

I

EL ZORRO ROJO

Es sobrenatural diestro y grácil, y da grandes saltos. Sus orejas son grandes y puntiagudas, y su madriguera es una gran zarza enmarañada. Dice así:

Portando los ojos de
Quendalon, vígilo
a los mortales
y sus reinos.

Nota: Aquellos que tengan un cierto conocimiento en historia Hermética podrán recordar que se decía que Quendalon tenía gemas en vez de ojos.

III

LA CULEBRA

Esta criatura de colores brillantes, y no mucho más grande que una daga, guía a los personajes hasta una roca plana que se halla en mitad de un claro cubierto de flores. Dice así:

Poder y majestad
son mis humildes
regalos.



V

EL DRAGÓN ROJO

Una criatura semejante a un dragón, inquieta y sin alas, del tamaño de un poni; sus escamas escarlatas están teñidas de oro. Su madriguera es una cueva poco profunda en un pequeño acantilado. Su mensaje dice:

Hombres que anhelan
mi piel brillante, y
desean las
gloriosas riquezas
que guarda.

II

LA ARAÑA NEGRA

Esta aterradora criatura es aproximadamente del tamaño de un niño pequeño, y está cubierta de pelos tiesos. De su cuerpo cuelgan varias baratijas y utensilios. Vive en un agujero, de unos seis metros de diámetro. Su mensaje dice:

Reinos
derrumbados
por la codicia
de mi poder.

IV

LA ARDILLA

El tamaño de esta criatura es el doble del normal, y su pelaje es de un rojo mucho más profundo que el de otras ardillas; no para de mover su cola. Vive en un roble enorme, y dice:

Regalos como yo sólo
son concedidos por
los más santos de
los hombres.

VI

EL GATO GRIS

Este guía es difícil de seguir, ya que desaparece constantemente detrás de las rocas y los árboles, apareciendo de nuevo en algún lugar inesperado. Su madriguera es un nido de suave musgo iluminado por un resplandeciente haz de luz; bajo el musgo (en caso de que los personajes lo muevan) hay un grabado con el símbolo de Calebais: la corona rota en llamas. Dice así:

Guarda mi
perímetro la
palabra de
Salomón y su
sabiduría.

VII

UN HOMBRE JOVEN...

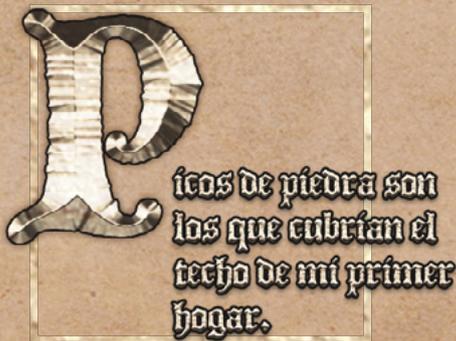
... vestido de verde cuyos ojos son oscuros y peculiares. Es formal y educado, y hace una profunda reverencia cuando se encuentra con los personajes; los conduce a una pequeña construcción de piedra en ruinas. Cuando habla les dice:



IX

EL HALCÓN

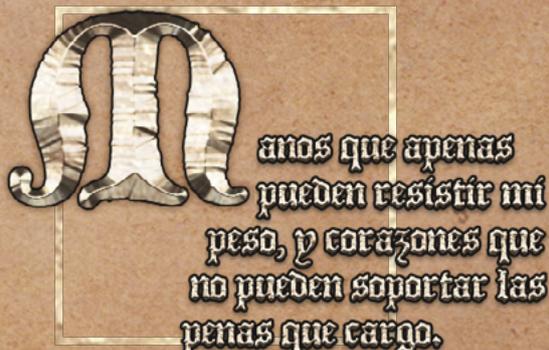
Es un hermoso halcón peregrino, rojo y amarillo, con un hilo de oro coronando su cabeza; se presentará ante los personajes y los guiará volando sobre sus cabezas. Su madriguera está en lo alto de una columna de piedra de tres metros de alto; la oquedad que la culmina sirve como baño para una bandada de gorriones de color marrón rojizo. Grazna:



XI

EL FANTASMA

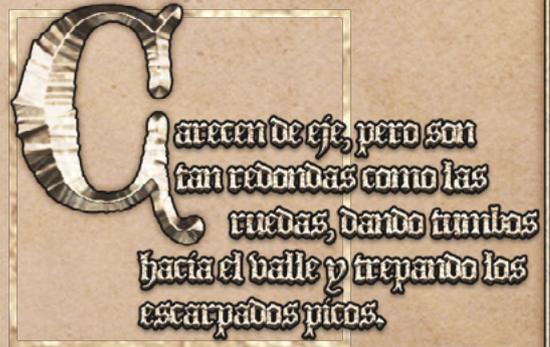
Se trata de una aparición nebulosa y flotante, con voz ronca, que se mueve lentamente por el bosque. Conduce a los personajes a una arboleda oscura de siete árboles yermos y plagados de espinos, entonando:



VIII

EL TOPO

Va acariciando el suelo con el hocico, sin mirar a los visitantes, y los lleva directamente a su guarida, que es un gran montículo de tierra cubierto de pequeños árboles y plantas. Murmura:



X

EL GALLO

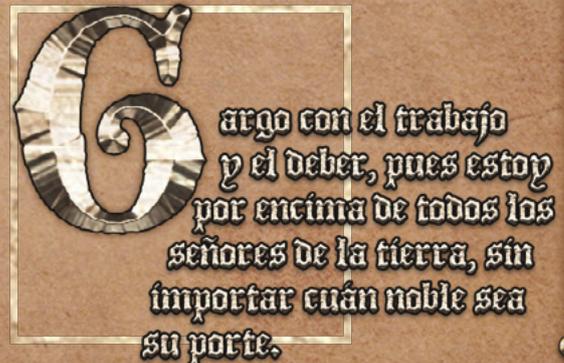
Este pájaro valiente y audaz, que mide un metro de alto, aparecerá de improviso desde unos arbustos, quizás asustando a alguno de los personajes. Su cresta no es roja, sino plateada, y sus saltos se producen en un abrir y cerrar de ojos. Vive bajo un pequeño arbusto repleto de bayas, y dice:



XII

EL ARMIÑO

Un hurón blanco, caminando sobre sus patas traseras, llevará a los personajes a los pies de un acantilado de unos diez metros de alto. Se le entiende mal, ya que habla apretando los dientes:



CAPÍTULO

I