se hace pulsando J o Mays J. El ratón no te permite saltar durante el combate.

Daños en las armas

Entre los combates, no es mala idea mirar (Look) a las armas de vez en cuando. Pueden resultar dañadas en combate, especialmente si no estás habituado a su uso, y sobre todo si fallas varios golpes en el combate. Los daños en las armas reducen su utilidad y pueden incluso destruirlas.

Notas sobre las puertas

Es posible atacar a objetos no animados, y se hace a menudo cuando se quiere romper una puerta.

La mejor manera de hacer esto es dar varios golpes a la puerta cerrada, luego mirar a tu arma para ver si ha resultado dañada y luego mirar si la puerta se ha deteriorado. Si no se ha roto, es posible que la puerta sea demasiado gruesa para romperla. Siempre se sabe cuándo has roto una puerta; se abre.

Cerrar una puerta detrás de tí cuando te persigue un monstruo no siempre te dará una total seguridad. Muchas criaturas pueden atravesar las puertas -al igual que el Avatar-, algunos monstruos las abren, otros las arrancan y otros las rompen.

Date cuenta de que puedes usar un clavo para hacer que una puerta sea más difícil de abrir

para todo el mundo excepto para tí (Cuando quieras quitar el clavo, simplemente, abre la puerta).

Tácticas de combate

El juego subdivide la ventana View en nueve cuadrados. Esto sirve para ayudarte a determinar dónde va a golpear tu arma. Golpeará cualquier cosa que esté lo más cerca posible al cuadrado desde el que empiezas el golpe.

Recuerda que el combate tiene lugar en tres dimensiones. Esto significa que un golpe alto nunca dará a un gusano que está en el suelo, ni tampoco una barrida baja le hará ningún daño a un murciélago que te sobrevuela.

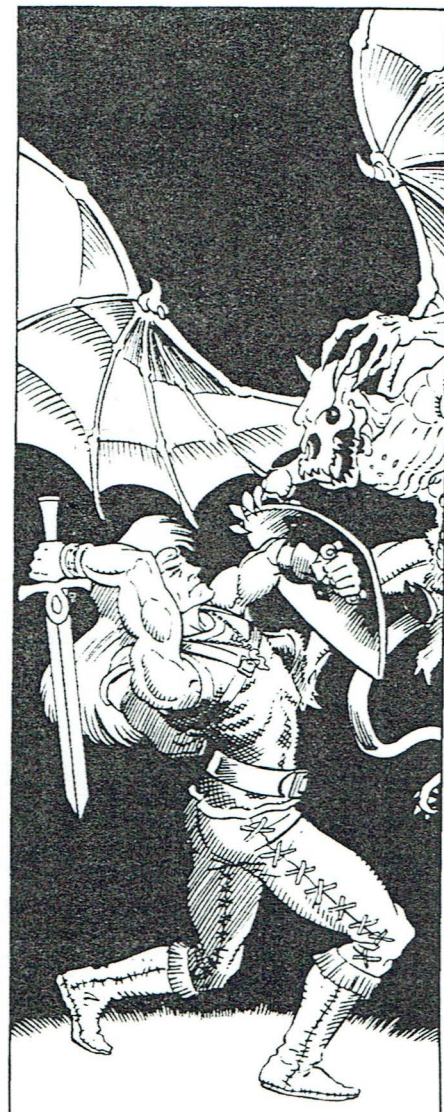
Si quieres dirigir tu empuje contra los puntos vitales de una criatura, usa 3 para "mirar arriba". Esto coloca la mayor parte del enemigo en la tercera parte inferior de la pantalla. De igual modo, usa 1 para "mirar abajo" para golpear a una criatura que está en el suelo.

Las criaturas pueden atacarse entre ellas, especialmente si hay alguna otra criatura entre tí y el atacante. De este modo, puede ser que quieras librar batallas multi-enemigo en un pasillo estrecho, mejor que en una habitación grande; eso limita el número de oponentes que te pueden atacar a la vez, y te da la oportunidad de enfrentarte a los enemigos de uno en uno.

No es necesario luchar contra un enemigo para matarle. Muchas criaturas no saben nadar, y se ahogan si se les tira al agua. También puedes tirar a los enemigos por un barranco o hacer que caigan a un lago de lava. Si el enemigo es más pesado que tú puedes ser necesario que corras y saltes contra él para hacer que retroceda.

Si consigues atacar al enemigo por la espalda, le harás un daño extra. Por desgracia para tí esto también se aplica cuando los monstruos te atacan por la espalda.

Si parece que no puedes hacerle ningún daño a un enemigo es posible que sea inmune al ataque que estás usando. Prueba con otro tipo de ataque, o huye y vuelve a luchar con él más tarde.



Localización de las piedras rúnicas

Runa Clave

- A Nivel Cuatro: (17), (25) y (27)
 B Nivel Uno: en la parte trasera de (21); Nivel Tres: (6)
 C Nivel Cuatro: (24)
 D Nivel Tres: guardado por arañas en (18)
 E Nivel Seis: (23)
 F Nivel Seis: Vigilado por Dr. Owl (1); Nivel Seis: (26)
 G Nivel Tres: (19); Nivel Cuatro (24); Nivel Cinco: (14)
 H Nivel Dos: (20); Nivel Tres: (6)
 I Nivel Uno: Detrás de (21); Nivel Cuatro: (25); Nivel Ocho: con huesos en (2)
 J Nivel Uno: (23); Nivel Cuatro: (17) y (26); Nivel Cinco: (14)
 K Nivel Seis: en la caja de (24)
 L Nivel Uno: Detrás de (21)
 M Nivel Uno: (25); Nivel Dos: (20); Nivel Cuatro: (26)
 N Nivel Cinco: (14); Nivel Seis: (26)
 O Nivel Uno: (23); Nivel Tres: (15)
 P Nivel Dos: (21); Nivel Tres: (15)
 Q Nivel Cuatro: (25)
 R Nivel Tres: Detrás de una puerta secreta en (16); Nivel Cinco: (13)
 S Nivel Uno: Detrás de (21); Nivel Tres: (6); Nivel Cuatro: (27); Nivel Ocho: con huesos en (2)
 T Nivel Cinco: (13); Nivel Ocho: con huesos en (2)
 U Nivel Dos: (18)
 V Nivel Seis: (20) (de la discusión con Gralwart (9)); Nivel Ocho: con huesos en (2)
 W Nivel Tres: Dado por Ilshtass (5) cuando se encuentre a Ossika
 Y Nivel Uno: (25); Nivel Dos: (21); Nivel Tres: (19)

Localización de los hechizos

El Avatar puede aprender varios hechizos no documentados durante el curso del juego. Esta es una lista de lo que son y dónde se pueden aprender

Hechizo Runas Dónde se aprende

- Armageddon (VKC) Se enseña a trozos
 Castigo mortal (ACM) Nivel Cinco: En pergamino en (16)
 Ir sobre el agua (YP) Nivel Tres: En el pergamino de Iss'leek en (17)
 Llamar monstruo (KM) Nivel Seis: En la caja de (24)

- Maldición (AS) Nivel Cuatro: Está en pergamino en (27)
 Piel gruesa (IS) Nivel Dos: En pergamino en (20)
 Rayos (VOG) Nivel Seis: La puerta parlante (5) lo sabe
 Salto (UP) Nivel Uno: En pergamino en (24)

Localización de los Mantras

Igualmente, el Avatar debe aprender varios mantras durante el curso del juego; debajo hay una lista de todos los mantras del juego (aunque el Avatar no tiene que aprenderlos todos).

Habilidad(es) afectada(s) Mantra Dónde se aprende

- Acrobacia FAL Nivel Tres: en el libro de (11)
 Aprecio HUNN Nivel Dos: En pergamino en (22)
 Aprendizaje LAHN Nivel Cinco: En pergamino en (15)
 Ataque RA Nivel Dos: En pergamino en (23)
 Autoridad IMU Nivel Seis: En pergamino en (25)
 Copa de las Maravillas INSAHN Ver **El camino del avatar (En el sexto nivel)**
 Defensa ANRA Nivel Tres: En la placa de (20)
 Desarmado ORA Nivel Tres: En la placa de (14)
 Encanto UN Nivel Dos: En pergamino en (24)
 Espada AMO Nivel Cuatro: Enseña Doris (3)
 Ganzúa AAM Nivel Cinco: En pergamino en (10)
 Habilidad mágica MU AHM Nivel Uno: Placa en Nivel Uno: (17)
 Hacha GAR Nivel Cuatro: Enseña Kyle en (4)
 Llave de la verdad FANLO Ver **El camino del Avatar (La llave triple)**
 Maza KOH Nivel Cuatro: Enseña Cecil (2)
 Misil FAHM Nivel Cuatro: Enseña Meredith en (2)
 Moldeado SOL Nivel Seis: En el libro en (18)
 Nadar ONO Nivel Tres: En pergamino en (4)
 Otras habilidades OM CAH Nivel Uno: En la placa de (17)
 Poder de ataque SUMM RA Nivel Uno: En la placa de (17)
 Rastreo SAHF Nivel Tres: En el libro de (15)
 Reparación LON Nivel Dos: Enseña Shak (10)
 Sigilo MUL Nivel Cinco: En pergamino en (17)
 Trampeo ROMM Nivel Cinco: En pergamino en (14)

nivel de detalles gráficos.

- Volver al juego (Return to Game). Continúa el juego después de seleccionar opciones.
- Abandonar juego (Quit Game). Te devuelve al DOS (esto no graba el juego).

Icono de hablar. Pulsa sobre este icono, luego pulsa con el botón derecho sobre el personaje con el que quieras hablar.

Icono de recoger. Pulsa sobre este icono, luego pulsa con el botón derecho sobre el objeto que quieras recoger.

Icono de mirar. Pulsa sobre este icono, luego pulsa con el botón derecho sobre el objeto o área a que quieras mirar.

Icono de combatir. Pulsa sobre este icono. Para atacar, pulsa el botón derecho y mantenlo hasta que estés listo para atacar, luego suelta el botón derecho.

Icono de utilizar. Pulsa sobre este icono, luego pulsa con el botón derecho sobre el objeto que quieras utilizar. Para acciones que requieran un objetivo, pulsa sobre este icono y pulsa con el botón derecho sobre el objeto que quieras utilizar (poniéndolo "en la mano"). Mueve el objeto sobre el objeto "objetivo" y pulsa el botón derecho de nuevo.

CURACION

Para recuperar vitalidad perdida (o librarte de los efectos del veneno), debes comer y dormir, o utilizar magia curativa.

Los hechizos curativos son Curación menor, Curación, y Gran curación, en orden de la vitalidad que devuelven. Estos no devuelven Mana.

Para recuperar vitalidad y Mana, debes dormir. Pulsa F10 o utiliza un colchón. Cuando te despiertes, recuperarás algún porcentaje de vitalidad y Mana perdidos. Si tienes hambre, dormir no te revitalizará tanto.

DETENER EL JUEGO

Con un ratón, pulsa sobre el icono de opciones.

Esto detiene el juego y hace aparecer un menú de opciones. Para seguir, pulsa sobre "Volver al juego". En el teclado, pulsa F1 para detener, Esc para seguir.

MAGIA

La magia requiere tres cosas:

Mana. El coste en puntos de Mana de un hechizo es el triple del Círculo del hechizo.

Nivel de personaje. Tu nivel de personaje, dividido entre dos y redondeado, debe ser igual o superior al Círculo del hechizo.

Piedras rúnicas. Las piedras rúnicas necesarias para lanzar cada hechizo se muestran debajo.

Lanzar hechizos

Si las tres condiciones anteriores se cumplen, puedes intentar lanzar un hechizo. Para ello, pulsa en la bolsa de runas de tu inventario, luego pulsa sobre cada runa necesaria para lanzar el hechizo, en orden.

Cuando las runas aparezcan en el estante de runas, pulsa con el botón izquierdo en el estante de runas.

Dirigir hechizos

Algunos hechizos deben ser dirigidos. Cuando pulses en el estante de runas para lanzar esos hechizos, aparecerá en pantalla un cursor de dirección. Para los conjuros de combate, el cursor es un círculo rojo. Para los demás, una cruz azul.

Cuando aparezca un cursor de dirección, colócalo sobre la persona, criatura u objeto a quien quieras dirigirlo, y pulsa el botón derecho para lanzar el hechizo (puedes tener éxito o no).

LISTA DE HECHIZOS

Primer círculo

Crear comida **MAA**

Luz **IT**

Flecha mágica **MD**

Resistir golpes **BIH**

Camuflaje **HD**

Segundo círculo

Causar temor **PA**

Detectar monstruo **NMA**

Curación menor **IBMA**

Runa de protección **ID**

Caída lenta **RDK**

Tercer círculo

Ocultar **BHI**

Relámpago **MX**

Visión nocturna **PI**

Velocidad **RTK**

Reforzar puerta **HP**

Cuarto círculo

Curación **MA**

Levitar **DK**

Envenenar **MA**

Eliminar trampa **MD**

Resistir al fuego **HP**

Quinto círculo

Curar veneno **MA**

Bola de fuego **KP**

Protección contra proyectil **XHK**

Encantamiento de nombre **MNA**

Abrir **MA**

Sexto círculo

Luz del día **AIT**

Viaje por puerta **ARK**

Gran curación **AIMA**

Parálisis **MMK**

Telequinesia **KKMA**

Séptimo círculo

Aliar **IMR**

Confusión **AMN**

Volar **ADK**

Invisibilidad **AHT**

Revelar **MAP**

Octavo círculo

Viento llamarado **PD**

Congelar tiempo **MT**

Carne de hierro **IAH**

Vista penetrante **MKN**

Temblor **AKA**

XXD

KM - MATA MUERTOS

7-2-6

FOCAVAE PARA ILLOMO FANLO

3-5-4-2-3-7-8-7-5

MANTRAS
OMCAH - SKILLS
SOMM RA - POWER
MOAHM - MAGIC
RA - ATTACK
UN - CHARM
HUNN - APPRAISE
SOL - CASTING
LU - SEARCH
CON - REPAIR
ONO - SWIM
ORA - UNARMED
AURA - PROTECT
SAHF - TRACKING

LAWN - CORE
GAR - AXE
FAL - ACROBAT
MUL - SNEAK
BOMM - TRAPS
AAM - PICKLOCK
IMU - MANA

AK - WALK WATER
DK - GRANDES SALTOS
MH - CURSE
MD -

tienen efecto cuando los llevas puestos. Otros objetos mágicos sólo tienen efecto cuando los utilizas.

Por ejemplo, cuando te pones un Anillo de invisibilidad el efecto dura mientras llevas puesto el anillo. Sin embargo, para lanzar un hechizo grabado en un pergamino mágico, debes utilizar el pergamino.

Ten en cuenta que los objetos encantados no son distintos que los ordinarios. Si tu habilidad de ciencia es suficientemente alta, puedes ser capaz de determinar la función mágica de un objeto al mirarlo. Si sospechas que un objeto está encantado, pero no descubres mucho la primera vez que lo miras, prueba de nuevo cuando tu habilidad de ciencia suba.

LOS OCHO CIRCULOS DE LA MAGIA RUNICA

EL PRIMER CIRCULO

MAA Crear comida (In Mani Ylem) Hace aparecer un succulento plato de comida (hechizo permanente).

II Luz (In Lor) Ilumina una área oscura (hechizo durativo).

EP Flecha mágica (Ort Jux) Dispara una flecha mágica a tu oponente (hechizo dirigido).

BIH Resistir golpes (Bet In Sanct) Tiene el mismo efecto que vestir un traje de armadura de la cabeza a los pies (hechizo durativo).

HD Camuflaje (Sanct Hur) Evita brevemente que hagas ningún ruido, disminuyendo la probabilidad de que otras criaturas te descubran (hechizo durativo).

EL SEGUNDO CIRCULO

PH Causar temor (Quas Corp) Puede hacer que un oponente pierda el control y huya (hechizo instantáneo).

NA Detectar monstruo (Wis Mani) Revela la presencia de enemigos ocultos o no percibidos (hechizo instantáneo).

IBMA Curación menor (In Bet Mani) Sana tus pequeñas heridas (hechizo instantáneo).

ID Runa de protección (In Jux) Coloca un encantamiento en una área que informará si algo la molesta (hechizo permanente, hasta la molestia).

CAIDA LENTA (Rel Des Por) Te permite flotar brevemente en el aire como una pluma (hechizo durativo).

EL TERCER CIRCULO

BAH Ocultar (Bet Sanct Lor) Te oscurece ligeramente, de modo que puedas no ser visto (hechizo durativo).

EX Relámpago (Ort Grav) Arroja una descarga de energía arcana a tu oponente (hechizo dirigido).

HT Visión nocturna (Quas Lor) Te permite ver sin necesidad de antorchas o velas (hechizo durativo).

RTK Velocidad (Rel Tym Por) Ralentiza a tus enemigos en relación a tu velocidad (hechizo durativo).

HD Reforzar puerta (Sanct Jux) Apuntala una puerta (hechizo permanente).

CUARTO CIRCULO

IM Curación (In Mani) Te cura de heridas graves (hechizo permanente).

PK Levitar (Hur Por) Te permite elevarte en el aire verticalmente (hechizo durativo).

TA Envenenar (Nox Mani) Envenena a tu oponente (hechizo permanente).

RP Eliminar trampa (An Jux) Niega la trampa objetivo (hechizo dirigido).

HP Resistir al fuego (Sanct Flam) Ofrece una resistencia parcial a los daños de llama (hechizo durativo).

QUINTO CIRCULO

AT Curar veneno (An Nox) Actúa como antídoto para cualquier veneno (hechizo permanente).

KP Bola de fuego (Por Flam) Lanza un poderoso proyectil de fuego a tu oponente (hechizo dirigido).

XHK Protección contra proyectil (Graw Sanct Por) Te vuelve invulnerable contra las armas arrojadas (hechizo durativo).

FNA Encantamiento de nombre (Ort Wis Ylem) Revela la verdadera naturaleza del objeto sobre el que lanzas el hechizo (hechizo permanente).

MA Abrir (Ex Ylem) Abre una puerta o cofre cerrado (hechizo permanente).

SEXTO CIRCULO

AIH Luz del día (Vas In Lor) Ofrece una brillante iluminación durante grandes periodos de tiempo (hechizo durativo).

ARK Viaje por puerta (Vas Rel Por) Te permite viajar instantáneamente a una moonstone (hechizo instantáneo).

AIM Gran curación (Vas In Mani) Te devuelve tu vigor original (vitalidad al completo) (hechizo permanente).

FMK Parálisis (An Ex Por) Hace que el objetivo no se pueda mover (hechizo instantáneo).

EKA Telequinesia (Ort Por Ylem) Te permite coger un objeto y utilizarlo a distancia (hechizo durativo).

SEPTIMO CIRCULO

IMR Aliar (In Mani Rel) Hace que el ser embrujado-luche contra el último enemigo a quien te vio atacar (hechizo permanente).

AFN Confusión (Vas An Wis) Hace que los enemigos actúen como si estuvieran borrachos (hechizo instantáneo).

ADK Volar (Vas Hur Por) Te permite volar por el aire cierto tiempo, y entonces planear suavemente hasta el suelo (hechizo durativo).

AHT Invisibilidad (Vas Sanct Lor) Te hace casi imposible de ver (hechizo durativo).

EPF Revelar (Ort An Quas) Revela objetos escondidos y salidas ocultas del lugar actual (hechizo instantáneo).

OCTAVO CIRCULO

PD Viento llamarado (Flam Hur) Lanza múltiples proyectiles en el área (hechizo instantáneo).

FT Congelar tiempo (An Tym) Detiene el paso del tiempo para todos menos para ti (hechizo durativo).

IHH Carne de hierro (In Vas Sanct) Aumenta en gran medida tu resistencia al daño (hechizo durativo).

FMN Vista penetrante (Ort Por Wis) Te permite ver el mundo a vista de pájaro.

AKA Temblor (Vas Por Ylem) Hace que la tierra vibre y las rocas estallen (hechizo instantáneo).

LISTA DE HABILIDADES

- Acrobacia (DX)** Habilidad de moverse con gracia. Esta habilidad reduce el daño recibido en las caídas y colisiones.
- Ataque (ST)** Tu habilidad general en combate. Esta habilidad ofrece una bonificación a tu posibilidad de acertar cuando atacas.
- Búsqueda (DX)** Experiencia que mejora tu percepción. Esta habilidad aumenta tu probabilidad de detectar puertas y trampas ocultas. Esta habilidad se aplica automáticamente cuando miras a algo.
- Ciencia (INT)** La habilidad de identificar correctamente un objeto. Esta habilidad mejora la precisión de la información obtenida al mirar un objeto.
- Defensa (ST)** Tu habilidad para defenderte en combate. Esta habilidad ofrece una penalización a los enemigos que tratan de golpearte.
- Espada (ST)** Experiencia en lucha con espada. Esta habilidad aumenta tu probabilidad de defenderte de los ataques y ofrece una bonificación a tu probabilidad de acertar cuando atacas con espadas y dagas.
- Ganzúa (DX)** La habilidad de utilizar ganzúas y otras herramientas similares. Esta habilidad aumenta tus oportunidades de utilizar una ganzúa para abrir una puerta o cofre cerrado.
- Hacha (ST)** Experiencia en el uso de hachas. Esta habilidad aumenta tu defensa contra el ataque y ofrece una bonificación al atacar con cualquier tipo de hacha.
- Hechizamiento (INT)** El estudio de los hechizos. Esta habilidad mejora la posibilidad de lanzar un hechizo con éxito.
- Mana (INT)** Tu habilidad para manipular energía mágica. Esta habilidad aumenta tu número máximo de puntos de Mana.
- Maza (ST)** Experiencia en el uso de armas sin filo. Esta habilidad aumenta tu defensa contra el ataque y ofrece una bonificación al atacar con cualquier tipo de maza.
- Natación (DX)** Resistencia en natación. Esta habilidad permite nadar más tiempo antes de comenzar a ahogarte.
- Proyectil (ST)** Experiencia en el uso de armas arrojadizas. Esta habilidad aumenta el daño que produces al atacar utilizando arcos, ballestas y hondas.
- Reparación (DX)** Habilidad para reparar armas y armaduras. Esta habilidad aumenta tus oportunidades de utilizar un yunque para reparar cosas con éxito.
- Seguimiento (DX)** La habilidad de percibir huellas animales. Esta habilidad te dirá cuándo hay criaturas cerca.
- Sigilo (DX)** La habilidad de moverte en silencio. Esta habilidad reduce automáticamente el ruido que haces, disminuyendo la posibilidad de que te descubran.
- Sin armas (ST)** Experiencia en combate sin armas. Esta habilidad ofrece una bonificación tanto para tu posibilidad de acertar como para los daños cuando atacas con sólo el puño.
- Trampas (DX)** La habilidad de desactivar trampas. Esta habilidad desarmará las trampas que encuentres.
- Valoración (DX)** Experiencia en percibir el valor de las cosas. Esta habilidad te ayuda a evaluar correctamente un trato que se te ofrezca en un trueque.