



նՈՊԱԺԱՏ.

ԵՄՄՏ

Los seis héroes de



Ulrich

Ulrich, otrora un soldado, es cascarrabias y de pocas palabras, pero tiene un gran corazón.

Especialidad: proteger a Red y ser el primer oficial de la Intrépida.

Arma favorita: su espada con un diente de dragón en la empuñadura.

Pasión secreta: la insufrible diablesa llamada Siana.

Frase recurrente: «Golpea primero y pregunta después.»



Siana

Siana es un espíritu libre con un temperamento ardiente a quien no le asusta decir lo que piensa.

Especialidad: cazar lagartos venenosos gigantes y algún hurto ocasional.

Arma favorita: su red y su gancho.

Pasatiempo favorito: molestar a Ulrich y hacer preguntas incómodas.

Frase recurrente: «¡Nada que perder, todo que ganar!»



Red

Red es joven, valiente, bocazas, y siempre está listo para cualquier eventualidad.

Especialidad: los malos negocios y ser el desafortunado heredero de un pirata de renombre.

Armas secretas: su charlatanería y su daga venenosa.

Pasión secreta: la encantadora y misteriosa chica llamada Moon.

Frase recurrente: «La suerte es un plato que se sirve frío.»

Leyendas de Luma



Moon

Moon viene de otro lugar, y es una chica desconcertante, temperamental y mágica.

Especialidad: las lenguas eolianas y la domesticación de pájaros.

Arma secreta: su medallón de plata.

Animal favorito: todos, excepto la rana de Nostromo.

Frase recurrente: «¡Tampoco estoy pidiendo la luna!»



Nostromo

Nostromo es un druida barbudo que disfruta de la diversión y de las pequeñas cosas de la vida.

Especialidad: las pociones de revitalización y los elixires de vida.

Comida favorita: las anguilas resbaladizas y la sopa de medusa eterna.

Animal favorito: Slippy, su domesticada rana mirabilis.

Armas secretas: los huevos de rana sorpresa y su sentido del humor.



Lys

Lys es una imponente y hosca erudita que sabe ocultar sus emociones.

Especialidad: ninguna, pero sabe de todo.

Arma secreta: su mente enciclopédica.

Pasatiempo favorito: encontrar una explicación para todo.

Frase recurrente: «Mejor no saber nada que mediosaber poco de muchas cosas.»

Legends Of LWMA™

Respondiendo a una misteriosa llamada de socorro, nuestros seis aventureros navegaron durante tres lunas antes de quedarse varados en una desconocida orilla. Refugiándose en el interior de la guarida de un fantástico monstruo marino, compartieron los tesoros y el equipo que pudieron recuperar antes de proseguir con su aventura. En su camino a Kokota, se cruzaron con un convoy de extraños nómadas...



Tras el naufragio de esa mañana, el ritmo de los acontecimientos había sido tan frenético que los seis aventureros aún no eran conscientes del increíble viaje en el que estaban inmersos. Liderados por el curioso grupo de nómadas que encontraron tras explorar la caverna de Nukha, ahora se encontraban en el interior de una tienda transportada un inusual animal gigante cubierto de un blanco pelaje. El animal era dirigido por un nómada llamado Isha-Pies-Grandes, y los llevaba a Kokota. Detrás de ellos, la caravana avanzaba lentamente por el polvoriento sendero, serpenteando a través de pequeñas colinas desérticas. El viento era seco y el cielo estaba teñido de color malva. Los árboles plateados, cuyas raíces sobresalían cual patas de araña, parecían observarlos al pasar, al tiempo que escupían pequeñas burbujas floridas al aire. Este nuevo mundo era tan fantástico como aterrador. Bajo la atenta mirada de su rana, Nostromo escribía en su diario de viaje.

—¡Increíble! ¡Asombroso! ¿Cómo llamaban a este extraño cruce entre mamut y búfalo en el que estamos viajando? Oh Sí... ¡Un lowmac! ¡Qué bestia tan enorme! Incluso lleva a cuestras pequeñas viviendas. ¡Casas móviles! ¡Qué buena idea! —dijo alegremente.

El suelo temblaba con cada paso que daba la montaña lanuda en movimiento. Siana, la intrépida cazadora de dragones, se aferraba a la barandilla.

—En cualquier caso, para que yo viviese sobre una de estas cosas deberías pagarme mucho dinero. —gruñó.

La joven Moon, que estaba sentada sobre el cuello de la bestia, justo enfrente de la tienda, se giró hacia ella riéndose.

—Pensaba que solías montar en lagartos gigantes. ¿En qué se diferencian de esto?

—¡No se puede comparar un dragón enfurecido con una babosa peluda!



Moon sacudió su cabeza, como disculpando el fuerte temperamento de Siana, y volvió a girarse para seguir examinando el lugar, ansiosa por ver más. Este mundo la deleitaba y hacía que se sintiese a gusto.

Los guías nómadas les seguían. Sus lowmacs cargaban enormes cofres atados con cadenas sobre sus espaldas. A los costados de estas bestias colgaban frascos llenos de medusas que brillaban intensamente mientras nadaban. El resto de la tribu, unos cincuenta individuos de piel azul vestidos con túnicas negras, los seguía a pie. El poblado de Kokota descansaba al borde de un sendero como una gran ostra abandonada entre algas tras la pleamar, ocultando, de paso, algunas perlas de su interior. Los redondeados muros del pueblo estaban fabricados de sedimentos solidificados y las casas, agrupadas, parecían pequeñas conchas blancas. La vegetación que brotaba de los tejados brillaba como algas en un arrecife de coral.

Todos se quedaron sin palabras, no solo ante la visión de este maravilloso oasis, sino de los cristales. Emergiendo de la tierra cual espinas, cientos de cristales malva de todos los tamaños llenaban hasta el último rincón de Kokota, apretándose contra las casas y atravesando sus tejados. El pueblo parecía desolado, sin habitantes. El guía nómada detuvo su lowmac y le ordenó que se tumbara sobre sus patas delanteras. Ulrich ayudó a Lys a bajar. Con una mano levantada para proteger sus ojos del sol, Lys examinó el entorno y se volvió hacia Isha-Pies-Grandes.

—Así que este es el famoso poblado de Kokota... ¿Qué ha pasado aquí? —preguntó.

—No te acerques, Sabia de Blanca Melena, es peligroso. Malos espíritus viven aquí... ¡Las gemas soñadoras están despiertas! No estaban aquí la última vez que Isha-Pies-Grandes vino hace nueve lunas.

Nostromo echó otro vistazo al poblado y murmuró para sí mismo:

—Malos espíritus, interesante... Quizás sólo sean supersticiones locales...

Moon, que se quedó atrás, jugueteaba nerviosa con su medallón mientras se preguntaba dónde habían ido todos

los habitantes. Mientras tanto Red pensaba receloso cómo habían terminado aquí todos esos cristales.

—Estuviste aquí hace nueve lunas, ¿y no había cristales? —preguntó.

—Cierto, Joven de Cabello Rojo. Las gemas soñadoras aparecieron de la nada...

Volviendo su cabeza hacia el poblado, Red observó a lo lejos a Moon entrando en Kokota a través de una gran puerta.

—¡Eh, Moon! ¡Vuelve aquí!

Red salió corriendo tras ella inmediatamente, dejando a Isha-Pies-Grandes un tanto perplejo. Ulrich y Siana lo imitaron al momento, mientras que Lys y Nostromo se quedaron mirando, impotentes, cómo corrían. Nostromo se dirigió hacia Lys suspirando.

—¡Esto es demasiada emoción para mí! Bueno, querida Lys, te dejo en compañía de nuestro guía y de los malos espíritus. Mi rana y yo vamos a investigar las artes culinarias de nuestros encantadores anfitriones...



Moon entró en el abandonado poblado. Una extraña niebla eléctrica de color rosa flotaba sobre el suelo. Moon pasó por algunas angostas calles antes de llegar a un lugar lleno de centelleantes cristales, y entonces fue golpeada por una enorme onda de energía. Un destello blanco la cegó y la

hizo tambalearse. Al apoyarse en una pared con los ojos aún cerrados, sintió al instante como si todo se pusiera del revés. Superada por un aluvión de ruido y visiones, sintió cómo perdía el control...

Un acantilado... Un niño arrojando una botella al mar... El camino creado por una medusa... Kokota... Gente chillando, gritando, corriendo por todas partes... Caballeros oscuros montando criaturas aterradoras y blandiendo espadas... Mujeres, ancianos y niños, todos encadenados unos a otros... Una habitación con paredes cubiertas de escamas azules, y el chico del acantilado, con su extraño brazalete... Un chasquido, una gota de sangre cayendo al suelo... Un recoveco oculto tras una escama con una marca dibujada por el niño...

Cerca de allí, Red caminaba por una calle llena de flores mientras gritaba llamando a Moon. Sus gritos provocaban ecos en la distancia y sus pasos resonaban en el pavimento de conchas marinas. De repente, un hombre con una barba roja, vestido completamente de rojo, apareció frente a él con los brazos cruzados. Parecía enfadado.

—¡Red! ¡Inútil! ¿Qué le ha pasado a mi barco?

—¿Padre? Pero... Pero ¿qué estás haciendo aquí?

A pocas calles de allí, Ulrich se encontraba cara a cara con un fantasma. Con su casco de cuernos, su piel de oso y cuero tachonado, y su hacha en mano, estaba listo para el combate. Ulrich reconoció de inmediato a su peor enemigo.

—¿Tú? ¿Aquí? ¡Pero si estás muerto! ¿Qué quieres de mí?

—Venganza...

Mientras tanto, Siana estaba blandiendo su gancho frente a un gigantesco dragón que la miraba de forma amenazante. Siana no quería huir, conocía a ese dragón demasiado bien. Era Graouli, el dragón que mató al gran cazador, su abuelo.

—¡Nunca debí perdonarte la vida, bestia inmunda!

En un abrir y cerrar de ojos, Siana lanzó su red sobre el reptil. Ahora la bestia luchaba furiosamente por zafarse de lo que la apresaba. Ulrich quería cargar contra su oponente, pero unos grilletes invisibles lo encadenaban al sitio. Era como si estuviera perdiendo la cabeza. ¡Nada de esto podía ser

real! Un destello de intuición le empujó a destruir todos los cristales que se encontraban a su alrededor tan rápido como le fue posible.

Siana pudo ver cómo el dragón forcejeaba iracundo, golpeando con su cola todo lo que estaba a su alcance y rompiendo los cristales a su alrededor. La joven saltó sobre la criatura antes de que pudiera deshacerse de su red... ¡para acabar aterrizando en los hombros de Ulrich!

—¿Ulrich? Pero qué...

—¡Ilusiones! ¡Siana, los cristales nos están hechizando!
¡Traen a la vida nuestros fantasmas del pasado!

Siana se bajó de Ulrich cuando este intentaba liberarse de la red con resentimiento. Entonces, ¿Ulrich era el dragón? Siana se echó a reír.

—Te prometo que no suelo atrapar así a los hombres...

—Esó espero... ¡Vamos! ¡Tenemos que encontrar a Red y a Moon! ¡Rápido!

Moon abrió los ojos. La cabeza le daba vueltas. Confundida, miró a su alrededor. Podía ver el edificio con escamas azules un poco más adelante, y se dirigió hacia él. Mientras tanto, Ulrich y Siana encontraron a Red agazapado bajo uno de los cristales. Los tres estaban ahora buscando a Moon en los edificios. Finalmente, la encontraron casi petrificada dentro de una de las casas. Se volvió hacia ellos llorando y susurró unas palabras.

—Es demasiado tarde... ¡Hemos llegado demasiado tarde!
Caminó hacia una de las escamas de la pared y puso su mano sobre la marca que dejó el niño de sus visiones. Una luna creciente atravesada por una línea horizontal.

—Cuando salga la luna, encontrarás tu camino... ¡El mensaje!
Tiró de la escama, y esta giró revelando un recoveco secreto. Dentro encontró un brazalete de cobre que se puso en la muñeca instintivamente. De repente, un pequeño mecanismo se disparó y se abrió una pequeña tapa en la parte superior de la baratija, revelando pequeños engranajes que controlaban una aguja plateada.



—Parece una brújula —dijo Red.

Pero Moon no le escuchaba. El chico del brazalete apareció como un destello ante sus ojos.

—¡Ayúdame! —gritó el chico.

Moon se desmayó tras esta última alucinación. Ulrich la atrapó al caer y, cargando con ella, la sacó de Kokota, alejándose del influjo mágico del cuarzo.

Fuera del pueblo, Lys, enferma de preocupación, los esperaba junto a Isha-Pies-Grandes. Tan pronto como los vio, corrió hacia ellos.

—Tenemos que salir de aquí —dijo Red.

—Isha-Pies-Grandes os advirtió... Aquí hay malos espíritus...

Lys puso sus manos sobre la cara de Moon.

—¡Aún vive! Respira... pero, ¿qué es ese artilugio mecánico que lleva?

Al ver el brazalete, el nómada pareció sorprendido. Levantando la muñeca de Moon para poder ver el brazalete más de cerca, dijo:

—Es un localizador wilango, Sabia de Blanca Melena... Se usa para localizar a alguien perdido. ¿Cabeza Plumas perdió a alguien?

Cuando Lys intentó quitar el brazalete del brazo de Moon, la chica despertó y la detuvo de inmediato. Con ojos muy abiertos, gritó:

—¡He visto al mensajero!

—Tranquilízate querida... Necesitas descansar... Puedes contárnoslo todo más tarde, en el campamento... Nostromo ya está esperándonos allí...



Se reunieron con el resto de la caravana al caer la noche. Los lowmacs estaban tumbados en círculos alrededor de las hogueras, con los frascos de medusas de sus costados iluminando la tienda con un resplandor mágico. Un delicioso

aroma a comida flotaba en el aire y unos músicos tocaban una melodía cuando Nostromo, con la boca llena y una jarra en su mano, les dio la bienvenida.

—¡Aquí estáis! ¡Tengo algo increíble que contaros!

—¿Has convertido esta agua en vino? -dijo Lys con sarcasmo. Nostromo no era uno de esos que se deja afectar por tales comentarios, así que decidió ignorar por completo a Lys y se volvió hacia los demás.

—El remolino que nos tragó, justo antes del naufragio, ¡fue culpa de Nukha!

—¿Nukha? ¿Esa gran ballena?

—¡En efecto! Para ser exactos, son dos ballenas y cuando nadan en círculos provocan esas enormes tormentas. Así es como... Así es como hacen...

—¿Cómo hacen qué? —replicaron los demás.

—Ummm... ¡Huevos! Sabéis lo que quiero decir, ¿verdad?

Red se sonrojó tanto que parecía un pimiento morrón. Ulrich soltó una carcajada mientras intercambiaba miradas con Siana. Lys estaba estupefacta.

—¿Estás diciendo que nuestro barco se hundió debido a un ritual de apareamiento? —preguntó Lys.

—¡Exactamente! Bueno, ya sabes, es una de sus leyendas... ¡Pero eso no es todo! Los cristales que podéis ver a vuestro alrededor... Bueno, dicen que cayeron del cielo y al soñar con este mundo lo hicieron realidad. Cristales soñando, ¡qué locura!

Siana, Red y Ulrich se miraron unos a otros. Nostromo se inclinó hacia delante y les susurró:

—Si os digo la verdad... ¡Estos nómadas tienen una imaginación desbordante! Deberíais venir a escuchar todas esas historias. Os sorprenderán...

Los sonidos de los instrumentos musicales y el aroma de la comida a la parrilla los relajó, y se sentaron cómodamente alrededor del fuego a escuchar las leyendas de los nómadas.



¿Qué otras aventuras vivirán nuestros héroes?
¿Encontrarán al misterioso mensajero?
¡Lo sabrás en el próximo juego de
Las leyendas de Luma!

Encuentra la historia completa en nuestra página web
www.legendsofluma.com

Código de juego - Nómadas

¿Serás el mejor explorador?
¡Registra tus partidas online para descubrirlo!