



Madrid, febrero de 2005

LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA
SACRED

Solución de la campaña

Acto I – Senderos del destino

Por la corona de Ancaria
Wilbur
En misión diplomática
Shakura

Acto II – Por la corona

El camino al desfiladero
Campo de batalla
Vilya
Huye de Mascarell
Los planes de Vorian

Acto III – Estandarte de sangre

A Braverock
La base de los rebeldes
De príncipes, magos y demonios
El camino al Monasterio
La Biblioteca de los Ancianos
Los elementos de Ancaria
La presa de Gnarlstat
El castillo de la bruma
Shaddar-Nur
El asalto
La forja de los Ancestros
El corazón de Ancaria
El alma del demonio

Acto IV – El despertar de los muertos

Shaddar

Nota: La primera parte del juego te ofrece una historia única para cada uno de los seis héroes. De este modo, dependiendo del héroe que elijas para jugar, comenzarás en un punto distinto del Reino de Ancaria.

Acto I – Senderos del destino

Largo tiempo ha pasado, y larga es la historia. Así que perdonad si mi memoria no está a la altura de este relato, aunque desde luego es difícil olvidar aquellos acontecimientos y la aventura en la que, sin saberlo, estaba a punto de embarcarme.

Si juegas con el Mago

“Libros y lechuzas”

La culminación a tantos años de estudios y entrenamiento estaba a un paso. Mi maestro, el sabio Angalydd, no se anduvo con rodeos. La prueba final consistía en enfrentarme a un troll dentro del círculo de piedras.

“Prueba mágica”



Ni lo dudé; abrí el cofre que había junto a nosotros y me hice con su contenido. Entré en aquella arena milenaria y acometí a la bestia con la convicción de que yo era digno de la vara de mago y, por lo tanto, capaz de superar la prueba. Antes de darme cuenta salía victorioso del círculo y me dispuse a hablar con mi maestro para comenzar una nueva aventura.

“Espadas y Magia”



Enseguida noté que ya había planes para mí. Un joven de porte distinguido, vestido con el uniforme de las tropas reales, acompañaba a mi maestro. La despedida de Angalydd fue breve. Ya me había mostrado digno de unirme al gremio de los magos y ahora debería comenzar a tomar mis responsabilidades. El alférez Weston, pues así se llamaba el joven, me acompañaría a ver al capitán Romata, de la guarnición de Bellevue, donde requerían mis servicios.



Los caminos, en aquellos tiempos, no eran seguros para nadie. Salteadores, goblins y bestias salvajes campaban a sus anchas en aquellos años oscuros. Yo ya lo sabía y no me sorprendió por tanto tener que combatir en varias ocasiones hasta llegar a Bellevue; el camino fue corto y llegamos sin más incidentes.

La ciudad de Bellevue era hermosa y bulliciosa ya en aquella época, aunque no parecíamos tener tiempo para mucha contemplación. Nada más llegar nos dirigimos a la guarnición para mi entrevista con el capitán. Romata, en nombre de la Corona, me encomendó la primera misión. Debía partir inmediatamente en dirección a Porto Vallum y encontrarme allí con el sargento Treville. Weston tomaría otro camino, lo que me dejaba una sola opción: continuar en solitario hacia Porto Vallum por un sendero plagado de bandidos y amenazantes grupos de goblins. Sin duda, mi sed de aventuras iba a quedar saciada mucho antes de lo que yo mismo esperaba.

Si juegas con el Elfo oscuro

“Sueños”



Mientras observaba la entrada a aquella cueva trataba de recordar cómo había sucedido todo, cómo había llegado hasta aquel punto. Sin duda, las cosas habían sucedido demasiado rápido. Tanto, que casi no era capaz de comprenderlo todo. Comprender cómo podía haber traicionado a mi pueblo y a mis costumbres, cómo podía haberme enfrentado a mis vengativos y crueles hermanos. La sacerdotisa estaría furiosa; sólo ver mi sangre derramada aplacaría su sed de venganza.

Pero con sólo volver mi vista hacia Maegalcarwen recuperaba de nuevo la certidumbre de que estaba haciendo lo correcto. No había podido soportar la idea de que aquella hermosa elfa del bosque fuese sacrificada; los actos de traición que había cometido contra mi propio pueblo al salvarla no fueron algo que yo pudiese controlar, pues salieron de lo más profundo de mi corazón.



Y aquí estábamos ya, tras leguas de huida, cerca del destino de nuestra larga travesía: la ciudad de Bellevue. Sin embargo, la cercanía del final de nuestro viaje no apaciguaba mi temor. Yo podía sentir que nuestros hermanos no habían cejado aún en la persecución y la escasa distancia que nos separaba de la ciudad habría de ser cubierta con más esfuerzo de nuestras armas que de nuestras piernas.

“El aullido del lobo”

Me dispuse a hablar con ella, pero su inseguridad había ido creciendo a medida que nos acercábamos a nuestro destino y apenas pudo hablar. Por fin me desveló la razón de su rápida huida en esta dirección. Debía encontrarse allí con un humano, uno de los soldados del rey de nombre Romata, capitán de la guardia de esta guarnición. Sin más dilación, revisé el cofre junto a la entrada de la cueva y reanudamos el camino entrando en ella.



Tal como temía, mis hermanos nos estaban esperando; habiendo imaginado cual era nuestro destino, habían decidido emboscarnos en la recta final, aprovechándose así de nuestro mayor cansancio y en la creencia de que para entonces habríamos bajado la guardia. ¡Qué equivocados estaban!. Cuando por fin entramos en Bellevue, varios de mis hermanos descansaban para siempre en el bosque.

Pero el golpe más fuerte estaba todavía por llegar. Maegalcarwen me abandonaría allí mismo, en Bellevue, dejándome a las órdenes del capitán Romata, fiel servidor del rey. Mi pulso retumbaba en mis oídos mientras escuchaba a aquel oficial ordenarme que me dirigiese hacia Porto Vallum, donde debía encontrarme con el Sargento Treville.

Así que había cambiado la lealtad a mi pueblo por la lealtad a un rey agonizante, Aarnum. Sintíendome engañado, seguí con la mirada a aquella elfa por la que había dejado todo mientras me ponía en ruta. Contaban que el camino hacia Porto Vallum era peligroso, que grupos de goblin y bandidos campaban a sus anchas. Sonreí entre dientes... Pronto podría descargar mi furia contenida.

Si juegas con el Gladiador

“Sangre brillante de profundas heridas”



Tras largos años luchando y aprendiendo el arte del combate, me sentía extraño en aquella enorme antesala. Muchas veces había estado allí mismo, de pie, esperando el momento de subir las escaleras que conducían a la arena donde me batiría a vida o muerte. Pero aquella ocasión era distinta, la cumbre a una larga carrera dedicada al combate. Aquella batalla era la más importante de mi vida de gladiador. La derrota, como siempre, no era opción. La victoria significaba la libertad y suficiente riqueza para retirarme y vivir una vida apacible.



Recogí mi coraza del cofre y subí a la arena. La batalla fue corta; Kura no iba a interponerse entre mí y mi libertad. Pero aquel día no iba a resultar, en ningún sentido, como yo me había esperado. Tras derrotar a Kura y sin apenas tiempo para darme la vuelta, un enorme orco que había surgido de las escaleras arremetió contra mí. Acabé con él no sin esfuerzo y, furioso, regresé a la antesala para pedir explicaciones a Julius, el jefe de gladiadores.

“El signo de los tiempos”



Y ciertamente las recibí. Aquel esclavista traicionero no pensaba dejarme marchar, ni mucho menos pagarme. Ahora no tendría que librar un combate honorable en la arena por mi libertad, sino una sangrienta y sucia batalla por mi vida contra Julius y sus secuaces.

“La guarnición real”

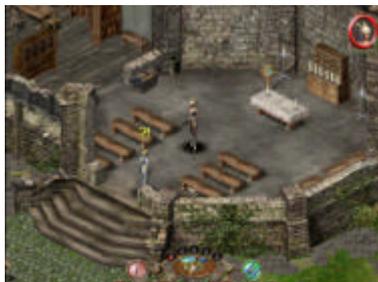


Apenas terminé con sarta de traidores, me fijé en una figura escueta y esquiva que me había tratado de ayudar durante el combate. El desconocido, que dijo llamarse Rochefort, era un espía del rey al que Julius había atrapado y al que decidí acompañar en busca del capitán Romata de Bellevue. Había obtenido mi libertad, pero ahora estaba sin blanca, así que pusimos rumbo hacia Bellevue.

El capitán Romata resultó ser un oficial veterano que dirigía la guarnición de Bellevue. El trato que me propuso fue simple: ponerme al servicio del rey y partir hacia Porto Vallum, en busca del sargento Treville, quien me daría más instrucciones. Tras despedirme del fiel Rochefort, me puse en camino.

Si juegas con el Seraphin

“Elesium”

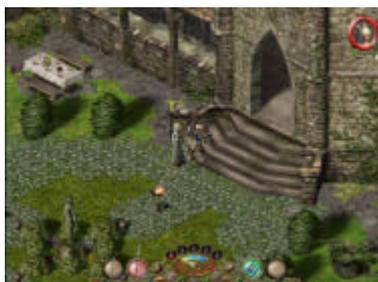


Cuando la novicia llegó corriendo hasta donde me encontraba, ya intuía que mis días de inactividad estaban llegando a su fin. La joven estaba muy agitada y nerviosa y apenas acertaba a explicarme lo que ocurría. Al parecer, una banda de ladrones se había instalado en la linde del río, tras la abadía, y todo parecía indicar que planeaban tomar la abadía al asalto para saquearla, arrasando con todo lo que encontrasen, ya fuesen riquezas u hombres.

“Piratas del río”

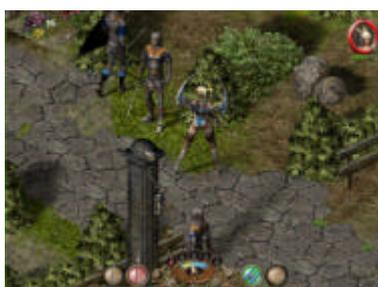


Recogí mis pertenencias del cofre azul y emprendí la marcha con la certeza de que aquel sólo era el primer paso de un camino mucho más largo. En las cercanías de la abadía encontré a los primeros rufianes, demasiado confiados como para ser enemigos peligrosos. Apenas rodeé la abadía llegué a su campamento. Estaba junto a la orilla del río y resultaba evidente que sabían de mi presencia, pues me estaban esperando. El líder de aquellos malandrines, un hechicero de cierta habilidad, se lanzó contra mí apenas me vio, azuzando a sus secuaces. Pero ni siquiera atacando en grupo tuvieron muchas oportunidades.



La novicia respiró aliviada al verme regresar. Pero apenas pude relatarle lo sucedido, porque durante mi breve ausencia había llegado un mensaje. Mis servicios eran requeridos en Bellevue, donde debería hablar con el capitán Romata. Sin más dilación, partí.

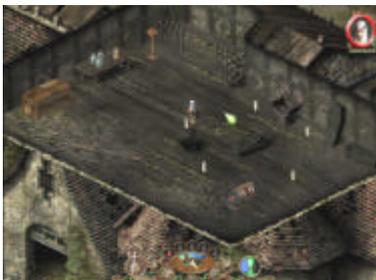
“Llamada a las armas”



Mucho tiempo llevaba aislada, ignorante de los acontecimientos del exterior. Por eso, cada nuevo encuentro en mi camino hacia Bellevue no hacía sino aumentar mi desconcierto. Una comarca otrora tranquila y hermosa, ahora estaba plagada de salteadores, bandidos y goblins llegados de tenebrosos lugares. Cuando me presenté ante el capitán Romata, mi impresión de que el equilibrio del mundo estaba amenazado se vio confirmada. Y todo parecía apuntar a que el interés del capitán en que me reuniese en Porto Vallum con el sargento Treville estaba relacionado con esa amenaza. El sur de Ancaria bullía de agitación. Sin más demora, partí en dirección a Porto Vallum.

Si juegas con la Vampiresa

“Oraciones nocturnas”

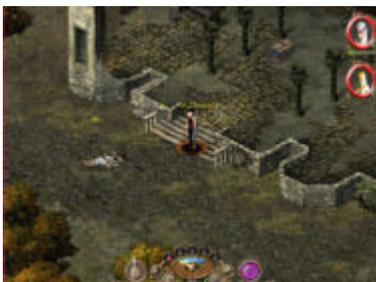


Ya había perdido la cuenta del tiempo que llevaba en aquella mansión abandonada; reflexionando y escondiéndome del mundo. Por eso, escuchar ruidos en el piso de abajo fue una buena manera de romper la rutina. Mientras recogía mis objetos del cofre, me preguntaba qué encontraría abajo. No tardé en descubrir a una joven doncella, agitada y a todas luces agotada, al pie de las escaleras. Y me miraba sin temor.



Sin preámbulos, me pidió ayuda. Sabedora del miedo que despierta mi presencia a los lugareños de la zona, había llegado allí huyendo de unos salteadores que pretendían secuestrarla. La muchacha me imploraba que la escoltase hasta el destacamento del capitán Romata, en Bellevue. Era momento de demostrar a esos bandidos hasta qué punto tenían buenas razones para temerme.

“Sabuesos”



Llegar a Bellevue no resultó ser ningún problema. Aquellos matasietes no hubiesen sido rivales dignos ni en sus mejores sueños. Todo lo contrario que el capitán Romata, que no sólo no se mostró amedrentado sino que me ordenó dirigirme a Porto Vallum, en busca del sargento Treville, para ayudar a las tropas del rey. Aquel día estaba resultando muy completo.



La oferta era tentadora; por un lado, saciaría mis ansias de acción. Por otro, redimiría los terribles actos que salpicaban mi pasado. No tuve que pensarlo mucho antes de tomar la ruta de Porto Vallum. Me preguntaba qué necesitaría de mí aquel tal Treville.

Elfa del bosque

“Cazador y presa”



Al fin, después del proceloso viaje, nuestro destino estaba próximo. Larga había sido nuestra huida desde las mazmorras de Zhurag-Nar, donde Laurelinad, el elfo oscuro, me había salvado poniendo en peligro su vida y destruyendo todos los lazos que le ataban a sus hermanos, a su pueblo y a sus tradiciones.



Ante nosotros se abría un paso subterráneo que nos llevaría hasta las cercanías de Bellevue, donde el capitán Romata nos esperaba. Tras hablar con mi compañero, recogí mis objetos del cofre azul y nos introdujimos en la cueva.

“Elendiar”



No era demasiado sorprendente que los elfos oscuros nos hubiesen seguido el rastro hasta allí, ni siquiera que hubiesen escogido aquel tramo final de nuestro camino para emboscarnos. Seguramente esperaban encontrarnos agotados por el largo trayecto recorrido y confiados por la cercanía de nuestra meta. No tardamos en sacarles de ese error, acabando con ellos según nos iban saliendo al paso. Pronto llegamos al puente sur de Bellevue.



El comandante Romata me esperaba y no se anduvo con rodeos. Se requería de mi presencia en Porto Vallum, donde debería hablar con el sargento Treville. La urgencia de las palabras de Romata dejaron claro que el tiempo apremiaba, así que resolví ponerme inmediatamente en camino tras despedirme de mi acompañante, escolta y salvador, confiando en que nuestros caminos se cruzasen de nuevo.

Nota: Llegado este punto, la narración de las aventuras de los distintos personajes de Sacred se funde en una sola que da paso a la trama principal de la historia.

“Por la corona”



Ancaria es un territorio vasto, de largas distancias. Así que lo mejor era empezar mi misión ahorrando camino y usando un poco la cabeza. En lugar de salir directamente de Bellevue por el camino de Porto Vallum me hice con un buen caballo en el establo y me dirigí hacia el noreste en busca del portal de transferencia de Bellevue. Atravesar el portal me ahorró un buen trecho y me dejó al oeste de Bellevue. Un poco más al oeste me topé con un río cuyo cauce seguí hacia el sur hasta un pequeño puente que daba acceso a Silver Creek.



De la ciudad de Silver Creek partían dos caminos; uno hacia el noroeste, en dirección a Bravesbury; y otro hacia el oeste, en dirección a Porto Vallum, que tomé a toda velocidad. El camino de Silver Creek a Porto Vallum estaba plagado de goblins, que campaban a sus anchas por la zona. Cuando comenzaban a fallarme las fuerzas de tanto abrirme paso con las armas, llegué a un pequeño asentamiento donde pude reponer fuerzas y mejorar mi equipo. Reemprender y empezar de nuevo las escaramuzas fue todo uno, hasta el punto que cuando llegué a Porto Vallum apenas me reconocía después de recibir tan duro y acelerado curso de combate.

El acceso a Porto Vallum, a través de un puente de piedra, estaba custodiado por una pequeña fuerza de orcos y goblins que hube de disolver por las malas. Al otro lado, el sargento Treville esperaba, espada en mano, listo para la batalla.

Según Treville, los orcos acababan de realizar una incursión infructuosa a la ciudad de la que habían sacado, no obstante, algún beneficio. Wilbur, el consejero del rey, había sido capturado.

El campamento de la avanzadilla orca estaba al sureste, oculto en la espesura de los bosques cercanos. Allí me dirigí espada en mano, para encontrarme una pequeña fuerza de orcos capitaneados por un imponente jefe orco y un chamán con aviesas intenciones y algún que otro poderoso hechizo en reserva. Decidí acabar con el chamán cuanto antes tras esquivar una buena tormenta de meteoritos que a poco no me abolló el casco y dedicarme a escabechar con más calma al resto del grupo, cuyos componentes resultaron ser más duros que los goblins que encontré por la ruta que llevaba a Porto Vallum.



el conflicto con los orcos.

Tras derrotar al molesto grupo de goblins, me acerqué hasta la última tienda del poblado y allí encontré al pobre Wilbur, bastante desmejorado y con informaciones frescas que había podido escuchar a sus captores. Con una prisa que desmentía el aspecto desastrado que la vida en el campamento orco le había dejado, el agitado consejero del rey logró arrastrarme de nuevo a una loca carrera en dirección a Urkenburgh, donde las tropas del príncipe Vorian hacían frente en primera línea de batalla a las fuerzas orcas que presionaban las fronteras del Reino desde el sur. El camino me acercaba a los áridos desiertos del sur y me metía de lleno en



Curiosas las vueltas que da la vida. No mucho antes yo me encontraba tranquilamente en las boscosas lindes de Bellevue y ahora cabalgaba a toda velocidad por el desierto en dirección a Urkenburgh, esquivando a las innumerables patrullas de orcos y abriéndome paso a la fuerza. Seguí hacia al sur hasta llegar a las lindes del terrible desierto y luego fui

siguiendo la cordillera hacia el sureste, hasta llegar a la muralla y después a las mismas puertas de Urkenburgh, donde los guardianes hacían lo que podían para contener a los orcos en medio de una batalla campal que hube de sortear para poder entrar en la ciudad. Respiraba la tensión de sus calles mientras me dirigía lo alto de la meseta, donde me encontraría con el príncipe Vorian.

El heredero al trono de Ancaria me agradeció sinceramente que hubiese salvado a su consejero y recibió con preocupación las noticias que traíamos. El príncipe necesitaba refuerzos y su única posibilidad de resistir contra los orcos era recibir ayuda del barón DeMordrey, consejero militar del reino. Nuestra siguiente tarea, encomendada por el mismísimo Vorian, sería viajar hacia el norte en busca del castillo del Cuervo, la ciudad fortaleza del barón.

En aquel momento, mi humor empezaba a ensombrecerme por dos poderosas razones. La primera, el trayecto hasta el castillo del Cuervo era más largo que un día sin pan y yo había viajado más en las últimas jornadas que en toda mi vida. La segunda, el barón DeMordrey era muy conocido, que no popular, por los habitantes de Ancaria. Conocido por su infamia, crueldad y mala idea. Con resignación monté de nuevo en mi caballo y me dispuse a partir junto con el inefable Wilbur, que parecía acatar cualquier disposición del destino con la entereza y presencia de ánimo de un Lemming.

“En misión diplomática”



Ya que el camino hacia el castillo del Cuervo era largo de por sí, no había razones para alargarlo aún más, así que nos dirigimos hacia el interior de Urkenburgh, en busca de un portal que nos transportó inmediatamente en dirección al campamento orco del que había rescatado a Wilbur. Desde allí, la ruta era evidente: dirigirnos de vuelta a Porto Vallum y una vez allí seguir el río, sin cruzarlo, en dirección a la Encrucijada de las Hadas.

El camino hacia la Encrucijada de las Hadas resultó ser más entretenido de lo esperado y me hizo acordarme de la abultada fortuna del consejero de seguridad pública del Reino. Pero lo que más me sorprendió no fue la presencia de los ubicuos bandidos y salteadores de caminos, sino la preocupante cantidad de seres no muertos que parecían campar a sus anchas por aquel lado del valle. Definitivamente, algo iba muy mal en Ancaria.



Cuando por fin avistamos la Encrucijada de las Hadas nuestro ánimo mejoró. Aquello significaba que habíamos dejado atrás la mayor parte del camino. Sin embargo, la dicha no duró demasiado. Nada más intentar atravesar el puente que cruzaba el río para salir de la ciudad en dirección al castillo del Cuervo, una numerosa banda de salteadores muy bien organizados nos salió al paso. No tuve más remedio que descargar mis numerosas frustraciones con ellos.

Aquello, junto con las leguas de azaroso viaje, me dejó mal cuerpo, así que decidí hacer un alto en la Encrucijada, visitar el comercio local, buscar algún buen concesionario de caballos para darle un respiro al mío (me había parecido ver que ponía los ojos en blanco cada vez que me veía acercarme) y, de paso, informar a las autoridades del lugar de que les había roto un poco la banda de forajidos del puente, cosa que me reportó una jugosa recompensa.

Tras el respiro y un poco más compuestos, Wilbur y yo partimos de nuevo en dirección norte atravesando el recién despejado puente y con el firme propósito de no dejar que salteador alguno retrasase nuestro viaje, propósito que se quebró apenas dejamos atrás el pueblo.

Yo había previsto que los dominios de DeMordrey estarían limpios de salteadores (en aquella región los criminales solían perecer todos víctimas de la contagiosa enfermedad de la sogá), un error que sólo fue de apreciación. Los criminales propiamente dichos eran una pequeña minoría en comparación con la cantidad de soldados del barón que habían ocupado el nicho de depredadores en aquella pirámide alimenticia. A las múltiples virtudes del insigne aristócrata había que unir el saqueo, el pillaje y el bandidaje. Empezaba a

preguntarme si la participación de DeMordrey en la guerra contra los orcos iba a ser de más ayuda que meter el brazo hasta el hombro en las fauces del lobo.



Llegar al castillo del Cuervo fue, pues, un alivio, bastante atenuado por la contemplación de los macabros ornamentos que el barón había colocado por doquier. Tal vez la ley del barón no fuese ciega, pero desde luego era dura. La ciudad, enorme, estaba abarrotada de gente, comerciantes y como era de esperar, más ladrones. Sin mucho preámbulo nos dirigimos al palacete de DeMordrey para entrevistarnos con él y abandonar aquel lugar cuanto antes.



El barón resultó ser tal y como me lo había imaginado: un déspota arrogante. La petición de refuerzos fue acogida con una mezcla de guasa e insolencia y su respuesta no fue muy tranquilizadora: DeMordrey se desprendería de apenas una de sus unidades de élite shakura. Menos era nada; al fin y al cabo tal vez fuese suficiente, pues los shakura eran famosos por su efectividad y fiereza en la batalla, además de por su crueldad y su infamia. Tal vez los orcos iban a encontrarse con la horma de su zapato.

DeMordrey nos hizo entrega de un anillo que debíamos llevar personalmente a uno de sus capitanes shakura para que nos acompañase de vuelta al frente. Sin muchas ganas de holgazanear en aquel tétrico lugar, Wilbur y yo partimos de nuevo por la misma puerta por la que habíamos entrado y rodeamos la ciudad por el oeste, para seguir camino en dirección norte.

“Shakura”



El camino atravesaba un cementerio que se abría hacia el oeste. Una vez cruzado el camposanto pudimos retomar de nuevo la dirección norte, pasando así junto a una nueva ciudad, llamada La tumba del hechicero. El camino empezó a virar hacia el oeste casi a la vez que empezamos a encontrarnos un nuevo tipo de enemigo: gigantes. Esto sí que no era una sorpresa, pues como cualquier habitante de Ancaria sabía desde niño, las montañas a las que nos íbamos acercando poco a poco fueron siempre sus lugares preferidos. Aplicando el antiguo dicho de que cuanto más grandes son, más pesado caen, seguimos avanzando hasta encontrarnos con el campamento de los shakura.

Nada más mostrar el anillo al capitán de aquella tropa me di cuenta de que, tal y como DeMordrey había dicho, enseguida supo cuál era su cometido. Aunque, lamentablemente, éste no era precisamente el que DeMordrey nos había explicado, puesto que, sin mediar palabra, aquellos soldados se lanzaron sobre nosotros, con su capitán a la cabeza. Las cosas iban de mal en peor.



Acabar con los shakura tuvo un elevado coste. Al finalizar el combate Wilbur yacía en el suelo. Con su último aliento y fiel a su habitual flema, me encomendó partir de nuevo tan rápido como mi montura me permitiese en dirección al desfiladero de la serpiente.

Acto II – Por la Corona

“El camino al desfiladero”

Mientras cabalgaba hacia el sur a toda velocidad, las piezas del puzzle comenzaban a encajar en mi cabeza. DeMordrey siempre había tenido su particular leyenda negra entre el pueblo, que afirmaba que los planes del barón no pasaban por ser siempre un simple consejero. Parecía que la sabiduría popular no andaba desencaminada y que aquella serpiente traicionera veía en la crisis militar la manera de clavar sus garras en el trono de Ancaria. La situación no podía ser más propicia; con el rey Aarnum agonizante, la sucesión del trono recaería en los hombros de su hijo, el más que capaz príncipe Vorian. A no ser, claro, que el príncipe cayese en combate luchando en el sur contra los orcos, algo que DeMordrey pretendía acelerar negándole los refuerzos necesarios para proteger las fronteras del Reino.

En mi cabeza se entremezclaban estos pensamientos y otros en los que me preguntaba qué demonios se me había perdido a mí en medio de aquellas intrigas palaciegas y más concretamente, en el desfiladero de la serpiente. Tanto ir de norte a sur del reino, lo único que iba a obtener con seguridad era una pulmonía épica.

Apenas atravesé Porto Vallum sin dejar ni respirar a mi montura, me dirigí hacia el oeste, rodeando por el norte la cordillera oriental del desfiladero hasta llegar a un campamento militar estratégicamente situado en el acceso al desfiladero. En la puerta, dos guardias de DeMordrey se afianzaban para impedirme el paso con malos modos.



Como quiera que a mí aquel uniforme ya me caía gordo y que en ningún caso podía empeorar mi situación con respecto a su líder, decidí zarandear un poco a los dos celosos centinelas antes de seguir camino y entrar al desfiladero. El resto del camino hacia el sur sólo me hacía presagiar lo peor. Si la cantidad de orcos que pululaban a sus anchas por el desfiladero era una medida del éxito de la campaña de Vorian, empezaba a albergar dudas de poder encontrar ni el asta de su real bandera.

“Campo de batalla”



Como era de esperar, lo que encontré no era un espectáculo muy edificante. El grueso de las tropas de Vorian yacía esparcido por las arenas del desierto. Los restos de la batalla abarcaban hasta donde alcanzaba la vista. Cuando ya había renunciado a encontrar a nadie con vida, un leve movimiento llamó mi atención. En medio de aquel desastre, un hombre que me resultaba familiar se aferraba con desesperación a una vida que se le escapaba: el sargento Treville.



Apenas me acerqué a él, Treville me pidió agua. Monté de nuevo y cabalgué hacia el sur, en busca de las mulas del Regimiento que se habían refugiado en un oasis cercano. Allí pude recoger agua para Treville y terminé de convencerme de que aquello no había sido una batalla corriente: para poder acercarme al oasis tuve que deshacerme de una multitud de seres no muertos. Por muy infames que fuesen los orcos, entre sus amistades nunca, salvo raras excepciones, se habían contado los seres de ultratumba. Aquello había dejado de oler a chamusquina para convertirse en incendio forestal. Incluso aunque Vorian hubiese sobrevivido a aquella carnicería, DeMordrey podía ser el menor de

nuestros problemas.

Una vez me hube hecho con el agua, volví lo más rápido que pude a buscar a Treville y aplacar un poco su sed. Sin darse tiempo ni a recuperarse, el buen hombre me instó a ir en busca de la baronesa Vilya, la única que puede revelarme el paradero del príncipe Vorian, pues éste pudo huir a tiempo del desastre en el desfiladero de la serpiente. Luego expiró, dejándome con la palabra en la boca.

“Vilya”



Con la convicción de que los dioses de las seraphines me odiaban por algún acto realizado en encarnaciones anteriores, espoleé de nuevo mi caballo en dirección a las puertas del desfiladero, que atravesé esta vez sin incidente alguno. Mascarell estaba relativamente cerca, hacia el noroeste, siguiendo el curso de un río que pasaba por Porto Draco, ciudad que visité para aprovisionarme en ruta.



Mascarell era una bucólica ciudad fluvial dominada por los numerosos cursos de agua que la surcaban. El palacio de la baronesa estaba fuertemente protegido por los guardias de DeMordrey, lo cual no me parecía un buen augurio. Confiando en que las noticias de mis incidentes diplomáticos con el barón no hubiesen llegado todavía hasta aquí, atravesé las puertas del palacio y me dirigí a los aposentos de la baronesa.

“Huye de Mascarell”



escolarla hacia allí. Yo no dejaba de preguntarme en qué parte de mi cara estaba escrito que yo debía resolver los problemas de todo el mundo.

Vilya era toda una combinación de belleza y carácter. Su humor no era precisamente bueno, ya que la misión de aquella numerosa guardia de DeMordrey era mantenerla bajo arresto domiciliario. Los planes del barón incluían desposarla para legitimar su subida al trono. Incluso aunque la baronesa no hubiese estado ya prometida con el príncipe Vorian, aquella forma de cortejo al estilo DeMordrey no parecía surtir el efecto deseado por el barón. Vilya confió en mí desde el primer momento y me confesó que Vorian había sobrevivido al ataque de los orcos y se había refugiado en Tir-Fasul, una remota fortaleza de difícil acceso situada en la espesura de los bosques occidentales. Sin darme otra opción, me encomendó



La salida del palacio de Vilya no fue ni mucho menos tan plácida como la entrada, pues los esbirros de DeMordrey parecían obstinadamente entregados a cumplir sus órdenes. Afortunadamente conté con la colaboración de los guardias de la ciudad, que mantuvieron a las tropas de DeMordrey lo suficientemente ocupadas como para que pudiéramos huir.



en un campo de batalla.

El único acceso al camino de Tir-Fasul pasaba por la puerta noreste de Mascarell, en la que los guardias de la ciudad daban bastante guerra a los soldados del barón. Para acelerar un poco el final de aquella contienda, colaboré en lo que pude dándoles lo suyo a aquella pandilla que parecía bastante menos temible cuando se enfrentaba a hombres de armas en lugar de a civiles indefensos. Una vez hubimos acabado con todos, las puertas de la ciudad se abrieron y Vilya y yo pudimos iniciar camino hacia Tir-Fasul. Mi última reflexión al salir de Mascarell llevó a preguntarme por qué tanta gente acudía a mi en busca de ayuda, teniendo en cuenta que toda ciudad que yo visitaba acababa convertida



Llegar a Tir-Fasul no fue complicado. Los espesos bosques apenas sí dejaban opciones y consultando el mapa era fácil orientarse. Los únicos contratiempos, aparte de los eternos salteadores de caminos, fueron los provocados por la fauna local, empeñada en darse un atracón a nuestra costa, y por algún que otro elfo oscuro demasiado lejos de su hogar en Zhurag-Nar. ¿Qué estarían haciendo aquí?

Finalmente entramos en las murallas de Tir-Fasul y sin más ceremonia nos dirigimos al encuentro de Vorian, que se mostró muy animado al ver aparecer a su amada Vilya. Sin embargo, no estábamos solos en aquella estancia, pues una exótica hechicera nos acompañaba.

“Los planes de Vorian”



Shafeera, pues así se llamaba la hechicera, tenía la responsabilidad de averiguar la razón por la que los orcos hostigaban las fronteras del reino. Según ella, había algo en su avance que no se asemejaba a ninguna campaña anterior de estos seres. Ella suponía que algo los estaba aterrizando y empujando hacia el norte, siendo la fiereza de su asalto producto del terror que los espoleaba. Aprovechando yo estaba por allí y viendo la complacencia con la que aceptaba encargos, la hechicera real me encomendó la siguiente misión: visitar Khorad-Nur, la capital orca, y averiguar qué estaba ocurriendo con los orcos. Afortunadamente, nadie esperaba de mí otra feroz cabalgada hacia el sur. Shafeera abrió un portal

que me transportó de manera inmediata al oasis de Ahil-Tar.



Después de recorrerme Ancaria de norte a sur varias veces, no esperaba que el contraste entre los frondosos bosques de Tir-Fasul, que acababa de abandonar, y el yermo desierto del sur, me resultase tan sorprendente. Pero evidentemente la vida contemplativa no era mi destino, pues apenas acababa de aparecer en medio de Ahil-Tar y ya tenía ocupación. Salí del campamento de las tropas reales por el sur y continué en esa dirección, virando levemente hacia el oeste hasta que los muros de Khorad-Nur aparecieron ante mí. Rodeé la ciudad hasta su muro sur y me dirigí hacia las puertas de la villa, guardadas por un imponente orco.

En vez de atacarme sin más preámbulos como yo esperaba que hiciese, el guardián me propuso un trato: si quería entrar en la ciudad tendría que demostrar mi buena voluntad para con los orcos. La manera de lograrlo no era otra que acabar con D'Cay, una dragona que les tenía bastante quemados –nunca mejor dicho-. O eso, o abrirme paso por la fuerza acabando con el propio guardián de la puerta.

Desde luego no era muy inteligente por su parte ponerme en semejante brete. Entre partirme la cara con un enorme dragón y hacerlo con un orco, por grande y feo que fuese, la solución inteligente pasaba por poner el

penacho del casco del guardián de adorno en mi coraza. Sin embargo, tras haberme acuchillado ya con casi todas las especies conocidas de Ancaria, la oportunidad de broncearme con fuego de dragón era una buena manera de romper la monotonía. Tras estas elucubraciones y antes de decidir que mejor acababa con los dos y me quedaba más a gusto, me dirigí un poco más al sur en busca de D'Cay para comprobar si era tan fiero el dragón como lo pintaban.



Y la verdad es que no tuve que cabalgar demasiado para comprobarlo... Aquel bicho era enorme, feo y apestoso. Y además, tenía muy mala idea. Estaba claro que lo primero era acabar con su escolta de no muertos, especialmente con los magos esqueleto y sus hechizos de petrificación que me podían dejar bastante comprometido, paralizado con cara de susto delante de las fauces de aquel crematorio ambulante.

Lo siguiente, antes de arremeter contra la bestia; dejar mi montura a un lado. La perspectiva de que mi caballo acabase convertido en chuletas de equino y tener que salir de aquel desierto a pie –incluso en el caso de que sobreviviese a mi flamígero debate con el dragón–, no parecía muy halagüeña. Hecho esto, me lancé contra D'Cay.

Y no hay mucho más que contar. Lo habitual; yo intentando atizarla y ella intentando hacerse un churrasco conmigo. Pero al final había añadido un dragón a mi lista de victorias y me dirigía –sin pestañas ni cejas, con el pelo más rizado y un tono de piel más cobrizo- de vuelta a Khorad-Nur donde el guardián me dejó pasar, no sé si tanto por haber derrotado a la señora de los orcos como por mi cara de pocos amigos.



Dice la sabiduría popular que si quieres averiguar algo de los orcos, debes buscar al chamán del pueblo. Con el recelo propio de quien ha tenido que esquivar infinidad de meteoritos invocados por chamanes orcos, me dirigí hacia un aquel que se encontraba al este de la ciudad.

El chamán no parecía demasiado sorprendido por mi presencia y no tuvo inconveniente en ponerme al día de la situación. Alguna oscura fuerza estaba actuando en Ancaria, con los muertos levantándose de sus tumbas y un terrible poder desatado intentando alterar el equilibrio de nuestra dimensión. Cuando yo estaba a punto de llamar a los cazafantasmas y salir por piernas de aquel embrollo, el chamán sacó algo que, si D'Cay no me las hubiese depilado, me habría hecho levantar las cejas... Un enorme cuerno que vibraba con el poder que contenía. Aquel objeto, sin ninguna duda, no pertenecía a este mundo. Debía llevarselo al príncipe Vorian.

Acto III – Estandarte de sangre

“A Braverock”

Braverock, capital del Reino. Situada al norte, la ruta que me llevaría hasta allí me haría pasar de nuevo por Porto Vallum. Para facilitar mi viaje, revisé las caballerizas de los orcos y tomé prestado un magnífico ejemplar de batalla.

El camino, una vez conocido, no se hace tan difícil. De Khorad-Nur a Urkenburgh y de allí a Porto Vallum, a galope tendido y sin pausas. En Porto Vallum, parada técnica para hacer acopio de equipamiento en el comercio local. Mi siguiente destino sería Bravesbury, escala obligatoria en el camino desde Silver Creek hasta Braverock. Sin embargo, llegar hasta Silver Creek conlleva un rodeo totalmente innecesario, por lo que decidí atajar campo a través, directamente hacia Bravesbury.

Los bosques que rodeaban Bravesbury estaban plagados de extrañas criaturas que no pertenecían a aquel lugar. Los numerosos sacerdotes Sakkara que encontré por el camino, que no parecían ajenos a aquellos extraños seres, estaban muy envalentonados. Recorrían en grupos toda la zona y atacaban con fiereza a cualquier viajero que se cruzasen. Ni siquiera era posible esquivarlos clavando espuela, pues sus hechizos de atadura no te dejaban otra opción que la lucha. Para cuando crucé por Bravesbury, mis sentimientos hacia aquel culto maniaco eran, cuanto menos, belicosos. Decidí no entretenerme en aquella ciudad, pues los pirados de las togas negras ya me habían distraído demasiado.

Braverock era un buen lugar para visitar y para vivir, aunque yo no estuviese precisamente de turismo. Tenía que encontrar como fuese a Vorian, oculto tras la toma de poder de DeMordrey. El agonizante Aarnum había muerto al fin y DeMordrey no había esperado ni a que se enfriase el cuerpo del anciano rey para sentarse en el trono y proclamarse nuevo regente de Ancaria. La posición de Vorian era bastante delicada, pues su vida era un estorbo para la legitimidad del autoproclamado rey, cuyas tropas buscaban tanto al príncipe como a la barones Vilya.



Así que encontrar a Vorian no iba a ser tan fácil como preguntarle a un guardia por el palacio. Mientras cavilaba cómo iba a lograrlo y me dirigía hacia donde una especie de flecha en mi cabeza me llevaba, encontré, junto una casa al norte de la puerta este de la ciudad, a una joven llamada Lara Aisha.

La muchacha me informó de que el príncipe estaba oculto en el complejo sistema de galerías que formaban las cloacas de la ciudad. Para acceder a tan poco principesco lugar, debía ir a una taberna de nombre “La llamada de Ascaron” y preguntar por Pry. Decidí, antes de hacerlo, darme una vuelta por el portal de teletransporte de la ciudad para activarlo y evitarme futuras caminatas de vuelta.

“La base de los rebeldes”



La taberna, situada en la parte baja de la ciudad, estaba excavada en la roca madre sobre la que se asentaba la ciudad de Braverock. Pry, que me esperaba fuera, se ofreció para acompañarme a la entrada de los sumideros, situados en la parte trasera de la taberna.



Los sumideros de Braverock eran enormes, aunque orientarme fue fácil. Lo más complicado fue abrimme camino entre las bandas de ladrones que habían hecho de aquellos túneles infectos su guarida, y de las patrullas de soldados de DeMordrey que pululaban por allí buscando alguna pista de los rebeldes.



Encontré al príncipe en el tercer nivel de sumideros, bastante animado por la marcha de la rebelión contra DeMordrey y contento por mi hallazgo de aquel extraño cuerno, que me pidió enseñase a su hechicera.

“De príncipes, magos y demonios”



Shafeera se mostró muy agitada con el hallazgo. Aquello era el cuerno de un demonio de Sakkara y explicaba la despavorida huida de los orcos hacia el norte. Mientras aquella criatura les persiguiese, lucharían con fiereza para huir de ella. Con la mirada perdida, la hechicera reclamó mi ayuda para ir en busca de un texto en la biblioteca de las seraphines, situada en el Monasterio del Paso de la cumbres heladas.

“El camino al monasterio”

Shafeera abrió un nuevo portal que nos sacó de la taberna; ahora quedaba decidir la ruta hasta el monasterio. Escala inevitable resultaba el Paso de las Cumbres heladas, donde yo había tenido mi encontronazo con los shakura de DeMordrey. Teníamos dos opciones: internarnos más en Braverock y emplear el portal que nos transportaría directamente hasta el paso o hacer el camino al estilo clásico, a lomos de mi caballo, saliendo por el sur de la ciudad de Braverock y virando hacia el oeste en dirección al castillo del Cuervo para pasar después por La tumba del hechicero.



Antes de que nos diéramos cuenta nos encontrábamos en el lugar de mi escaramuza con los shakura, cuyo campamento desolado daba fe de la dureza del combate. Sin cruzar palabra nos dirigimos al norte, en dirección a los helados territorios del norte, plagados de lobos y criaturas molestas, entre las cuales se distinguían por su pesadez los goblins de los hielos, versión adaptada al frío de la fastidiosa raza.

Una poderosa seraphín se encontraba en la puerta del monasterio, lidiando con varios gigantes de los hielos. Me sorprendí ante tal imagen, pues suponía inviolable aquel monasterio defendido por las

guerreras divinas. Sin embargo, tras acabar con los goblins, la seraphín me sacó de mi error. Los gigantes del hielo se habían vuelto cada vez más osados y habían saqueado la biblioteca. De hecho, para llegar hasta mi objetivo, debería abrirme camino entre ellos utilizando mi particular diplomacia.

“La biblioteca de los ancianos”



Pues bien; si no quedaba otro remedio, habría que luchar. Entramos por las imponentes puertas del monasterio y nos dirigimos hacia el este, en busca de la salida de aquel edificio. El interior estaba plagado de goblins, miríadas de aquellos seres que atacaban como pirañas apoyándose más en su número que en su fuerza.



Por fin, quitándonoslos de encima como pudimos, logramos ganar la salida y nos encontramos de nuevo pisando nieve. De allí hacia el norte, pasando por delante de una estatua y accediendo por unas escaleras a la entrada de la biblioteca.



Dada mi experiencia en el anterior edificio del monasterio, lo lógico era tratar de no llamar mucho la atención para no atraer más hordas de goblins. O más bien, hordas de gigantes del hielo, pues eso era lo que nos encontramos en la biblioteca. Acostumbrado ya a no ir a ningún sitio sin tener que luchar en cada palmo de terreno, pudimos abrirnos paso sin más dificultades hasta llegar a la habitación noroeste de la biblioteca, donde el holograma de una seraphín flotaba como una aparición fantasmal.

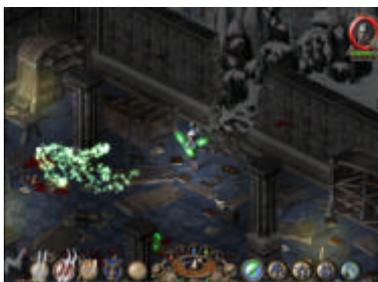
“Los elementos de Ancaria”



La imagen de la seraphín empezó a hablar de una antigua leyenda en torno al llamado el corazón de Ancaria. Por lo visto, en los tiempos pasados las seraphines separaron los cuatro elementos que formaban el corazón de Ancaria y los ocultaron en lugares distantes para evitar que cayesen en manos equivocadas. En encontrar estos cuatro elementos y reconstruir el corazón de Ancaria estaba nuestra única oportunidad de derrotar al demonio de Sakkara y devolverle al lugar del que nunca debió salir.

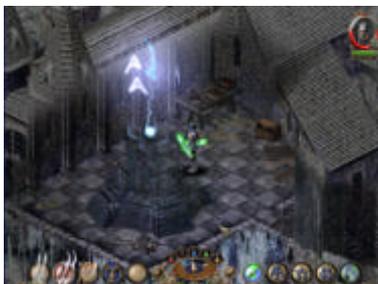
Como ya me había imaginado, Shafeera contaba conmigo para ir en busca de aquellos elementos y reunirlos. Tras encomendarme esta nueva misión, la hechicera desapareció y me dejó solo de nuevo, con cuatro reliquias por localizar en los cuatro extremos del mundo. Fantástico.

- El símbolo del aire



El camino hacia el primer elemento pasaba de nuevo por la entrada al monasterio donde me había encontrado con la seraphín. Sin embargo, en vez de salir fuera del monasterio me dirigí hacia la habitación norte hasta dar con una grieta en la pared que explicaba la presencia de tanto bicho por aquel lugar.

Atravesé aquella grieta y seguí hacia el norte atravesando una sección helada, un pequeño río y bastantes gigantes del hielo, hasta que entré en una cueva. Había llegado a Frostgard.



El camino del noroeste me llevó hasta el Palacio de Hielo, en cuyo interior me esperaba el primer símbolo, que encontré en el segundo piso. Tras cogerlo, seguí camino hacia el noroeste, en busca del mítico dragón de los hielos. Esta vez no se trataba de morbosa curiosidad, sino de prisa. Vencer al dragón me proporcionaría, tras recoger la runa de portal que custodiaba, acceso al portal situado más al norte de Frostgard.



Un atajo que me ahorraría todo el camino de vuelta hasta el Paso de las cumbres heladas. Antes que darme semejante caminata, estaba dispuesto a batirme con el mismísimo Sisslith, el guardián de Frostgard.

- El símbolo del fuego

Tras mi expedición por el gélido norte, la perspectiva de dirigirme a las tierras volcánicas de la Fortaleza del Dragón me resultaba bastante agradable. No tanto, desde luego, como visitar la famosa isla de Mal-Orc-A al sur de Aish-Jadar; pero sí lo bastante como para darme la paliza del viaje sin demasiado resentimiento contra mi destino. De nuevo iba del gélido norte al cálido sur, más cálido aún porque la Fortaleza del Dragón era una yerma tierra de origen volcánico, formada por roca calcinada y ríos de lava.

El camino que me llevaría hasta allí pasaba por las ciudades de La tumba del hechicero, el Castillo del Cuervo, la Encrucijada de las hadas y Porto Draco, todas ellas viejas conocidas. A aquellas alturas resultaba evidente que los no muertos habían convertido Ancaria en una fiesta, pues por todas partes podía vérselos bamboleándose. Más valía que me diera prisa.



Una vez en Porto Draco comenzaba el trecho del camino que realizaría por tierras desconocidas para mí. Yendo hacia el sur, bordeé por el este la meseta elevada en la que se encontraba mi destino, seguí el margen de la misma hacia el sur y suroeste hasta que encontré un acceso por el que poder subir.



La meseta volcánica era un pequeño laberinto de islotes separados por ríos de lava, que pude atravesar dirigiéndome primero hacia el noroeste hasta dejar atrás la primera isleta grande y luego en dirección suroeste, hasta llegar a un muro en el que estaba excavada la entrada a la ciudad de la Fortaleza del Dragón.



Pero aquel no era mi destino, sino el elemento del fuego. Atravesé la ciudad en busca de la salida noroeste, encontrándome de nuevo en aquel yermo volcánico. Desde allí continué hacia el norte hasta encontrar una cueva en la que entré. Seguí en dirección noroeste, atravesando una pequeña puerta en el camino, hasta llegar al obstáculo más importante que encontraría en mi camino hacia el elemento de fuego: Sirithcam, el dragón.



Afortunadamente ,enfrentarme a dragones estaba empezando a convertirse en una rutina, así que no hice un drama del asunto. De hecho, bastante más molestos (que no peligrosos) me habían resultado durante todo el camino los hechiceros del dragón que pululaban por toda la guarida del mismo, así que cuando me planté frente a Sirithcam ya tenía razones para no apreciarle demasiado.



Tras acabar con el dragón y recoger la runa de portal que custodiaba, salí casi sin resuello hacia el oeste y a través de la puerta, encontrándome de nuevo en los yermos. En dirección suroeste estaba el motivo de tantos desvelos: el segundo elemento; el símbolo del fuego.

- El símbolo de la tierra

Pero había que seguir camino y mi siguiente objetivo estaba lejos. Más lejos que cualquiera de mis anteriores peregrinajes. Mis opciones para llegar al valle de Zhurag-Nar eran un largo viaje a caballo o buscar un portal cercano. El viaje a caballo me obligaría a cabalgar de vuelta a la Fortaleza del Dragón, salir de aquella meseta volcánica, retroceder hacia Porto Draco y seguir por Florentina, Porto Vallum, Bravesbury y Braverock. Sin duda, había que buscar aquel portal. La lógica nos decía que donde había una runa de portal debería haber un portal y acababa de arrebatarme precisamente una runa a Sirithcam. Decidí pues dirigirme lo más al sur posible en busca de aquel acceso. Y hubo suerte, pues en el islote del extremo sur encontré el ansiado portal.

Aquel portal me transportó hasta algún lugar en el valle central, en las cercanías de Bellevue y Bravesbury. Cabalgué un poco hacia el oeste, en dirección al río, hasta encontrar un puente que crucé, para seguir luego en dirección a Braverock.



En la parte este de Braverock, junto a la arena, crucé el puente de piedra y trepé a la meseta, siguiendo luego camino hacia el noreste. Pronto divisé la última ciudad humana por la que pasaría en mi viaje: Bravewall. Desde allí tenía que abrirme camino en dirección al valle de Zhurag-Nar, territorio de los elfos oscuros. Pero no eran ellos los que más me preocupaban en aquellos momentos, puesto que ya había tenido la ocasión de encontrarme con los terribles jinetes de las tinieblas, los oscuros Shaddar'Rim. En todos mis combates contra no muertos, fantasmas, dragones o humanos, nunca criatura alguna logró helarme tanto la sangre como aquellas figuras sombrías que parecían tenerse en

pie tan sólo por la fuerza de su maldad.



Siguiendo por aquel camino tomé el camino inferior en el primer cruce y el camino superior a partir de la siguiente intersección. El acceso que me permitía subir a la siguiente meseta se encontraba al lado de un portal de transporte que ignoré por el momento. Ya en la meseta, sólo tuve que coger el camino de la derecha en la intersección para llegar a la entrada del palacio subterráneo de Zhurag-Nar.

El hecho de tener que enfrentarme dentro de aquella inmensa mazmorra subterránea a más elfos oscuros como los que habían estado hostigándome por el camino no parecía nada comparado con dejar atrás a los Shaddar'Rim. Así que, sin pensarlo demasiado, empuñé con fuerza mi arma y atravesé aquellos umbrales milenarios.

Las mazmorras de Zhurag-Nar resultaban sobrecogedoras, no sólo por su extraña y tétrica belleza, sino por la escala a la que estaba construido todo. Sin embargo, siguiendo mi brújula y haciendo uso de mi arma con alegría avancé rápido en dirección hacia mi objetivo. Pero esta vez en mi camino se interpondría una dificultad que la fuerza bruta no podría resolver. Una puerta cerrada me impedía proseguir mi camino. Era hora de buscar al sereno.



Mi búsqueda no fue demasiado prolongada; pronto di con una enorme sala alfombrada de rojo en la que una Matriarca Suprema, escoltada por una numerosa guardia, parecía la solución a mi problema. Aplicando mi método de aproximación básico (no dejar títere con cabeza), llegué a ella y la "persuadi" para que me cediera la llave. ¿Quién decía que la fuerza bruta no iba a poder resolver este problema?

Tras volver sobre mis pasos y atravesar la puerta antes cerrada, me hallé al principio de un pasillo recorrido por una de las extravagantes trampas de los elfos oscuros. Esquivando los rayos que recorrían el suelo como si de una gymkhana se tratase, llegué al otro lado dispuesto a encontrarme por fin con el objeto de tantas tribulaciones. Craso error, otro más que añadir a mi lista. Ante mí se erguía un ser mezcla de medusa y de serpiente, con pinta de no estar de broma y armado con un hacha de dos veces mi tamaño. Aquel día estaba resultando muy largo.



Como imaginaba, aquel bicho no pensaba disuadirme de seguir por aquel camino con bonita dialéctica. Apenas me vio se lanzó sobre mí con claras intenciones de abrimme unos cuantos boquetes en la armadura. Pero a aquellas alturas de la fiesta, yo no estaba como para dejar que me cortasen en filetes a la primera de cambio, algo que dejé muy claro haciendo que aquel monstruo mordiese el polvo. El camino hacia el tercer elemento estaba por fin libre.



No tuve que andar demasiado para encontrar el símbolo de la tierra y salir de aquella fortaleza maldita. Apenas atravesar unos cuantos puentes y acabar con unas cuantas sacerdotisas más, recoger el símbolo de su pedestal y avanzar un poco más hasta dar con el portal que me sacaría de allí por la vía rápida. Y al fin me encontré de nuevo en el bosque.

- El símbolo del agua



Para encontrar el elemento del agua era preciso, en primer lugar, bajar de aquella meseta dominada por los elfos oscuros, lo que hice dirigiéndome hacia el sur y después, una vez abandonada la meseta, hacia el sureste. Junto a la cascada encontré otra pendiente, que descendí. Seguí entonces la ribera del río en dirección a mi siguiente destino: Verag Nar.



Pero de nuevo me encontré con un obstáculo inesperado: el acceso a los subterráneos de Verag Nar estaba inundado. Un campesino del lugar llamado Loknor me dio entonces la solución a mi problema. Debía cerrar la presa en las fortificaciones abandonadas de Gnarlstat para poder seguir mi camino.



Afortunadamente, Loknor me proporcionó una nueva runa de portal que, usada en el teletransportador que encontré un poco más al norte me dejó casi en las puertas de Gnarlstat. Sin más, entré en la cueva abierta en el muro de roca.

La presa de Gnarlstat



Lo primero que hice fue dirigirme a la habitación de la estatua y tomar el camino de rieles de la izquierda, que seguí hasta llegar a una pequeña zona vallada de suelo rojo. En la siguiente intersección resistí la tentación de girar a la derecha y seguí en dirección noroeste hasta que los rieles giraron hacia el noreste.



Ahora los rieles se dividían en dos, así que cogí el camino de la izquierda, ignorando la habitación por la que pasé y siguiendo siempre el riel hasta que llegué a un camino bloqueado.

Desde allí fui hacia el sur hasta encontrar otro camino adyacente, entrando entonces en el segundo nivel de la mazmorra. Seguí hacia el sur hasta toparme de bruces con otro dragón, que –a pesar de que muy bien podría haber esquivado- decidí encarar para hacerme con el botín (y por la vanidad de añadir otra muesca a mi cuenta personal de dragones). Desde allí continué en dirección oeste hasta que me fue imposible seguir

avanzando, por lo que tomé el corredor que se dirigía al sureste y lo recorrí hasta que me encontré, por fin, el mecanismo de la presa.



Dudando de que aquellos antiquísimos mecanismos siguiesen funcionando accioné la palanca y respiré aliviado cuando vi los engranajes girando. Agobiado ya de aquel lugar, salí por las puertas que tenía a apenas unos pasos y pronto me encontré de nuevo respirando el aire libre.



Pero mi objetivo seguía siendo Verag-Nar, así que volví al punto donde me había encontrado con Loknor el campesino, que me felicitó por haber conseguido acceder al mecanismo de la presa de Gnarlstat. Sin tiempo para charlar, atravesé el terreno todavía encharcado hacia el noreste y me encontré frente a las escalinatas de Verag-Nar. Era hora de ver qué había sido de aquel lugar.



Apenas había entrado en Verag-Nar cuando me encontré una puerta que me permitía acceder más profundamente en la fortaleza. Una vez abajo, sólo tuve que seguir los postes para encontrar –ya era hora- el elemento que me faltaba. Con el símbolo del agua en mi poder, era momento de salir de nuevo al sol y buscar a Shafeera.

“El Castillo de la Bruma”

Al salir de Verag-Nar me encontré de nuevo con Loknor, al que ignoré para seguir en dirección sur. No mucho más adelante me encontré con un puente de piedra que me permitió atravesar el río para entrar en la lúgubre Gloomoor. Pero por muy tétrica que fuese, no dejaba de ser una ciudad. Aproveché para reaprovisionarme y descansar un poco, aunque pronto acabé cansado del aire de derrota que se respiraba en el ambiente y seguí camino hacia el sur hasta salir de la ciudad.

Pronto tomé una bifurcación hacia el suroeste y continué en esa dirección. Tras dejar atrás unos edificios encontré un nuevo puente y seguí por el camino del sur hasta que avistar la prodigiosa ciudad del Castillo de la Bruma, hogar de numerosos hechiceros y centro de los estudios mágicos en Ancaria.



Con un cada vez más acuciante sentimiento de apremio por la cercanía de mi meta, cabalgué hasta el castillo y entré en su interior. Shafeera me esperaba impaciente y me reprochó mi tardanza... Prefiero no dar detalles de lo que sentí en ese momento.

Y para redondear el día, justo cuando yo creía que ya había hecho suficiente turismo por Ancaria, la hechicera soltó la bomba: me faltaba un quinto elemento por recuperar, el elemento del vacío, atesorado por el desaparecido Shaddar el nigromante en su afán por dominar al poderoso demonio que él mismo había convocado.

Mi camino pasaba pues por Shaddar-Nur, donde debería recuperar no sólo el elemento restante –cuya súbita aparición en nuestros planes me había vuelto receloso- sino también el libro negro de Sakkara en el que Shaddar describía los progresos de sus oscuras invocaciones.

“Shaddar Nur”

Afortunadamente, para llegar hasta Shaddar-Nur no tendría que dar todo el rodeo por Ancaria. Un portal mágico me trasladaría hasta las cercanías de la ciudadela maligna. Para llegar a él abandoné la ciudad por el sureste, atravesando el bosque hasta pasar por una ciudad muerta que crucé también en dirección noreste. Al final del camino, una gran piedra con inscripciones de mal augurio me esperaba. Tan pronto trepé sobre ella, aparecí en el desierto.

El primer tramo de este camino no tenía pérdida. Yendo hacia el sur no había demasiadas oportunidades de perderse, por lo que pronto encontré la entrada de una cueva. Una vez dentro de ella, seguí hacia el este hasta volver a salir al desierto, en una nueva sección plagada de arañas gigantes, arpías y los extremadamente molestos sacerdotes sakkara. Tras añadir unas cuantas de aquellas arañas gigantes a mi lista particular de trofeos y zarandear a varios de aquellos fanáticos, llegué a la entrada de otra cueva.



Aquella mazmorra estaba plagada de sacerdotes sakkara, zombis, esqueletos y enormes y molestos ogros, que hicieron todo lo que estuvo en su mano para impedirme el paso. Desde luego, no fue suficiente para detenerme y pronto había atravesado aquel agujero infernal y me hallaba, ahora sí, en territorio de Shaddar.

El camino desde allí hasta la fortaleza de Shaddar fue tortuoso, pero fácil. Al llegar a la única intersección que encontré opté por el camino de la izquierda tras descubrir a mi pesar que el de la derecha acababa en un callejón sin salida.



Tras seguir durante un rato el camino de nieve me encontré con una bifurcación. Decidí continuar hacia el norte, pero aquel no era el camino. Aproveché ya que estaba allí para activar el portal que había y volví sobre mis pasos para encontrar el camino del este. Pronto me encontré frente al castillo de Shaddar y, con la confianza que da saber que el nigromante llevaba mucho tiempo desaparecido, subí las escalinatas y entré.

Era evidente que el lugar llevaba bastante tiempo deshabitado, aunque la sensación de estar rodeado de maldad me invadía. En la sala principal un enorme ogro de apariencia torpe me esperaba y en contra de lo que yo esperaba, se mostraba pacífico y nada preocupado de verme. Glubba, pues aquel era su nombre, había sido el sirviente personal de Shaddar. Desde la desaparición de su amo, se había erigido en regente de la fortaleza a la que daba el nombre de Glubba-Nur. De hecho, me propuso acceder a la cámara del nigromante y proporcionarme el mismísimo libro negro de Sakkara a cambio de que le limpiase el sótano de monstruos. Aquello parecía un buen trato, así que bajé las escaleras de caracol y me lancé contra la plaga de seres que se había instalado en lo que antaño fuera la cámara del mismísimo Shaddar.



Aquello no duró demasiado y al final disponía de una nueva runa de portal que añadir a mi lista. Satisfecho de la facilidad con la que se estaban sucediendo los acontecimientos, me acerqué al altar donde se encontraba el símbolo del vacío y dirigí mi vista hacia un libro que se encontraba cerca. Dos pájaros de un tiro; el libro negro de Sakkara obraba en mi poder. Era hora de volver a buscar a la impaciente Shafeera.

“El asalto”

Al salir, Glubba me propuso unirse a mí y acompañarme en el camino de regreso. Viendo la envergadura de aquel mastuerzo, pensé que no sería mala idea dejarle que repartiese algunas tortas por mí y me librase de parte del engorro. Al fin y al cabo, la vuelta podía ser pesada. Acepté y salimos los dos del castillo, en dirección sureste, y en busca del portal que nos sacaría de allí acercándonos a la aldea muerta junto al Castillo de la Bruma. El siguiente destino era Braverock. Recordando el portal que había al norte del Castillo de la Bruma, me dirigí a galope tendido hasta allí y me teletransporté a la capital del Reino.



Nada más aparecer en Braverock me dirigí de nuevo a la taberna “La llamada de Ascaron” en busca del escondite de Vorian. Hablé con Shafeera, quien me agradeció, ahora sí, que le trajese el quinto elemento. Inmediatamente después me presenté ante el príncipe. Éste, henchido de valor por mi éxito, afirmó que había llegado la hora de derrocar al traidor DeMordrey. Así que, con ganas de batalla, salimos todos a las calles de Braverock en busca del palacio real y dispuestos a darle a DeMordrey el susto de su vida. Y bien que me complacía, pues desde lo del Paso de las Cumbres Heladas tenía yo ganas de encontrarme frente a aquel aristócrata malencarado y ver si se sabía manejar tan bien a acero

desnudo y sin la protección de sus huestes.

El camino hasta el palacio fue un jolgorio por lo menos para nosotros y para la guardia real, pues supongo que a los soldados de DeMordrey no les hizo tanta gracia que los fuésemos arrollando por las malas y sin ningún miramiento según nos los íbamos cruzando por el camino. Pero pese al celo de los fieles al barón, pronto nos encontramos frente al salón del trono mientras yo, con la primera sonrisa en bastante tiempo (aunque fuese torcida), pensaba que todo había acabado para DeMordrey.



Se defendió bien el maldito y me las hizo pasar canutas. Aquel animal se manejaba tan bien con la espada como con las intrigas y me dio más guerra, literalmente, que alguno de los dragones con los que me las había visto. Pero alguien tenía que pagar los platos rotos y esta vez, pensaba yo, no me tocaba a mí. Al final ya se sabe, no hay mejor motivación que equilibrar ciertas balanzas y por fin, la mía estaba cuadrada con DeMordrey. Vorian ocupaba por fin su legítimo lugar en el trono.

“La forja de los ancestros”



Pero aquello no había tocado a su fin. Con DeMordrey fuera de juego, era el momento de atar el otro cabo suelto. Había un demonio en Ancaria y teníamos que acabar con él. Yo escoltaría a Shafeera a la Forja de los Ancestros para reconstruir el corazón de Ancaria y poder así convocar al demonio que amenazaba con dominar el mundo. La entrada al lugar de los poderes antiguos estaba anexa al propio palacio real.



No tardamos en comprobar que un palacio tan deslumbrante como el de Braverock, contaba con unos sótanos abandonados y repletos de especies de todo tipo. En nuestro recorrido nos topamos también con múltiples criaturas no muertas que campaban a sus anchas por las catacumbas del castillo.



El camino, sin embargo, no fue complicado. Atravesamos las tres primeras puertas, nos dirigimos al noreste y giramos a la izquierda en la primera intersección. Cruzamos una habitación y luego, en cuanto pudimos, avanzamos en dirección noroeste a través de la puerta que se encontraba a nuestra derecha. En el segundo nivel de la mazmorra encontramos, por fin, la legendaria forja de los ancestros. Presa de una agitación poco normal en ella, Shafeera se puso a trabajar inmediatamente y enseguida pude dirigirme a lo alto del altar y recoger el mismísimo Corazón de Ancaria, ya reconstruido.

“El alma del demonio”



Con el Corazón de Ancaria en mis manos y sintiendo el pulso de poder, me dirigí a Shafeera. Inmediatamente ella abrió un portal que atravesamos, encontrándome en una enorme estancia bajo tierra. Shafeera me exhortó a dejar el Corazón en el altar que había en la estancia e inmediatamente ella dejó caer el cuerno del demonio. Sólo faltaba un pequeño trámite para completar mi cometido. Debía golpear el cuerno para atraer al demonio de Sakkara y poder así derrotarlo. Casi nada.



Shafeera, demostrando bastante más inteligencia que yo, salió de escena y selló la estancia. Estaba claro que la hechicera, por poderosa que fuese, prefería mantenerse al margen. Sin más, arremetí contra el cuerno con todas mis fuerzas.



Después de haberme pateado toda Ancaria de norte a sur y de este a oeste, después de haberme partido la cara con todas las razas draconiana del reino, después de haber pateado a la mitad del ejército orco, exorcizado fantasmas a golpes, zarandeado al grueso de la población de goblins y después de haber firmado una eterna enemistad contra los elfos oscuros, uno cree haber perdido la capacidad de sorprenderse. Craso error, entendí enseguida. Según apareció aquella bestia descomunal, mi primer reflejo fue buscar con la mirada algún agujero, rendija o ratonera por la que escurrieme de aquella trampa que la hechicera real había dejado bien sellada.

Pero las cosas estaban claras; sólo tenía dos opciones: acabar con aquel monstruo inmenso o dejar que él acabara conmigo. Así que tras sopesar las opciones decidí que lo mejor sería plantar cara a mi enemigo.



No puedo decir muy bien como lo hice. El caso es que lo hice. La bestia cayó por fin y de todas las sensaciones que podrían haber pasado por mi cabeza –el orgullo por haber salvado el Reino entero, la sensación de poder de haber derrotado a un poderosísimo demonio- la que más recuerdo es una súbita añoranza de la isla de Mal-Orc-A, sus playas y las largas jornadas tirado en el suelo retozando. Pero antes de pensar en un merecido retiro había que terminar con los trámites, así que recogí el Corazón de Ancaria. Enseguida me di cuenta de que algo no iba bien. La esencia del poder del Corazón había sido corrompida. Atravesé el portal que la repentina defunción del Demonio de Sakkara había abierto y me

encontré de nuevo en el salón del trono.

Acto IV – El despertar de los muertos

“Shaddar”



Era el momento de agradecerle a Shafeera su inestimable ayuda y apoyo. Lamentablemente, Shafeera no era realmente Shafeera. Bajo la forma de la hechicera se encontraba el mismísimo Shaddar, que sin más preámbulos secuestró a la baronesa Vilya y desapareció, dejando como recuerdo a varios de los difuntos soldados de DeMordrey en pie y dispuestos a acabar en muerte lo que no pudieron en vida.

Al acabar la contienda, tanto Vilya como Shaddar habían desaparecido y el maestro Angalydd, con cara de aturdimiento, me pedía –a quien sino- que fuese a por Shaddar para derrotarle de una vez por todas e impedirle hacer daño a la baronesa. El caso es que aquello lo hubiese hecho sin que nadie me lo pidiese. Era una inesperada oportunidad de saldar mi deuda con la hechicera real.

Monté en mi caballo y salí al galope hacia el teletransportador de Braverock, desde donde me transporté directamente a Shaddar-Nur. A camino conocido las cosas se ven de otra manera. En unos instantes estaba ante la puerta del castillo dispuesto a cobrarme en Shaddar, Shafeera o en quien fuese todas las frustraciones acumuladas en mi largo periplo.



Subí las escalinatas de nuevo y entré al castillo maldito que ya no me intimidaba lo más mínimo. Bajé la escalera de caracol y accedí a la cámara de Shaddar, que encontré desierta. Sin embargo, un portal abierto me permitió, atravesándolo, enfrentarme cara a cara con responsable final de tanto conflicto. Shaddar y yo íbamos a tener un interesante debate.



La cámara ceremonial donde Shaddar estaba llevando a cabo su nuevo ritual era una enorme estancia presidida por un inmenso pentagrama en el centro del cual latía el Corazón de Ancaria. Flotando por toda la estancia, un montón de brillantes almas pululaban sin orden ni concierto. Shaddar se encontraba al fondo, aunque para empezar me tuve que librar de la plaga de sacerdotes de Sakkara que invadía toda la estancia.



Cuando pude llegar hasta Shaddar me llevé una desagradable sorpresa. ¡El poder del ritual le hacía inmune a mis ataques! Sin embargo, la suerte estaba de mi parte. Mientras retrocedía para protegerme, una de las almas que flotaban por la estancia con forma de esfera de luz me rozó. Inmediatamente me sentí imbuido de una nueva fuerza y golpeé a Shaddar. Cuando veía que mis golpes ya no hacían mella en él recurría de nuevo a una de aquellas almas flotantes. Al final resultó que el poderosísimo Shaddar no era invencible.



El descanso del guerrero. El demonio había sido derrotado, Shaddar destruido y las cosas volvían a la normalidad. Los ejércitos de no muertos habían caído, desposeídos del maléfico poder que los animaba. Los orcos se estaban retirando de nuevo a sus tierras, en parte porque ya no tenían a los no muertos hostigándoles y porque las tropas reales estaban de nuevo organizadas y les hacían retroceder hacia el sur.

Ancaria volvía a estar, de nuevo, en aparente tranquilidad. Mientras tanto yo me planteaba mi destino inmediato, pues mi reciente experiencia me dotaba de unos conocimientos sobre el Reino que podría aprovechar de alguna manera. Sin embargo, me faltaba un lugar por conocer. Mientras montaba de nuevo en mi caballo, pensaba en las finas arenas de la isla de Mal-Orc-A y meditaba mi equipaje. Me habían dicho que se podían conseguir unas gafas de sol bien chulas en aquel lugar...