

TARGHAN



TARGHAN

En alguna parte de un valle, un valle lo bastante fértil como para que pudiera estar habitado por hombres, se extiende un pueblo. Los hombres que lo construyeron lo llamaron Edengarhn, y desde hace muchas generaciones, allí la alegría y la prosperidad son algo natural.

En este valle, en este pueblo, un día un hombre tomó una esposa. Este hombre, jefe de la tribu por su carisma en inteligencia, se llamaba Tharn. La mujer, Fabella, tenía la belleza de una gacela y la curiosidad de un gato. Tuvieron un hijo al que llamaron Thargan según los consejos del viejo mago Athna-An. En la lengua del valle, Targan significa «el que volverá».

Entonces Tharn murió. El pequeño llegó a ser adulto, y se convirtió a su vez en jefe. Heredó las cualidades de sus padres.

Su aprendizaje, además de su maestría con la espada le proporcionaron las habilidades indispensables del guerrero. Nunca supo que se convertiría en el elegido para la última búsqueda, la del eterno retorno de la primavera, la de la inmortalidad.

Cuando era pequeño la gustaba escuchar las leyendas que le contaba el mago y hechicero Athna-An. Una de ellas, la que le parecía menos lejana y falsa de todas, se le quedó, grabada en la memoria y atormentaba sin cesar sus pensamientos.

Todavía ve bailar las palabras que, como las notas de una flauta, se escapaban de la boca del hechicero:

«Lejos de Edengarhn se alza el castillo del maligno, lejos de tu pueblo el habitante de ese castillo guarda un secreto, es tan poderoso que no puede ser humano, un ser que se mofa de un mundo que muere y después renace».

Los versículos, una a uno, fluían como un río de agua clara por su espíritu. Ahora sabía que lo intentaría todo por completar la leyenda y que estaba preparado para abandonar su tribu y emprender la aventura más grande jamás vivida. Y solamente él podría enfrentarse a ese desafío, se decía, ya que él era el elegido.

Athna-An, en otros tiempos respetado y escuchado, murió mucho antes de que Thargan se hiciera un hombre. Y sin embargo, sentado en su lecho en la gran choza del pueblo, le veía allí, de pie frente a él, como antes.

Las palabras seguían encadenándose con una armonía sobrenatural para formar versos, después estrofas.

«Y ahora, como otros partieron antes que tú, otros partirán si conoces la muerte.

Debes saber que el momento de luchar será lo peor. Hoy te toca a tí, ¿volverás?»

De repente el espectro de Athna-An dejó de cantar. Tras unos momentos, una mano salió de su túnica de piel blanca para dejar un brillante pergamino al lado de Thargan. Sin duda un instante, lo cogió, retirando la correa de cuero que lo mantenía enrollado. Leyó, más no comprendió nada:

«Las tables se encadenan y no se parecen (nota del grafista). Las tablas se encadenan y Thargan pasa, fluido, con una precisión de movimiento digna de un héroe de fantasía (nota del programador)».

Cuando Targhan se levantó, el pergamino desapareció al mismo tiempo que Athna-An. ¿Realmente habían existido? El, en todo caso, estaba seguro de ello. Iría a entrenarse una última vez, después elegiría a un hombre de confianza y capaz, que asumiese las responsabilidades de jefe durante su ausencia. Una vez hecho esto, se prepararía y prometería a sus amigos y a su mujer que estaría de vuelta la siguiente estación.

Hecho todo esto, se marchó. Athna-An se le apareció una última vez:

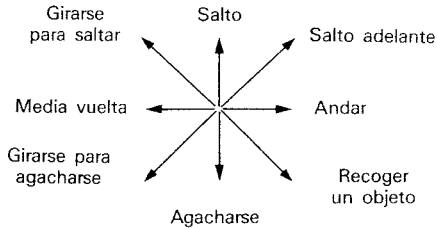
«Dirígete hacia el Este. Tras el denso bosque de la Luna clara, deberás cruzar las montañas de Clorg. Se habla de un templo guardado por los centinelas maléficos.

Si alguna vez vuelves a verme, mira bien si soy yo y arrodíllate. Si nunca lo logras, vuelve deprisa con los tuyos. Ellos te esperarán y celebrarán la victoria sobre el mal y la ignorancia.

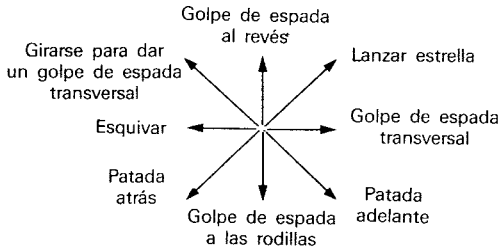
Pero por ahora debes partir y prepararte para tener terribles encuentros.

Puedes jugar con teclado o joystick. Para el teclado, utiliza el bloque de teclas numéricas (cifras del 1 al 9) y la tecla Shift.

- Sin botón o sin Shift:



- Con botón o con Shift:



MANEJO DE LOS OBJETOS

Los objetos recogidos se indicarán mediante los iconos. Para utilizarlos, pulsa la tecla de función que corresponda al número del objeto (teclas F1 a F5). Para dejar un objeto, debes pulsar la tecla F10 antes de seleccionarlo.

Orden IV del Libro de la Vida.

«Te postrarás delante de Gandfald, el Dios de la Eternidad y la Renovación».

Diferencias para TARGHAN CPC, usa las teclas F1 a F9 para mover al protagonista y las teclas 1 a 5 y 0 para manipular objetos.

Copyright Silmarils noviembre 1989
Distribuido por



Marqués de Montegudo, 22 bajo
28028 MADRID