

TOP SECRET

# EL ARBOL DE LA VIDA



CHOICE

CMOJO



# CÓDICE

De la unión de ideas de varios roleros nace CÓDICE, un manuscrito donde todo tiene cabida.

Una compleja investigación policial con estremecedor desenlace, una visita a una tétrica mansión o un hábitat orbital alrededor de un planeta desconocido. Todas las aventuras que puedas imaginar están recogidas en CÓDICE, en ellas puedes encarnar a un pirata del siglo XVIII, un anodino oficinista con terroríficos secretos, un joven mago con ansias de poder...

CÓDICE pretende recopilar historias en las que sumergirse, apostando por la calidad y una cuidada presentación.

Se trata de un suplemento gratuito de roleros para roleros, pero especialmente para directores de juego, pues el contenido de CÓDICE está expresamente pensado para vosotros; las historias que aparecen son totalmente adaptables a diferentes sistemas de juego.



Investigación y Aventuras



Sistema Vieja Escuela Pulp



Se estima 1 sesión de 4 horas



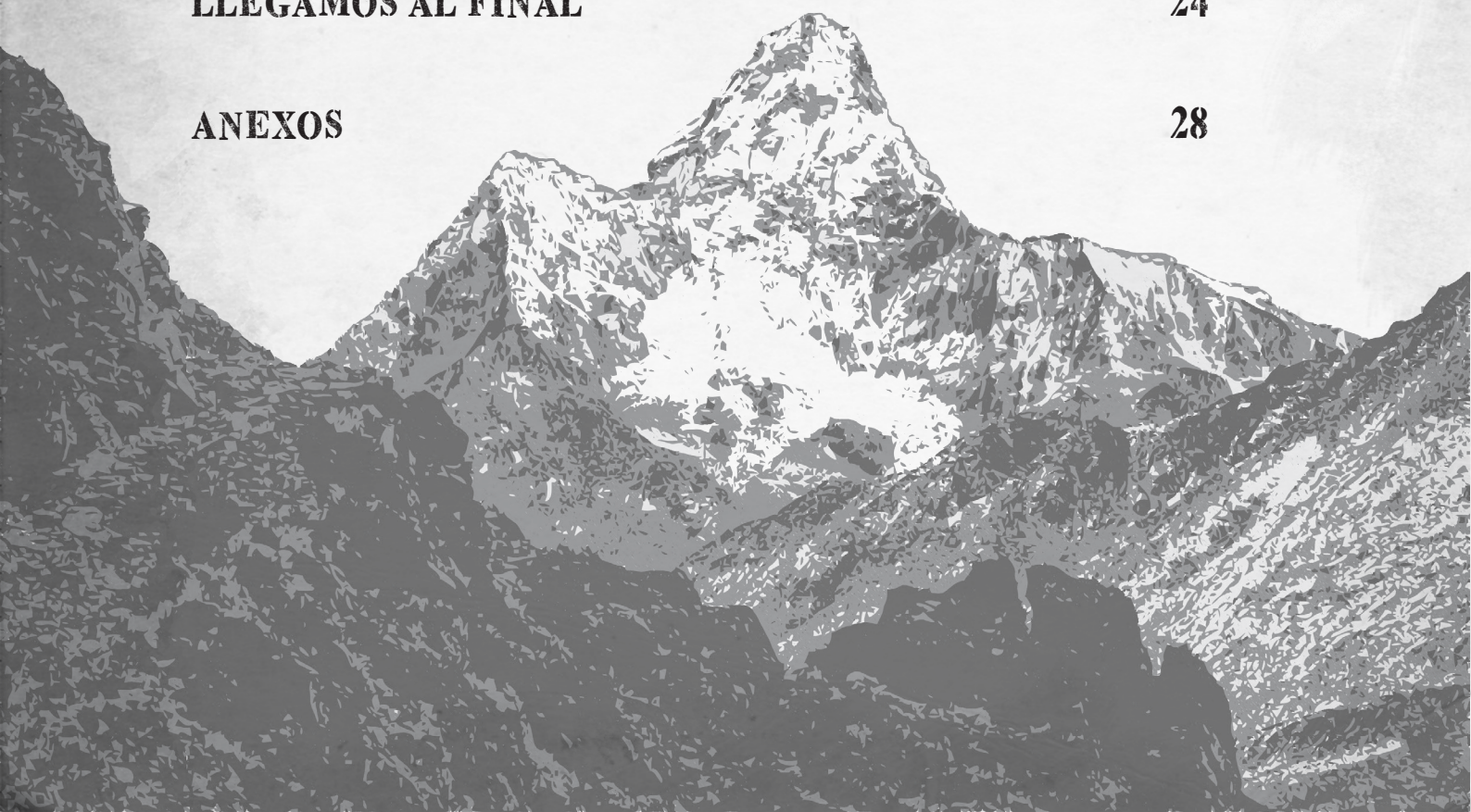
Diseñada para 3-4 jugadores





# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
INICIO	2
VIAJE A LA INDIA	3
NANGA PARBAT	10
NORUEGA	13
VATICANO	17
JERUSALÉN	21
VALLS, 1944	23
LLEGAMOS AL FINAL	24
ANEXOS	28



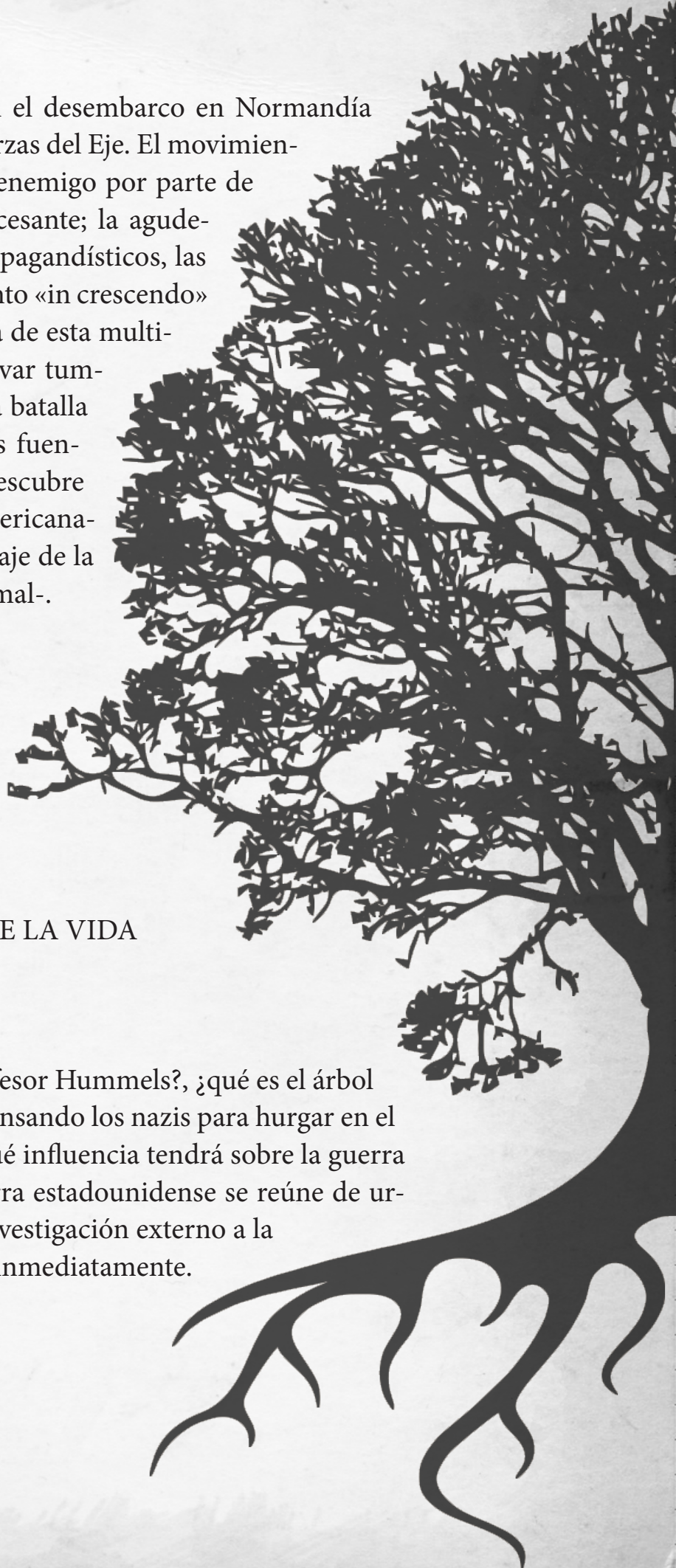


# INTRODUCCIÓN

Año 1944 – Los aliados preparan el desembarco en Normandía ante el indiscutible poder de las fuerzas del Eje. El movimiento de información táctica sobre el enemigo por parte de los espías de ambos bloques es incesante; la agudeza psicológica de los elementos propagandísticos, las verdades a medias y el endiablamiento «in crescendo» del oponente, es el pan del día a día de esta multitudinaria guerra que no cesa de cavar tumbas. Todo es válido para ganar esta batalla por dominar el mundo, incluso las fuentes paranormales, actividad que descubre la OSS -la Inteligencia Militar Americana- cuando logra descodificar un mensaje de la SS – Ahnernebe -División Paranormal-.

EL PROFESOR HUMMELS HA  
DESCIFRADO EL TEXTO  
–STOP– SOLICITA TROPAS  
DE APOYO EN EL TÍBET  
PARA REGRESAR  
–STOP– PRONTO  
ENCONTRAREMOS EL ÁRBOL DE LA VIDA  
–STOP– HAIL HITLER.

¿Qué planes tiene el peligroso profesor Hummels?, ¿qué es el árbol de la vida?, ¿en qué diablos están pensando los nazis para hurgar en el oscuro mundo de los espíritus?, ¿qué influencia tendrá sobre la guerra lo paranormal? El gabinete de guerra estadounidense se reúne de urgencia para formar un equipo de investigación externo a la milicia que será trasladado al Tíbet inmediatamente.







## INICIO

La leyenda del «Árbol de la Vida» es tan antigua como la vida en la Tierra. Muchas culturas mencionan un árbol del que brotaba la vida y tenía propiedades curativas, incluso, concedía la inmortalidad.

La cúpula militar aliada desconfía de todos estos rumores paranormales, pero la OSS cree que puede tratarse de alguna nueva droga capaz de mejorar las tropas alemanas. De ser así, hay que encontrar la localización del Árbol y evitar que el Dr. Hummels obtenga lo que busca.

La guerra es el tema del que se habla cada día en los diarios y en la calle. Cada país intenta vivir en una absoluta tranquilidad en la que, el terror de ser conquistados, se lleva por dentro. Nuestros PJ's son personas capacitadas que el gobierno americano ha seleccionado para ser piezas claves de su misión secreta. Cada uno de ellos ha recibido una carta gubernamental en la que se reclama su presencia, como jurado popular, en los juzgados de San Francisco. El caso sobre el que deben decidir no puede ser revelado hasta el propio proceso.

Cuando acudan al lugar, serán reconducidos hacia un despacho donde los atenderá el General William J. Donovan, jefe de la O.S.S., que les informará del asunto, acentuando lo importante de su misión para la patria y la humanidad.



## Información recibida

En 1939, un grupo del ejército alemán, comandado por el Doctor Hummels, hizo la cumbre del Nanga Parbat. Para conseguir con éxito esa proeza, fueron guiados por el alpinista austriaco Heinrich Harrer, que actualmente se encuentra en una prisión británica en la India. Los alemanes consiguieron escapar adquiriendo unos ciento ocho volúmenes de un texto sagrado tibetano.

En referencia al Doctor Hummels, conocen su reputación de arqueólogo y algún que otro secreto más que afecta a los jugadores y que puedes leer en sus biografías. Por otra parte, la opinión académica lo considera un vulgar saqueador de tumbas. Durante veinte años fue maestro en la Universidad de Berlín y se unió al Partido Social Nacionalista que financió todas sus expediciones alrededor del mundo.

## Objetivo de los PJ's

Su principal misión es la de volver a San Francisco con toda la información que hayan conseguido recabar, con la que el ejército aliado pueda preparar una contraofensiva al enemigo. La casilla de salida será la India, donde deberán sonsacar a Heinrich Harrer, el alpinista austriaco y actual prisionero de guerra británico, el motivo del interés de los nazis sobre esos textos sagrados tibetanos. Recibirán un documento que los autoriza a hablar con el prisionero y tomar cualquier decisión que tenga como beneficio la resolución de la misión.

**NOTA:** cada personaje sufre en secreto una enfermedad terminal, información que podrán compartir o mantener en la privacidad, por lo que cada veinte minutos de tiempo de juego, sufrirán un modificador de -1 a todas las pruebas de carácter físico que realicen, reflejando sus problemas de salud.

## VIAJE A LA INDIA

El viaje empieza en San Francisco, haciendo trasbordo en Hawaii, desde donde tardarán dos días en llegar hasta Nueva Delhi. El avión aterrizará en el aeropuerto británico, donde los esperará un transporte para ir a la Comandancia Militar. Allí podrán hablar con el oficial de guardia, el Comandante Alec Beckett, un hombre arrogante y hastiado de su estancia en la India, que anhela el combate y un destino en el frente europeo, pero que su enemistad con el General Montgomery relegó a este destino.

**NOTA:** evidentemente existen infiltrados de la SS - Ahnernebe -División Paranormal- del ejército alemán y de la Sociedad Thule, que actúan como empleados en la Comandancia Militar y en el campo de prisioneros.

Crea un escenario en el que los jugadores sufran un asalto con la intención de eliminarlos a todos.

Puede ser una persecución por las calles de la ciudad, o un combate en las reducidas dimensiones de un hotel o las dependencias militares, si han decidido descansar tras el viaje.

Uno o dos hombres dotados de armas blancas o pistolas les intentarán matar; si los capturan vivos, estos solo afirmarán ser miembros de la Sociedad Thule al servicio de la SS - Ahnernebe, antes de suicidarse al morder una cápsula de cianuro introducida en un molar. Si quieres dar más misterio, pueden pronunciar el nombre del «Comandante Beckett» antes de morir.

Si deseas seguir esa pequeña línea de narración, el Comandante Beckett lleva tiempo siendo un espía alemán y pasando información de bajo nivel al Tercer Reich, pero en esta ocasión le ordenaron que hiciera todo lo posible para retrasar o eliminar a los personajes.

De hecho, ha facilitado la descripción de los personajes a todas las células durmientes de las







SS – Ahnernebe esparcidas por el mundo y dentro de las propias fuerzas aliadas, con la orden de eliminarlos o entorpecer cualquier acción que lleven a cabo. También sabe que Hummels busca algo importante para el Führer, pero no sabe exactamente qué es.

## Respecto a la ciudad

La ciudad de Nueva Delhi es un verdadero caos: los animales pacen por las calles, donde los transportes de tropas que llevan soldados al aeropuerto circulan entre un hormiguero de personas con especial cuidado de no atropellar a las vacas sagradas. Las zonas británicas son muy limpias y los edificios están en buen estado, pero en las zonas pobres la cosa cambia. La dejadez, pobreza y diferencias sociales son patentes en cada esquina.

## Comandancia Militar

Es una enorme construcción con una gran cúpula que preside la parte central. Se accede al edificio principal desde una amplia escalinata que termina en un recibidor presidido por grandes columnas que sostienen el techo del edificio. Todo es de mármol blanco, muy lujoso y con decenas de personas que van de un lado a otro con carpetas e informes militares.

El ambiente es sofocante, el nerviosismo de las tropas y esa desgana en sus tareas por su deseo de combatir en el frente europeo resulta muy evidente.

## Comandante Alec Beckett



Ayudará a los PJ's por la obligación que tiene como agente doble, pues sirve tanto como oficial del ejército de su Majestad el Rey Jorge VI, como espía alemán al servicio del Doctor Hummels.

Así que les demorará todo lo que pueda invitándoles a descansar en los aposentos de los oficiales de alto mando. Su plan es ayudar a los miembros de la Sociedad Thule infiltrados en la base, para que burlen la seguridad militar y eliminen a los jugadores.

Si estos declinan descansar en Nueva Delhi, les ofrecerá una escolta reducida hasta el campamento de prisioneros y entregará la hoja de ruta a los agentes alemanes infiltrados para que preparen una emboscada antes de llegar al campamento de Dehradun, en el estado de Uttarakhand -al norte de la India- o en el propio campamento británico.

Si sospechan de Beckett y lo interrogan, hablará por los codos y les confesará que debía mucho dinero a gente muy poco recomendable. Los miembros de la Sociedad Thule se ofrecieron a pagar sus deudas, solo debía



pasarles informes de cualquier hecho extraordinario que llegara a sus manos y así lo hizo. Hace varios años les entregó un informe sobre un templo en el Himalaya, en el que, según la leyenda, habían guardado el Árbol de la Vida hasta que lo entregaron al mundo.

Beckett no sabe realmente lo que hizo, pensó que la información era menor. Jamás imaginaría que, poco tiempo después, un numeroso destacamento alcanzara la cima, encontrando el templo, y llevándose todo lo que pudieron, incluyendo los tomos que mencionaban «El Árbol de la Vida».

## Centro de prisioneros británico

La base militar se encuentra a ciento veinte kilómetros de la capital, en una zona des poblada y desierta.

La prisión está formada por diferentes barracones en línea, delimitados por una reja metálica y alambre de espino. Hay ocho torres de vigilancia que controlan tanto el interior como el exterior del centro de detención.

Cuando lleguen, les informarán que el prisionero se encuentra en la celda de castigo por su último intento de huida. Podrán hablar con él, pero en un lugar más privado y acompañados por los mismos dos soldados que los han escoltado hasta el campamento, siempre como medida de seguridad. El problema es que, Heinrich Harrer, se encuentra en un estado lamentable: con claros síntomas de haber sido torturado en repetidas ocasiones y casi sin poder hablar por su desnutrición. En pocas palabras, está al borde de la muerte. Han pasado cuatro años desde que fue capturado por las fuerzas británicas cuando descendía del Nanga Parbat u-na montaña de ocho mil metros de altura- y lleva encerrado gran parte de ese tiempo en celdas de castigo por sus innumerables intentos de fuga y su negativa a

hablar sobre su misión con el ejército alemán.

En el estado que se encuentra Heinrich no podrá decirles nada a los personajes, murmurará un débil «ayúdenme» y se desmayará delante de ellos presa del cansancio. La información que aparece a continuación <<¿Qué sabe Heinrich Harrer?>> no podrá ser facilitada a los Pj's hasta que más adelante tomen una decisión.

## ¿Qué sabe Heinrich Harrer?



Hace seis años fue contactado por el Profesor Hummels para liderar una misión en el Tíbet donde debían escalar el Nanga Parbat. No hicieron cumbre, aunque el Profesor no tenía ninguna intención de hacerlo. A seis mil metros de altura, rodeados de nieve y en medio de una fuerte tormenta, encontraron un templo. Fueron recibidos por monjes budistas que los acogieron y compartieron los grandes conocimientos de la historia contenidos en los libros sagrados y unas piedras místicas que cuidaban.

El Profesor Hummels, para evitar que otros descubrieran los secretos que albergaba el





templo, y en concreto las localizaciones de dos ciudades europeas que guardaban el secreto del «Árbol de la Vida», ordenó a sus hombres asesinar a los monjes para no dejar testigos.

Heinrich, sin embargo, huyó cuando escuchó los primeros disparos. No llegó a conocer qué ciudades eran las que albergaban ese secreto, pero en el templo recuerda ver cómo un monje escondió una losa escrita en sánscrito.

**NOTA:** *este es un buen momento para que los dos guardias, que han escoltado a los PJ's todo este tiempo, derriben la puerta y se muestren como agentes de la SS - Ahnernebe e intenten asesinar a Heinrich Harrer. Los dos soldados llegaron con los Pj's en el transporte y pudieron incluso ser trasladados a petición del Comandante Alec Beckett si no ha sido descubierto. Recordad que el comandante está al servicio de la SS.*

### AGENTES ALEMANES

PV: 8

Ataque: +1

Mov: 10

Defensa: 11

Equipo: Pistola Luger

Daño: 1d6 Disparos: 2 Alcance: 30m

Tras cumplir con la misión de eliminar a Heinrich Harrer, será el turno de hacer lo mismo con los PJ's. Los agentes no se dejarán atrapar, y de ser detenidos, se suicidarán ingiriendo una cápsula de cianuro escondida en uno de sus dientes. Si los registran, encontrarán una nota muy pequeña, en la que se puede leer lo siguiente:

*Eliminar Heinrich Harrer – Evitar a cualquier precio que lleguen a Nanga Parbat.  
P.H.*



Después del ataque a la base, el Comandante Sterling, jefe del campo de prisioneros, limitará todos los accesos a las instalaciones, cerrando en una celda aislada al prisionero y pidiendo a los Pj's que abandonen el recinto para que prosigan con su misión. Se negará a poner de nuevo en peligro al señor Harrer, aduciendo que si los alemanes quieren eliminarlo es que sabe algo vital para el devenir de la guerra, y que tiene órdenes de la comandancia en Londres de cuidar al prisionero hasta que llegue una delegación de la Inteligencia Militar para interrogarlo y ver qué planes trama Hitler.

Ahora deberán elegir qué hacer: continuar sin Harrer o sacarlo de la base para que pueda darles toda la información. Si es lo primero, puedes continuar en la sección <<Nanga Parbat>>. Si por contra, deciden sacarlo de la base, deberán idear un plan de fuga factible con el que lograr salir con éxito.

Para **burlar las torres de vigilancia** hay que superar una prueba de Subterfugio a dificultad 16. Si idean algún tipo de camuflaje que los ayude en su tarea, podrán realizar la prueba en Ventaja y quedarse el mejor resultado de las dos tiradas del d20.

**Moverse por la base** no es algo fácil. Hay dos tipos de personas que tienen acceso a la base: los soldados y los trabajadores hindúes. Si consiguen un uniforme o ropas de alguno de los dos grupos, podrán moverse por el interior de la base sin llamar mucho la atención. También pueden decidir hacerse pasar por presos y ser llevados hasta Henrich Harrer directamente, pero tendrán los mismos privilegios que el resto de prisioneros. Esta decisión dificultará mucho cualquier intento de huida.









# NANGA PARBAT

Si Heinrich Harrer sobrevive, los acompañará a la montaña, reduciendo mucho el tiempo necesario para encontrar el templo. Solo deberán superar **una prueba de Supervivencia o Fuerza a dificultad 15**. Si por lo contrario, pierden a Harrer o queda herido, deberán realizar la expedición ellos solos.

A continuación podréis leer algunas de las opciones que tendrán los jugadores y que pueden ampliarse para dar más profundidad a la partida.

**1. Realizar la expedición sin ayuda.** Es casi una locura, pero pueden intentarlo consiguiendo para ello el equipo necesario. Pueden aprovechar que se encuentran en un recinto militar para obtener el material indispensable en su intento de subir la montaña. En este caso, los jugadores pueden interpretar la escena, recibiendo el equipo si parecen convincentes, o realizar una serie de controles para superar los inconvenientes del ascenso y la falta de recursos.

☉ **Obtener material:** los Pj's se encuentran en mitad de la nada y lejos de la capital, no será fácil obtener el equipo, deberán superar **una prueba de Manipulación de dificultad 15**.

☉ **Subir la cima:** sin ningún guía o mapa, subir el Nanga Parbat es casi un imposible. El líder de la expedición deberá realizar **tres pruebas de Supervivencia de dificultad 17** hasta llegar al templo.

**2. Encontrar un mapa:** si Harrer solo está herido o hablan con nativos de la zona, estos les informarán de la existencia de un templo cercano cuyos monjes realizaban viajes a la cima de la montaña; quizás estos conozcan la existencia de ese templo y cómo llegar.

Esta opción en sí misma puede ser toda una aventura. El templo puede encontrarse dentro de territorio chino o en una zona conflictiva controlada por insurgentes que detestan la presencia extranjera. Con el mapa, las pruebas se reducirán a **dos controles de Supervivencia o Fuerza con una dificultad de 15**.

**3. Encontrar un guía:** similar al punto dos. El guía puede encontrarse en un valle casi inaccesible o prisionero en una cárcel; quizás debe dinero a un prestamista y han secuestrado a un familiar suyo hasta que pague, pidiendo a los personajes que le ayuden a rescatarlo o pagar su deuda. Una vez superado el escollo, podrán subir la montaña, siendo necesario superar solamente **una prueba de Supervivencia o Fuerza a dificultad 15**.

La zona donde se encuentra el templo es un lugar desolado, donde la nieve ha cubierto toda su superficie y yacen esparcidos en el suelo gran número de cuerpos congelados, que no presentan síntomas del paso del tiempo. Parece que los alemanes no han llegado todavía, pero si los personajes deciden observar con detenimiento la montaña, describe cómo un centenar de personas la escalan por la parte más larga, pero más segura. Tienen poco tiempo.

## Es momento de investigar el templo:

☉ Encontrarán un monolito con un texto en escritura cuneiforme realmente antiguo que casi no pueden leer. (*Este texto está relacionado con la búsqueda de Leonardo de Pisa, ver página 10*). Solo si superan una prueba de **Inteligencia a dificultad 16**, podrán leerlo:



«He viajado desde Arcadia junto a mi amado señor, buscando la semilla de la vida, guiado por los dioses hasta este extraño templo en una montaña que empequeñece al monte Olimpo. Me han acogido y sanado con aceites mágicos. Apenas pude entender que proceden de un árbol, que no puede ser otro que la representación de Hera en el mundo. He buscado por todas partes, pero no hay nada parecido y ahora lo entiendo todo, les arrebataron la semilla. Mi amado señor, este es mi legado, una petición a Zeus grabada en estas piedras inmortales. Curé a mi amado señor Μέγας Αλέξανδρος, Rey de Macedonia, Hegemón de Grecia, Faraón de Egipto y de las Tierras Salvajes más allá del mundo conocido.»

☉ En el interior del templo hay un libro escondido con cientos de páginas escritas en varios idiomas de distintas épocas. Describe el templo como un refugio contemplativo, lleno de referencias a otras civilizaciones y religiones, como si fuera un lugar de retiro espiritual y donde compartieran conocimientos unos con otros. Si deciden buscar, encontrarán referencias a la cultura escandinava en una lámina de roca, donde se narra la aventura de un guerrero que buscó las puertas del Valhalla. Este documento describe cómo encontró a los monjes y les preguntó si conocían el secreto del Yggdrasil con el que viajar hasta el Valhalla. Su objetivo era preguntarle a Odín si tenía una cura para una enfermedad que asolaba a su pueblo.

☉ Si tienen la intención de seguir buscando, después de bastante tiempo removiendo entre los escombros, pueden encontrar una estantería dañada por el frío y la humedad, que contiene rollos de pergaminos. En uno de estos, se narra sobre un norteno que llegaba de las Tierras Salvajes y adoraba a extraños dioses. Es parecido a un diario, perteneciente

a uno de los monjes que lo ayudó durante su estancia y fue su guía espiritual. También describe cómo conoció su cultura y que era miembro del clan Yngling, descendiente de Ragnar Lodbrok. Hay información sobre cómo se ganó el derecho a viajar hasta el último destino conocido de la semilla del «Árbol de la Vida», y cómo se llevó el secreto a su hogar para abrir los corazones de sus familiares y amigos a la verdad de un único Dios. Hay un dibujo que parece el Yggdrasil y va acompañado de una palabra: «Tønsberg». Pueden buscar en google para obtener más información, siempre que superen **una prueba de Erudición o Inteligencia a dificultad 16**. Tønsberg es considerada la ciudad más antigua de Noruega, fundada en el S. XII y la primera en albergar una iglesia católica.

☉ Otra pista importante es la presencia de textos en toscano medieval y latín, sobre la naturaleza y las matemáticas aplicadas a ella; cada uno de estos libros posee un extraño dibujo en forma de espiral. Este dibujo representa la evolución de la vida en la naturaleza y una secuencia matemática, la cual se aproxima mucho al «número áureo» que representa la perfección en la naturaleza.

☉ El autor de todos ellos es Leonardo de Pisa, alias «Fibonacci», que los escribió en un periodo relativamente corto. Parece que estuvo algunos meses viviendo entre los monjes, por lo que puede leerse en las anotaciones en latín de su diario, donde se habla sobre su búsqueda de la geometría perfecta, cuya solución se halla en las hojas del «Árbol de la Vida». Según él, las tropas de Alejandro Magno llegaron hasta la India buscando el secreto de ese místico árbol y una cura para su enfermedad: «la fiebre del Nilo». Fibonacci siguió los pasos de dicho ejército y llegó hasta la montaña, pero no



encontró el árbol. Buscando entre los pergaminos guardados en el templo, encontró el testimonio de un soldado del ejército de Alejandro Magno originario de Arcadia, ciudad e la antigua Grecia. Según su testimonio escrito, lo sanaron con las hojas de un árbol, cuya figura no encontraba entre los muros del templo. Se habían llevado «La Semilla» a otro lugar sagrado, poco antes de su llegada.



● Según los textos del matemático italiano, este cree que podría tratarse de una ciudad del Reino de Canaan: la tierra prometida. Leonardo de Pisa se despide de los monjes en una carta, agradeciéndoles su hospitalidad y compartiendo un mapa con la ruta que realiza para regresar a la Toscana; por si algún día uno de los monjes decide visitar Europa. Un tiempo después escribió «Liber Abaci» -libro de cálculo-, su libro más famoso y cuyo original se encuentra en la Biblioteca Apostólica del Vaticano, y por el que se responsabiliza de introducir la numeración indoarabiga -la numeración actual- en Europa. Los Pj's con la clase «Profesor», saben que la copia original nunca ha sido vista por ningún erudito, ya que se encuentra en la sección de libros prohibidos por la Santa Sede. El Vaticano tiene el único libro sin censurar, que recoge sus investigaciones y viajes. Parece que Leonardo de Pisa descubrió el secreto de la naturaleza de las cosas, y quizás el de la vida eterna.





# NORUEGA

Tønsberg es la localidad más antigua de Noruega -871 d.C.- y una de las más importantes durante la Edad Media, considerada ciudad en el año 1.191. Hay que entender que en aquella época era muy extraño que se estableciera una ciudad, menos que ostentara una iglesia, cuando los Vikingos adoraban a Odín y otros tantos dioses.

## Tønsberg y El Yggdrasil

La ciudad y sus cercanías están ocupadas por tropas alemanas y la población se ve reclusa en sus hogares. El Profesor Hummels, ordenó a las tropas de la Waffen-SS que registraran todas las casas de Tønsberg en busca de cualquier descendiente de Ragnar Lodbrok. Para facilitar el trabajo, el Profesor Hummels entregó a los oficiales una lista con más de cien nombres de hombres y mujeres descendientes del héroe vikingo, o que podían tener una relación de sangre con el misterioso miembro del Clan Yngling que viajó hasta el Tíbet.

Ahora es el momento de que los jugadores ideen un plan para adentrarse en territorio enemigo. Los aliados no pueden ofrecer cobertura a los jugadores en este caso, así que la misión es extremadamente complicada. Hay que destacar que Tønsberg acoge el campo de prisioneros de Berg y el contingente de tropas es muy elevado.

● **Salto en paracaídas:** llegar en paracaídas tiene un riesgo muy alto, y si no superan un control de Destreza de dificultad 15, caerán en territorios controlados por el ejército de ocupación alemán. También es necesario encontrar un piloto lo suficientemente loco que los quiera llevar hasta allí.

● **Contactar con la resistencia noruega:** la resistencia noruega les pedirá un favor a cambio de su ayuda. Si aceptan, deberán infiltrarse en Vemork, la instalación donde investigan el agua pesada, ya que estos creen que avanzan en la construcción de una bomba atómica. La Resistencia tiene constancia de que llegará a Vemork un nuevo grupo de científicos con órdenes de acelerar la construcción de una bomba atómica, pero los Aliados lo creen poco probable después del bombardeo realizado sobre las instalaciones en febrero del 1943.

● **Suplantación:** esta misión en sí misma es una nueva aventura. Deberán emboscar al grupo de científicos, de tal forma que nadie pueda avisar a la base. Una vez realizada la emboscada, deberán burlar a los guardias y al resto de científicos que trabajan en la instalación; la cual parece muy dañada por fuera, pero que en su interior es un hervidero de personal técnico que tienen la investigación muy avanzada. Solo necesitan una última operación matemática que les permita estabilizar la mezcla explosiva. En una zona oculta a los aviones espía, hay un V-2 esperando la carga explosiva con el objetivo de Londres. Si no consiguen sabotear la investigación o el misil, los Aliados pueden sufrir un duro revés y perder la guerra. Más adelante encontrarás las estadísticas de los soldados alemanes. Si superan esta dura prueba, la Resistencia Noruega les llevará hasta Tønsberg a través de las alcantarillas, y podrán acceder directamente a la iglesia de la ciudad, donde se encuentra la información que les llevará hasta el último paradero conocido de «La Semilla» (Ver página 11).

● **Acceso por mar:** las aguas del Báltico están infestadas de submarinos que pueden torpedear las embarcaciones aliadas. Hace falta que piensen muy bien por dónde quieren



acceder, considerando todas las posibilidades. Para entrar en Noruega desde el mar, hace falta que superen **tres pruebas de Inteligencia o Erudición de dificultad 16** y podrán prever las rutas de los submarinos. Cualquier error en las pruebas implica ser detectados por los submarinos alemanes y sufrir 1d10+2 de daño causados por los desperfectos en la nave -que se hundirá- y a continuación superar otro **control de Alerta** para sobrevivir a la explosión del barco; el fallo significaría la muerte. Los Alemanes los capturarán y llevarán hacia el campamento de prisioneros de Berg. Escapar del lugar no será fácil.

● **Campamento de Berg:** si los Pj's son capturados, siempre serán llevados a este campamento cercano a la ciudad de Tønsberg. Es un recinto donde recluyen a los prisioneros militares capturados. Hay soldados de varias nacionalidades, incluyendo algunos británicos que participaron en una misión secreta para destruir la instalación de Vermork en 1942. La huida es muy compleja, hay varias torres de vigilancia, triple alambrada y patrullas con perros tanto de día como de noche. Burlar la vigilancia será todo un reto, y para conseguirlo deberán superar un **control de Inteligencia de dificultad 20**. Por cada buena idea que tengan en el desarrollo de su plan de huida, reducirán la dificultad en 1 punto, hasta un máximo de 5. El jugador que realice el control podrá gastar un pP! para hacerlo con ventaja.





## Respecto al Clima

El tiempo de Noruega en el mes de marzo es muy frío, pero no hay mucha nieve, al menos en el interior de la localidad. Los exteriores del casco urbano pueden estar saturados de nieve y dificultar el movimiento de los jugadores. Por otro lado, el mal tiempo puede ser de ayuda, ya que les permitirá esconderse entre la nieve. Pasar mucho rato en las zonas nevadas implica un alto riesgo de congelación, y los jugadores deberán superar **controles de Constitución dificultad 15, o 12** si van debidamente equipados para el frío extremo; el fallo significa **sufrir 1d4 de daño por congelación en manos y pies**. Evidentemente pueden morir si no buscan refugio o van debidamente equipados.

**NOTA:** cualquier acción física fuera del casco urbano se considerará muy difícil y las pruebas de Atributos siempre tendrán una dificultad de 17. Ejemplos: correr por la nieve, conducir un coche en una persecución, montar a caballo, conducir un trineo, etc..

## Situación de la Ciudad

En estos momentos hay tropas de la Waffen – SS que se dirigen a la iglesia del siglo XIII, situada en el centro de la localidad. La iglesia es conocida por sus murales con referencias a las antiguas creencias nórdicas, especialmente por su mural del Yggdrasil «el Árbol de la Vida». Moverse por la ciudad es casi un suicidio, y para no ser vistos deben superar varios **controles de Subterfugio o Destreza de dificultad 17**. Si fallan, serán descubiertos por las patrullas y llevados al campo de Berg (Ver de la página 6 a la 8 para saber más sobre el campo de prisioneros).

## Maneras de entrar a la ciudad sin ser descubiertos:

☉ **Hacer uso del alcantarillado.** La entrada a las cloacas la vigilan cuatro soldados alemanes y un suboficial. Si luchan contra ellos, el suboficial -un soldado de mayor rango- disparará una bengala y en pocos minutos llegarán refuerzos para capturarlos. También pueden intentar engañarlos de alguna manera, ya sea superando **una prueba de Comunicación o Carisma a dificultad 15**, o tras una interpretación de los jugadores creíble y convincente.

☉ **Disfrazarse.** Pueden robar uniformes de soldados alemanes para pasar desapercibidos, pero hay que tener en cuenta que no hay mujeres en las tropas de asalto del ejército y, todavía menos, personas de origen africano o asiático. Los disfraces aumentan la dificultad de los guardias para detectar a nuestros PJ's, debiendo superar los soldados **una prueba de Sabiduría a dificultad 17**.

☉ **Escondidos entre la carga de un transporte de alimentos.** Esta opción es muy peligrosa, pues los soldados registran el contenido de las mercancías que entran a la ciudad. Hay células rebeldes que luchan contra los soldados y los mantienen en máximo estado de alerta. Para lograrlo deberían capturar un transporte alemán o convencer a un granjero para que les permita usar su camión. Convencer a un ganadero no será fácil y tendrá su coste en dinero; solo un PJ con la clase Mecenaz puede realizar este trabajo sin realizar ninguna tirada. Luego, para pasar desapercibidos en los accesos a la ciudad, hace falta que superen **un control en Destreza o Subterfugio de 16 o más**. Después de esto



deberán acceder a la iglesia, superando las patrullas que realizan sus rondas por las calles de la ciudad.

### SOLDADOS ALEMANES

PV: 6                      Ataque: +1  
Movimiento: 10            Defensa: 10  
Instinto: +0              pP!: 0  
Arma: Rifle Mauser  
Daño: 2d6    Disparos: 1    Alcance: 70 m

Una vez superados los controles del ejército alemán, toca investigar el interior de la iglesia. La catedral de Tønsberg fue construida sobre la antigua iglesia de San Lorenzo y conserva parte de su ornamentación, como es el caso del mural escandinavo del Yggdrasil (*enseñar fotografía del mural*).

Si buscan directamente en la raíz del árbol encontrarán un compartimento secreto. En su interior, envuelto en una vetusta tela, hay una losa de piedra con dibujos muy antiguos que fácilmente puede tener dos mil años.



La escritura es etrusca, un alfabeto que apareció ochocientos años antes de Cristo, y hace referencia a la venta de hojas de un árbol místico procedente de oriente a un tal José de Arimatea. Todos los que superen **una prueba de Inteligencia con una dificultad de 13** pueden buscar el nombre en la Wikipedia.

**NOTA:** Si la red falla, puedes leerles la información en cursiva.

*José de Arimatea era el propietario del sepulcro donde enterraron a Jesús de Nazareth y fue el primero en bajarlo de la cruz. La historia dice que lo limpió con hojas aromáticas y aceites, para enterrarlo en su sepulcro personal. Tres días después resucitó.*

*También saben que viajó por muchas tierras y fue uno de los apóstoles de Jesús. Según la leyenda, fue el encargado de custodiar el Santo Grial, una reliquia sagrada que concede la vida eterna. Finalmente llegó a lo que ahora conocemos como Inglaterra, dando pie a la leyenda artúrica, aunque nunca se han encontrado restos del que denominaban «Santo Grial», a pesar de que allí dicen que, donde puso su bastón, creció un árbol majestuoso que todavía perdura a día de hoy.*

Así saben que la siguiente pista puede encontrarse en la tumba de Jesús en Jerusalén, en el conocido como el Santo Sepulcro: una iglesia levantada en el mismo lugar donde renació y no muy lejos del lugar donde murió.

Si los jugadores se atascan, lo mejor es recomendarles que busquen en el lugar en que José de Arimatea inició su peregrinaje, la tumba de Jesús, donde pueden hallar más pistas sobre su posible destino.

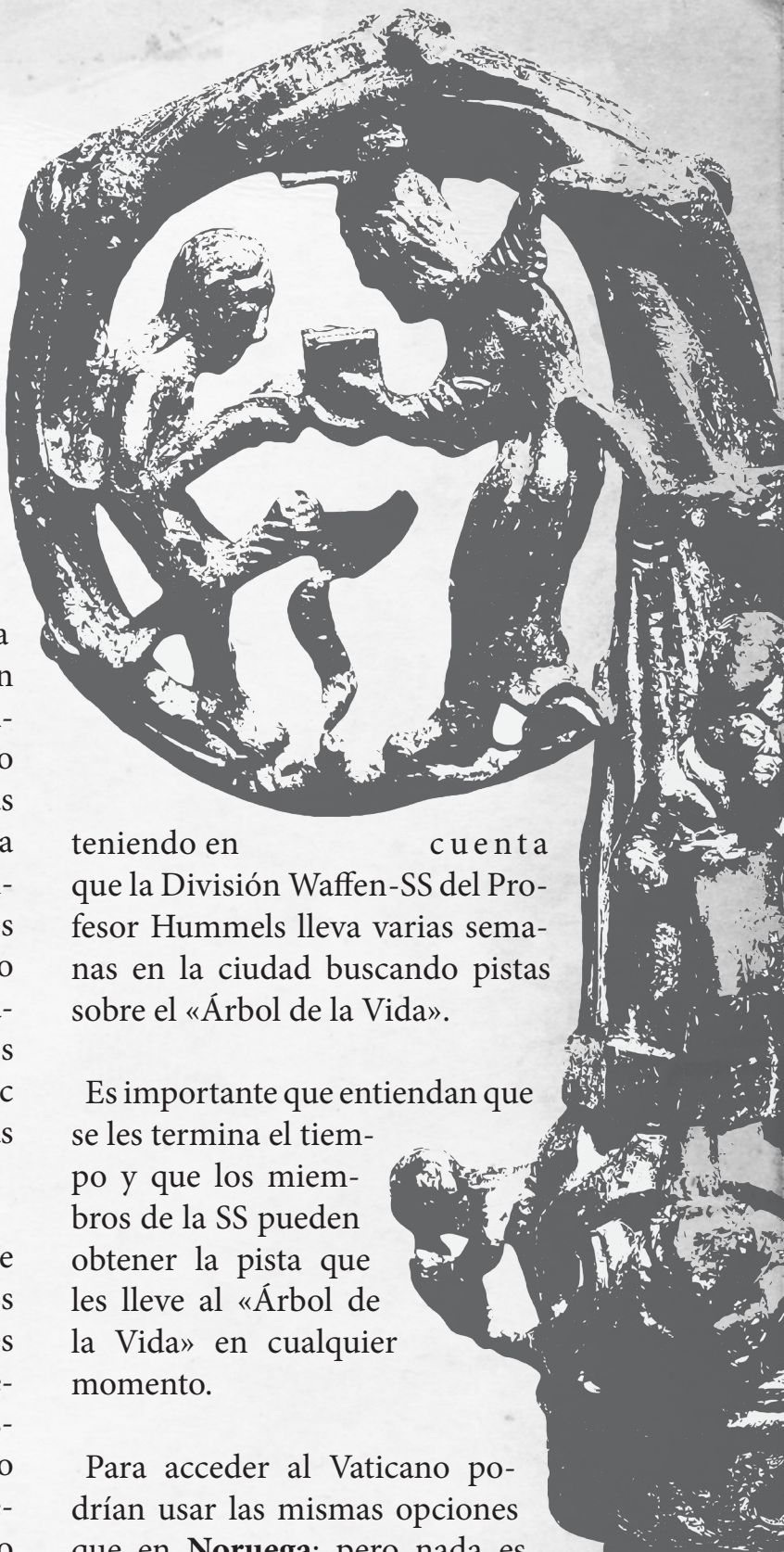


## VATICANO

Si han decidido no seguir la pista de Noruega, este será su siguiente punto de partida. En el Tíbet descubrieron la posibilidad de que un matemático de la Toscana -Leonardo de Pisa «Fibonacci»- hubiera descubierto algo sobre el Árbol de la Vida. En los momentos actuales, Italia es un país bajo el control de las tropas alemanas, aunque ya se inició la invasión aliada por el sur. Aún así, los alemanes todavía controlan Roma y por tanto el Vaticano. Los jugadores pueden empezar la aventura desde la base aliada, a unos cien kilómetros de la capital. El ejército no les facilitará ninguna escolta hasta Roma, debido a las constantes refriegas y campos de minas que convierten el trayecto en una carretera hacia el infierno. Cabría una mínima posibilidad de que los oficiales aliados encargados de la invasión, les facilitaran un vehículo -todoterreno o camión pequeño-, unos mapas de rutas marcadas por la Oficina de los Servicios Estratégicos -Office of Strategic Services - OSS- y, si saben usarlas, algunas pistolas o subfusiles.

Durante el trayecto a la capital describe un paisaje desolado, muy afectado por los bombardeos, con casas quemadas, bosques en llamas y mucha gente que huye de la guerra. Mientras miran el paisaje serán emboscados por partisanos. No son soldados, pero quieren saber cuál será su destino para decidir si son simpatizantes de los alemanes o unos locos que se dirigen a su muerte. Si son simpatizantes, los partisanos les atacarán, ya que son la resistencia, y si simplemente son unos locos que se dirigen a su muerte, puede que les ayuden -queda a discreción del DJ-.

Cuando lleguen a las afueras de Roma, deberán idear un plan para acceder al interior de la ciudad y cruzar hasta el Vaticano. Moverse por la ciudad es muy peligroso,



teniendo en cuenta que la División Waffen-SS del Profesor Hummels lleva varias semanas en la ciudad buscando pistas sobre el «Árbol de la Vida».

Es importante que entiendan que se les termina el tiempo y que los miembros de la SS pueden obtener la pista que les lleve al «Árbol de la Vida» en cualquier momento.

Para acceder al Vaticano podrían usar las mismas opciones que en **Noruega**; pero nada es tan fácil, ya que el alcantarillado de Roma es mucho más complejo que el de la pequeña ciudad nortea. Puedes añadir una misión extra con el objetivo de infiltrarse en el ayuntamiento de Roma, controlado por los alemanes, para destruir uno de sus centros de mando -el principal de ellos se encuentra en el edificio del gobierno-.



Si son listos, buscarán un mapa de los túneles y deberían infiltrarse en el ayuntamiento o la oficina del catastro inmobiliario. El primer edificio tiene mucha vigilancia, ya que los alemanes han transformado el ayuntamiento en su centro de mando y para acceder a él sin ser vistos, deben superar **una prueba de Subterfugio o Destreza con una dificultad de 18**. En la oficina catastral no hay tanta seguridad, facilitando la intrusión de los PJ's con lo que la dificultad será de 15 o menos. El mapa del alcantarillado lo encontrarán en la oficina de urbanismo del ayuntamiento, y en el caso del registro, el mapa se halla en el archivo. Con la ayuda de este documento todos los controles para hallar la salida tienen **una dificultad de 14**.

● **Alcantarillado:** vigilado por soldados alemanes. Engañarlos mediante **una prueba de Subterfugio, Carisma o Comunicación tendría una dificultad de 15**. Si su interpretación resulta convincente no hace falta que realicen la prueba. Burlarán la vigilancia y entrarán en las cloacas. Estas son mucho más grandes que las de Noruega y pueden perderse por los túneles, debido a que el alcantarillado de Roma es un laberinto. Pueden tardar horas en encontrar la dirección correcta.

Si deciden hacerlo sin preparación, deberán superar **tres pruebas de Supervivencia o Sabiduría a dificultad 16**. Si fallan, se habrán perdido y tardarán una hora en regresar al punto de origen para realizar de nuevo los controles.

**NOTA:** cada fallo añade 1 a un contador. Por cada tirada a partir de la primera uno de los jugadores deberá lanzar 1d10, si el resultado es igual o menor al contador de tiempo, una patrulla alemana los descubrirá, dando la alarma para que sean capturados. Si no consiguen su propósito, llevarán a los PJ's a la comandancia de París.

*Una vez superada la prueba, podrán entrar por las catacumbas y acceder a la biblioteca del Vaticano por una puerta secreta.*

● **Disfrazarse:** de nuevo pueden robar uniformes alemanes o incluso, túnicas y hábitos de monjes para pasar desapercibidos.

● **El truco del camión de alimentos:** para que pasen desapercibidos hace falta que superen **una prueba en Destreza o Subterfugio de 16 o más** para burlar los controles y acceder a la ciudad.

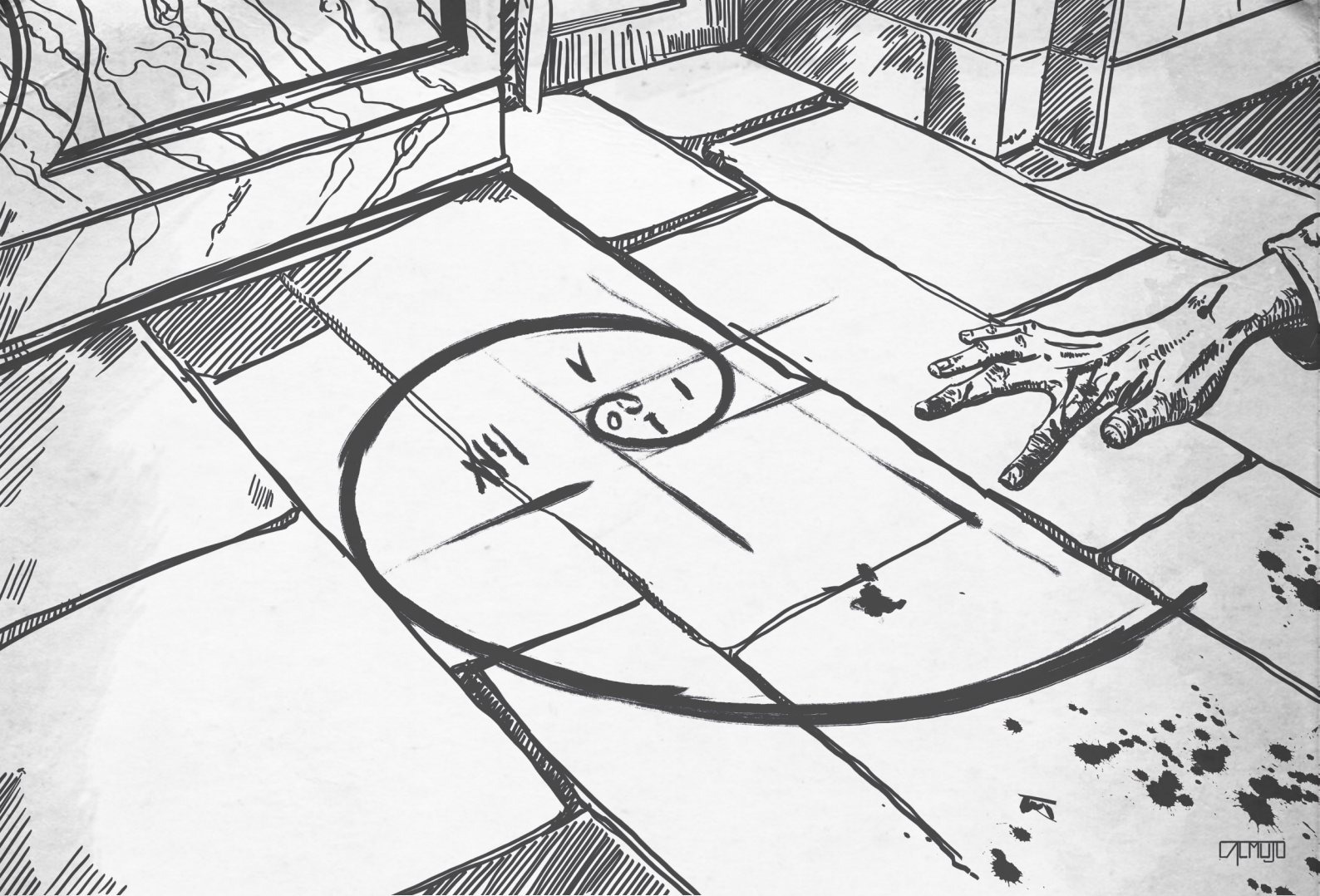
## Biblioteca Vaticana

En el interior del edificio hay dos miembros de la Sociedad Thule al servicio del profesor Hummel. Estos van disfrazados de acólitos y tienen como misión acceder a la zona restringida de la biblioteca, pero el sacerdote responsable del cuidado de la biblioteca no deja que nadie se acerque.

Cuando lleguen los Pj's, se encontrarán con un sacerdote gravemente herido por un disparo en el estómago. Es el Padre Merrin, el responsable de los libros ocultos, considerados peligrosos por la iglesia católica. A su lado, hay uno de los dos agentes de Hummels muerto.

El Padre Merrin les dirá que intentaron robar un libro sobre matemáticas que relataba los viajes de Leonardo de Pisa. Consiguió burlarlos y esconder el libro, pero cuando estaba a punto de huir, uno de ellos lo atrapó; forcejearon y, durante la pelea, él derribó a su oponente, recibiendo un certero disparo en el estómago. No sabe dónde se encuentra el otro acólito: un joven novicio que llegó hace cosa de un par





de años procedente de Alemania. Si desean curarlo, deberán superar **una prueba de Manipulación o Inteligencia a dificultad 16**, siempre que tengan un botiquín a mano. Antes de caer inconsciente, este les dibujará en el suelo el símbolo de Fibonacci, con la secuencia «1, 1, 2, 3, 5, 8, 13».

En todas las estanterías hay unas placas con números para las secciones, pasillos, estanterías y estantes.

El libro se encuentra en la sección 11, pasillo 23, estantería 58, estante 13.

Cuando entiendan el mensaje, llegará el otro acólito con parte de la guardia suiza. En realidad no esperaba a los jugadores, pensaba que tanto su compañero como el Padre Merrin habían muerto, llevando consigo a los guardias para que le ayudaran a transportar los cuerpos.

Ante la nueva situación y la posibilidad de que los jugadores conozcan el paradero actual del libro que habían descubierto, intentará convencerlos para que estos lo acompañen a una sala de espera en la que poder hablar con el Arzobispo, responsable de la biblioteca, y para convencerle de hacerles llegar su réplica al Papa. Su objetivo final es eliminar el libro de Fibonacci -junto con cualquier pista que puedan encontrar en los miles de libros antiguos- y a los jugadores.

El falso acólito se llama Joseph Aloisius Ratzinger. Si los jugadores actúan hábilmente, no le quedará otra que apoyarles para obtener toda la información posible y comunicarla al Profesor Hummels; así que en ningún momento intentará algo descabellado, como capturar a los Pj's para interrogarlos.



Eso quiere decir que como DJ deberás ganarte su confianza, mostrarte colaborativo y obtener la información de su destino por medio de la narración. En caso de que los jugadores desconfíen, estas son las estadísticas de los acólitos y guardias suizos:

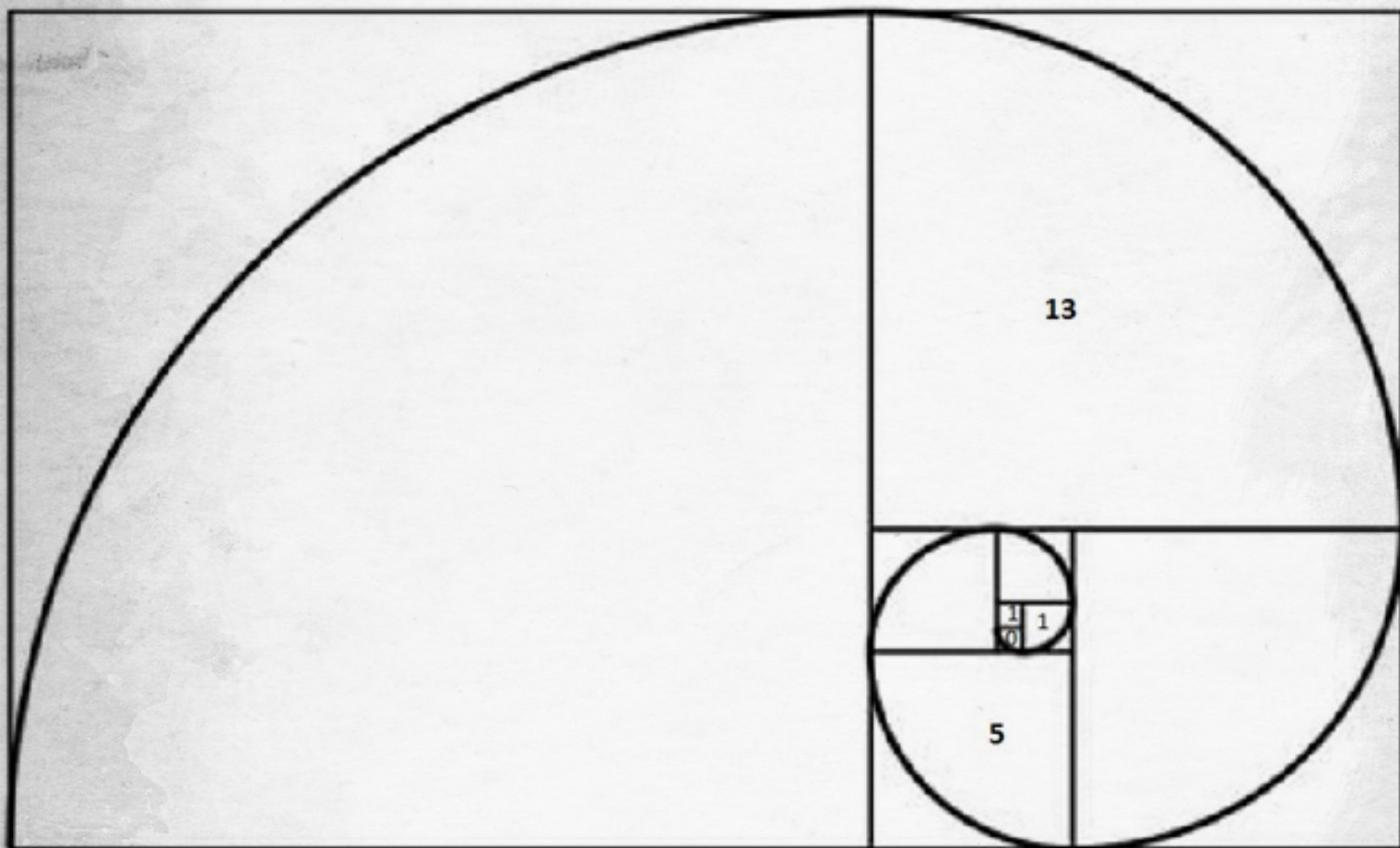
### ACÓLITOS Y GUARDIAS SUIZOS

PV: 6	Ataque: +0
Movimiento: 10	Defensa: 10
Instinto: +0	pP!: 0
Arma: Pistola Beretta	
Daño: 1d4+1	Disparos: 1
Alcance: 25 m	Munición: 6

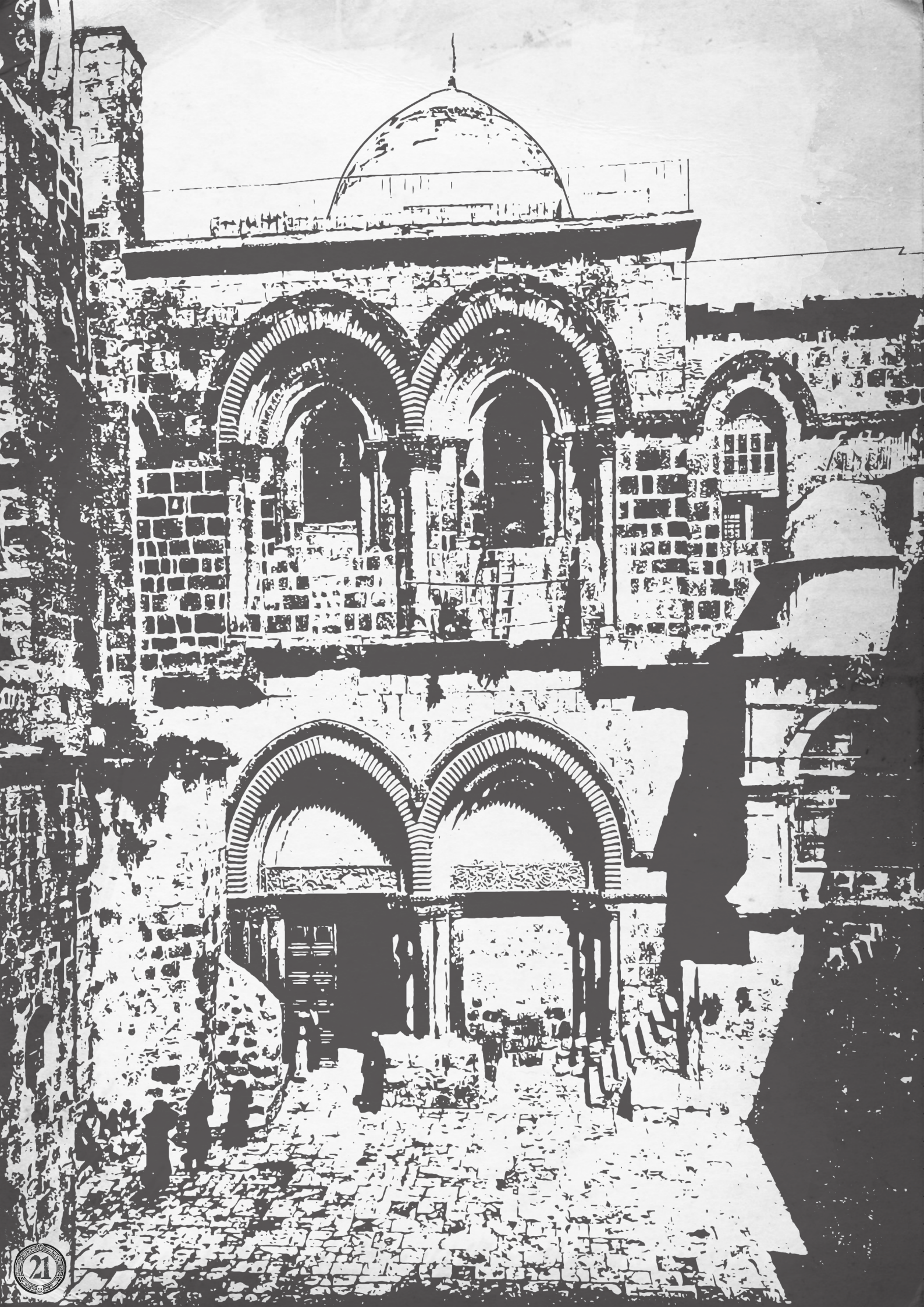
Una vez encuentren el libro de Fibonacci/Leonardo de Pisa, descubrirán las notas referentes a su viaje y cómo obtuvo la idea después de ver unas hojas de un árbol extraño que adquirió de la tumba de Jesús de Nazareth en Jerusalén.

Para obtener información respecto al Santo Grial y José de Arimatea (leer de nuevo el texto dedicado de la página 16).

De nuevo nos encaminamos hacia Jerusalén, cada vez más cerca de descubrir la verdad.









# JERUSALÉN

Llegar a la región no es complicado, las autoridades británicas controlan el territorio y el acceso a la ciudad. Aún así, hay que advertir a los jugadores que en 1944, la ciudad sufría muchos atentados perpetrados por un grupo radical judío conocido como Irgun Tsevaí Leüimí.

Los alemanes tienen un grupo infiltrado en la ciudad que se hacen pasar por miembros del grupo terrorista; de forma que pueden actuar sin llamar la atención y, de paso, inculpar a los judíos. Este mismo grupo intentará eliminar a los jugadores en la iglesia del Santo Sepulcro, usando explosivos con los que causar el máximo daño posible. Cuando lleguen los Pj's encontrarán el grupo de infiltrados -cuatro personas- colocando explosivos en diferentes puntos de la iglesia.

## SABOTEADORES ALEMANES

PV: 7	Ataque: +0
Movimiento: 10	Defensa: 10
Instinto: +0	pP!: 0
Arma: Pistola Mauser	
Daño: 1d4+1	Disparos: 1
Alcance: 25 m	Munición: 6

Los explosivos se pueden desactivar superando **una prueba de Inteligencia o Manipulación a dificultad 15**. Son fáciles de encontrar, puesto que los estaban escondiendo entre los bancos de madera y las columnas que sostienen la iglesia. Una vez eliminan a los agentes de Hummels, tienen el camino libre para investigar el edificio, en el que descubrirán que hay una puerta secreta, con el símbolo en espiral de Fibonacci, en las catacumbas. Para abrir la puerta hace falta que completen la secuencia de la espiral en el orden correcto (ver gráfico página 20).

Una vez han abierto la puerta secreta, accederán a unos túneles en los que hay murales muy antiguos, incluso más viejos que la propia iglesia. En ellos se describen como José de Arimatea adquirió unas hojas de un árbol con el que untó el cuerpo de Jesús, siendo arrestado por este hecho por los romanos. Al poco tiempo viajó hasta las antiguas ruinas del poblado ibérico de Cissis. Las crónicas del historiador romano Titus Livi, sitúan este pueblo a unos veinte kilómetros de la capital de la provincia romana de Tarreconensis o Tarraco -la actual Tarragona- situada en la región de Cataluña.





## VALLS, 1944

España no participa en la Segunda Guerra Mundial, pero hay una fuerte represión por parte del gobierno central, especialmente a las regiones de Cataluña y Euskadi. Apenas han pasado seis años desde el final de la guerra y todavía son visibles los efectos de esta en el territorio.

Llegar a España puede representar todo un reto, pues las fronteras con Francia están muy

vigiladas y las infraestructuras españolas son mínimas, después de años de guerra civil.

**Pueden llegar en avión a Barcelona** y desde allí encontrar un transporte hasta Valls. Si hacen esto, los seguirá un coche con miembros de la Weffén - SS que los intentará echar de la carretera. La única ruta transitable es la del Garraf, donde la carretera es muy pequeña y sigue la línea de costa, por lo que podrían caer por el acantilado hasta el mar.





Durante el trayecto, los alemanes iniciarán una persecución para sacarlos de la carretera o eliminarlos mediante disparos desde el vehículo. Para evitar ser embestidos, deberán superar **tres pruebas de Manipulación o Destreza a dificultad 12**. Si obtienen los tres éxitos conseguirán huir de sus perseguidores y ver como los echan de la carretera.

**Otra opción: hacer uso del antiguo aeropuerto de Valls**, situado a dos kilómetros de la ciudad. El problema es que solo aterrizan aviones privados, y esto requiere pagar el alquiler de una avioneta y pilotarla o encontrar al piloto. Si consiguen explicar cómo lo hacen con argumentos razonables, pueden llegar a Valls sin ninguna traba.

## Un golpe del destino

Josep de Calassanç Serra y Ràfols es el historiador responsable de la última excavación a la zona donde creen que se situaba el poblado ibérico. El historiador hace visitas periódicas a la ciudad para hacer excavaciones por su cuenta, pues entiende la importancia del hallazgo. Cuando lleguen a cualquier local de la ciudad, como por ejemplo la estación de tren, ayuntamiento o un bar, verán el diario «La Vanguardia» en el que sale la noticia de su desaparición en la zona de los torrentes de Valls. Una lástima, porque es un objetivo clave de información para los personajes.



## LLEGAMOS AL FINAL

En este punto los jugadores ya tienen que estar muy enfermos y con dificultades para continuar con la investigación. Si van directamente a los torrentes encontrarán una cueva y, justo en la entrada, el cuerpo inconsciente del historiador Serra y Ràfols. Hay muchas huellas en el suelo húmedo y todas han cruzado el umbral que los lleva a la cueva.

### Serra y Ràfols



El Historiador estaba buscando la antigua ciudad de Kesse: un importante asentamiento ibérico que, durante décadas, se creía era la ciudad de Tarragona. El historiador encontró los restos de una ciudad muy antigua que fue arrasada por los romanos mucho antes de la construcción de Tarraco.

Según él, en la localidad de Valls se libró una batalla entre las tropas de Hannibal y Roma que destruyó la ciudad. El paso del tiempo y el clima ocultó todo rastro de ella, hasta que la encontraron durante la reforma



de un campo de fútbol. Durante sus paseos, descubrió un templo de origen desconocido oculto en el interior de una cueva.

Apenas ha conseguido pasar del umbral de la entrada, no obstante, puede afirmar que no debería existir, ya que los habitantes del lugar no tenían los medios necesarios para construirlo. Tiene todos los elementos para ser un templo del periodo clásico griego, pero no está dedicado a ninguna deidad del panteón helénico.

No sabe con certeza qué encontrarán en su interior, y por ello les advierte del peligro que puede suponer cruzar el umbral, como ya hizo anteriormente con los alemanes, a pesar de sus amenazas y el trato sufrido.

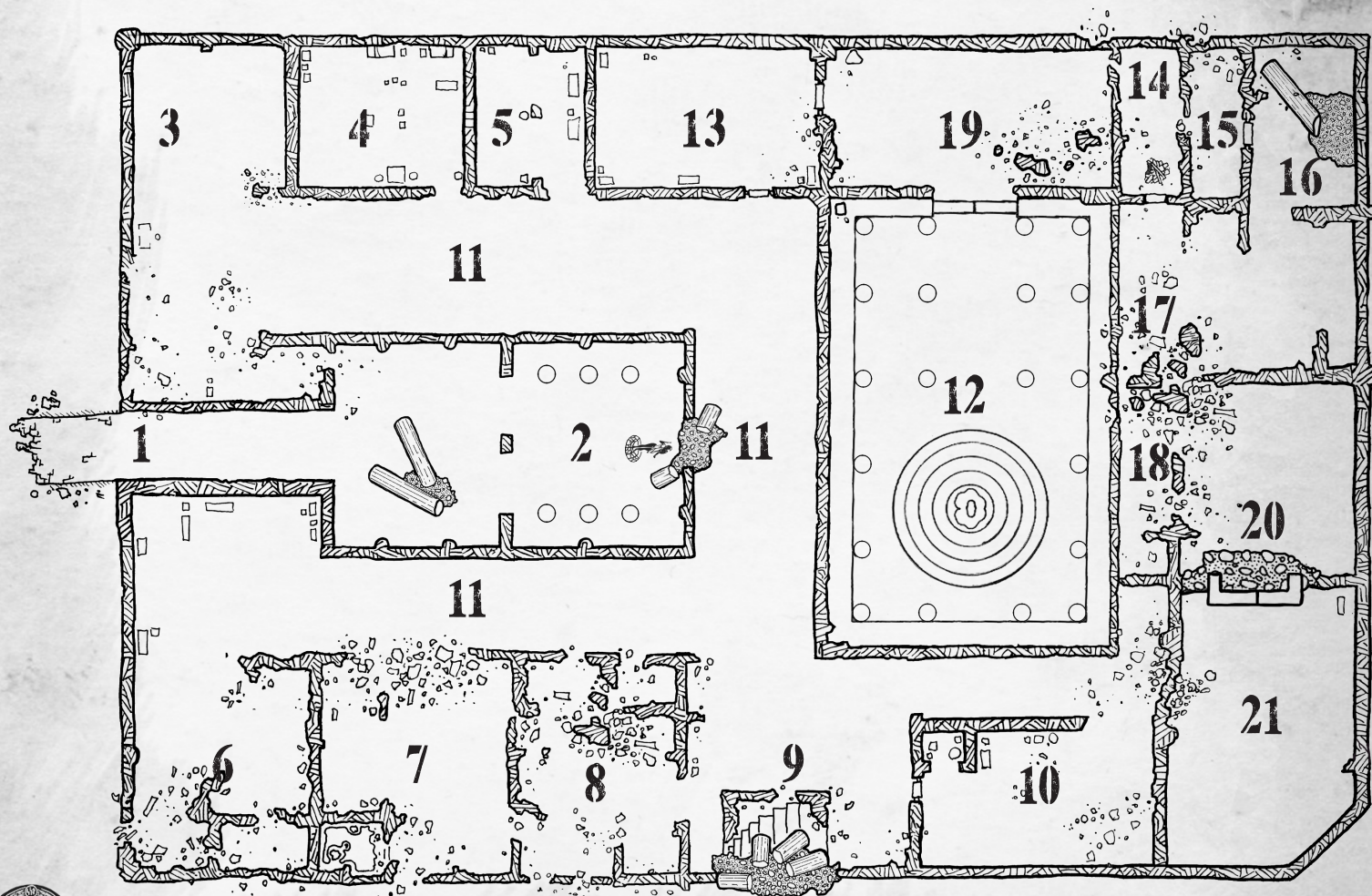
**NOTA:** en este momento es cuando utilizamos el mapa.

Cada habitación tiene un efecto en las personas, que representa los síntomas de diferentes enfermedades de la humanidad, como por ejemplo: la fiebre española, la peste, tuberculosis, etcétera. Además, también hay retos con los que luchar; nadie dijo que fuera fácil llegar al Árbol de la Vida, solo los dignos pueden hacerlo.

## HABITACIONES:

**1- Rellano:** en este punto empiezan los jugadores. Es un lugar desolado, rodeado de columnas rotas por los movimientos de tierra. Su aspecto es propio de la arquitectura clásica, quizás incluso anterior a los griegos.

**2 - Plaza principal:** hay una gran estatua en forma de mujer. Cerca de sus pies yacen





gran cantidad de soldados alemanes inconscientes que parecen sufrir algún tipo de pesadilla.

Cualquier jugador que se acerque a los cuerpos o a la estatua, deberá superar **una prueba de Constitución con una dificultad de 10 o más**. Sacar un resultado menor indica que habrá sido infectado por una enfermedad adicional, y sufrirá todos los síntomas de esta, pero podrá continuar su camino.

**3 - Habitación de los gusanos:** hay un guardia civil tumbado inconsciente sobre la tierra, su arma no se encuentra muy lejos. Si los jugadores lo tocan para ver su estado, verán cómo muchos gusanos lo descomponen. Pocos segundos después se dan cuenta que solo es una alucinación y el hombre ha fallecido por un ataque al corazón.

**4 - Pasillos:** no hay nada a destacar.

**5 - Habitación vacía.**

**6 - Habitación vacía.**

**7 - Arañas:** hay muchas telarañas en esta habitación. Cualquiera que entre quedará atrapado automáticamente; en cuestión de segundos, será atacado por varias arañas venenosas que le harán sufrir sus efectos hasta que el resto de jugadores lo saquen de allí. Para hacerlo, habrá que superar **una prueba de Fuerza de dificultad 15**.

**8 - Habitación vacía.**

**9 - Escaleras a la segunda planta:** parece que anteriormente se podía acceder a un segundo nivel, pero los siglos han afectado la estructura y ahora es imposible.

**10 - Arañas:** igual que la habitación nº 7.

**11 - Pasillos:** no hay nada a destacar.

**12 - Estatua del bienestar:** hay un texto en latín que cualquier entendido en la materia leerá así: «Si eres puro de corazón, pero enfermo de cuerpo, no sufras y muestra ser digno para curarte». Si tocan la estatua, recuperarán parte de su salud y podrán eliminar una tarjeta de enfermedad.

**13 - Habitación vacía.**

**14 - Refugio:** en este punto encontrarán al Profesor Hummels tumbado junto a un fuego, temblando de frío por una enfermedad terminal -la misma que sufre la cazatesoros-. No lo pueden ayudar, pues delira y solo murmura palabras ininteligibles en diferentes idiomas. En este punto, el jugador que interprete a la cazatesoros, si sobrevive aún, deberá decidir cómo actuar; ya que en realidad es su hija. ¿Traicionará a sus compañeros para salvar a su padre?.

**15 - Habitación vacía.**

**16 - Habitación de los limos:** en esta habitación hay una babosa gigante que segrega un ácido muy fuerte.

### LIMO GIGANTE

PV: 16

Movimiento: 10

Instinto: +0

Arma: Chorro de Ácido

Daño: 1d4+1

Alcance: 25 m

Ataque: +2

Defensa: 10

pP!: 0

Disparos: 1

Munición: Infinita



**17 - Pasillo:** hay un muro que bloquea el pasillo, para escalarlo se debe superar **una prueba de Destreza de dificultad 15**.

**18 - Pasillo:** es la continuación del nº 17.

**19 - Moscas gigantes:** la habitación huele a muerte y descomposición. Los dos primeros jugadores que entren a la habitación serán atacados por dos moscas gigantes. Si no superan **una prueba de Instinto a dificultad 16**, padecerán una nueva enfermedad y caerán inconscientes. No podrán continuar a menos que los ayuden sus compañeros.

**20 - Puerta del Árbol de la Vida:** es una habitación rectangular muy grande y que acaba en una habitación vacía. Llama mucho la atención la puerta de doble hoja que se encuentra en mitad de la misma habitación, que simboliza el Árbol de la Vida. Parece que está cerrada, pero cualquiera que intente abrirla lo hará con facilidad.

**21 - Sala del Árbol:** lee el siguiente texto.

*Todo se queda a oscuras y la puerta se cierra de golpe. No pueden salir. De repente una voz resuena por toda la sala «Yo soy la muerte, el destructor de mundos. Habéis llegado hasta aquí para morir o buscáis refugio en las leyendas. Solo aquel que acepta su destino, es digno de avanzar hacia él.*

No hay una respuesta fácil, pero si han aceptado la muerte como parte de la vida, es que han superado el miedo a morir y por ello, podrán vivir plenamente.

Si aceptan este hecho, la oscuridad se disuelve y pueden ver el Árbol de la Vida.

Es una visión majestuosa, un árbol enorme que se encuentra en mitad de un canal de agua pura, de la cual sus raíces beben constantemente. Alrededor hay una gran zona de vegetación, la cual no corresponde con el tamaño de la habitación y les hace entender que ya no se encuentran en el templo; han viajado a otro lugar, y una vez acaricien el árbol en señal de respeto, despertarán en un hospital en la actualidad.

Todo ha sido un sueño. Se observarán los unos a los otros como nunca lo habían hecho antes, conscientes de todo lo vivido, sabiendo que estaban muriendo, pero que han superado la enfermedad y se han liberado del cautiverio que supone el miedo a la muerte.





# ANEXOS

## PERSONAJES RELEVANTES

Comandante Alec Beckett



Profesor Hummels



Heinrich Harrer



Serra y Ràfols





# PERSONAJES JUGADORES

Sir Arnold D. Whitman



NOMBRE  
Sir Arnold D. Whitman

CLASE  
Mecenas

NIVEL  
1

PE  
---

TALENTOS  
Herencia

Contactos  
---

TRASFONDO  
Hombre rico

HABILIDADES

Alerta

Comunicación

Manipulación

Erudición

Subterfugio

Supervivencia

FUE [10] [0] PV [4] MOV [10]

DES [12] [0] Atq [1] Def [10]

CON [14] [0] Ins [0] pP! [1]

INT [12] [0]

SAB [12] [0]

CAR [16] [+1]

NOTAS

EQUIPO Y ARMAS

Escopeta 1d10

Disparo 1 alcance 8 m.

John McMardiggan



NOMBRE  
John McMardiggan

CLASE  
Cazatesoros

NIVEL  
1

PE  
---

TALENTOS  
Sonrisa angelical

Ideas frescas  
---

TRASFONDO  
Guia en la India

HABILIDADES

Alerta

Comunicación

Manipulación

Erudición

Subterfugio

Supervivencia

FUE [14] [0] PV [7] MOV [10]

DES [17] [+1] Atq [+1] Def [12]

CON [15] [+1] Ins [+1] pP! [0]

INT [12] [0]

SAB [14] [0]

CAR [15] [+1]

NOTAS

EQUIPO Y ARMAS


Pistola 1d8

Disparos 1 Alc. 15m.

Chupa de cuero Def.+1



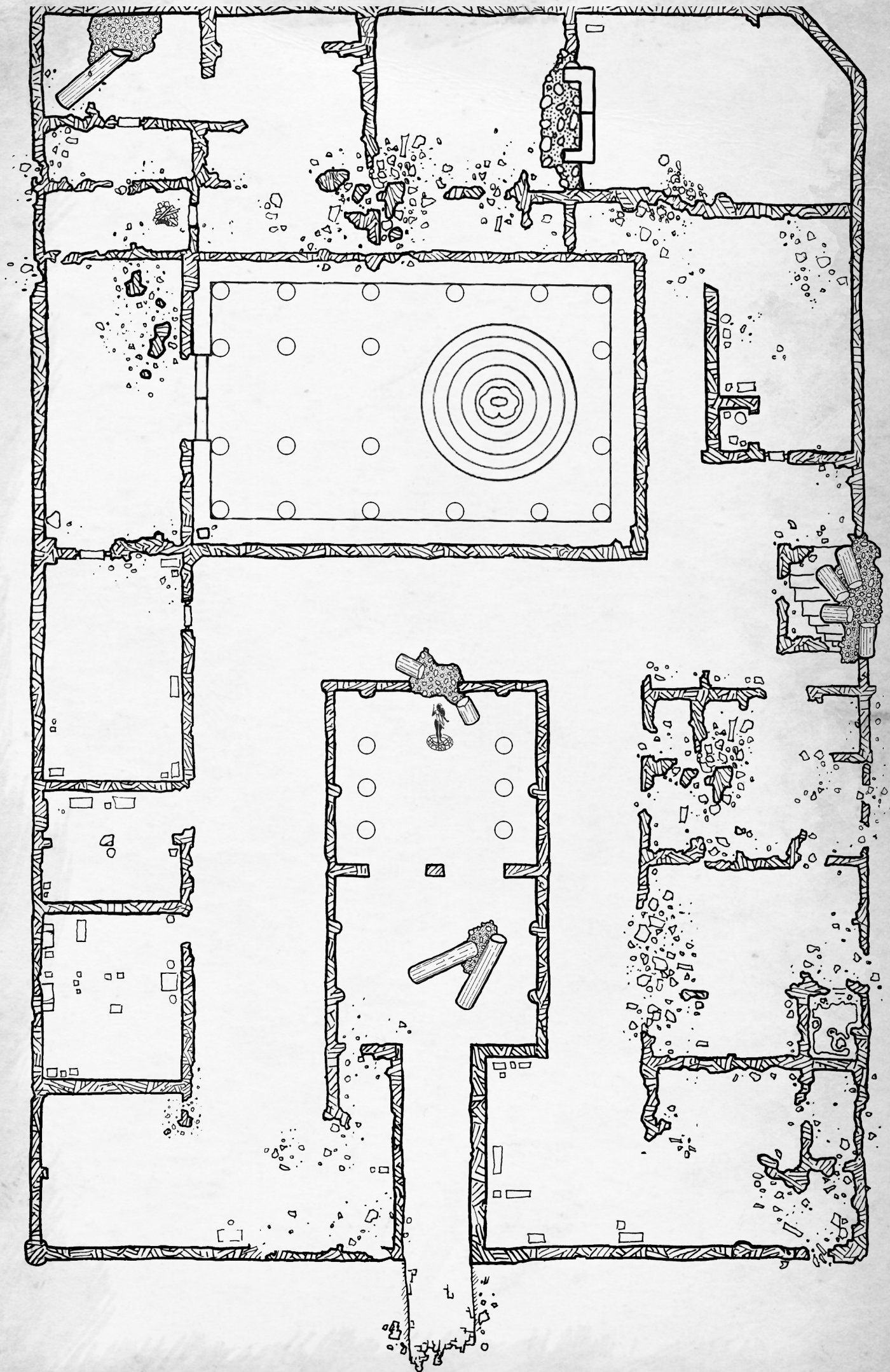
# Profesor Marcus T. Moore

<b>NOMBRE</b> Marcus T. Moore			
<b>CLASE</b> Profesor	<b>NIVEL</b> 1	<b>PE</b>	
<b>TALENTOS</b> Lo lei en un libro			
<b>Camaleon social</b>			
<b>TRASFONDO</b> Decano catedra Arqueologia		<b>HABILIDADES</b> Alerta Comunicación Manipulación Erudición Subterfugio Supervivencia	
<b>FUE</b> [10] [0]	<b>DES</b> [12] [0]	<b>CON</b> [12] [0]	<b>INT</b> [18] [+2]
<b>SAB</b> [16] [+1]	<b>CAR</b> [14] [0]	<b>Pv</b> [6]	<b>MOV</b> [10]
<b>Atq</b> [0]	<b>Ins</b> [0]	<b>Def</b> [10]	<b>pPi</b> [1]
<b>VEJA. ESCUELA</b> <b>PULPI</b>			
<b>EQUIPO Y ARMAS</b>		<b>NOTAS</b>	

# Steve Jackson

<b>NOMBRE</b> Steve Jackson			
<b>CLASE</b> Tipo duro	<b>NIVEL</b> 1	<b>PE</b>	
<b>TALENTOS</b> Con un par Resistente			
<b>TRASFONDO</b> Heroe de guerra		<b>HABILIDADES</b> Alerta Comunicación Manipulación Erudición Subterfugio Supervivencia	
<b>FUE</b> [16] [+1]	<b>DES</b> [14] [0]	<b>CON</b> [16] [+1]	<b>INT</b> [8] [0]
<b>SAB</b> [8] [0]	<b>CAR</b> [12] [0]	<b>Pv</b> [9]	<b>MOV</b> [10]
<b>Atq</b> [+2]	<b>Ins</b> [0]	<b>Def</b> [11]	<b>pPi</b> [0]
<b>VEJA. ESCUELA</b> <b>PULPI</b>			
<b>EQUIPO Y ARMAS</b> Pistola 1d8		<b>NOTAS</b> Chupa de cuero Def+1	
Disparo 1 Alcance 15 m.			









Bienvenido a Códice, el compendio de las historias interminables donde podrás encarnar a los personajes más variopintos.

En nuestra web encontrarás material adicional, personajes pregenerados, ayudas de juego y otras aventuras listas para jugar en descarga gratuita.

Si diriges alguna de nuestras aventuras, nos gustaría que nos escribieses comentándonos qué tal te ha ido y que nos mencionases en caso de jugarlas online.



[www.codice.tk](http://www.codice.tk)



Codice grupo creativo



[codicegrupocreativo@gmail.com](mailto:codicegrupocreativo@gmail.com)

El equipo que hizo posible este módulo:

Ilustraciones  José Calvo “Aoren”

Maquetación  
y Edición de  Javier Vicario “Joram”  
Imágenes

Corrección  
de textos  David Gutiérrez “Guty”

 Diego Marqués Vega

Portada  José Calvo “Aoren”

Autor del módulo  
El Arbol de la Vida



RAMON -ROL EN FAMILIA-



Próximamente...

E1

Aventura EN AGUASMUERTAS para un grupo de personajes de Nivel 1

## CRÓNICAS OLVIDADAS

El legado perdido

por Diego Marqués Vega



Un castillo embrujado, unos personajes marcados por su pasado,  
un misterio que clama por ser resuelto y una mazmorra llena de horrores.

Códice

Aventura  
LA MARCA DEL ESTE  
CLÁSICO





**"EL ÁRBOL DE LA VIDA"** es la aventura ganadora del sorteo entre módulos que se presentaron a concurso en las NetCon17, siendo la finalista editada y maquetada por CODICE, para que cualquiera de vosotros pudiese publicar con nosotros una aventura con un acabado cuidado y atractivo.

Durante la segunda guerra mundial, un pequeño grupo de personajes del bando aliado, sin nada que perder, deberán ir a contrarreloj para seguir los pasos del Doctor Hummel y la división Anherberbe; quienes han descubierto el emplazamiento de un maravilloso objeto que dará la inmortalidad a Hitler: El Árbol de la Vida. Los jugadores viajarán por todo el mundo en busca de los secretos que oculta este poderoso objeto, intentando adelantarse a los planes del doctor y atraparle con vida...o no; tú decides.

Si te gustan las partidas de investigación, el misticismo oculto en la historia del mundo y las aventuras, **"EL ÁRBOL DE LA VIDA"** está hecha para ti.

