

Una historia en la que TÚ eres el héroe

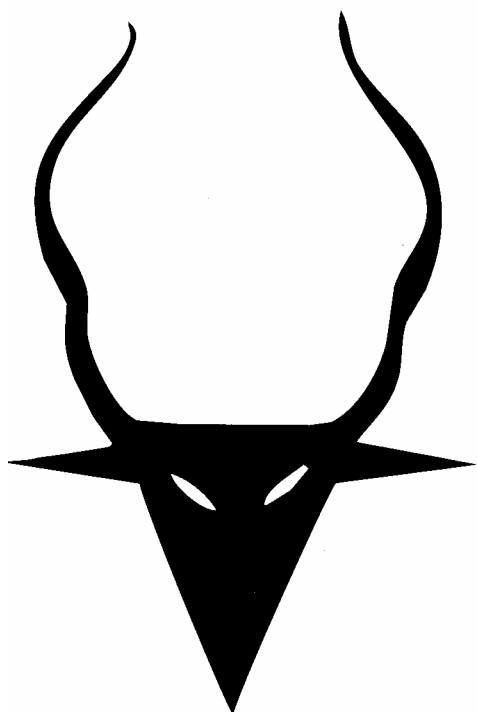
# Los Acólitos de Guland

Juan Pablo Fernández



AQUELARRE **1** SIGLO XIV





Este libro podrá ser impreso, total o parcialmente,  
sin el permiso del autor.

Diseño de cubierta: Juan Pablo Fernández

Ilustraciones de interior:

Montse Fransoy

Raúl Cáceres

Manolo Carot

Steve Bledsoe

Aquelarre: Libro I

© 2005 de Juan Pablo Fernández

Ediciones Lindelion  
[lindelion.iespana.es/aquelarre/librojuegos.htm](http://lindelion.iespana.es/aquelarre/librojuegos.htm)  
[www.lobo-solitario.com](http://www.lobo-solitario.com)

*Aguelare*  
Por **RICARD IBÁÑEZ**

Los Acólitos de Guland

JUAN PABLO FERNÁNDEZ





# Aguellave



**S**

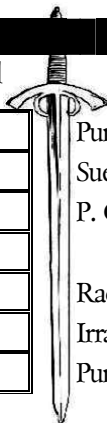
epan quantos esta carta vieren, que yo,

de posición \_\_\_\_\_ y de profesión \_\_\_\_\_,  
natural de Bellver, he vivido las aventuras que en este libro se narran.

## Características Primarias

Inicial Actual

Fuerza  
Agilidad  
Habilidad  
Resistencia  
Percepción  
Comunicación  
Cultura

## Características Secundarias

Inicial Actual

Puntos de Vida  
Suerte  
P. C.


Racionalidad (RR)  
Irracionalidad (IRR)  
Puntos de Aprendizaje (PA)


## Armas

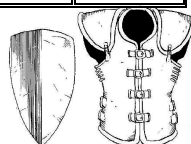
Puntos Daño


Escudo

## Protección

Prot. Resist.

--	--



## Mochila



Objeto	Espacio
Espacio total (7)	

## Alforjas



Objeto	Espacio
Espacio total (10)	

## Otros objetos

Bolsa:

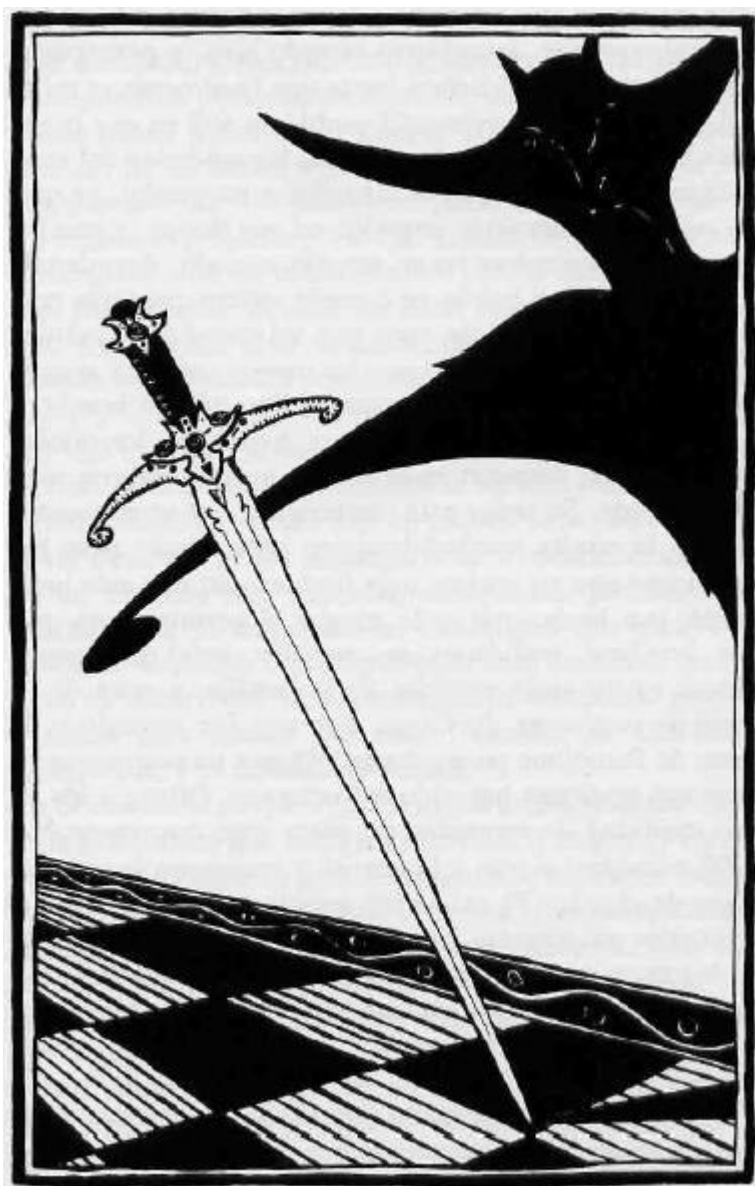






---

## REGLAS DEL JUEGO





## ¿QUÉ ES UN LIBROJUEGO?

Tienes ante ti un “librojuego”, lo cual significa que este no es un libro que debas leer de seguido desde el principio hasta el final. El libro se divide en párrafos, y serás conducido a través de ellos según las decisiones que tomes durante la aventura. Pues sí, estimado lector, en este libro tú decides sobre el desarrollo de la historia, ya que un personaje controlado por ti es el protagonista a través de cuyos ojos verás el mundo que se abre ante él. Y si tu personaje muere, la aventura habrá terminado. Por ello debes considerar las posibilidades con sumo cuidado e intentar elegir la opción correcta, pues esta puede llevarte tanto a la gloria como a la muerte en un abrir y cerrar los ojos... ¿Estás listo? ¡Pues vamos a comenzar!

## AQUELARRE

El mundo de Aquelarre está basado en las tradiciones legendarias hispanas, y está ambientado en la Baja Edad Media (siglos XIII – XV). En esta época se están gestando toda una serie de corrientes de pensamiento, que finalmente darán como resultado, mucho más tarde, a la aparición del Renacimiento, con nuevos valores y nuevas formas de ver la vida.

En Aquelarre se presupone que todos los seres legendarios de los cuentos y tradiciones populares existieron realmente, que la magia es tan real como la ciencia y que las mismas leyendas son hechos históricos. Así, como aventurero tal vez tengas que enfrentarte con el Lobisome de Galicia, los Duendes castellanos, los Guls de Al-Andalus o los Follets de Cataluña. A éstos hay que sumar las criaturas que figuran en los capiteles románicos y en las miniaturas de los códices religiosos: tanto engendros demoníacos dispuestos a devorar nuestra alma como seres angélicos que vienen a castigar nuestros pecados.

En este librojuego adoptas el papel de un hombre medieval normal, con sus defectos y sus virtudes, con sus limitaciones y sus ventajas, aunque excepcional dentro de lo que cabe, pues no todo el mundo se arriesgaba a recorrer los caminos polvorientos en busca de aventuras...

## AQUELARRE, EL JUEGO DE ROL DEMONIACO-MEDIEVAL

Si dispones del manual básico de Aquelarre, (primera o segunda edición indistintamente) seguramente querrás jugar estas aventuras interactivas siguiendo las reglas del manual. En ese caso sólo necesitas crear un PJ de cualquier profesión, pero que no conozca hechizos ni rituales de fe y que sea cristiano y catalán. Esto se debe a que el PJ con el que jugarás tiene su propia historia, la cual se te irá desvelando conforme vayas avanzando en el juego.

Equipa a tu PJ como creas conveniente, gastando la mitad del dinero inicial como mínimo, y sigue las instrucciones que se dan en el texto una vez que comiences la aventura.

Siempre que tenga lugar un combate, tus enemigos siempre optarán por una acción de defensa y otra de ataque, a no ser que se diga lo contrario.

La pérdida o ganancia de RR / IRR se indicará igualmente en el texto.

Atiende siempre a las instrucciones que se refieran al **Sistema D100** y haz caso omiso de aquellas referidas al Sistema D6, ya que este último es un sistema de juego alternativo basado en dados de seis caras para aquellos que no conozcan las reglas de Aquelarre.

Asegúrate de leer el apartado de *Reglas Especiales* y el de *Dinero y Equipo Inicial* (páginas 29-31) antes de comenzar.



## SISTEMA D6

Si no conoces las reglas del juego de rol de Aquelarre, debes seguir las reglas que se detallan a continuación. Estas reglas están basadas en tiradas de dados de seis caras. Sólo necesitas dos dados normales para jugar. Las reglas que se detallan a continuación son en realidad una versión simplificada de las utilizadas en el juego de rol comentado más arriba, aunque se ha intentado en todo momento que ofrezcan las mismas posibilidades, aunque su mecánica sea más sencilla.

Una vez que comiences la aventura, atiende siempre a las instrucciones que se refieran al **Sistema D6** e ignora aquellas referidas al Sistema D100.

En las líneas siguientes se usarán algunas abreviaturas:

**PJ** significa *Personaje Jugador*, y se refiere al personaje que has creado para poder jugar esta aventura, y que será protagonista de las mismas; a veces, en el texto no se hace distinción entre ti mismo y el PJ, refiriéndose a ti como al propio personaje, puesto que durante la lectura te meterás en su pellejo y vivirás las aventuras a través de él.

**1d** es un acrónimo que significa "tira 1 dado"; **2d** significa "tira dos dados", y así sucesivamente.

## Creación del Personaje

Tu PJ es un típico hombre medieval, y como tal forma parte de la escalonada sociedad medieval, dividida fundamentalmente en tres clases sociales: la nobleza, que disfruta de grandes privilegios por parte del rey y suele tener a su cargo grandes propiedades junto con vasallos que trabajan en ellas; el pueblo llano, que es la inmensa mayoría de la población, ya sean vasallos de un señor feudal o vivan en la ciudad, libres de su yugo; y la burguesía, una nueva clase social formada por gente llana que se ha enriquecido, normalmente comerciantes y cambistas, que puede llegar a tener incluso más dinero que un noble, aunque no disfruta de los privilegios de este.

Así pues, lo primero que hay que hacer es determinar la clase social del PJ. Coge dos dados de seis caras y haz una tirada (2d) para decidir tu posición social según el resultado:

**2/3 - Noble:** Aquí tendremos en cuenta al PJ como perteneciente a la baja nobleza, que engloba a los hijos de nobles sin derecho a título o gentes ennoblecidas por el rey en reconocimiento a sus méritos. Tienen muy pocas o ninguna propiedad, y se ven forzados a partir en busca de fortuna, ya sea al servicio del rey o de un noble poderoso.

**4/5 - Burgués:** Se trata de un hombre que, sin ser noble, ha conseguido enriquecerse, disponiendo a veces incluso de más capital que los propios aristócratas, aunque no disfrutan de sus mismos privilegios, por lo que suelen intentar emparentarse con ellos.

**6/7 - Villano:** Se trata de la clase baja de las ciudades, gente humilde que vive en la ciudad para escapar del dominio de la nobleza, y que trabaja normalmente al servicio de burgueses ricos.

**8/9/10/11/12 - Campesino:** La clase más baja de la sociedad feudal. Está supeditado a su amo, que establece con él un contrato de protección y cesión de las tierras a cambio de obediencia y el pago de impuestos.

Una vez que has obtenido tu posición social, puedes elegir entre una serie de profesiones dependiendo de ella. A continuación se ofrece un listado; entre paréntesis aparece la clase social que debe tener el PJ para elegir esa profesión:

**Artesano (Villano):** Es el individuo de la ciudad que se dedica a un oficio. Suele ser hombre mañoso y espabilado, poco amante de meterse en problemas. Debe tener como mínimo 7 puntos en Habilidad y 6 en Percepción. Sólo sabe usar espada corta, cuchillo y palo, no puede llevar escudo ni armaduras superiores a la ropa gruesa.

**Bandido (Campesino):** Representa al ladrón rural que acecha en las encrucijadas de los caminos. A menudo es un simple campesino que se ve obligado a practicar el bandillaje para evitar que su familia se muera de hambre. Debe tener como mínimo 6 puntos en Resistencia y Percepción. Puede usar todo tipo de armas, pero no puede usar escudo ni llevar una cota con refuerzos.

**Cazador (Campesino):** Esta profesión define al hombre montero, criado en los bosques, perfecto cazador y a menudo rodeado de perros. Debe tener como mínimo 7 puntos en Percepción. No sabe usar espadón, hacha de combate ni maza pesada, no usa el escudo y no puede vestir cota de malla ni cota con refuerzos.

**Comerciante (Burgués):** Este el hombre de negocios medieval. Abarca desde el pequeño buhonero hasta el hombre que monopoliza el mercado de una ciudad o la aduana de un puerto. Debe tener 7 puntos de Comunicación. Sólo sabe usar espada corta, cuchillo y palo, no puede llevar escudo ni armaduras superiores a la ropa gruesa.

**Cortesano (Noble):** Representa el miembro de la nobleza que vive en la corte, teóricamente al servicio del rey o de un noble poderoso. Tiene modales más educados que los de un guerrero, y una educación más amplia. Es el perfecto anfitrión, y a veces el mejor de los espías. Debe tener como mínimo 6 puntos en Percepción y Comunicación. Puede usar cualquier arma o armadura, además del escudo.

**Curandero (Campesino):** El sabio que ha aprendido a restañar la sangre en lugar de derramarla. Sus conocimientos sobre patología e higiene suelen ser, sin embargo, bastante escasos. Debe tener como mínimo 6 puntos en Habilidad y en Cultura. Sólo sabe usar espada corta, cuchillo y palo, no puede llevar escudo ni armaduras superiores a la ropa gruesa.

**Escriba (Burgués):** Representa al funcionario menor, subordinado al cortesano o al comerciante influyente, hábil con los números y con las letras. Debe tener como mínimo 6 puntos en Percepción y en Cultura. Sólo sabe usar espada corta, cuchillo y palo, no puede llevar escudo ni armaduras superiores a la ropa gruesa.

**Guerrero (Noble):** Representa la idea arquetípica que se suele tener del señor feudal, que vive por y para la guerra. Su posición social y sus privilegios le permiten poseer una buena armadura, armas pesadas y un caballo. Debe tener un mínimo de 6 en Fuerza y Agilidad. Puede usar todo tipo de armas, escudo y armaduras.

**Juglar (Villano):** Se trata del músico que vaga de pueblo en pueblo, que suele ser un pícaro alegre, rufianesco y ágil de pies. Debe tener como mínimo 7 puntos en Comunicación, 6 en Agilidad y 5 en Cultura. Sólo sabe usar espada corta, cuchillo y palo, no puede llevar escudo ni armaduras superiores a la ropa gruesa.

**Ladrón (Villano):** Este personaje es típico en la fauna ciudadana medieval. Engloba tanto al corta-bolsas de dedos ligeros como al más brutal cortagargantas de los callejones solitarios. Debe tener como mínimo 6 puntos en Agilidad y 10 en Habilidad. No puede usar espadón, hacha de combate, maza pesada, ni escudo, ni tampoco vestir cota de malla o cota con refuerzos.

**Marino (Burgués o Villano):** Comprende desde el simple pescador hasta el comerciante con el otro lado del mar, y, en definitiva, a todos los que prefieren la cubierta de un barco a la tierra firme. Debe tener como mínimo 6 puntos en Agilidad y Habilidad. No puede usar espadón, hacha de combate, maza pesada ni escudo, ni vestir cota de malla o cota con refuerzos.

**Médico (Burgués):** Ver curandero.

**Soldado (Burgués, Villano o Campesino):** Es el soldado profesional, veterano de mil campañas, de origen humilde y no tan bien armado como el guerrero, que es de origen aristocrático. Sin embargo, puede ser tanto o más letal que este en combate. Debe tener como mínimo 6 puntos en Fuerza y en Habilidad. Puede usar cualquier tipo de arma, escudo o armadura.





Habrás comprobado que en la descripción de cada profesión se hace referencia a ciertas características, como la Fuerza y la Agilidad. En Aquelarre existen un total de siete características principales que definen al personaje. Cada característica tiene asignado un valor numérico que da una idea de lo bueno que es el PJ en esa característica; por ejemplo, un personaje con una alta puntuación en Fuerza puede presumir de una gran fortaleza física, mientras que un personaje con una baja puntuación en esa característica podría ser descrito por sus semejantes como un debilucho.

Aquí tienes una descripción de las siete características:

**Fuerza:** Representa el músculo y la fuerza bruta.

**Agilidad:** Indica los reflejos y la coordinación del personaje. Incide directamente tanto en la iniciativa como la reacción muscular.

**Habilidad:** Indica la habilidad manual del PJ; sirve desde manejar una espada hasta robar una bolsa de monedas.

**Resistencia:** Representa la fortaleza el PJ frente a las enfermedades y el estado de salud general, tanto física como mental.

**Percepción:** Mide las cualidades sensoriales del PJ (vista, oído, gusto, tacto y olfato).

**Comunicación:** La capacidad de dialogar, ser escuchado, y de convencer al interlocutor.

**Cultura:** Indica el valor de los conocimientos generales del personaje, no necesariamente aprendidos en universidades o escuelas.

Al crear al PJ, debes hacerte una idea de qué tipo de personaje te gustaría que fuera. ¿Quieres que sea extremadamente ágil y resistente? ¿O por el contrario deseas que sea culto y espabilado? Cada profesión requiere que el PJ destaque en ciertas características. Puedes elegir la profesión de tu PJ basándote en las características en las que te gustaría que destacase.

Una vez que tengas claro el tipo de PJ con el que quieres jugar, reparte 35 puntos entre todas las características, de manera que no asignes más de 8 ni menos de 3 a cada una. No olvides que cada profesión requiere poseer cierta puntuación en algunas características; por ejemplo, un cazador debe ser un hombre muy despierto para poder desempeñar bien su trabajo y dar caza a sus presas, y por eso debe tener como mínimo 7 puntos en Percepción.

Ya has configurado tus características primarias. Ahora hablemos de las características secundarias, muchas de las cuales dependen directamente de la puntuación que hayas asignado a las primarias.

La primera a tener en cuenta son los **puntos de vida (PV)**. Estos decrecen cuando el PJ resulta herido en combate, cuando sufre quemaduras y cuando se lleva un buen golpe debido a una caída. Para calcular los PV, multiplica por dos tu puntuación de Resistencia y suma cuatro al resultado.

También tienes una puntuación de **Suerte**, que obtienes sumando tus puntuaciones de Percepción, Comunicación y Cultura y dividiendo entre tres el resultado (redondea hacia arriba). Es la medida de tu fortuna en la vida, o tu buena estrella. Mientras mayor sea tu puntuación de Suerte, más afortunado eres. Los usos de la Suerte se explicarán más adelante

Por último, dispones de una puntuación de **Racionalidad (RR)** e **Irracionalidad (IRR)**. Ambas puntuaciones guardan una estrecha relación, y definen lo sensible que eres al mundo sobrenatural (IRR) o tu rechazo del mismo (RR). A menudo, en las aventuras de Aquelarre tienen lugar encuentros con seres de leyenda, brujas y hechiceros que intentan influenciarte con sus hechizos e incluso seres salidos del propio infierno. Ser testigo de un hechizo o de la existencia de un ser irracional hace aumentar la Irracionalidad al tiempo que reduce la Racionalidad. La Racionalidad también define tu creencia en Dios y en los ángeles, y tu rechazo del Diablo y de las criaturas infernales. A un hombre medieval le resulta casi imposible concebir el mundo sin la existencia de Dios, por lo que durante la Edad Media las personas agnósticas o ateas son casi inexistentes. Puesto que la magia, según creencia popular, suele ser cosa del demonio, serás más proclive a ser influenciado por ella cuanto más puntuación tengas en Irracionalidad (y por ende, menos en Racionalidad).

Debes asignar un máximo de 7 puntos y un mínimo de 3 a tu RR e IRR, de manera que entre ambas sumen 10 puntos. Siempre que una de ellas pierde puntos, los gana la otra, por lo que SIEMPRE suman 10. La IRR puede llegar hasta los 20 puntos (teniendo -10 en RR), mientras que la RR puede alcanzar un máximo de 10 puntos (teniendo 0 en IRR).



## Tiradas de Características

Cuando se te indique que debes hacer una tirada de una competencia o habilidad, justo al lado de ella aparecerá entre paréntesis la característica relacionada con ella. Por ejemplo: Haz una tirada de escuchar (Percepción). Ignora el nombre de la competencia (escuchar), ya que esta es útil sólo para aquellos que sigan las reglas originales del juego de rol, y quédate con la característica que hay entre paréntesis. Entonces tira dos dados de seis caras. Si el resultado es igual o menor a la puntuación de tu característica, has tenido éxito; si es superior, has fracasado.

En determinadas ocasiones, la tirada de característica se acompaña de un *bonus* o un *malus*, o simplemente va seguida de un signo de suma o resta y un número. Ello se debe a que la posibilidad de tener éxito al realizar una determinada acción puede ser más fácil o más difícil en algunas ocasiones. En estos casos, suma o resta a la característica la cantidad indicada antes de efectuar la tirada. Por ejemplo, si el texto te dice que debes hacer una tirada de Agilidad con un bonus de +2, o una tirada de Agilidad +2, suma dos puntos a tu Agilidad y haz la tirada. Una vez que la hayas efectuado, la característica vuelve a su puntuación original.

A veces también se te pedirán tiradas de Suerte, de RR (Racionalidad) y de IRR (Irracionalidad). Debes proceder igual que con las tiradas de características.

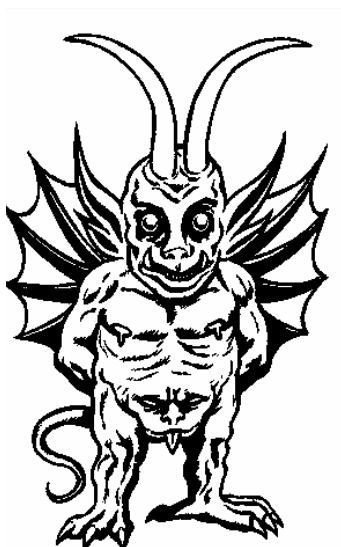


## Uso de la Suerte

La Suerte es algo importante en este juego, ya que si la utilizas bien, puedes salir airoso de situaciones que para tu PJ en particular serían difíciles de superar. La razón de ello es que gracias a la Suerte puedes mejorar temporalmente cualquier característica. De esta forma, si se te requiere una tirada de una característica en la que tengas una baja puntuación, puedes mejorarla gastando puntos de Suerte antes de hacer la tirada. Cada punto de Suerte que gastes hará subir un punto la característica que elijas; pero esta característica regresará a su puntuación anterior una vez que hayas efectuado la tirada, y además, una vez usados, los puntos de Suerte se pierden y no se recuperan hasta el principio de la siguiente aventura.

Por ejemplo, supongamos que tienes 5 puntos de Suerte. En el texto se te pide una tirada de Percepción, en la que tienes sólo 3 puntos. Decides usar 3 puntos de Suerte y sumarlos a tu Percepción, de manera que para esta tirada tendrás 6 puntos de Percepción (después tu Percepción volverá a su puntuación original), y te quedarán 2 puntos de Suerte para el resto de la aventura.

También puedes emplear los puntos de Suerte para mejorar tus características durante un combate.



## El combate

En Aquelarre, los combates son algo más complejos que en otros libro-juegos, aunque en realidad el sistema que siguen es sencillo y fácil de comprender. Cuando luchas contra un adversario, puedes atacarle, parar sus golpes con el arma o esquivar sus ataques. Cada secuencia de acciones se divide en asaltos. Un asalto dura aproximadamente doce segundos. Durante un asalto puedes hacer dos cosas diferentes, y no sólo una como estamos acostumbrados en otros sistemas de combate.

En primer lugar, antes de elegir qué acciones llevarás a cabo, debes determinar la **iniciativa** de cada combatiente. Tira un dado y suma tu puntuación de Agilidad, y haz lo mismo con todos los que participen en el combate. Los que obtienen mayor puntuación siempre atacan primero (si eligen atacar). Si hay empate entre varios combatientes, gana el que tenga mayor Agilidad; si continúa el empate, gana el PJ y sus aliados. Esta secuencia se mantiene durante todo el combate.

Existen tres clases de acciones:

**Ataque:** Se efectúa haciendo una tirada de característica dependiendo del arma que se empuñe en ese momento. Si la tirada tiene éxito, el ataque va bien dirigido y puede golpear al blanco. Si la tirada falla, el ataque se pierde.

**Parada:** Aunque el ataque haya tenido éxito, eso no significa que el defensor vaya a sufrir daño. Si este tenía programada una parada (no importa en qué orden), aún puede detener el ataque. Podrá hacerlo si tiene éxito en una tirada de característica, dependiendo esta del arma con la que se esté defendiendo. Es importante tener en cuenta que con una acción de parada se pueden detener los ataques de varios enemigos; para ello, se hace una tirada de característica por cada ataque exitoso que los atacantes hayan dirigido contra el defensor, pero por cada enemigo adicional, el defensor debe restar 2 puntos a su tirada de defensa. Así, por ejemplo, si tienes una espada, que se maneja con la característica de Habilidad, y te estás defendiendo de los ataques de tres enemigos diferentes, si eliges pararlos a los tres tendrás que tener éxito en una tirada de Habilidad – 4 por cada ataque exitoso que dirijan contra ti. Por supuesto, tienes la opción de arriesgarte a no parar los ataques de uno o varios enemigos para que tu puntuación no se vea tan mermada, pero en ese caso, si su ataque tiene éxito, te causará daño automáticamente.

**Esquiva:** La esquiva es una acción defensiva que depende directamente de tu puntuación en Agilidad. En Aquelarre, los enemigos normalmente eligen un ataque y una parada cada asalto, pero puede haber enemigos que ataquen dos veces sin defenderse. Si eliges una parada, deberás efectuar una tirada por cada ataque exitoso, pero si eliges una esquiva, conseguirás evitar todos los ataques de un mismo enemigo. Por supuesto, también puedes elegir esquivar un ataque en lugar de pararlo, aunque sólo sea uno. Pero ten en cuenta que una tirada exitosa de Agilidad permite esquivar los ataques de *un solo enemigo*. Si te enfrentas a más de un enemigo, esta esquiva no evitará los golpes de los demás.

Así pues, puedes combinar estas tres acciones de la forma que mejor te parezca para combatir a tus enemigos. A continuación se explica en detalle cada una de las combinaciones:

**Ataque y parada:** Esta es la estrategia que seguirán normalmente tus enemigos. Estas acciones se resuelven dependiendo de la iniciativa que tengas, comparada con la de tu adversario. Si tienes mayor iniciativa que él, atacas primero y después paras sus golpes; si tienes menos iniciativa, primero paras sus golpes y luego atacas. Si las reglas de combate te resultan muy enrevesadas, puedes adoptar esta estrategia como la única posible durante el juego, puesto que puedes terminar las aventuras perfectamente adoptando únicamente esta estrategia.

**Ataque y ataque:** Si adoptas esta estrategia, realizas dos ataques sobre un adversario o dos diferentes. Pero ello te impide intentar defenderte de sus ataques. Esta es una buena estrategia cuando has ganado la iniciativa sobre tus adversarios (es decir, cuando actúas antes que ellos), y puede ser útil si tu adversario no es muy bueno atacando o si está a punto de morir.

**Ataque y esquiva:** Esta estrategia es especialmente útil si tienes una alta puntuación en Agilidad y tu enemigo te ataca dos veces sin defenderse. Si tienes éxito cuando hagas la tirada de esquivar (Agilidad), ese éxito habrá servido para esquivar *todos* sus ataques y además podrás atacarle con total impunidad. No es una estrategia muy aconsejable cuando te ataca más de un enemigo, ya que te dejaría indefenso ante los ataques de enemigos adicionales.

**Parada y parada:** Esta estrategia defensiva sólo es útil cuando dispones de un compañero que te ayuda en el combate, y siempre que te enfrentas a más de un enemigo, puesto que es absurdo hacer dos paradas contra un solo enemigo (ya que una basta para intentar detener todos sus ataques).

Por supuesto, hacer esto te impide atacar durante el asalto, pero si te están atacando varios enemigos, puedes reducir el malus a la parada. Es decir, ya sabes que por cada enemigo adicional que te lance sus ataques, tienes un malus de -2 a la hora de pararlos; con esta estrategia, recuperas 2 puntos de ese malus (es decir, que si paras los ataques de dos enemigos diferentes, en lugar de hacer una tirada de característica con malus de -2, el malus se reduce a 0).

A continuación se muestra un listado de armas, la característica relacionada con ellas y el daño que causan (1d significa que hay que lanzar un dado para calcular el daño, y 2d son dos dados):

Arma	Característica Base	Daño
Arco corto	Habilidad	1d
Ballesta	Habilidad	2d
Cuchillo o Daga	Habilidad	1d
Estilete	Habilidad	1d - 1
Espada	Habilidad	1d + 2
Espada corta	Habilidad	1d + 1
Espadón	Fuerza	2d + 1
Garrote	Fuerza	1d
Hacha de mano	Fuerza	1d + 3
Hacha de combate	Fuerza	2d + 2
Honda	Habilidad	1d - 1
Lanza corta	Agilidad	1d + 1
Maza pequeña	Fuerza	1d + 2
Maza pesada	Fuerza	2d
Palo	Agilidad	1d - 1
Pelea	Agilidad	1d - 2

Si, por ejemplo, usas una espada durante el combate, tanto para atacar como para parar los ataques de tus enemigos deberás hacer tiradas de Habilidad. Si el resultado es mayor que tu Habilidad, fallas; si es igual o menor, tienes éxito en esa acción.

Utiliza la pelea (la característica de Agilidad, restando 2 al daño cuando golpees) si peleas sin armas. No puedes detener el ataque de un arma con tus puños, pero sí puedes parar con ellos los puñetazos que te lancen.

Tampoco puedes parar los ataques que te lancen si usas un estilete, pero sí los puñetazos.

El arco, la ballesta y la honda no pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo, sólo a distancia; en ocasiones, el texto te dará la opción de atacar con armas a distancia, procediendo de la misma forma que con las otras, antes de entrar en combate.

El espadón, el hacha de combate y la maza pesada no pueden usarse con escudo, ya que se empuñan con las dos manos.

Si luchas sobre un caballo contra enemigos a pie, cada vez que atacas puedes aumentar la Característica que estés utilizando en 2 puntos, mientras tus adversarios, por lo contrario, tendrán que restar 2 puntos a su defensa antes de hacer la tirada.



Si un combatiente ataca a otro con éxito y este falla su tirada de defensa o no se defiende, ocurre un golpe. Cuando golpeas, tienes que calcular el daño que infliges a tu adversario. Este viene determinado por el arma con la que le hayas atacado. Así, por ejemplo, si golpeas a tu adversario con un espadón, debes lanzar dos dados y sumar un punto al resultado. La tirada indica cuántos puntos debes restar de los PV (puntos de vida) del que ha recibido el golpe. El daño mínimo siempre es 1, aunque al resolver la tirada de daño este sea 0 o negativo. Además, si tienes 8 puntos o más en la característica base del arma, puedes tirar un dado más y sumar el resultado al daño que causes.

Algunos PJS pueden usar escudos. Si llevas uno y te dirigen un ataque certero, puedes intentar interponer tu escudo para que absorba todo el daño. Para ello debes hacer una tirada de Habilidad. De tener éxito, en vez de restar los puntos de daño de tus puntos de vida, podrás restarlos a la resistencia del escudo. Sin embargo, sólo puedes usar el escudo una vez cada asalto, por lo que si te dirigen un segundo ataque no podrás detenerlo con él. Los escudos parten con 100 puntos de Resistencia.

Algunos personajes también pueden llevar armadura:



Armadura	Protección	Resist	Malus
Ropa gruesa	1	30	Sin malus.
Peto de cuero	2	50	Sin malus.
Cuero con refuerzos	3	75	No se puede nadar.
Cota de malla	5	125	No se puede nadar. -1 a la Agilidad.
Cota con refuerzos	6	150	No se puede nadar. -2 a la Agilidad. -2 a la Iniciativa.

La protección indica los puntos de daño que absorbe la armadura, mientras que la resistencia indica los puntos de daño que puede recibir antes de quedar inservible.

Por ejemplo, si se golpea a alguien con un peto de cuero, hemos de restar dos puntos al daño que recibe su portador, y restar la totalidad del daño causado a la Resistencia de la armadura.

Por último, es necesario tener en cuenta dos cosas:

Si al atacar o parar un ataque se saca un **doble 6** con los dados, el arma se escapará de las manos. Si tú o tu adversario tenéis otra arma podéis sacarla en el siguiente turno y atacar con ella; de lo contrario, deberéis luchar con los puños (pelea).

Si al atacar se saca un **doble 1** con los dados, el ataque lleva una fuerza tremenda; si el defensor consigue parar el ataque, su arma o escudo se rompen. Si no lo para, se causa el daño máximo posible con el arma que se empuña, sin importar la armadura que lleve quien recibe el golpe (pero el daño también debe restarse de la resistencia de la armadura). Este golpe no se puede esquivar (sólo parar).

El combate sigue hasta que hayas reducido a 0 los puntos de vida de todos tus enemigos, o bien hasta que hayas perdido todos tus puntos de vida. Si ocurre esto último, has muerto, y deberás comenzar la aventura desde el principio.

## Resumen de los pasos a seguir durante un combate

1. Tiradas de iniciativa: debe hacerse una por cada combatiente. Tira un dado y suma la puntuación de Agilidad.
2. Elige tus dos acciones para este asalto.
3. Si has ganado la iniciativa, atacas primero y tu adversario se defiende; si has perdido la iniciativa, tu adversario ataca primero y tú te defiendes (si has elegido defenderte).
4. Si ha ocurrido un golpe, calcula el daño. Si el que recibe el golpe lleva armadura, resta del daño sus puntos de Protección.
5. Los papeles se invierten: los defensores ahora atacan, y viceversa.
6. Si ha ocurrido un golpe, calcula el daño. Si el que recibe el golpe lleva armadura, resta del daño sus puntos de Protección.
7. Comienza el siguiente asalto desde el paso 2.

## Ejemplo de combate

Eres un cortesano, estás armado con una espada y te protege una cota de malla. Manejas la espada con la característica de Habilidad, cuya puntuación es 6. Te enfrentas a dos bandidos que empuñan garrotes y no llevan protección. El garrote se usa con la característica de Fuerza. Estas son tus puntuaciones y las de los bandidos (sólo se dan las puntuaciones importantes para el combate):

PJ: Habilidad 6, Agilidad 6, PV (Puntos de Vida) 14. Arma: espada, daño 1d + 2. Protecciones: Cota de malla, protección 5, resistencia 125.

Bandido 1: Fuerza 5, Agilidad 6, PV 12. Arma: garrote, daño 1d. Sin protecciones.

Bandido 2: Fuerza 5, Agilidad 7, PV 11. Arma: garrote, daño 1d. Sin protecciones.

Primero, se lanza un dado para cada combatiente y se suma la puntuación de Agilidad:

PJ: Agilidad (6) + dado (4) = 10

Bandido 1: Agilidad (6) + dado (4) = 10

Bandido 2: Agilidad (7) + dado (6) = 13

El bandido 2 actúa primero, después el PJ y por último el bandido 1 (el PJ y el bandido 1 han empatado y tienen la misma Agilidad, por lo que, según las reglas de la iniciativa, gana el PJ).

Ambos bandidos siempre actúan con una acción de ataque y otra de defensa en cada asalto. Uno de ellos le ha ganado la iniciativa al PJ, así que el jugador decide hacer también un ataque y una parada. Pero como sólo tiene 6 puntos de Habilidad, si decide parar los ataques de los dos bandidos, a la hora de hacer las tiradas sólo tendrá 4 puntos. El jugador decide arriesgarse a parar únicamente el ataque del bandido 2, que le ha ganado la iniciativa, para así tener todos sus puntos de Habilidad disponibles para parar el ataque. También decide dirigir su acción de ataque hacia el bandido 1.

En resumen, las acciones son:

PJ: Atacar al bandido 2 + Parar ataque del bandido 1.

Bandido 1: Atacar al PJ + Parar ataque del PJ (aunque en este asalto esta acción de parada no se llevará a cabo, ya que el PJ ataca al otro bandido).

Bandido 2: Atacar al PJ + Parar ataque del PJ.

Teniendo en cuenta el orden de iniciativa, las acciones se resuelven de la siguiente manera:

1 – El bandido 2 ataca al PJ.

2 – Si el ataque del bandido 2 ha sido certero, el PJ intenta pararlo. Si no, se pasa al punto 4.

3 – Si el PJ no ha conseguido parar el ataque (en caso de que este tuviera éxito), sufre 1d de daño (que es el daño que hace un garrote).

4 – Si el PJ sigue vivo, ataca al bandido 1.

5 – Si el ataque del PJ ha sido certero, el bandido 1 intenta pararlo. Si no, se pasa al punto 7.

6 – Si el bandido 1 no ha conseguido parar el ataque (en caso de que este tuviera éxito), sufre 1d + 2 de daño (que es el daño que hace una espada). Si el PJ tiene 8 puntos o más en la característica con la que maneja el arma, puede añadir otro dado más de daño. La espada se maneja con Habilidad, y el PJ tiene 6 puntos en esa característica; o sea, que no hay daño adicional.

7 – Si el bandido 1 sigue vivo, ataca al PJ.

8 – Como el PJ ha decidido no parar el ataque del bandido 1, en caso de que el ataque tenga éxito le dañará automáticamente, restándole 1d PV (que es el daño que hace un garrote).

Ahora resolvamos este asalto siguiendo la secuencia anterior:

- 1 – El bandido 2 saca un II; como tiene un 5 en ataque, ha fallado, y el PJ ya no tiene que parar su golpe. Pasamos directamente al punto 4.
- 4 – El PJ saca un 6 (su ataque tiene éxito).
- 5 – El bandido 1 saca un 6 (ha fallado).
- 6 – El PJ resuelve el daño: tira 1d y obtiene 1. A esto le suma 2 puntos (el daño de la espada es 1d + 2), así que en total causa 3 puntos de daño, que restamos a los PV del bandido 1, quedándose sus PV en 8 puntos.
- 7 – El bandido 1 sigue vivo a pesar de que ha sido herido, y puede atacar al PJ. Saca un II y falla, por lo que el PJ ya no necesita parar su ataque.

Imaginemos que unos asaltos más adelante, el PJ se ha deshecho del bandido 1 y se encuentra en combate singular contra el bandido 2. Las acciones del bandido siempre son un ataque y una parada, y siempre ataca primero, ya que ganó la iniciativa al PJ. Sin embargo, el jugador decide correr el riesgo y escoge hacer dos ataques.

En resumen, las acciones son:

PJ: Atacar al bandido + Atacar al bandido.

Bandido: Atacar al PJ + Parar ataques del PJ.

Teniendo en cuenta el orden de iniciativa, las acciones se resuelven de la siguiente manera:

- 1 – El bandido ataca al PJ.
- 2 – Si el ataque del bandido ha sido certero, daña automáticamente al PJ, ya que este no ha programado ninguna parada. En ese caso, sufre 1d de daño (que es el daño que hace un garrote).
- 3 – Si el PJ sigue vivo, ataca al bandido.
- 4 – Si el ataque del PJ ha sido certero, el bandido intenta pararlo. Si no, se pasa al punto 6.
- 5 – Si el bandido no ha conseguido parar el ataque (en caso de que este tuviera éxito), sufre 1d + 2 de daño (que es el daño que hace una espada).
- 6 – Si el bandido sigue vivo, el PJ realiza su segundo ataque.
- 7 – Si el ataque del PJ ha sido certero, el bandido intenta pararlo. Si no, termina el asalto.
- 8 – Si el bandido no ha conseguido parar el ataque (en caso de que este tuviera éxito), sufre 1d + 2 de daño (que es el daño que hace una espada).

Ahora resolvamos este asalto siguiendo la secuencia anterior:

1 – El bandido saca un 5 y tiene éxito.

2 – El PJ no ha programado una acción de parada, por lo que el ataque impacta automáticamente. El bandido tira 1d y saca un 6. Pero el PJ está protegido por una cota de malla, que absorbe 5 puntos de daño. Así pues, el PJ sólo recibe 1 punto de daño, mientras que la armadura recibe todos los puntos, en este caso 6, que se deberán restar de su resistencia, quedando 119.

3 – El PJ saca un 3 y tiene éxito.

4 – El bandido saca un doble 6. No sólo no ha parado el ataque del PJ, sino que ahora el garrote se le escapa de las manos y se ha quedado sin arma.

5 – El PJ resuelve el daño: tira 1d y obtiene 5. A esto le suma dos puntos (el daño de la espada es 1d + 2), así que en total causa 7 puntos de daño, que restamos a los PV del bandido, quedándose sus PV en 5 puntos.

6 – El PJ realiza su segundo ataque. Saca un 5 y tiene éxito. Normalmente el bandido podría haber parado el ataque, pero al haber sacado un doble 6 se ha quedado sin arma, por lo que no puede parar y el ataque impacta automáticamente; de modo que pasamos directamente al punto 8.

8 – El PJ resuelve el daño: tira 1d y obtiene 3. A esto le suma dos puntos (el daño de la espada es 1d + 2), así que en total causa 5 puntos de daño, que restamos a los PV del bandido, quedándose sus PV en 0 puntos. El bandido ha muerto y el PJ ha vencido.

Si el bandido hubiera sobrevivido a este asalto, hubiera usado sus puños en el siguiente (Agilidad) y ya no podría parar los golpes del PJ, ya que sus acciones son siempre ataque y parada, y no puede pararse con los puños el ataque de una espada.

Repasa detenidamente este ejemplo y practica el combate entre el PJ y los bandidos, tirando tú los dados y eligiendo las acciones. Asegúrate de entender las reglas del combate, y una vez que lo hagas podrás disfrutar de combates emocionantes y realistas cuando juegues las aventuras.



## REGLAS ESPECIALES

En las reglas originales de Aquelarre no se ofrece un sistema que limite el número de objetos que puedes llevar encima, pero aquí tendremos en cuenta ciertas limitaciones al respecto.

Puedes llevar dos armas y un escudo como máximo, aunque puedes esconder una daga, cuchillo o estilete en tu bota o en el cinto. Tampoco se puede llevar más de una armadura. Si encuentras una o la compras puedes sustituirla por la que ya tienes.

También necesitarás una mochila si piensas llevar muchos objetos encima. La mochila dispone de 7 espacios, que es su capacidad total. Algunos objetos ocupan un solo espacio, otros ocupan más; se te darán instrucciones al respecto en el texto.

Si dispones de una montura puedes comprar alforjas, que cumplen la función de la mochila, sólo que disponen de 10 espacios para objetos. Sin embargo, si te roban la montura o esta se escapa, se llevará consigo todas las pertenencias que guardes en las alforjas.

Hay objetos que no necesitas llevarlos en la mochila, como colgantes, anillos y otros objetos pequeños. Estos se consideran Otros Objetos.

Por otra parte, como ya se ha dicho, los adversarios siempre usan una acción de ataque y otra de defensa en cada turno de combate, a no ser que en el texto se especifique otra cosa. Si juegas con las reglas originales, puedes usar las reglas del melé. Si un combatiente pifia, su arma se escapa de las manos y no puede volver a recuperarla hasta que concluya el combate.



## DINERO Y EQUIPO INICIAL

Dispones de cierto dinero para comprar equipo, según tu posición social. Antes de comenzar la aventura, deberás gastar al menos la mitad de tu dinero en equipo, incluyendo obligatoriamente al menos una vestimenta. La moneda que se usa es el maravedí.

### Dinero inicial

Noble: 1300 maravedís.  
Burgués: 1500 maravedís.  
Villano: 200 maravedís.  
Campesino: 100 maravedís.

### Equipo obligatorio

Ropa humilde (obligatoria para Villanos y Campesinos):	2
Ropa elegante, pero sencilla (obligatoria para Burgueses):	25
Ropa lujosa (obligatoria para Nobles):	50

### Equipo opcional

Arco: 20	Hacha de combate: 70	Ropa gruesa: 30
Ballesta: 80	Honda: 3	Peto de cuero: 50
Cuchillo: 8	Lanza corta: 20	Cuero con refuerzos: 75
Daga: 10	Maza pequeña: 20	Cota de malla: 125
Espada: 35	Maza pesada: 30	Cota con refuerzos: 150
Espada corta: 20	Palo: 5	Escudo: 50
Espadón: 50	Carcaj con 20 flechas	Caballo de monta: 800
Estilete: 12	(para el arco): 10	Mula: 300
Garrote: 5	Carcaj con 15 saetas	Silla de montar y arreos
Hacha de mano: 40	(para la ballesta): 15	(obligatorio si compras una montura): 50

Alforjas (dispone de 10 espacios para objetos): 7  
Antorchas (3 unidades; cada una ocupa 1 espacio en la mochila): 1  
Baraja de cartas (ocupan 1 espacio en la mochila): 2  
Botella de vino (ocupa 1 espacio en la mochila): 4  
Cuerda (10 metros; ocupa 2 espacios en la mochila): 2  
Flauta (para juglares; ocupa 1 espacio en la mochila, pero se puede llevar en la mano): 10  
Garfio (ocupa 1 espacio en la mochila): 10  
Ganzúas (ocupan 1 espacio en la mochila, pero se pueden llevar colgadas al cinto): 50  
Laúd (para juglares; ocupa 3 espacios en la mochila): 50  
Manta (ocupa 3 espacios en la mochila): 3  
Mochila (dispone de 7 espacios para objetos): 5  
Odre (1 litro de capacidad; puedes llevarlo colgado del cuello): 1  
Pergamino, tinta y pluma (ocupa 1 espacio en la mochila): 5  
Raciones de viaje (cada una ocupa 1 espacio en la mochila y vale por la comida de un día; caducan en una semana): 2  
Saco (dispone de 4 espacios para objetos; vacío ocupa 1 espacio en la mochila): 3  
Yesquero (ocupa 1 espacio en la mochila): 15

Adquiere el equipo que quieras (y que puedas), pero recuerda que para adquirir aquellos que ocupan espacio en la mochila debes comprar antes una mochila.





# Capítulo I

## Condenación



## Introducción

Te encuentras siguiendo el curso del río Genil en dirección al norte. Ciertos... "asuntos" te llevaron a viajar al sur de Castilla, pero ahora estás haciendo el viaje de vuelta a casa. A lo lejos se adivina la conjunción del río cuyo curso estás siguiendo con el del Guadalquivir y se divisa un pueblo amurallado sobre la llanura. No sabes de qué pueblo se trata, pero estás cansado y esperas que te permitan el acceso para poder descansar en alguna de las posadas. Te apartas de la orilla del río en dirección al polvoriento camino que se dirige al pueblo.



## 1

Te acercas al pueblo por el solitario camino, que deja al río a un lado y un frondoso bosque al otro. Entonces, a un lado del camino, ves a un hombre de mediana edad, andrajoso y con algunas canas que está sentado en un tronco con la cabeza gacha. Conforme te acercas oyes cómo solloza y ves que está lleno de magulladuras.

¿Le preguntarás qué le ocurre? **Pasa al 24**

¿O sigues tu camino sin prestarle atención? **Pasa al 48**

## 2

El herrero te explica que puede grabarte cualquier tipo de inscripción en un objeto metálico (incluidos armaduras, armas y escudos) si le enseñas antes el modelo (el hombre, aunque un artista haciendo grabados, es un poco corto de entendederas y no le basta con que se lo expliques; quiere tener el modelo delante). También puede grabar inscripciones, pero antes deberás escribir en un pergamino lo que quieres que grabe, ya que no sabe leer y debe fijarse de la forma de cada letra.

Si tienes algún objeto metálico y dispones del modelo que quieres grabar en él, puedes dejárselo al herrero. Puedes darte una vuelta por el pueblo y volver más tarde para recoger el encargo, pero recuerda que hasta entonces deberás prescindir de dicho objeto y del modelo que quieres grabar sobre él.

**Pasa al 100**



### 3

Entonces recuerdas las palabras que te dijo el mimbrero y gritas:

– Aní Maamín.

Poco después, las puertas de la judería crujen y se abren mínimamente para que podáis pasar.

Si tienes un caballo deberás dejarlo fuera, ya que en la judería las calles son demasiado estrechas y el animal no cabría por ellas. Hay unos establos cerca donde lo pueden cuidar por sólo 2 maravedís. Deberás pagar cada vez que quieras dejarlo allí. Si no puedes o no quieres pagar, tendrás que dejarlo atado fuera de la judería. Cuando salgas tira dos dados; si sacas 5 o menos, te habrán robado el caballo y con él todo lo que llevabas en las alforjas.

Si es la primera vez que pasas por aquí, **pasa al 102**

Si no, **pasa al 81**

### 4

Mientras Gonzalo te entrega la llave, aprovechas para preguntarle por Yehudá.

– ¿Un judío? – exclama, rascándose la cabeza –. Ah, sí, ayer vino uno. Se aloja en la segunda habitación a la izquierda siguiendo el pasillo.

Tras esto te entrega la llave de tu habitación y te indica que es la tercera a la derecha.

De ahora en adelante, deberás entregar la llave de tu habitación antes de salir del mesón. Si vuelves a entrar, puedes volver a tu habitación preguntando al posadero por el precio de la habitación, pero entonces no tendrás que pagar, ya que la has alquilado para todo el día. Tampoco tendrás que pagar por el servicio de establo para tu caballo.

¿Entrarás en tu habitación? **Pasa al 21**

¿Bajarás al patio del mesón? **Pasa al 72**

¿O buscarás la habitación de Yehudá? **Pasa al 91**

## 5

Consigues abrir la cerradura del arcón. Dentro sólo hay un pergamino escrito por las dos caras.

En la primera cara se encuentra escrito lo que parece ser una carta o un mensaje para Yehudá:

**Esta es tu prueba definitiva para demostrar el poder que has obtenido del Árbol de la Muerte y de los demonios que en él habitan. Haz uso de tus conocimientos, sé inteligente y esquivas a los seres de los Olipoth de donde obtendrás tu victoria sobre tu enemigo. Huye a Palma del Río y escóndete entre los tuyos hasta que puedas efectuar el ritual que te describo atrás. Si consigues realizarlo, serás invencible.**

Esto significa que Yehudá está huyendo de Awland. ¿Pero qué significa todo lo demás? ¿Qué es eso del Árbol de la Muerte? Todo esto te da muy mala espina. Si Awland y Yehudá se enfrentan, tal como sugiere el autor de esta carta, Alis estará en medio y correrá mucho peligro. Debes darte prisa si quieres salvarla. Por la otra cara del pergamino hay escritas unas palabras, pero no entiendes nada de lo que dice:

RITVAL --- JUNCO  
SIDPEF --- HYMGO

BESE TARGILSES ARDA NAMREKA,  
FAA FE RAGGIÓM MÝNASO TIAGIRIADA.

Puedes conservar la carta y leer el mensaje siempre que quieras (apúntalo en un folio). Puede que con un poco de suerte puedas descifrarlo.

Ahora puedes volver al mesón. **Pasa al 8**  
También puedes ir a tu habitación. **Pasa al 21**  
O bajar al patio del mesón. **Pasa al 72**

## 6

¿Qué vas a preguntarles?

¿Les preguntarás si han visto pasar a unos hombres con una joven muchacha? **Pasa al 23**

¿Preguntarás acerca de los diferentes lugares que se encuentran en el pueblo? **Pasa al 99**

¿Preguntarás si ha ocurrido algo digno de mención últimamente? **Pasa al 105**

## 7

Le muestras a los muccadim el bolsillo de mimbre que compraste.

– ¿Qué es eso? – pregunta uno de ellos.

– Es del mimbrero de la Plaza Mayor, él es judío – respondes.

El otro guardia se ríe:

– ¿Y crees que sólo por comprar un objeto hecho por un judío serás bien recibido por Nehemiah?

Guardas el bolsillo de mimbre. En realidad el muccadim tiene razón, eso no demuestra nada.

Si tienes alguno de los otros objetos puedes mostrarlo:

Un amuleto con los nombres de Senoy, Sansenoy y Semangelof. **Pasa al 52**

Un colgante con el símbolo de la estrella de David. **Pasa al 74**

Si no tienes ninguno de estos objetos, puedes volver a la entrada de la judería. **Pasa al 81**



## 8

Entras en el mesón de Gonzalo, tal como te indicó el rabino Nehemiah (si tienes un caballo, deberás pagar 3 maravedís para que lo cuiden en el establo). El interior está bastante oscuro, tanto que debes esperar unos instantes junto a la puerta para acostumbrarte a la oscuridad. En el centro de la estancia hay una gran chimenea rectangular, que está apagada, y en torno a ella se reúnen varias mesas con multitud de pequeños taburetes circulares. Al fondo hay dos puertas. Por una de ellas entra y sale continuamente un hombre y una mujer con escudillas llenas de humeante comida y jarras de vino. Hay unas quince personas aquí en este momento.

¿Qué harás?

Salir del mesón. **Pasa al 20**

Pedir al mesonero un buen plato de comida. **Pasa al 37**

Preguntar el precio de una habitación. **Pasa al 67**

Preguntar por Yehudá. **Pasa al 104**

## 9

A Amelia no le parece muy buena idea, e intenta convencerte de que si le acompañas puede verse en dificultades para indagar sobre el paradero de Alis. Sin embargo, no piensas quedarte en su casa de brazos cruzados, y así se lo haces saber.

Finalmente, la anciana se enfada y os dice que os podéis ir con viento fresco, y os echa de su casa. No comprendes a qué viene ese pronto, pero no tienes más remedio que marcharte.

**Pasa al 100**

## 10

Ignoras al anciano, apartando sus manos de tus ropas. Lo que menos te apetece ahora es escuchar los desvaríos de un viejo pordiosero. En ese instante, el hombre saca una flauta travesera de madera y la toca. Su melodía es enormemente triste, y te cala hondo en el corazón, tanto que comienzas a sentir compasión por el viejo. Entonces te das la vuelta y le pides disculpas por haber sido tan poco amable con él. Le pides que te cuente su historia. Este guarda su flauta y comienza a hablar. **Pasa al 31**

## 11

A medida que avanzas, la calle se estrecha y las casas se hacen mucho más austeras, la mayoría con dos pisos y con estrechas ventanas sólo en el piso de arriba. Los transeúntes de piel morena y vestidos con chilabas y turbantes dejan claro que te encuentras en la morería. Este es el lugar donde, según oyó decir Mateo a los bandidos, venderían a Alis como esclava. Después de atravesar un laberinto de callejuelas, llegas a un espacio más amplio. La morería es más grande de lo que esperabas. Aquí vive una importante comunidad morisca, y disponen incluso de una mezquita, la cual tienes en frente en este momento. Alrededor de ella se ha establecido un zoco donde los comerciantes venden todo tipo de productos. Más allá de la mezquita, se continúa el laberinto de callejuelas.

¿Quieres acercarte a la mezquita? **Pasa al 28**

¿Prefieres echar un vistazo por el zoco? **Pasa al 47**

¿Seguirás adelante por el laberinto de callejuelas? **Pasa al 70**

¿O saldrás de la morería? **Pasa al 100**

## 12

Das una vuelta por los tenderetes, buscando algo que merezca la pena. Hay de todo: productos alimenticios, como pescado, carne, queso, frutas, verduras y también especias, productos artesanales, como escudillas, ollas, jarras y cubos, así como paños, telas y utensilios de arcilla.

Tu atención se centra especialmente en una tienda de productos alimenticios para los viajeros, como anuncia el vendedor, y también en un mimbrero y un trampero.

¿A cuál de los puestos te acercarás?

Al puesto de alimentos. **Pasa al 44**

Al del mimbrero. **Pasa al 56**

Al del trampero. **Pasa al 68**

## 13

Después de dar unas vueltas por el zoco, has encontrado algunos artículos que podrían ser interesantes:



Una gumía, que es un cuchillo de hoja curvada que viene con una funda de metal con un cierre casi hermético, por lo que el arma es ideal para empaparla de veneno, que se mantiene fresco hasta el momento en que se vaya a utilizar. Piden 12 maravedís por ella. Si lo compras, puedes llevarlo en el cinto aunque ya dispongas de dos armas.

Un colgante terminado en una pequeña placa circular de metal. Puedes llevarlo al cuello. Cuesta 4 maravedís.

Una lámpara de aceite que dura el triple que una antorcha. Ocupa 1 espacio en la mochila. Cuesta 6 maravedís.

Puedes comprar cualquiera de estos tres objetos, y después puedes:

Acercarte a la mezquita. **Pasa al 28**

Adentrarte en el laberinto de callejuelas. **Pasa al 70**

Abandonar la morería. **Pasa al 100**



## 14

Entras vacilante al interior del cementerio en compañía de Mateo.

¿Has comido hoy? Si no has comido, ahora debes restarte 2 puntos de vida, pues estás hambriento (si tenías menos de 3 PV, basta con que los reduzcas a 1),

Es curioso, pero en este cementerio no hay nada que se le parezca a una cruz. En su lugar, hay otros símbolos en las lápidas, como estrellas de David y menorah (candelabros de siete brazos). Para los judíos, las cruces no son ningún símbolo religioso, sino herético. El cementerio no es muy grande. Enseguida adviertes una presencia tras un grupo de lápidas. Tras una de ellas sobresale un brazo que yace cerca de una espada de filo curvo. Miras a su lado y contemplas los cuerpos de dos hombres de piel morena, muertos en el suelo. Cerca de ellos, aunque más cerca de vosotros, hay otro pequeño cuerpo de largos cabellos tendido boca abajo. Mateo lo observa con gran estupor y reconoce en él a Alis. Acto seguido las lágrimas acuden a sus ojos, lágrimas de tristeza e ira, al comprobar que la maldición del brujo al que le arrebató a Alis se ha completado.

Entonces, en otro extremo del cementerio alcanzas a ver varias figuras que se mueven torpemente. Descubres con horror que se trata de cuerpos putrefactos y en descomposición que han recobrado la vida. Tras ellos se encuentra un judío de mediana edad, vestido con una túnica negra. No tiene más remedio que ser Yehudá ben-Jacob. Yehudá ríe, observando los cuerpos de sus enemigos, ahora muertos.

Entonces, sin pensárselo dos veces, Mateo saca un cuchillo y se lanza hacia Yehudá, consumido por la rabia, pero los muertos le cierran el paso. Tú y Mateo debéis eliminar a los muertos vivientes antes de enfrentaros a Yehudá. Si tienes un arma a distancia, puedes efectuar un ataque antes de entrar cuerpo a cuerpo.

Si estuviste en el convento de Sta. Clara y Sto. Domingo y donaste 10 maravedís o más a los monjes, **pasa al 54** antes de comenzar el combate y vuelve después a esta misma sección.

## MUERTOS VIVIENTES (3)

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	10	Altura:	varía	Agilidad: 3	
AGI	10	Peso:	varía	Habilidad: 6	
HAB	10	Edad:	varía	PV: 28	
RES	14	Aspecto:	1	Arma: Garras (Habilidad), daño 1d+1 Sin protecciones.	
PER	05	RR:	0%		
COM	01	IRR:	100%		
CUL	05	Pc:	20		
Armas: Garras 40% (daño: 1D8)					
Protecciones: Carecen.					
Poderes especiales: No se desmayan por efecto de sus heridas.					

Los muertos vivos no se defienden, siempre hacen un ataque cada turno. Por cada asalto deberás tirar dos dados. Si sacas 8 o menos, Yehudá ha conseguido influenciaros a ti y a Mateo con un hechizo y os sentiréis aturridos durante el combate, reduciendo vuestra puntuación de ataque y de defensa y vuestra Agilidad a la mitad durante 20 turnos. Yehudá sólo puede efectuar este hechizo dos veces, tenga éxito o no. Mientras tanto, se limitará a ver cómo se desarrolla el combate, puesto que ya no tiene poder para realizar más hechizos. Si vences a los muertos vivos, **pasa al 103**

Recuerda que Mateo lucha a tu lado, y también realiza dos ataques por turnos en lugar de una defensa y un ataque, debido a su ira. Aquí están sus características:

## MATEO EL JUGLAR

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	12	Altura:	158 cm.	Agilidad: 5	
AGI	15	Peso:	61 kg.	Habilidad: 5	
HAB	15	Edad:	37 años	PV: 13	
RES	13	Aspecto:	10	Arma: Cuchillo (Habilidad), daño 1d+1 Ropa gruesa: protección 1, resistencia 30	
PER	05	RR:	35%		
COM	20	IRR:	65%		
CUL	20	Pc:	13		
Armas: Cuchillo 35% (daño: 1D6+1D4)					
Protecciones: Ropa gruesa (prot. 1).					

## 15

Los alguaciles apenas se inmutan cuando te ven acercarte. Les saludas y les dices que vienes a pasar la noche en el pueblo en compañía de tu criado. Uno de ellos emite un gruñido de asentimiento y te concede el paso.

Si quieres, puedes preguntarles algo a los alguaciles. **Pasa al 6**  
O tal vez prefieres pasar directamente. **Pasa al 20**

## 16

Los alguaciles, armados con espadas y protegidos con petos de cuero, charlan entre ellos y ríen. Parece un buen momento para hacerles alguna pregunta, dado que se encuentran de buen humor.

¿Les preguntarás si han visto a Alis? **Pasa al 41**  
¿Les preguntarás si ha ocurrido algo extraño últimamente en el pueblo?  
**Pasa al 75**  
¿O prefieres volver a la encrucijada? **Pasa al 100**

## 17

¡Felicidades! Has conseguido descifrar el mensaje. En él se habla de un ritual denominado como *Invocar a Aquella que se regocija en la sangre del herido*. No sabes de qué trata este ritual, pero cuando vayas a la judería podrás preguntarle al rabino Nehemiah, quizás él sepa algo al respecto.

Para ello, suma 14 al número de sección en que te encuentres cuando estés en la entrada de la judería.

Ahora vuelve a la sección donde te encontrabas antes de venir a esta.

## 18

El peto es de color marrón oscuro y está en perfectas condiciones. Pero, ¿es de tu talla? Tira dos dados y compara el resultado con tu Suerte inicial.

Si el resultado es mayor, **pasa al 34**  
Si el resultado es menor o igual, **pasa al 57**

## 19

Descubres a uno de los niños echando mano de tu bolsa. Este se asusta por haber sido descubierto, pero le da tiempo a tomar tu bolsa antes de salir corriendo.

Haz una tirada de correr (Agilidad).

Si tienes éxito, o vas montado en un caballo, **pasa al 33**

Si fracasas, **pasa al 63**

## 20

Te estás acercando al centro del pueblo. A lo lejos puedes ver que la gente se aglomera en torno a la Plaza Mayor. Conforme te acercas comienzas a ver varios tenderetes dispuestos alrededor de una fuente, donde los pequeños comerciantes exponen sus mercancías y vociferan sus productos. Algunas mujeres se acercan a la fuente con cubos de madera y los llenan, otras pasean por los puestos de los vendedores. Incluso puede verse también algún que otro tipejo de alta alcumia, a juzgar por su colorida vestimenta, que mira por encima del hombro a cuantos le rodean.

Alrededor de la plaza hay algunos mesones, de visita obligada para los viajeros y vendedores ambulantes como los que se encuentran en la plaza.

¿Quieres acercarte a los puestos para comprar algo? **Pasa al 12**

¿Darás una vuelta por la plaza para ver si encuentras a los bandidos?

**Pasa al 32**

¿O prefieres alejarte de la plaza? **Pasa al 60**



## 21

Metes la llave en la cerradura y entras a tu habitación. Es muy sencilla; sólo hay una cama y un arca a sus pies. Hay una ventana que da a un patio interior, donde hay un huerto, unos establos y unas letrinas.

Si quieres, puedes aprovechar para comer de tus provisiones si no has comido antes en el mesón. También puedes ofrecerle una ración a Mateo si lo estimas oportuno.

Ahora puedes hacer varias cosas:

Bajar de nuevo al mesón. **Pasa al 8**

Bajar al patio. **Pasa al 72**

Buscar la habitación de Yehudá. **Pasa al 91**



## 22

Acompañado de Mateo, te acercas a la puerta de acceso al interior del pueblo. La muralla, toda ella construida con argamasa, tiene un aspecto especialmente sólido e inexpugnable, con un ancho adarve y varias torretas a lo largo de su recorrido como refuerzo defensivo del complejo amurallado. La Puerta del Sol, frente a la cual te encuentras, ha sido especialmente reforzada con dos torres a ambos lados de la misma, adosadas a la muralla. La gruesa puerta es de madera férrea claveteada, y sobre ella se sitúa un amplio arco que une las dos torres, en el que se encuentra grabado lo que debe ser el escudo de armas del conde Bocanegra.

Dos alguaciles vigilan la entrada, vestidos con petos de cuero y armados con espadas.

Si eres noble o burgués, o bien si no llevas armas visibles, **pasa al 15**

Si eres villano o campesino y llevas armas visibles, **pasa al 30**

## 23

Uno de los alguaciles te dice que hace un buen rato entraron tres hombres con una jovencita. Decían venir de un largo viaje y querían entrar para buscar reposo en el pueblo. Por lo que se ve, el alguacil no se preocupó demasiado por ellos ni observó el aspecto de la joven. Pero esto demuestra que Mateo no te engaña.

**Pasa al 20**

## 24

Te acercas al anciano y le preguntas qué hace ahí sentado y el porqué de su congoja. Él te mira con un destello de esperanza en sus ojos, enjuga sus lágrimas y se dispone a contarte su historia mientras te sientas a su lado.

**Pasa al 31**

## 25

Recuerdas lo que dijo el alguacil acerca de los judíos y le preguntas al mimbrero acerca del encierro de la judería. Se muestra algo reacio a hablar de ese tema, pero entonces Mateo comienza a hablar en hebreo con él. Ambos inician una conversación que dura unos cinco minutos, tras lo cual Mateo se despide de él y le da las gracias.

Mateo te dice que la puerta de la judería está cerrada desde hace unos días, ya que se acerca la Semana Santa y en este tiempo los clérigos y sacerdotes arremeten contra los judíos en sus sermones, alimentando el odio de sus feligreses hacia ellos como los asesinos de Cristo. En una ocasión los vecinos del pueblo saquearon la judería por estas fechas, y los judíos han tomado medidas para evitar un nuevo saqueo cerrando sus puertas a cal y canto.

Mateo también te dice que le ha hablado al mimbrero de Alís, y este le ha sugerido que pida ayuda al rabino de la judería. Los judíos tienen una contraseña para entrar en la judería: "Aní Maamín", que significa yo creo. Podrás decir la contraseña a cualquiera que guarde las puertas de la judería restando 77 al número de sección donde te encuentres y dirigiéndote al número de sección que resulte de esa resta.

**Pasa al 60**

## 26

Estás dejando atrás la zona donde se reúnen las casas de los habitantes del pueblo, y te estás acercando a la muralla norte. Cerca de allí hay un grupo de alguaciles haciendo la ronda. Tras ellos puedes ver la puerta norte.

¿Quieres dirigirte hacia donde se encuentran los alguaciles? **Pasa al 16**

¿Quieres volver a la encrucijada? **Pasa al 100**

¿O estás ya harto de este asunto y quieres marcharte del pueblo atravesando la puerta norte? **Pasa al 109**

## 27

Atraviesas el marco de la puerta, tras decirle a Mateo que espere fuera un momento. Efectivamente, nadie hay en el interior de este taller, perteneciente a un peletero, a juzgar por las ropas y objetos de cuero que aquí se encuentran. El taller es algo más espacioso de lo normal. Al fondo hay varias mesas con algunos objetos fabricados por el peletero, y en una esquina hay varias perchas donde descansan diversas vestimentas hechas de piel y cuero. A la derecha hay una puerta que da acceso al interior de la vivienda, y al lado de esta puerta hay un pequeño escritorio con una silla, donde se supone que trabaja este artesano, aunque no se ve ningún utensilio de trabajo cerca.

Hay tres objetos que te llaman la atención: un peto de cuero, una bolsa para el dinero y un cinto.

¿Vas a coger alguno de estos objetos? **Pasa al 82**

¿O saldrás del taller y continuarás tu camino? **Pasa al 100**

## 28

Te acercas a la puerta de la mezquita. Algunos de los moros que entran y salen de ella te dedican una severa mirada. Evidentemente, no les va a sentar muy bien que entres en su lugar sagrado... Algo alejado de la puerta hay un anciano inválido de ojos tristes y vestido con harapos, que descansa su espalda en los muros de la mezquita. En cuanto te ve, el anciano te implora que le ayudes a llegar a su casa cargándolo a tus espaldas.



- ¿Te alejarás y echarás un vistazo por el zoco? **Pasa al 47**
- ¿Te adentrarás en el laberinto de callejuelas? **Pasa al 70**
- ¿Ayudarás al anciano? **Pasa al 92**
- ¿O abandonarás la morería? **Pasa al 100**

## 29

Avanzas a paso ligero, con los nervios a flor de piel, y antes de que llegues a la mesa tropiezas con una percha desnuda y la tiras al suelo. Oyes unos pasos apresurados desde el otro lado de la puerta. Instintivamente, te escondes detrás de unas perchas que sostienen ropas de cuero. El peletero hace acto de presencia en el taller; observa la percha que has tirado y mira a ambos lados con desconfianza. Luego recoge la percha y vuelve a ponerla en pie.

¿Te descubrirá el peletero?

Efectúa una tirada de esconderse (Agilidad).

Si fracasas, **pasa al 40**

Si tienes éxito, **pasa al 89**

## 30

En cuanto te acercas a la puerta, uno de los alguaciles da un paso adelante y te da el alto.

– ¿Quién sois y qué os trae aquí? – os pregunta tanto a ti como a Mateo, con cierto tono de desprecio. Tal vez la pinta de Mateo, con sus ropas andrajosas y aspecto de pordiosero no le inspira mucha confianza... y quizás aún menos el arma que llevas al cinto.

Puedes dar una de las siguientes contestaciones:

"Estamos buscando a unos bandidos que creemos que han entrado al pueblo" **Pasa al 39**

"Soy comerciante, y él (Mateo) es mi criado" **Pasa al 71**

"Tal vez estos maravedís hablen por mí y puedan daros por satisfechos..." **Pasa al 106**

## 31

– Me llamo Mateo –, comienza a decir, algo más tranquilo –. Soy un juglar y viajaba con un grupo de actores y juglares con los que trabajaba desde hacía años, cuando de pronto unos bandidos surgieron del bosque y nos atacaron. Yo conseguí escapar escondiéndome entre la espesura de aquel bosque cercano, pero mis compañeros corrieron peor suerte; todos murieron apaleados, y mientras permanecía escondido sumido en una amarga impotencia, vi cómo los bandidos les robaban las pocas pertenencias que tenían. Pero entonces vi que Alis seguía viva entre los cadáveres de mis amigos. Los bandidos se dieron cuenta y se la llevaron, hablando de venderla como esclava en la morería de Palma.

Tras escuchar el relato de Mateo acerca del triste incidente, le preguntas quién es esa Alis de la que habla.

– Alis es una muchacha de unos trece años. Es judía, pero la considero como mi propia hija –. Se nota que Mateo está desesperado por recuperar a Alis; casi no le sale la voz cuando habla de Alis, debido a lo afectado que se encuentra.

También te dice que Palma del Río, el pueblo frente al que te encuentras, es propiedad del conde Bocanegra, y forma parte del condado de Palma, perteneciente también a este noble.

Mateo no puede ofrecerte gran cosa a cambio de ayudarlo, apenas tiene unos 50 maravedís y algo de comida, pero te dice que si encuentras a los bandidos podrás quedarte además con su botín. Prometes ayudarlo y te acompaña en tu camino al pueblo.

**Pasa al 22**

## 32

Hay mucha gente en la plaza, la mayoría son mujeres, aunque también puedes ver algunos viajeros. No hay ni rastro de los bandidos ni de Alis.

Finalmente te alejas de la plaza y te diriges al norte.

**Pasa al 60**

## 33

Rápidamente, alcanzas al pilluelo antes de que se pierda por uno de los callejones que se abren a los lados de la calle. Le zarandeas violentamente y le ordenas que te devuelva tu bolsa, cosa que hace enseguida. Le das un empujón y cae hacia atrás, pero se levanta raudo y corre para alejarse de ti.

Tras esto, vuelves con Mateo y prosigues tu camino.

**Pasa al 100**

## 34

Por desgracia, descubres que el peto es demasiado grande para ti, y más que serte de utilidad, te estorbaría en el combate y a la hora de moverte. Desde luego, no estás en condiciones de perder el tiempo para asegurarte, así que sales apresuradamente del taller y prosigues tu camino.

**Pasa al 100**

## 35

Pagas los 3 maravedís (descuéntatelos de tu bolsa) y el judío te entrega el bolsillo. El puesto no parece tener mucho éxito, tal vez por el hecho de que el vendedor es judío, y este se muestra contento por tu compra.

Aprovechas para preguntar si ha visto a unos hombres en compañía de una niña judía, pero no ha visto nada.

Mateo se desespera, pero le animas diciéndole que los bandidos no deben andar muy lejos.

**Pasa al 60**

## 36

Preguntas a algunos de los comerciantes si han visto a una niña judía en compañía de unos hombres. Uno de ellos, un vendedor de joyas y baratijas, afirma haberla visto. Mateo abre los ojos de par en par, y notas que en él crece una nueva esperanza. Le pides al comerciante morisco que te dé algunos detalles.

– La niña iba vestida a la manera de los nobles nazarís – dice el comerciante –, al igual que el jinete que iba con ella. Dos hombres de armas los acompañaban, y según tengo entendido se dirigían a la judería. Cosa rara por otra parte, que pocos asuntos tienen que arreglar un nazarí y un judío, y más en tierras cristianas, vamos, digo yo....

Lo que acabáis de escuchar os deja desconcertados a ti y a Mateo. Al principio pensáis que no debe tratarse de Alis, pero cuando le pedís al comerciante que os describa a la niña, su descripción coincide con la de ella. Entonces, ¿qué ocurre aquí?

– Debemos entrar como sea a la judería y preguntar al rabino – dice Mateo –, pues él es quien conoce todos los asuntos de la comunidad.

Ahora puedes:

Acercarte a la mezquita. **Pasa al 28**

Adentrarte en el laberinto de callejuelas. **Pasa al 70**

Salir de la morería. **Pasa al 100**

## 37

Hoy el mesón ofrece los siguientes platos:

Sopa de ajo y pan – 1 maravedí.

Potaje – 3 maravedís.

Gallina en espetón – 3 maravedís.

Jarra de vino – 2 maravedís.

Puedes pedir lo que quieras y pagar al mesonero. Si lo haces, Mateo también pedirá un plato y comerá.

**Pasa al 8**

## 38

El maestro herrero es un tipo bonachón, de complexión normal pero marcados músculos en sus brazos, y con una barba rubia poco cuidada. En cuanto entras en el taller enseguida te llega el hedor del sudor del aprendiz, que sigue dando martillazos, por lo que tú y el maestro os veis obligados a elevar la voz.

El hombre te dice que puede grabarte cualquier inscripción en un objeto de metal, o bien reparar el daño de una armadura metálica.

Si quieres que te grave alguna inscripción, **pasa al 2**

Si quieres que te repare una armadura metálica, **pasa al 62**

Si le has hecho algún encargo y vienes a recogerlo, **pasa al 90**

Si prefieres seguir tu camino, **pasa al 100**

### 39

El alguacil entorna los ojos y su voz se vuelve amenazante.

– ¿Me estás diciendo que soy tan tonto como para que unos bandidos hayan pasado por delante de mis narices sin que me haya dado cuenta?

Comienzas a discutir con el alguacil; le dices que no lo has tomado por tonto, pero que puede que los bandidos no sean lo que parecen. Su compañero se une a la discusión, y el tono de vuestras voces es cada vez más alto, hasta que el primer alguacil decide por fin no permitirlos la entrada a menos que le entregues tu arma.

Si te niegas, no podrás entrar en el pueblo y por tanto no avanzarás en tu aventura.

Si aceptas dejar tu arma a los alguaciles, demostrándoles que no representas ninguna amenaza, **pasa al 20**

### 40

El peletero se acerca al lugar donde estás escondido... te ha visto. Da un respingo e inmediatamente saca su cuchillo y comienza a amenazarte, al tiempo que grita:

– ¡Ladrón! ¡Tengo un ladrón en el taller!

Enseguida acuden multitud de artesanos de los talleres cercanos al del peletero, todos armados con cuchillos y palos. Acorralado, apenas tienes espacio para defenderte, y en un abrir y cerrar de ojos los golpes y las cuchilladas se suceden por doquier. Sientes en tus carnes cada uno de los ataques de los enfurecidos artesanos, que se ensañan contigo hasta matarte.



41

Mateo les describe a los alguaciles el aspecto de Alis, y añade que podría ir en compañía de unos hombres.

– Nosotros no hemos visto nada – dice uno de ellos –, llevamos todo el día vigilando la muralla.

Desalentado por esta respuesta, Mateo se vuelve cabizbajo en dirección a la encrucijada y tú lo sigues.

Pasa al 100

42

Los ojos de Yehudá se tornan blancos tras el último golpe recibido y cae al suelo fulminado. Suspiras de alivio y te sientas en el suelo para recuperar el aliento. Ha sido un combate agotador, y casi no lo cuentas. Entonces el cuerpo de Yehudá comienza a convulsionarse. Rápidamente, te apartas de allí de un salto. Observas cómo poco a poco se va haciendo más corpulento hasta que sus ropas se rasgan y queda desnudo. Están creciendo unos pechos de mujer, y abundante pelo por todo el cuerpo y la cara. Su rostro se deforma hasta adquirir el aspecto de un felino, con una hilera de terribles dientes afilados. La visión es tan espantosa que estás paralizado de terror. El monstruo se levanta y te mira fijamente. Tras emitir un ruidoso gruñido, se lanza hacia ti. ¡Debes luchar por tu vida!

YEHUDÁ POSEÍDO POR AQUELLA QUE SE REGOCIJA EN LA SANGRE DEL HERIDO

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	20	Altura:	1,67 m.	Fuerza: 6	
AGI	23	Peso:	60 kg.	Agilidad: 11	
HAB	22	Edad:	23 años	Habilidad: 7	
RES	30	Aspecto:	3	PV: 30	
PER	20	RR:	0%	Arma: Garras (Habilidad), daño 2d;	
COM	0	IRR:	150%	Mordisco (Fuerza), daño 2d+1; Des-	
CUL	10	Pc:	30	garre, daño 3d.	
Armas: Garras 60% (daño: ID6+ID6),				Protecciones: Pelo, 3 puntos de	
Mordisco 40% (daño: ID8+ID6), Des-				protección natural.	
garre (daño: 2D6+ID6)					
Protecciones: Pelo (prot. 3).					

**Poderes especiales:** Este monstruo puede realizar dos ataques de garras y un mordisco por asalto; si aciertan dos de estos tres ataques, en el asalto siguiente puede hacer un desgarre (impacta automáticamente), o bien un Aullido que hace abortar a las mujeres y quien lo escucha sufre los efectos de un hechizo de Conmoción: el ataque, la defensa y la Agilidad se reducen a la mitad. Tira un dado para ver qué hace en este caso: si sacas 1, 2 o 3 efectuará un desgarre, si saca 4, 5 o 6 usará su Aullido. Si ya ha usado una vez su Aullido, a partir de ese momento usará sólo el desgarre.

Tienes pocas probabilidades de vencer a este monstruo. Pero has de saber que es posible evitar su aparición. Si te mata, juega de nuevo la aventura y permanece atento a las pistas.

Si vences al monstruo, entonces tu destreza y tu valor son dignos de admiración.

¿Ha sobrevivido Mateo al combate?

Si ha muerto en combate, **pasa al II0**

Si ha sobrevivido, **pasa al III**

## 43

Esta calle está algo concurrida. A ambos lados de la misma puedes ver varias casas de artesanos, con sus talleres que pueden verse a través de las amplias puertas que en todo momento permanecen abiertas. Fijas tu atención en un taller donde no parece haber nadie trabajando. Al otro lado de la calle, procedente de uno de los talleres, se oyen unos fuertes ruidos metálicos.

¿Te adentrarás en el taller solitario? (sólo si no has entrado ya antes)  
**Pasa al 27**

¿Te dirigirás al lugar de donde provienen los ruidos metálicos? **Pasa al 87**

¿O seguirás caminando? **Pasa al 100**





## 44

Echas un vistazo a los distintos alimentos que ofrece el tendero, expuestos sobre una amplia tabla de madera sujeta por pequeños caballetes. Hay queso y algo de carne sazónada con especias para conservarla. El hombre afirma que aguanta una semana sin pudrirse.

Si dispones de una mochila o un zurrón, puedes comprar comida para una semana por 10 maravedís, pero ocupa siete espacios de la mochila.

Cada día que consumes esta comida se liberará un espacio. Recuerda que tras el séptimo día, si aún conservas comida esta se pudrirá.

Mateo te apremia, pidiéndote que prosigáis vuestra búsqueda de los bandidos, así que te alejas de la plaza.

**Pasa al 60**

## 45

Te ha llamado la atención un bolsillo para el cinto hecho de mimbre. No parece tan rígido como los otros objetos hechos de este material, y te vendría bien para guardar objetos pequeños. El judío se apercibe de tu interés y te dice que cuesta 3 maravedís.

¿Comprarás el bolsillo de mimbre? **Pasa al 35**

¿O abandonas la plaza? **Pasa al 60**

## 46

Le preguntas al judío acerca del encierro de la judería, pero no parece muy dispuesto a darte explicaciones. Los judíos son muy castigados por el vulgo cristiano, que los acusan de usureros y los odian porque suelen ser ellos los que recaudan los impuestos de los señores y suelen estar mejor acomodados que la mayoría de los cristianos.

Tal vez habría que ganarse la confianza del mimbrero de alguna forma para que te dé alguna información...

**Pasa al 56**

## 47

Hay bastante gente a esta hora del día por el zoco. Aquellos que entran y salen de la mezquita pasan por él y echan un vistazo a los distintos productos que ofrecen los comerciantes. Algunos puestos son simples planchas finas de madera dispuestas sobre caballetes, en las cuales se muestran los productos; otros puestos son más elaborados y tienen incluso toldos para resguardarse del sol.

¿Echarás un vistazo por los puestos? **Pasa al 13**

¿Te acercará a la mezquita? **Pasa al 28**

¿Indagarás acerca del paradero de Alis? **Pasa al 36**

¿Te adentrarás en el laberinto de callejuelas? **Pasa al 70**

¿O abandonarás la morería? **Pasa al 100**

## 48

Pasas justo al lado del anciano sin reparar apenas en él. Al hacerlo, este levanta la cabeza mostrando sus lágrimas. Duda un instante, pero finalmente se levanta y acude en tu busca.

– Por favor, señor, debe ayudarme, estoy desesperado –, te dice sollozando y agarrando tus ropas.

¿Qué harás?

¿Lo apartas simplemente y prosigues tu camino? **Pasa al 10**

¿O te sentarás pacientemente a escuchar su historia? **Pasa al 31**

## 49

No te has dado cuenta, pero uno de los niños te ha arrebatado la bolsa que llevas al cinto con tu dinero. Ahora no tienes ningún maravedí (apúntalo en tu hoja de personaje). Si no tenías dinero, has perdido uno de los objetos de tu mochila al azar.

**Pasa al 100**

## 50

El monje abre la puerta rápidamente cuando le dices que crees estar poseído por un mal espíritu o aquejado por un mal de ojo. Te pide que entres, y entonces puedes ver su hábito marrón con capucha, lo que lo identi-

fica como un franciscano. El monje cierra la puerta detrás de ti y de Mateo y os quedáis sumidos en la oscuridad. Os pide que le sigáis, cosa que haréis. Os lleva a un claustro que se abre a un patio con un pequeño huerto y algunos árboles, y os pide que esperéis. Al cabo de un instante, el monje vuelve con otros dos. Uno de ellos es el prior del convento, y el otro es el hermano Antonio, que tiene conocimientos sobre exorcismos; su exagerada tonsura es un reflejo de su fanatismo religioso. El hermano Antonio te pregunta por los síntomas, y tú se los explicas detenidamente. Una vez que lo has hecho, el hermano Antonio le dice al prior que necesitará de la ayuda de algunos de los hermanos, y este envía al monje que os abrió la puerta para avisarles.

Os encamináis hacia un edificio que resulta ser la iglesia donde normalmente se celebra la misa para todos los habitantes de Palma del Río. El hermano Antonio te ordena que te tumbes sobre el altar, mientras hace los preparativos para el exorcismo. Mientras, el prior confiesa a Mateo y le absuelve de sus pecados, para que pueda estar presente en el exorcismo. En un momento, te ves rodeado de siete monjes, más el prior, el hermano Antonio y Mateo.

Si la maldición que te aqueja tiene que ver con la pérdida de puntos de características, el ritual tendrá efecto; de lo contrario, no servirá para nada.

El franciscano comienza con una oración a los santos a los que se consagra el convento, santa Clara y santo Domingo, y prosigue con una oración a Santa Orosia. Entonces todos los monjes se arrodillan formando un círculo en torno a ti y comienzan a murmurar unas oraciones. El exorcista te rocía con agua bendita al tiempo que sostiene un crucifijo de plata, y repite varias exhortaciones:

*“Cualquiera que seas, espíritu inmundo, te mando, así como a tus compañeros que poseéis a este siervo de Dios, en nombre de los misterios de la encarnación de la pasión, de la resurrección, y de la ascensión de nuestro Señor Jesucristo y en nombre del Espíritu Santo, que me digas tu nombre y me indiques el día y la hora en que saldrás de este cuerpo. Te mando que me obedezcas y te prohíbo que atormentes más a esta criatura”*

Si la maldición que te aqueja tiene que ver con la pérdida de puntos de características, **pasa al 66**

De lo contrario, **pasa al 85**



## 51

Cuando entras en la tienda de Jonás casi no puedes moverte debido a la cantidad de objetos de todas clases que exhibe. Jonás es un tipo afable y con facilidad de palabra, bastante hábil en los negocios, y que se dedica, como cualquier mediero, a conseguir por encargo cualquier mercancía que se le pida. Entre otros objetos, dispone de los siguientes:

Una cimitarra de manufactura nazarí con una bella vaina con grabados – 35 maravedís.

Un libro en cuya tapa se encuentra dibujada la estrella de David, y cuyas páginas son un tratado de teología hebrea (ocupa dos espacios en la mochila) – 8 maravedís.

Pergamino, tinta y pluma (ocupa un espacio en la mochila) – 5 maravedís.

Un peine de plata que según él perteneció a la hija de Fernández-Coronel, antiguo señor de Aguilar – 12 maravedís.

Una botella de vino de Valdeiglesias, el mejor de toda Castilla (ocupa un espacio en la mochila) – 10 maravedís.

Compra todo lo que quieras y **pasa al 81**

## 52

Muestras el colgante de metal que compraste con las inscripciones que el herrero grabó en él. Uno de los muccadim alarga la mano para inspeccionar el colgante.

– Mira – le dice al otro –, tiene grabados los nombres de los ángeles protectores de los recién nacidos. Eso significa que este hombre fue criado por un judío, o que se ha convertido a la verdadera religión. Pasa – te indica, haciéndose a un lado –, puedes hablar con el rabino.

Pasas al interior de la sinagoga, acompañado de Mateo. El rabino se encuentra de pie tras un atril profusamente decorado con grabados. Es un hombre anciano, con una larga y espesa barba morena que oculta sus labios. Está leyendo las Sagradas Escrituras. A ambos lados del atril hay un candelabro de siete brazos. Se trata del menorah, otro de los símbolos de los judíos. La estancia es lo suficientemente grande como para que se reúna un numeroso grupo de hombres. El rabino Nehemiah alza la vista sin mover la cabeza, y pregunta:



– ¿Qué queréis de mí?

– Estamos buscando a una niña judía que va acompañada de un noble nazarí – respondes –. Tenemos entendido que vos permitisteis la entrada del árabe en la judería.

– Ah, os referís a Awland – dice Nehemiah, dejando su lectura y alzando ahora su rostro –. En efecto, permití su entrada en nuestra comunidad.

– Pero, ¿por qué? – inquires Mateo. Nehemiah lo mira con ojos severos, como desaprobando su impaciencia.

– Awland buscaba al padre de la pequeña Alis. Me dijo que su padre, Yehudá ben-Jacob, era amigo suyo, que había dejado a su hija Alis bajo su protección cuando fue a Gamatha, pues estaba muy enferma y tenía la esperanza de que la medicina árabe la curara. Según me dijo Awland, sus médicos consiguieron sanarla, y aprovechando que debía viajar hacia Sevilla, y sabiendo que su padre se encontraría por aquí, decidió llevar consigo a Alis y darle una sorpresa a Yehudá.

Tú y Mateo os miráis totalmente desconcertados por todo lo que está diciendo el rabino. No entendéis absolutamente nada de lo que está pasando. Pero poco a poco se os van aclarando las ideas: ese Awland ha encontrado a Alis en este pueblo, y ahora la está utilizando para encontrar a otra persona, un judío llamado Yehudá ben-Jacob. Pero, ¿por qué?

– ¿Y conocéis vos a ese Yehudá del que habláis? – inquires.

– Por supuesto – dice el rabino –. Llegó justo ayer a nuestra comunidad, según nos dijo se dirige al norte, de vuelta a su hogar, y me dijo que piensa quedarse aquí unos días antes de reanudar su marcha.

– ¿Dónde podríamos encontrarle? – pregunta Mateo.

– Un momento – dice Nehemiah, levantándose de su asiento –. ¿A qué vienen tantas preguntas? ¿Quiénes sois vosotros?

– Rabino – exclamas, intentando calmar a Nehemiah –, creo que habéis sido víctima de un engaño. Esa niña, Alis, es huérfana, y este hombre – dices, señalando a Mateo – cuida de ella. Me temo que ese noble nazarí, Awland, os ha engañado y la está utilizando para encontrar a Yehudá.

Nehemiah descansa sus manos sobre la mesa, pensativo, y permanece en silencio durante unos instantes.

– Es cierto – dice, finalmente –. Pero entonces, ¡Yehudá se encuentra en peligro! ¡Y esa niña también! ¡Dios mío, y le dije a Awland dónde podía encontrar a Yehudá!

– Calmaos, por favor – intentas tranquilizar a Nehemiah –. Si nos decís dónde se aloja Yehudá, tal vez aún podamos evitar que haya muertes.

– Está bien – dice el rabino –. Yehudá se aloja en uno de los mesones de la Plaza Mayor, el de Gonzalo. ¡Daos prisa!

Rápidamente, salís de la sinagoga y os dirigís hacia la entrada de la judería. Cuando llegues a la Plaza Mayor, resta 12 a la sección en la que te encuentres para entrar en el mesón de Gonzalo.

**Pasa al 81**

## 53

El peletero vuelve al taller tras unos instantes de ausencia, y descubres con horror que se está acercando al lugar donde permaneces escondido... te ha visto. Da un respingo e inmediatamente saca su cuchillo y comienza a amenazarte, al tiempo que grita:

– ¡Un ladrón! ¡Tengo un ladrón en el taller!

Enseguida acuden multitud de artesanos de los talleres cercanos al del peletero, todos armados con cuchillos y palos. Acorralado, apenas tienes espacio para defenderte, y en un abrir y cerrar de ojos los golpes y las cuchilladas se suceden por doquier. Sientes en tus carnes cada uno de los ataques de los enfurecidos artesanos, que se ensañan contigo hasta matarte.

*Requiescat In Pace*





## 54

Antes de comenzar la lucha, sientes como si una fuerza sobrenatural te inundara. Oyes una voz en tu interior:

Los monjes han estado rezando por ti, por haber sido tan generosos con ellos. Yo he escuchado sus rezos, y creo que ha llegado el momento de devolverte el favor. Soy San Vitores, el santo guerrero, y he acudido en tu ayuda en esta hora de necesidad. Siente la fuerza en tus brazos y castiga a estas criaturas del infierno en nombre de Dios.

Ahora te sientes ligero como una pluma, pero al mismo tiempo fuerte como un león. Mientras luches contra los muertos vivos, tendrás un bonus de +40% a todas tus competencias de combate (sistema D100), o +4 a tu ataque y tu defensa (sistema D6). Además, Yehudá no podrá afectarte con sus hechizos.

Ahora **vuelve al 14** y resuelve el combate.

## 55

Mateo insiste en acompañar a Amelia, pero le pides que se tranquilice y que le deje hacer a ella. Subes al piso de arriba, pero Mateo no te sigue; está demasiado preocupado.

Una vez arriba, ves unos colchones de paja en un rincón, donde están las muchachas que has visto antes... ¡casi desnudas! Te insinúan mediante sensuales gestos que te acerques a ellas. Hace ya tiempo que no catas mujer, y no puede resistirte al encanto de las muchachas. Te echas junto a ellas en el colchón y comienzan a reír y a bromear contigo. Una de ellas se levanta y dice que va a buscar al viejo que te acompaña. Te quedas a solas con la otra, y esta aprovecha para acariciarte y besarte. Pronto os encontráis revolcándoos por el colchón, ajenos a lo que os rodea. La muchacha comienza a quitarse la poca ropa que le queda y se echa sobre ti. Entonces sientes un leve pinchazo en la pierna. Apenas le das importancia, pero segundos después comienza a faltarte el aire. La muchacha sigue besándote frenéticamente, pero te ves obligado a apartarla de un empujón. Entonces comienza a reírse mientras guarda una aguja en su pelo... ahora comprendes lo que ha ocurrido te ha envenenado. La vieja sólo quería quitarte todo el dinero. Todo comienza a volverse oscuro...

*Requiescat In Pace*

## 56

Cuando te acercas al puesto del mimbrero, puedes ver que hay objetos de lo más diverso, todos hechos de mimbre: cestas, pequeñas mesitas, tapetes, sillas... Por la nariz aguileña, poblada barba negra y sus ropas de color parduzco, deduces que el mimbrero debe ser judío.

¿Le comprarás algo al mimbrero? **Pasa al 45**

¿O dejas la plaza y sigues buscando a los bandidos? **Pasa al 60**

## 57

Parece que el peto es de tu talla. Lo quitas de la percha y te dispones a probártelo. Pero cuando estás abrochándote las correas, la puerta a la derecha del taller comienza a moverse. Terminas de abrocharte las correas rápidamente e intentas ocultarte tras las perchas. Un hombre entra por la puerta del fondo del taller.

Haz una tirada de esconderse (Agilidad).

Si fracasas, **pasa al 40**

Si tienes éxito, **pasa al 89**

## 58

Abres la puerta lentamente y asomas la cabeza. No hay nadie. La abres del todo y descubres que justo tras ella hay un círculo en el suelo hecho con sal y en cuyo interior se encuentra una extraña inscripción hecha con ceniza y unas gotas de sangre. No puedes entrar en la habitación sin atravesarlo.

¿Pasarás por encima? **Pasa al 83**

¿O romperás el círculo antes de pasar? **Pasa al 96**



## 59

La anciana coge tus monedas con un gesto de satisfacción y os pide que le sigáis (descuéntate 5 maravedís de tu bolsa).

Llegáis a una pequeña casa de adobe de dos plantas algo más adelante en la misma calle. La vieja anuncia su llegada. Pasas al interior detrás de ella. Dos jóvenes mozuelas vienen a recibirla, y se alegran de ver que trae invitados. La casa es bastante humilde, apenas hay tres taburetes y una tabla de madera apoyada contra la pared. Una de las muchachas acerca unos caballetes al centro y la otra pone la tabla de madera sobre ellos a modo de mesa.

– Entonces – dice la anciana, una vez que os habéis sentado – buscáis a una muchachita y a unos hombres.

Le aclaras que se trata de unos bandidos y que han raptado a la niña que les acompaña.

– Entiendo – dice la vieja, pensativa –. Dejadme que piense... Tendré que hacer unas averiguaciones, pero enseguida sabré la respuesta. Mientras, ¿por qué no os relajáis con mis ahijadas en el piso de arriba?

La vieja se levanta y se dirige hacia la puerta.

¿Le dices que prefieres acompañarla? **Pasa al 9**

¿O piensas que estás cansado y te apetece relajarte un poco? **Pasa al 55**

## 60

Llegas a una zona mucho menos espaciosa, donde las casas se conglomeran formando algunas calles y callejuelas. A la derecha de la calle que se abre al noreste puedes ver una hilera de casas hechas de ladrillo, y algunas de piedra. Al norte y a la izquierda predominan casas de adobe, y alguna que otra cabaña de madera.

¿Qué dirección tomarás?

Recto. **Pasa al 43**

Derecha. **Pasa al 64**

Izquierda. **Pasa al 76**

## 61

Cuando te acercas a la vieja, las muchachas se dan la vuelta avergonzadas y se marchan.

– ¡Válgame Dios bendito! – grita la vieja, visiblemente molesta por tu presencia y la de Mateo –. ¿Es que esta anciana no puede ganarse el pan tranquilamente para poder llenar el buche los pocos días que le restan de vida?

Ves cómo la vieja guarda algo en una cesta que sostiene con su brazo izquierdo. Te disculpas por importunarla, y le preguntas por Alis y los bandidos.

– No, no he visto a quien me decís. Y ahora dejadme, a no ser que os interese...

La vieja se queda pensativa, pero no acierta a decir palabra.

¿Le preguntarás qué puede ofrecerte? **Pasa al 78**  
¿O prefieres marcharte? **Pasa al 100**

## 62

El herrero te explica que puede reparar cotas de malla y cotas con refuerzos. Cada punto de resistencia reparado cuesta un maravedí.

Si quieres reparar tu armadura, deberás dejarla aquí y volver más tarde para recogerla. Pero si lo haces, recuerda que deberás prescindir de ella hasta entonces.

**Pasa al 100**

## 63

El niño es demasiado veloz para ti, y se pierde tras una callejuela, corriendo como alma que lleva el diablo. Has perdido todo tu dinero (apúntalo en tu hoja de personaje). Si no tenías dinero, has perdido un objeto de tu mochila al azar.

**Pasa al 100**

## 64

La calle continúa recta en dirección a la parte oriental de la muralla, donde termina en un espacio abierto en cuyo centro se erige la gran torre del homenaje, presumiblemente el lugar donde mora el conde Bocanegra.

Antes de llegar a su fin, la calle ofrece dos alternativas.

Subir por una calle a la izquierda. **Pasa al 11**

Torcer a la derecha. **Pasa al 79**

## 65

Durante unos segundos luchas con esa fuerza invisible que intenta dominarte, hasta que finalmente sientes cómo esta huye y se aleja de la habitación. Has estado a punto de ser poseído por un ánima, pero has conseguido resistirte a su posesión.

**Pasa al 83**

## 66

Al cabo de un buen rato, el ritual está llegando a su fin. El hermano Antonio repite siempre las mismas palabras, intercalándolas con alguna oración, y grita con los ojos abiertos en un fanatismo que llega a parecerte incluso algo espantoso. Gotas de sudor recorren la frente del exorcista, que se está aplicando al máximo en el ritual.

Entonces una horrible visión se desprende de tu cuerpo. Tiene aspecto de una persona, pero está al revés, con la cabeza hacia abajo y los pies hacia arriba. La visión es terrorífica, y muchos de los monjes se atemorizan. Pero el hermano Antonio les recrimina rápidamente su cobardía y les ordena seguir con los rezos. La aparición grita desesperadamente como si se estuviera quemando viva, sale disparada de tu cuerpo y recorre toda la iglesia, para finalmente desaparecer por una de las ventanas.

Te sientes mucho mejor, y le das las gracias al hermano Antonio y a todos los presentes. De momento no recuperarás los puntos perdidos de las características, pero lo harás cuando termines esta aventura.

El prior, que ha presenciado todo el ritual, se adelanta y te dice:



– No nos vendría mal algún donativo, si nos lo puedes ofrecer, como muestra de agradecimiento.

Puedes entregarle algunos maravedís al prior, si quieres. Luego te marchas del convento.

¿Tomarás la calle de la izquierda de la última bifurcación? **Pasa al 11**  
¿O irás a la plaza? **Pasa al 20**

### 67

Gonzalo el mesonero te contesta con una voz ronca:

– Una habitación individual son 15 maravedís.

Si tienes dinero suficiente, puedes pagar a Gonzalo. Este te dará la llave de tu habitación y te indicará dónde se encuentra.

Si quieres pagar la habitación, **pasa al 4**

Si no, **pasa al 8**

Si quieres salir del mesón, **pasa al 20**



### 68

El trampero es un hombre viejo, de escasa estatura, rasgos duros y semblante hosco. Tiene diversos artilugios a la venta; desde sencillas trampas hechas de madera en forma de caja para atrapar conejos o ratas, hasta cepos metálicos capaces de arrancarle la pierna a un hombre.

Te informa de que las trampas sencillas de madera cuestan 5 maravedís, mientras que las de metal más pequeñas cuestan 30. Puedes comprar las que quieras, pero cada una ocupa un espacio en tu mochila.

**Pasa al 60**

## 69

José es una de las personas más acaudaladas de la judería. Lleva las cuentas a varios de los comerciantes y artesanos judíos y además es cambista. Su casa, sin embargo, es bastante sencilla, pues poco se puede hacer por mejorar la apariencia de una vivienda con el tremendo hacinamiento que sufren los judíos en la judería.

Si tienes algunos dinares en tu poder, José te los puede cambiar por maravedís para que puedas usar el dinero para comprar en el pueblo. Cada dinar equivale a 10 maravedís, de los cuales José cobrará uno como comisión.

Cuando realices el cambio de moneda, **pasa al 81**

## 70

Las calles de esta parte de la morería son realmente angostas y pronto pierdes la orientación avanzando a través de ellas. Si vas montado a caballo, llega un momento en que este ya no puede avanzar y tienes que dejarlo atado. Decides caminar en una sola dirección para intentar salir de allí.

Entonces, al doblar una esquina, te encuentras con tres hombres armados con garrotes y vestidos con petos. Mateo corre a esconderse detrás de la esquina.

– ¡Son ellos! ¡Los bandidos! – te grita. Al oír esto, los hombres empuñan sus garrotes y se lanzan contra ti.

Si ya has vencido a los bandidos debes obviar el combate (**pasa al 100**).

Debes resolver el combate contra los bandidos. La calle en la que te encuentras es demasiado estrecha, por lo que sólo pueden atacarte dos de ellos a la vez, mientras el tercero espera tras ellos. Si su Resistencia (PV) se ve reducida a menos de la mitad de su puntuación, huirán y no volverás a verlos. Pero sólo podrán huir si no tiene a un compañero esperando detrás.





## BANDIDOS (3)

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	18	Altura:	varía	Fuerza: 6	
AGI	12	Peso:	varía	Agilidad: 4	
HAB	12	Edad:	varía	PV: 15	
RES	15	Aspecto:	varía	Armas: Garrote (Fuerza), daño 1d.	
PER	18	RR:	60%	Protecciones: Peto de Cuero,	
COM	15	IRR:	40%	protección 2, resistencia 30.	
CUL	10	Pc:	8		
Armas: Garrote 40% (daño: ID6+ID4)					
Protecciones: Peto de cuero (prot. 2)					

Cada bandido lleva encima 1 dinar, que equivale a 10 maravedís castellanos, pero sólo podrás usarlo para comprar en la morería. Puedes quedarte con el dinar de cada bandido que mates. El dinar es una moneda usada en Granada, lo cual significa que estos bellacos deben haber vendido a Alis como esclava en la morería.

Si vences, **pasa al 100**

## 71

El alguacil se extraña ante semejante afirmación.

– Y si eres comerciante, ¿dónde están tus mercancías? – te pregunta, incrédulo, y mirando de reojo a Mateo.

Le dices que has sido atacado por unos bandidos y que tuviste que huir para salvar tu vida, abandonando el carro donde llevabas tus mercancías.

– ¿Y este anciano andrajoso pudo escapar también? No parece muy ágil – dice el otro alguacil.

Debes tratar de convencerlos de tu historia para que te dejen pasar.

Haz una tirada de disfrazarse (Comunicación). Si la pasas, consigues convencer a los alguaciles y estos te permiten pasar. Si no, piensan que les estás tomando el pelo y no te dejarán entrar a menos que les entregues tu arma.

**Pasa al 20**

## 72

Sales de la habitación y bajas al patio, accesible a través de unas escaleras al fondo del pasillo. El patio es amplio, y tiene una puerta trasera para la entrada de los caballos. Al fondo del patio hay una construcción de madera que debe ser el establo. Cerca de allí hay una pequeña habitación.

También descubres un pequeño pozo al otro lado del patio.

¿Volverás al mesón? **Pasa al 8**

¿Entrarás en tu habitación? **Pasa al 21**

¿Buscarás la habitación de Yehudá? **Pasa al 91**

¿Inspeccionarás los establos? **Pasa al 107**

## 73

Sales de tu escondite y caminas a paso ligero hacia la puerta, teniendo cuidado de no tropezar con los numerosos trastos que hay en el taller.

Mateo mira a ambos lados asegurándose de que nadie presta atención y te hace una seña para que salgas del taller. Ambos os alejáis de allí con disimulo.

**Pasa al 100**

## 74

Muestras el objeto con el símbolo de la estrella de David (puede ser un libro o un objeto metálico con el símbolo grabado en él). Los muccadim se miran entre sí.

– Ciertamente, ese es uno de los símbolos de nuestro pueblo – dice uno de ellos –. Pero es harto conocido por todo el mundo, incluso entre moros y cristianos. El hecho de que tengas ese colgante no significa que seas amigo de los judíos. Podrías haberlo robado. Lo sentimos, pero no es suficiente.

Agarras con el colgante con rabia y te lo guardas. No te ha servido de nada. Maldices en silencio la desconfianza de estos hombres, aunque cuando te calmas piensas que sus miedos no son infundados, pues han sido víctimas de muchas atrocidades.

Si tienes uno de estos objetos puedes mostrarlo:

Un bolsillo de mimbre. **Pasa al 7**

Un amuleto con los nombres de Senoy, Sansenoy y Semangelof. **Pasa al 52**

Si no tienes ninguno de estos objetos, puedes volver a la entrada de la judería. **Pasa al 81**



75

– ¿Algo extraño? – inquiera uno de ellos –. No sé a qué llamas extraño, forastero, pero los que en verdad son extraños son esos herejes judíos. Se han encerrado en la judería a cal y canto y no hay quien acceda a ella. Algo malo se traen entre manos, esos hideputa. A saber qué harán allí dentro.

Agradeces la información al alguacil y vuelves a la encrucijada junto con Mateo, que está algo molesto por lo que ha oído.

En adelante, si encuentras a algún judío en el pueblo podrás preguntarle por qué se han encerrado en la judería. Para ello debes restar 10 al número de la sección en la que te encuentres y leer la sección correspondiente.

**Pasa al 100**

76

Caminas por una estrecha calle que describe una curva hacia la derecha. Parece un barrio de gente humilde, a juzgar por el estado de las viviendas, simples chozas con techos de paja. Una vieja jorobada y cubierta con un manto negro habla con unas jovencitas a un lado de la calle. Al otro lado juegan unos niños.

¿Te dirigirás hacia donde se encuentra la vieja? **Pasa al 61**

¿Te acercarás a donde están los niños? **Pasa al 93**

¿O seguirás caminando? **Pasa al 100**

## 77

La casa de Nehemiah está custodiada por dos muccadim con mazas. Cuando te acercas con intención de entrar, te cortan el paso y te preguntan qué deseas del rabino Nehemiah. Les dices debes hablarle de un asunto muy importante.

– Importante o no – dice uno de ellos –, no pasarás por aquí hasta que no nos demuestres que eres judío, o amigo de los judíos. Los cristianos podéis entrar en la judería si es necesario, pero hablar con el rabino es algo que queda fuera de vuestro alcance.

Nota: Si ya has hablado con Nehemiah no volverá a recibirte hasta que le traigas nuevas noticias, por lo que debes **volver al 81**.

Si tienes algunos de los siguientes objetos, puedes mostrárselos a los muccadim para demostrar que eres amigo de los judíos:

Un objeto hecho de mimbre. **Pasa al 7**

Un amuleto con los nombres de Senoy, Sansenoy y Semangelof. **Pasa al 52**

Un objeto con el símbolo de la estrella de David. **Pasa al 74**

Si no tienes ninguno de estos objetos, **pasa al 81**

## 78

– Nunca os he visto por aquí, debéis ser forasteros – dice la vieja, cambiando el tono de voz, que ahora parece más amable.

Asientes y le dices que efectivamente no eres de aquí.

– Entonces no sabéis quién soy. Me llamo Amalia, y no hay nada que yo no sepa de este pueblo. Tal vez si me acompañáis y demostráis vuestra caridad con esta pobre anciana pueda ayudaros. Porque podréis darme algunas monedas, ¿verdad?

Mateo enseguida se muestra convencido y echa mano a su bolsa.

¿Te adelantas a Mateo y le ofreces cinco maravedís a la anciana? **Pasa al 59**

¿O agarras a Mateo y te marchas? **Pasa al 100**

## 79

La calle termina y frente a ti se alza un convento. La fachada es menos austera de lo habitual, con grabados de escenas de la Biblia y una escultura de Santa Clara y Santo Domingo dominando el arco sobre la entrada principal. Desde aquí puede verse la plaza donde ya has estado.

¿Quieres volver a la plaza? **Pasa al 20**

¿Quieres volver por la calle por donde has venido y tomar la otra? **Pasa al 11**

¿O quieres llamar a la puerta del convento? **Pasa al 97**

## 80

Caminas a lo largo de un angosto callejón hasta que topas con una gran puerta de madera reforzada. De ella parten unas murallas de escaso grosor y sin adarve. Se trata de la judería de Palma del Río. El lugar permanece silencioso, y no hay nadie guardando la puerta desde fuera. No hay manera de pasar, por lo que gritas con la esperanza de que alguien te escuche al otro lado de la puerta.

– ¿Quién sois? – grita una voz ronca desde el otro lado –. No se permite la entrada a nadie que no sea judío.

Si no sabes cómo hacer para que te abran la puerta, deberás volver sobre tus pasos.

**Pasa al 100**



## 81

Estás en la entrada de la judería. Tras la puerta se encuentra lo que parece ser un guardia, armado con una maza y protegido por un peto y un casco de cuero. Se trata de un muccadim, un guardia designado para defender la judería y aplicar la ley entro de sus términos. Enseguida preguntas al guardia por Alis, y te dice que hace poco entró en la judería un noble nazarí con dos hombres y una niña que responde a la descripción de Alis, bajo el consentimiento del rabino, pero no sabe si han salido de allí ya que no ha estado controlando la puerta desde entonces.

Preguntando al muccadim, averiguas que existen tres personas en la judería a las que sería interesante acudir: Jonás el mediero, José el cambista y el rabino Nehemiah.

¿Irás a ver a Jonás? **Pasa al 51**

¿Buscarás a José? **Pasa al 69**

¿Intentarás hablar con Nehemiah? **Pasa al 77**

¿O saldrás de la judería y volverás al último cruce? **Pasa al 100**



## 82

El peto de cuero se encuentra colocado en una percha de madera junto con otras vestimentas hechas de piel, en una esquina del taller.

La bolsa y el cinto están en una mesa de madera al fondo del taller, en la cual hay otros objetos diversos.

Temes que el peletero vuelva de un momento a otro, y debes tomar una decisión: ¿El peto o el cinto y la bolsa? Recuerda que si coges el peto deberás intercambiarlo por tu armadura actual.

Si coges el peto, **pasa al 18**

Si coges el cinto y la bolsa, **pasa al 29**

## 83

La habitación está completamente vacía, excepto por una cama y un arcón que se encuentra a sus pies.

Si quieres abrir el arcón, deberás efectuar una tirada de forzar mecanismos (Habilidad). Si dispones de ganzúas puedes intentarlo cuanto quieras hasta que falles tres veces seguidas o pifies. Si no, sólo podrás intentarlo una vez, ya que de lo contrario llamarás la atención del mesonero con los golpes.

Si tienes éxito, **pasa al 5**

Si no, puedes volver al mesón. **Pasa al 8**

También puedes dirigirte a tu habitación. **Pasa al 21**

O bajar al patio del mesón. **Pasa al 72**

## 84

Tienes una extraña sensación, como si algo o alguien estuviera sobre ti. Te sientes cansado y débil, cada vez más. Aunque aún no lo sabes, has sido poseído por un Elohim, un espíritu maléfico que vaga por el mundo, hambriento de la esencia vital de los vivos, pues si no la consume está condenado a desaparecer. Y ahora está consumiéndote a ti.

Cada vez que pases a una nueva sección, haz una tirada de RR. Si no la pasas, perderás un punto en una de tus características. Para saber cuál, tira un dado:

- 1 – Fuerza
- 2 – Agilidad
- 3 – Habilidad
- 4 – Resistencia
- 5 – Percepción
- 6 – Comunicación o Cultura

Si una de las características llega a 0, quedarás paralítico, en coma, ciego o se te nublará la mente para siempre, según la característica, y no podrás continuar la aventura.

Deberías buscar una solución rápidamente...

**Pasa al 83**

## 85

El ritual se completa, pero no notas nada nuevo ni ninguna mejoría. El hermano Antonio se ha esforzado al máximo, y te pregunta si te sientes mejor. Le dices que no lo sabes, que parece que todo sigue igual. Sin embargo, el monje no puede hacer nada más por ti. Te aconseja que reces mucho y que practiques algún voto privado, como la castidad, la pobreza, la obediencia, y cosas por el estilo, que según él te ayudarán a librarte de tu mal.

Agradeces la ayuda a los monjes y te despides de ellos.

¿Tomarás ahora la calle de la izquierda de la última bifurcación? **Pasa al 11**

¿O irás a la plaza? **Pasa al 20**

## 86

Al final de las estrechas callejuelas de la judería, en el límite que marca la propia muralla de la judería, se encuentra el cementerio judío, o macaber, como ellos lo llaman. El lugar es accesible a través de una gruesa puerta de madera con cerrojo, y está entreabierta. Es como si te estuvieran invitando a entrar.

¿Te atreves a entrar? **Pasa al 14**

¿O prefieres no hacerlo y volver atrás? **Pasa al 81**

## 87

Los ruidos provienen del taller de un herrero que está trabajando junto con un muchacho joven, que debe ser su aprendiz. Este último es quien provoca el ruido metálico, al golpear una lámina de hierro con un martillo sobre un yunque, haciendo saltar chipas del metal. Por lo que se ve, el maestro se dedica a trabajos más finos; en este momento está grabando una inscripción en unos pequeños objetos metálicos.

¿Quieres hacerle algún encargo al maestro herrero?

Si es así, **pasa al 38**

Si no, **pasa al 100**



## 88

Los alguaciles no se dejarán sobornar por menos de 10 maravedís cada uno. Si les pagas, te dejarán pasar; si no, te requisarán el arma antes de permitirte la entrada.

**Pasa al 20**

## 89

Consigues esconderte detrás de las perchas sin que te vea el peletero. Este se dirige a las mesas donde se exponen los objetos que manufactura, arimando la silla. Saca un cuchillo y comienza a trabajar con unos correajes para caballos. Pasa un buen rato hasta que el peletero se toma un descanso y vuelve al interior de su casa por la puerta que tomó antes. Es tu ocasión para salir corriendo de allí. Pero el hombre ha dejado la puerta entreabierta.

¿Seguirás escondido? **Pasa al 53**

¿O saldrás de allí pase lo que pase? **Pasa al 73**

## 90

El herrero se levanta de su asiento y se adentra en el taller en busca de tu encargo.

Si encargaste que te hiciera un grabado sobre un objeto metálico, te pide a cambio cinco maravedís. Si no tienes ese dinero, puedes darle a cambio algún objeto de metal con un valor mínimo de cinco maravedís, como un arma o una armadura. Si tampoco dispones de un objeto de metal, deberás encontrar dinero como sea, pues de lo contrario no te devolverá el objeto metálico...

Si encargaste que te reparara la armadura, págale al herrero tantos maravedís como puntos de resistencia haya reparado.

Si quieres hacerle otro encargo, **pasa al 38**

De lo contrario, **pasa al 100**



## 91

"La segunda habitación a la izquierda", te dijo Gonzalo el mesonero. Estás justo enfrente de esa puerta. ¿Estará dentro Yehudá?

Pensando en tu próximo movimiento, te das cuenta de que la puerta no está cerrada; está ligeramente abierta hacia el interior, aunque nadie que pasara por el pasillo se daría cuenta a no ser que se fijara en ella como tú estás haciendo.

¿Vas a abrir la puerta sigilosamente, intentando hacer el menor ruido posible? **Pasa al 58**

¿O entrarás rápidamente para sorprender a cualquiera que se encuentre tras ella? **Pasa al 101**

## 92

Te apiadas del pobre anciano y consientes en cargarlo sobre tus espaldas. Le preguntas dónde vive y te dice que tiene una cabaña en las afueras del pueblo. Abandonas la morería y atraviesas la puerta de la muralla norte, saliendo del pueblo, diciéndole a Mateo que te espere junto a la puerta.

Caminas un buen rato con el viejo a tus espaldas; de repente, comienzas a sentirte muy cansado, te cuesta mucho mantener abiertos los ojos, los párpados cada vez te pesan más... hasta que caes en un profundo sueño y te desplomas en el suelo junto con el anciano.

Es una noche cerrada sin luna cuando despiertas. Te cuesta bastante ponerte en pie. Cuando lo haces, descubres que el anciano aún está sobre ti, pero hay algo raro... ¡sus pies se han fundido con tu pecho! Luchas por quitártelo de encima, pero es completamente imposible: ahora el anciano y tú sois un solo ser. Ahora serás su montura de por vida... una vida corta, por suerte, ya que morirás dentro de pocos días, enfermo y agotado...

*Requiescat In Pace*





## 93

Los niños juegan revolcándose por el suelo y corriendo alborotados por lo ancho de la calle. Consigues captar la atención de uno de ellos y le preguntas si ha visto pasar por allí unos hombres con una niña. El niño niega con la cabeza. Parece inútil seguir preguntándoles, ya que apenas te prestan atención.

Haz una tirada de Percepción x 3 (Percepción).

Si tienes éxito, **pasa al 19**

Si fracasas, **pasa al 49**

## 94

Al salir de la posada, ves a un individuo flacucho y de corta estatura que te observa en todo momento. Antes de que te alejes más del mesón, el hombre se acerca y te habla en voz baja:

– Tengo entendido que buscas a Yehudá.

Dibujas una clara expresión de extrañeza en tu rostro. ¿Quién es este tipo y cómo sabe que buscas a Yehudá? El tipo observa tu expresión y te dice:

– Te oí preguntar por él al mesonero. Yehudá está en el macaber, el cementerio judío.

Te quedas mirando al hombre. Parece que es de etnia judía. Llegas a la conclusión de que debe ser un conocido de Yehudá, o alguien pagado por él para dar esa información a quien lo esté buscando.

– ¿Alguien más ha preguntado por él? – le preguntas. Él duda en contestar, pero finalmente lo hace.

– Sí, un noble nazari.

Esto te despeja toda duda. O bien el macaber es una pista falsa, o es una trampa. Si quieres entrar en el macaber, suma 5 al número de sección en el que te encuentres justo cuando hayas entrado en la judería.

**Pasa al 20**

## 95

Acudes de nuevo al encuentro del rabino Nehemiah para hablarle acerca del mensaje que has descifrado. En cuanto el rabino oye que haces referencia a Aquella que se regocija en la sangre del herido, abre mucho los ojos y se queda espantado.

– Entonces... ¡Yehudá es un cabalista oscuro! – exclama el rabino –. Ese ritual del que me habláis sirve para invocar a un Mashkith, un espíritu perteneciente a una raza de seres deformes y horribles que odian a los hombres por ser los preferidos de Dios. Aquella que se regocija en la sangre del herido es el más fuerte de esos espíritus, y el ritual sirve para que tome posesión del cuerpo del cabalista cuando este muera, sembrando el caos y la destrucción.

Te estremeces al escuchar las palabras del rabino. Yehudá ya debe haber completado el ritual. Si Awland lo mata, ¡el Mashkith tomará posesión de su cuerpo!

– ¿Y no hay forma de evitarlo? – preguntas.

– La hay – contesta el rabino –. Si Yehudá muere, hay que cortarle la cabeza para impedir que el Mashkith lo posea.

Agradeces la información al rabino Nehemiah y sales de la sinagoga, seguido de Mateo. Si encuentras a Yehudá y lo matas, suma 5 al número de sección en la que te encuentres para cortarle la cabeza.

**Pasa al 81**

## 96

Has roto el círculo desplazando la sal con tu pie. Algo extraño está ocurriendo. Sientes como una fuerza extraña intentando entrar en tu interior.

Haz una tirada de RR, con malus de -25% si usas el sistema D100, o restando -2 a tu RR antes de efectuar la tirada si usas el sistema D6.

Si tienes éxito, **pasa al 65**

Si fracasas, **pasa al 84**

## 97

Una pequeña ventanilla de madera practicada en la puerta se abre hacia dentro y deja ver los ojos de un hombre, que te pregunta qué deseas.

Puedes disculparte y tomar la calle de la izquierda en la última bifurcación. **Pasa al 11**

O bien, volver a la plaza. **Pasa al 20**

Si piensas que has sido víctima de alguna maldición, puedes pedir la ayuda de los monjes. **Pasa al 50**

## 98

Ofreces cinco maravedís a los alguaciles, y entonces ambos se carcajean ruidosamente, llamando la atención de la gente cercana a la puerta al otro lado de la muralla.

– ¿Crees que soy un estúpido mendigo como el saco de huesos que llevas al lado? – dice, refiriéndose a Mateo –. Mi amigo y yo no nos conformamos con cualquier cosa. O me entregas el arma o te marchas de aquí.

No tienes más remedio que dejar el arma si quieres seguir adelante...

**Pasa al 20**

## 99

El alguacil se rasca la cabeza y pone cara de estreñido, como intentando ordenar sus pensamientos.

– Siguiendo recto está la Plaza Mayor; allí hay un mercado y algunos mesones. Si buscáis hombres piadosos, los encontraréis en el convento de Santa Clara y Santo Domingo. También hay un hospital, y guardaos de los moriscos, y de esos asquerosos judíos de la judería.

Mateo hace una mueca de disgusto al oír semejantes falacias acerca de los judíos, pensando en su pequeña Alis.

Agradeces la información al alguacil y atraviesas el arco de entrada al pueblo.

**Pasa al 20**

## 100

Has llegado a una encrucijada donde puedes:

Torcer a la derecha. **Pasa al 11**

Bajar por una empinada calle que se dirige de vuelta a la Plaza Mayor.

**Pasa al 20**

Seguir de frente. **Pasa al 26**

Torcer a la izquierda. **Pasa al 80**

## 101

Te preparas para sorprender a cualquiera que se encuentre dentro de la habitación. Das un empujón a la puerta y entras a toda prisa. Pero no hay nadie. Pero una vez que has entrado te giras y te das cuenta de que había un círculo hecho de sal con unos extraños grabados y sangre en su interior.

**Pasa al 96**

## 102

Una vez dentro de la judería, Mateo se acerca a ti con la intención de contarte algo.

– Me has ayudado mucho hasta ahora – te dice –, y creo que es justo que sepas toda la historia. Yo andaba con un grupo de artistas callejeros, los amigos que han matado esos bandidos despiadados. En mi grupo había juglares, actores y bailarines, y siempre que llegábamos a algún pueblo, nos reuníamos en la Plaza Mayor y ofrecíamos un espectáculo maravilloso al público, al que pronto cautivábamos, hasta el punto de que la actividad de la plaza casi siempre se solía centrar en nuestra actuación. Un día, un noble señor oyó hablar de nosotros y quiso que actuáramos en su castillo, con motivo de la boda de su hija con un noble varón. Fueron invitados de toda Castilla e incluso de más allá de la frontera, y nosotros estábamos encantados de poder actuar en un evento como ese. Actuamos sobre una gran hogaza de pan. Mientras tocaba mi flauta, observé a una niña pequeña que servía a un misterioso hombre vestido de negro. Fui testigo de lo mal que la trataba, y en mi corazón se fue abriendo un hueco para albergar a aquella niña. Alis me recordaba mucho a mi propia hija, que murió en la epidemia de peste que hubo hace unos años, junto con mi esposa. Cuando todos se retiraron y los criados estaban comiendo de la hogaza de pan sobre la que



actuamos, indagué sobre Alis, y algunos de los criados de los diferentes nobles que hicieron acto de presencia esa noche me dijeron que la pequeña judía era una esclava sexual de aquel hombre, y que había cometido con ella toda clase de abominaciones. Cuando supe aquello, me enfurecí muchísimo, y decidí que cuidaría de Alis durante el resto de mi vida. Alis durmió aquella noche con los criados, por lo que me fue relativamente fácil sacarla de allí. Pero al día siguiente, y aún no me explico cómo, su dueño dio conmigo y con mi grupo, y nos exigió que le devolviéramos a Alis. Yo no sólo me negué, sino que me abalancé hacia él y lo herí de muerte con mi cuchillo. Pero antes de morir, el noble me susurró, mirándome con un odio infinito mientras agonizaba: "Serás testigo de cómo todas las personas que quieres irán muriendo una por una, y no podrás hacer nada por impedirlo". Maldije mi suerte, pues aquel era un poderoso brujo alquimista. Pero no le dije nada a mis compañeros de lo que había dicho. Hoy han muerto todos ellos, y sólo me queda Alis. ¡Dios mío, si le pasara algo, nunca me lo perdonaría!

Mateo parece venirse abajo de nuevo, pero le animas diciéndole que estáis cerca. No obstante, según lo que ha contado, deberías ocuparte de que no te tome mucho cariño...

Mateo añade que la única esperanza que tiene de encontrarla viva es que lleva encima un amuleto judío con los nombres de Senoy, Sansenoy y Semangelof, unos ángeles que protegen del mal a la persona que porta un amuleto con sus nombres.

Sólo el tiempo dirá si vuestra búsqueda lleva a alguna parte...

**Pasa al 81**

## 103

Una sonrisa asoma al rostro de Yehudá.

– Menudos imbéciles. ¿Creéis que podéis vencerme? No podéis conmigo, domino los poderes del Árbol de la Muerte. ¡Jamás viviréis para contarlos!

Yehudá parece haberse quedado sin poderes tras invocar a los muertos vivientes, pero aún así no se rinde. Saca un cuchillo del interior de su túnica y se lanza contra ti.

Resuelve el combate.



## YEHUDÁ BEN-JACOB

SISTEMA D100

FUE	10	Altura:	1,67 m.
AGI	13	Peso:	60 kg.
HAB	17	Edad:	30 años
RES	15	Aspecto:	13
PER	15	RR:	-55%
COM	10	IRR:	155%
CUL	20	Pc:	31

Armas: Cuchillo 25% (daño: ID6+ID4)  
Protecciones: Carece.

SISTEMA D6

Agilidad: 4  
Habilidad: 5  
PV: 15  
Armas: Cuchillo (Habilidad), daño 1d  
Sin protecciones.

Si vences, **pasa al 42**

## 104

El mesonero está bastante ocupado sirviendo la comida y no te hace caso cuando le preguntas por Yehudá. Miras a tu alrededor y observas a los presentes. Ninguno de ellos parece judío. La mayoría son comerciantes que se encuentran de paso por Palma del Río.

Puedes pedir al mesonero que te sirva un plato de comida. **Pasa al 37**  
También puedes preguntarle el precio de una habitación. **Pasa al 67**  
O puedes salir del mesón. **Pasa al 94**

## 105

– Nada se cuece por aquí – explica el alguacil, que se cruza de brazos en actitud arrogante – salvo ese extraño encierro que se traen esos malditos judíos. Si yo fuera Bocanegra ya habría echado abajo la puerta de la judería para darles un escarmiento a esos asesinos de Cristo.

El otro alguacil asiente con un leve gruñido en señal de acuerdo con lo dicho por su compañero de turno.

Si encuentras a algún judío en el pueblo, podrás preguntarle por qué se han encerrado en la judería. Para ello deberás restar 10 a la sección en la que te encuentres y leer la sección correspondiente.

Mateo parece estar molesto por las duras palabras del alguacil. Saludas a ambos y avanzas dejando atrás la muralla. **Pasa al 20**

## 106

Los alguaciles se miran entre ellos y sonríen maliciosamente, no sabes exactamente si es porque piensan que se van a llevar un buen pellizco o porque no esperan que puedas ofrecerles gran cosa y están dispuestos a reírse en tu cara antes de mandarte a tomar viento...

Haz una tirada de sobornar (Comunicación).

Si tienes éxito, **pasa al 88**

Si no, **pasa al 98**

## 107

Entras a los establos. Dentro encuentras a un chico que se dirige al pozo con un cubo de madera. Hay varios caballos y mulas, cada uno en su compartimiento (si tienes un caballo, también lo encontrarás aquí). El chico te pregunta cuando se acerca a ti con el cubo:

– ¿Venís a buscar vuestro caballo, señor?

– No – respondes –, pero me gustaría saber de quién es ese corcel negro de allí.

– Ah, ese es un caballo árabe, lo trajo un huésped que ha venido desde Granada, un noble nazará.

Eso significa que, o bien Awland está en la posada, o bien en la judería, donde los caballos no pueden entrar.

¿Qué harás ahora?

Ir al mesón. **Pasa al 8**

Entrar en tu habitación. **Pasa al 21**

Buscar la habitación de Yehudá. **Pasa al 91**



## 108

Con un último golpe, Yehudá cae al suelo sin vida, soltando su cuchillo, y yace inmóvil con los ojos cerrados. Tal como te dijo el rabino Nehemiah, te apresuras a cortarle la cabeza (si no tienes un arma de filo puedes coger la espada de Awland). Justo en ese momento, la cabeza de Yehudá vuelve a abrir los ojos y emite un chillido estridente, al tiempo que se cubre poco a poco de pelo y se va formando el rostro de una horrible bestia. Te apartas de su cabeza, invadido por el miedo ante una visión tan horrorosa, pero pronto los chillidos cesan, la cabeza de Yehudá vuelve a su estado original y finalmente cierra los ojos para morir. Suspiras de alivio; no te apetecía nada enfrentarte con el espíritu de Aquella que se regocija en la sangre del herido.

Tu búsqueda ha terminado tristemente. Alis yace sin vida; la maldición de su antiguo amo se ha cumplido.

¿Sigue vivo Mateo?

Si ha caído en combate, **pasa al 110**

Si aún vive, **pasa al 111**

## 109

Al ver que te diriges hacia la puerta, Mateo tira de tus ropas y te implora que le ayudes a encontrar a Alis, pero tú ya estás cansado de este asunto. Empujas a Mateo para que te suelte y le dices que lo sientes, pero que tienes que regresar a tu hogar y no quieres perder más tiempo en este lugar. Mateo se hince de rodillas en el suelo y comienza a gimotear algo:

– Al final la maldición de ese condenado hechicero va a cumplirse. Nunca más volveré a ver a Alis.

Sepas o no de qué está hablando Mateo, ya has tomado una decisión. Atraviesas las puertas y te dispones a reanudar tu viaje de regreso a tu hogar.

**FIN**

## II

Observas el cuerpo de Mateo, que yace sin vida cerca de ti. Ha peleado como un valiente. La ira le hizo más fuerte, pero de nada le ha servido. Miras a tu alrededor y observas a todas las víctimas del despiadado cabalista oscuro que acabas de eliminar. Entonces, al mirar el cuerpo de Alis, ves que se mueve. ¡Ha sobrevivido! Puede que al morir Mateo la maldición del antiguo amo de Alis se haya roto. La niña llora desconsoladamente al ver a Mateo muerto en el suelo, e intentas consolarla como puedes. Llevas a la niña a la sinagoga para que Nehemiah se haga cargo de ella y le informas al rabino de todo lo ocurrido. Poco después asistes al entierro de Mateo, al que tratan como si fuera uno de los suyos, por el valor que ha demostrado y por haber protegido hasta la muerte a una niña perteneciente al pueblo elegido.

Antes de enterrar a Mateo, entregan todas sus pertenencias a Alis. Te despiden de ella, mirando sus ojos negros y tristes tras el entierro, y le deseas mucha suerte.

Ahora puedes proseguir tu camino...

## FIN

## III

Mateo se desploma sobre el suelo, vencido por sus heridas, pero sobre todo por su profunda pena. Intentas animarle, pero es totalmente inútil. Se limita a darte las gracias amargamente por tu ayuda. Con un semblante muy sombrío y deprimido se dirige hacia el cuerpo de Alis y lo lleva a la sinagoga para pedir que le concedan un entierro judío. Te sientes culpable de no haber llegado a tiempo para evitar la muerte de esa pobre muchacha, por lo que decides permanecer todo este tiempo junto a Mateo. Tras el entierro, Mateo coge su flauta e interpreta una triste melodía frente a la tumba de Alis. Después desaparece entre las estrechas calles de la judería.

No puedes hacer nada por él. De hecho, intentas tranquilizarte pensando que has hecho lo que has podido. Te diriges hacia la puerta de la muralla para salir del pueblo y olvidar este asunto.

Ahora puedes continuar tu viaje...

## FIN

## CONCLUSIONES Y RECOMPENSAS

Si estás leyendo esto es porque has terminado el primer capítulo. De lo contrario, ¡abstente de leerlo!

Según las experiencias vividas en la aventura, las características de tu PJ pueden haber cambiado. Primero veamos los cambios en Racionalidad e Irracionalidad:

Tu PJ ha visto tres muertos vivos. Como son criaturas de leyenda, debes comprobar si el hecho de verlas ha afectado a la Racionalidad de tu PJ. Haz tres tiradas de IRR. Por cada una que falles, ganarás 1d10 puntos de IRR, perdiendo los mismos puntos de RR (sistema D100). Si juegas con el sistema D6, tira un dado por cada tirada que falles; si sacas un 6, pierdes 2 puntos de RR y ganas 2 de IRR; si sacas menos de un 6, pierdes 1 punto de RR y ganas 1 de IRR.

¿Consiguió hechizarte Yehudá? Si lo hizo, ahora debes sumar 5 puntos a tu IRR (restando 5 de RR), siempre y cuando tu IRR no sea mayor que 80. Si juegas con el sistema D6, no tienes que hacer ningún cambio en tu RR ni IRR.

A continuación, ganas 1d10 puntos de RR por cada muerto vivo que hayas derrotado, perdiendo los mismos puntos de IRR (sistema D100). Si juegas con el sistema D6, tira un dado por cada muerto vivo que hayas derrotado. Si sacas un 6, ganas 2 puntos de RR; si sacas menos de un 6, ganas sólo 1 punto (perdiendo los mismos puntos de IRR).

Si te enfrentaste a Aquella que se regocija en la sangre del herido, realiza la misma operación que con los muertos vivos.

Si Mateo ha sobrevivido a la aventura, te entregará 40 maravedís (él se reservará 10 para vivir). De lo contrario, todo el dinero será para Alis.

También puedes recuperar tu arma si los alguaciles te la requisaron al entrar a Palma del Río.

Si te han herido, los médicos de la judería (mucho más competentes que los cristianos) se encargarán de curar todas tus heridas.

### **Puntos de Aprendizaje (sistema D100)**

Por derrotar a los bandidos: 5 PA

Por descifrar el pergamino: 10 PA

Por derrotar a Yehudá: 40 PA

### **Puntos de Aprendizaje (sistema D6)**

Fijate en los Puntos de Aprendizaje (PA) del sistema D100. Puedes canjearlos por un punto para mejorar cualquiera de tus características: Fuerza, Agilidad, Habilidad, Resistencia, Percepción, Comunicación y Cultura. Para subir un punto en una característica debes gastar tantos PA como los puntos que tengas en esa característica multiplicados por 10.

Por ejemplo, si tienes 5 puntos en Agilidad y quieres subir a 6, debes gastar  $5 \times 10 = 50$  PA.



## Capítulo II

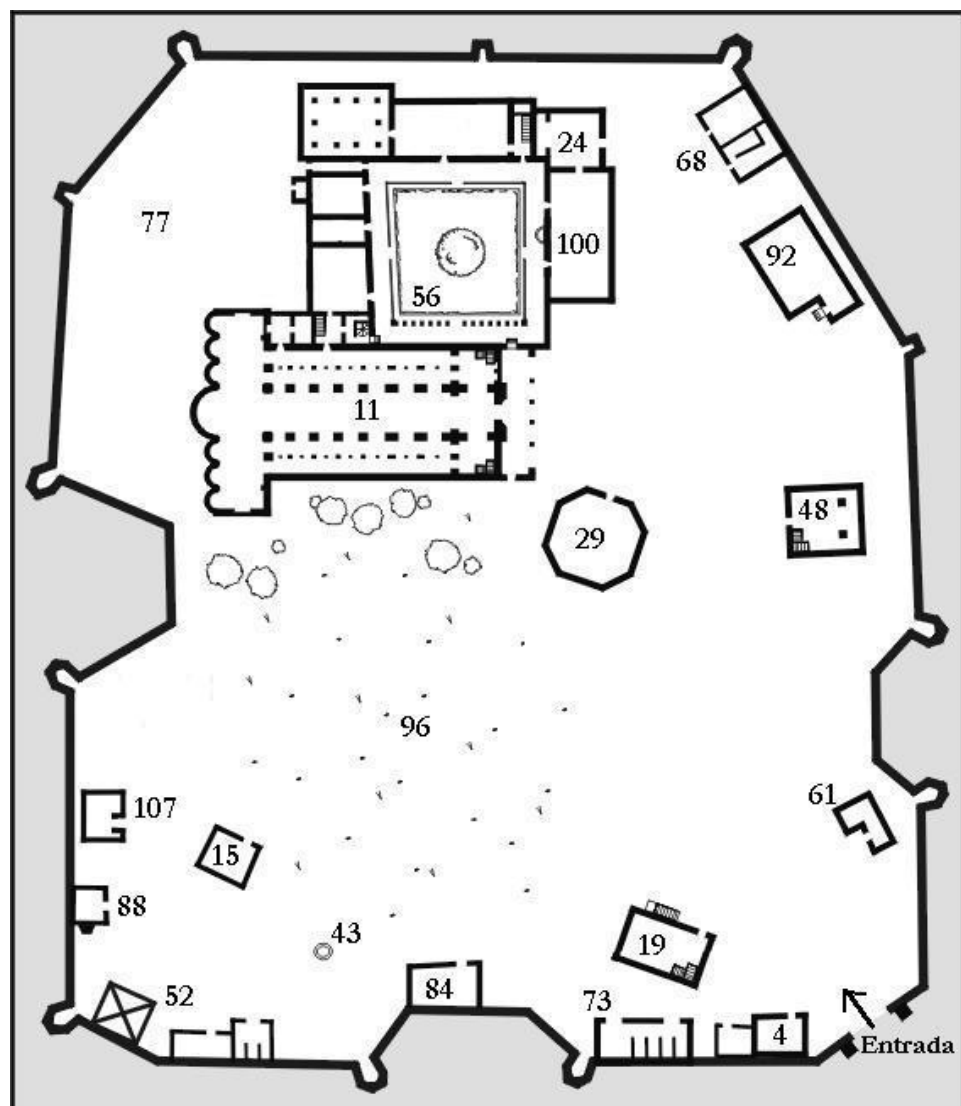
### Maldición



## Introducción

Hace ya varios días que caminas en dirección norte, atravesando tierras manchegas, de regreso a tu hogar. Has recorrido muchas leguas, y ahora te encuentras sin provisiones (resta de tu equipo toda la comida que tuvieras). Tu preocupación aumenta a medida que avanzas sin encontrar ni un solo rastro de civilización. Está atardeciendo cuando, a lo lejos, divisas una elevada colina de hierba alta. Avanzas hacia la colina, ya que desde su cumbre podrías otear el horizonte en busca de algún pueblo o aldea. Has subido ya un buen trecho, cuando entonces, al levantar la vista, tras la cumbre comienzas a ver lo que parece ser una muralla. Aligeras el paso, esperanzado por tal visión, y al llegar a lo más alto de la colina descubres que justo al otro lado de esta se alza una gran abadía amurallada. Cualquiera diría que se construyó justo en ese lugar para que no fuera detectada. En cualquier caso, te alegras de haberla encontrado y te apresuras a buscar su entrada, rodeando la muralla. Finalmente la encuentras en el lado sureste de la misma y llamas a la puerta.





# 1

Se trata de una gran puerta cuya parte superior tiene forma de arco de medio punto, sin dintel ni protección. Las abadías no solían ser atacadas por los señores feudales, y esta se encuentra lo bastante lejos de la frontera con Granada como para no temer incursiones de los moros; tal vez de ahí que la puerta apenas esté protegida. Llamas a la puerta fuertemente y con insistencia. Al cabo de un rato oyes unos pasos que se acercan.

– ¿Quién vive? – dice una voz al otro lado de la puerta. Le dices que eres un viajero cansado y que te gustaría pasar aquí la noche. Poco después, la puerta se abre y deja ver a un fraile de cierta edad, con un hábito negro y ojos cansados. Te observa durante un instante con expresión de pasividad en su rostro -. Entra - dice finalmente.

Si dispones de una montura, te pide que la dejes en la entrada y te dice que pronto vendrá un mozo a recogerla y llevarla a las cuadras.

Te guía hasta un edificio de madera adosado a la muralla, y se presenta como fray Tomás. Mientras caminas, observas que no hay actividad alguna en la abadía. Justo al norte puedes ver un huerto solitario rodeado por algunos edificios pequeños, y más allá se alzan varios edificios mayores, entre ellos un majestuoso templo de grandes dimensiones.

Fray Tomás te indica que puedes descansar en el edificio al que te acaba de acompañar, un albergue para viajeros y peregrinos. Te dice que puedes quedarte esta noche, pero si quieres quedarte al día siguiente tendrás que ayudar a los hermanos en sus labores. Antes de irse, también te dice que acudas esta noche al refectorio, donde se servirá la cena.

Observa el plano de la página anterior. En él se indican varios lugares que puedes visitar libremente mientras esperas la cena. Para ello, debes dirigirte al número de sección que se indica en él, dependiendo de dónde de-sees ir. Cuando lo creas oportuno, puedes dirigirte a la sección número 100 para cenar con los hermanos. Ahora, si quieres pasar al edificio que tienes enfrente, **pasa al 84** (lo tienes marcado en el plano). Si no, puedes ir a donde te apetezca.



## 2

Estás en una sala que comunica el claustro con el templo. También se encuentran en ella unas escaleras de caracol que bajan hasta una puerta metálica. Esta puerta es imposible de abrir sin la llave correspondiente.

Si tienes la llave adecuada, puedes abrir la puerta. **Pasa al 36**

Si no, puedes pasar al claustro. **Pasa al 56**

También puedes pasar al templo. **Pasa al 102**

## 3

El agote se aleja de tu posición volando hacia atrás a ras de suelo, mientras mueve sus manos preparando un nuevo hechizo. Suma 5 puntos a tu RR y resta 5 a tu IRR (si juegas con el sistema D6, suma 1 a tu RR y resta 1 a tu IRR). Si tienes un arco o una honda puedes dispararle. Si tienes una ballesta, no te da tiempo a cargarla, y debes lanzarle una piedra (daño ID3, o bien Id – 3 si juegas con el sistema D6).

Si le quedan menos de 3 Puntos de Concentración al agote, **pasa al 33**

Si aciertas el tiro y le causas 6 o más puntos de daño, **pasa al 38**

Si aciertas el tiro y le causas menos de 6 puntos de daño, **pasa al 57**

Si fallas el tiro, **pasa al 69**

Si tu tiro mata al agote, **pasa al 103**

## 4

El pequeño edificio se encuentra muy cerca de la puerta. A diferencia de los que le rodean, está construido en piedra. El silencio que reina parece indicar que no hay nadie aquí. Este edificio tiene otro pequeño anejo a su derecha, y ambos tienen sendas puertas, las dos entreabiertas.

Si quieres entrar en el edificio más grande, **pasa al 45**

Si quieres entrar en el edificio más pequeño, **pasa al 79**

Si quieres ir a algún otro lugar, **consulta el plano.**

## 5

Tras revisar las estanterías durante un buen rato, has encontrado un libro en castellano que te ha llamado la atención. No podrás leerlo a menos que tengas 25% en leer y escribir (sistema D6: 5 puntos de Cultura).



Te sientas frente a una de las mesas de lectura y te dispones a echarle un vistazo.

Tira un dado de seis caras para saber qué libro has encontrado (todos ellos ocupan un espacio de la mochila, si quieres conservarlos):

- Si sacas un 1, **pasa al 16**
- Si sacas un 2, **pasa al 35**
- Si sacas un 3, **pasa al 54**
- Si sacas un 4, **pasa al 71**
- Si sacas un 5, **pasa al 83**
- Si sacas un 6, **pasa al 98**

## 6

¿En serio? ¿La jarra? ¿Y cómo piensas utilizarla? No tiene nada en su interior, o al menos eso parece. Coges la jarra y la pones boca abajo, sacudiéndola para asegurarte de que está vacía. Y no lo estaba. De ella sale una enorme araña que cae sobre tu pie y te muerde inculándote su veneno. Al instante, te quedas paralizado y dejas caer la antorcha, cuya llama se consume por completo. Permaneces en el suelo durante un buen rato. Mientras estás sumido en la oscuridad, oyes ciertos gruñidos que no sabes exactamente de dónde proviene. Los gruñidos se suceden y se multiplican, y cada vez son más fuertes. Parece como si esos gruñidos fueran una especie de lenguaje. Entonces, en medio de los gruñidos, oyes una fuerte respiración. Notas varias presencias cercanas a ti. Comienzas a oír unas exhortaciones demoníacas provenientes de voces humanas. Notas cómo te levantan y te ponen encima del altar. Te meten el trapo en la boca y te obligan a beber una gran cantidad de agua, haciendo que uno de los extremos del trapo llegue hasta tu estómago. Al rato, sientes como si te estuvieran ardiendo las entrañas: alguien ha dado un tirón del trapo causándote serias lesiones en el esófago. Esa era la utilidad del trapo y la jarra. Repiten esta operación una y otra vez, y no deseas otra cosa que morir cuanto antes. Sumido en la agonía del dolor, notas ahora una presencia oscura y maligna en la iglesia. Notas entonces dos enormes y poderosas manos, en tu cabeza y en tus pies. Ambas tiran hasta que te arrancan el torso y lo separa del resto de tu cuerpo, poniendo fin a tu sufrimiento.

*Requiescat In Pace*

## 7

– Estoy tratando de ilustrar este libro. Soy fray Fernando, y soy iluminador. El padre Carlos confía en que lo tenga terminado pronto, así que te agradecería que me dejaras trabajar.

– ¿El padre Carlos? – preguntas.

– Sí, nuestro padre abad.

Ves algunos ratones correteando por la pared del fondo y royendo algunas hojas.

¿Tienes una trampa de madera para cazar ratones? Si quieres, se la puedes entregar a fray Fernando. **Pasa al 18**

Si no, mejor le dejas en paz. **Pasa al 37**

## 8

Ante ti se abre una amplia sala dividida en cubículos por medio de mamparas o tabiques bajos de madera. En cada celda hay un lecho, poco más que un jergón de paja sobre el suelo. Las celdas se hallan divididas a su vez por un largo pasillo central.

Lo extraño es que todas las celdas están vacías. Al no encontrar a ningún fraile en el exterior habías pensado que tal vez estarían aquí rezando o descansando... pero no hay nadie. ¿Estarán ya todos en el refectorio?

Cuando quieras puedes volver a bajar las escaleras. **Pasa al 21**

## 9

– Encantado de conocerte entonces – dice fray Diego con simpatía –. Supongo que fray Tomás te habrá dicho que pronto cenaremos en el refectorio.

Asientes.

– Yo iré allí dentro de poco – te dice –, pero antes quiero leer un poco más este volumen. Nos veremos allí – te indica, dando a entender que quiere estar solo. Te disculpas por haberle molestado y sales del aula.

**Consulta el plano**





### 10

Te libras del último fraile con un golpe certero y este se desploma sin vida sobre el suelo. Tomas asiento durante unos instantes para descansar después de esta pelea, observando los cadáveres ensangrentados de los frailes. Cerca del cuerpo de fray Tomás hay una llave que debe ser la del portón de entrada a la abadía. La coges y sales del refectorio, dispuesto a salir de este lugar de una vez por todas, y esperando que ahora fray Antonio pueda descansar en paz.

Metes la llave en la cerradura y abres el portón. Entonces, el corazón te da un vuelco: ¡había una persona esperándote tras la puerta!

Es un hombre de cabello rubio, con un hábito negro como los frailes de la abadía, pero sin tonsura. Sus manos y su rostro están surcados por multitud de llagas. Es un leproso.

– Te crees muy listo, ¿verdad? – te dice, con una media sonrisa arrogante –. ¿Quién eres tú para oponerte a la voluntad de Guland? Yo te enseñaré a no meterte en los asuntos de mi Maestro.

¿Quién es este tipo? Encuentras pronta respuesta cuando recuerdas lo que te contó fray Antonio y lo que leíste en el libro “Magice et Daemonii”. Este debe ser fray José, el hombre que trajo la desgracia a la abadía y engañó al abad para que envenenara a los aldeanos. Y su condición de leproso lo identifica como un agote, un miembro de la raza maldita que adora al demonio Guland.

El agote comienza a pronunciar unas extrañas palabras a la vez que describe ciertos movimientos con las manos. ¡Está tratando de hechizarte!

Sacas el arma, pero es demasiado tarde. ¡Te ha lanzado su hechizo!

Tira dos dados. Si sacas 9 o menos, el agote consigue lanzar con éxito su hechizo. Si lo haces, deberás tirar por tu RR.

Apunta sus características:

### AGOTE

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	18	Altura:	1,55 m.	Agilidad: 6	
AGI	10	Peso:	50 kg.	PV: 20	
HAB	10	Edad:	¿?	Armas: Palo (Agilidad), daño 1d-1	
RES	20	Aspecto:	5	Sin protecciones.	
PER	15	RR:	0%	Puntos de Concentración (Pc): 20	
COM	05	IRR:	100%	(pero en este momento le quedan	
CUL	25	Pc:	20 (17)	17)	
Armas: Palo 45% (daño: ID4+1)					
Protecciones: Carece.					

Si el agote te lanza el hechizo y fallas la tirada de RR, **pasa al 23**

Si tienes éxito en tu tirada, o si el agote falla al lanzar el hechizo, **pasa al 47**

## II

Un majestuoso templo de grandes proporciones. Sus muros aún guardan herencia prerrománica, mozárabe y románica. El pórtico está sostenido por pétreas columnas, precede a la entrada del templo y protege la portada que adorna la fachada principal. Una puerta y unos peldaños comunican esta zona con el claustro. La fachada está decorada con gran variedad de relieves de gran belleza, que enmarcan la puerta de la iglesia. Sobre la piedra se despliegan numerosas escenas históricas y alegóricas inspiradas en los libros sagrados: el Génesis, el Éxodo, los Hechos de los Apóstoles, el Apocalipsis... Las imágenes de San Pedro y San Pablo, erguidas a ambos lados del portal, custodian la entrada, presidida por un bajorrelieve que representa al Pantocrátor, el Señor Omnipotente.

Las puertas del templo se encuentran cerradas en este momento. Si dispones de ganzúas, puedes intentar abrirlas con una tirada de forzar mecanismos (Habilidad), pero con malus de -50% (o restando 4 a la Habilidad antes de hacer la tirada, si juegas con el sistema D6). Sólo puedes hacer dos intentos, y si pifias (o si sacas un 12) la ganzúa se atrancará en la cerradura y la perderás (bórrala de tu equipo si esto sucede).

Si fallas, no tienes ganzúas o simplemente prefieres no abrir la puerta, **consulta el plano.**

Si consigues abrir la puerta o tienes la llave adecuada (o si ya has entrado antes por esta puerta), **pasa al 102**





## 12

Al rato, otros dos frailes entran por una de las puertas.

– Bien – dice el fraile –. Ya estamos todos. ¿Sorprendido? Sólo somos cinco hermanos en toda la abadía. Cinco almas condenadas por el cielo y el infierno. Y tu llegada ha sido un regalo.

Comienzas a sentir miedo al oír estas palabras, y echas mano de tu arma.

– Tú nos darás la oportunidad de paliar nuestro sufrimiento. Con tu sacrificio, Andrés volverá a concedernos su gracia y nos librará de este martirio.

Entonces, el fraile se levanta y te señala, dejando ver parte de su brazo corroído por la lepra. Al instante, los demás frailes se dirigen hacia ti con la intención de atraparte. Luchas contra ellos sin cuartel, dando golpes con tu arma a diestro y siniestro. Mandas al suelo a dos de los frailes de un buen golpe... ¡pero vuelven a levantarse! No importa lo fuerte que les golpees, los frailes siempre se levantan y se dirigen de nuevo hacia ti alargando sus brazos. Llegas un momento en que ya estás demasiado fatigado y consiguen atraparte. Uno de ellos te tapa los ojos con una tela y te conducen fuera del refectorio. Forcejeas todo lo que puedes, pero te es imposible escapar. Uno de ellas te da un golpe en la cabeza con un objeto contundente y caes desmayado. Cuando despiertas sólo lo haces para sufrir la más terrible de las muertes. El dolor anega tus sentidos, y el miedo crece a medida que eres torturado por los frailes, sin poder ver nada... Hasta que sientes una presencia maligna cerca de ti y notas cómo te están arrancando la cabeza.

*Requiescat In Pace*



## 13

Cuando abres la alacena, dejas salir gran cantidad de polvo y comienzas a toser, tan insistentemente que estás a punto de caerte. Una vez disipado el polvo observas el montón de pergaminos y libros que se encuentran aquí dentro.

Dos de ellos te llaman la atención: *De Lapide Philosophico* de Trime-thius, y otro titulado *Enchridion Leonis Papae*. Ambos están en latín, y cada uno ocupa dos espacios de la mochila.

Pero antes, comprueba si merece la pena que te los lleves:

Para leer *De Lapide Philosophico* debes tener al menos 30% en latín, y para leer *Enchridion Leonis Papae* necesitas al menos 25% en esa competencia.

Si juegas con el sistema D6, sólo puedes leer estos libros si eres cortésano o escribes y tienes al menos 5 puntos en Cultura.

Podrás leer los libros cuando termines esta aventura.

**Pasa al 108**

## 14

¿Estás pensando en utilizar la tabla para atar la cuerda? Bueno, podría funcionar. La tabla parece tener el grosor suficiente como para aguantar tu peso. Agarras la tabla con ambas manos y la llevas arrastrando hasta el pequeño edificio donde se encuentra el agujero por el que estás empeñado en descender. La tabla es pesada y te cuesta algo de trabajo desplazarla, pero finalmente lo consigues y la pones en posición horizontal frente a la puerta del edificio, de forma que no pueda traspasarla. A continuación atas la cuerda en torno a la tabla. Debido a su anchura, has tenido que emplear cinco metros de cuerda sólo para atarla. Esperemos que tengas suficiente para bajar ahí abajo. Enciendes la antorcha con el yesquero y comienzas a bajar ayudándote de la cuerda, que agarras con tu mano derecha.

¡Maldición! La cuerda no es lo suficientemente larga. Alumbras hacia abajo con la antorcha. Te has quedado a unos cinco metros del fondo.

Si tienes otra cuerda, puedes empalmarla con esta, y sería suficiente para llegar abajo. Si no, puedes subir y buscar otro objeto más apropiado para atar la cuerda. Si haces esto último, perderás la antorcha que tienes encendida, y más vale que lleves la tabla donde estaba, que si la ven ahí los frailes van a sospechar...

Si tienes otra cuerda y la empalmas con la que ya has atado, **pasa al 75**  
Si sales del edificio y buscas otro objeto, **consulta el plano.**

### 15

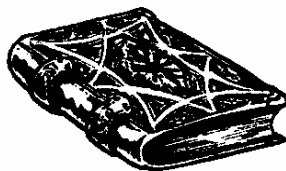
Te acercas a una modesta casa de madera sin ventanas y con un marco carente de puerta y cubierto solo con una lona que hace las veces de cortina corredera. Cuando accedes al interior, los pocos rayos de luz que aún arroja el sol de la tarde iluminan una fina capa de polvo presente por toda la estancia. El lugar es lo suficientemente amplio como para que puedan vivir media docena de personas algo apretadas. Hay varios jergones de paja en los rincones a modo de lecho. Nada más. Por lo humilde del lugar, puede tratarse del edificio donde duermen los siervos legos de la abadía.

Te marchas del lugar. **Consulta el plano.**

### 16

El libro que has encontrado es el famoso Canon de la medicina de Avicena, traducido al castellano. Si lo guardas, tras esta aventura podrás leerlo y ganar 10 puntos de aprendizaje en la competencia de medicina, hasta un máximo de 75%. Si juegas con el sistema D6, ganas 10 puntos de aprendizaje que sólo podrás gastar en la característica de Cultura, sumándolos a los que consigas al final de cualquier aventura, sin poder con ellos superar los 8 puntos en Cultura.

**Pasa al 108**



## 17

Si quieres hacer lo que leíste en el libro, necesitas crucifijos de plata y una pala, además de conocer el nombre de todos aquellos a los que quieras librar de la supuesta maldición sobre la que leíste.

¿Dispones de todos los utensilios y requisitos necesarios?

Si es así, **pasa al 32**

Si no, antes debes reunirlos. Búscalos por la abadía (**consulta el plano**).

## 18

Echas mano de tu mochila y sacas la pequeña trampa de madera que compraste al trampero de Palma del Río.

– He visto que tenéis problemas con los ratones – le dices a fray Fernando –. Tal vez esto os ayude a deshaceros de ellos.

Fray Fernando observa la caja, la coge y la deja en el suelo.

– Muchas gracias – te dice –. Se lo diré al padre Carlos, seguro que él sabrá recompensarte.

Ahora puedes irte. **Pasa al 37**

## 19

Este es un edificio de dos plantas cercano a la entrada de la abadía. Tiene una puerta sencilla de madera en la planta inferior y otra en la planta superior que da a una escalera gracias a la cual se puede acceder directamente a ella.

Si quieres acceder a la planta baja, **pasa al 31**

Si quieres subir las escaleras para acceder directamente a la planta superior, **pasa al 78**

Para abandonar el lugar, **consulta el plano** y dirígete a otra localización.



## 20

Pasa un buen rato y los frailes no llegan. El fraile de aspecto demacrado comienza a impacientarse.

– Pero, ¿donde se habrán metido? – dice.

– Ah, he olvidado comentaros un pequeño detalle – exclamas -. Están muertos.

– ¿Cómo? – dice fray Tomás, bastante desconcertado, al igual que los otros dos.

– Con esto – dices, blandiendo tu arma -. Ellos ya han pagado lo que le hicieron a fray Antonio. Ahora os toca a vosotros.

Y de un salto, te abalanzas sobre ellos, aún algo aturridos por lo que acabas de decir.

Hay tres frailes en el refectorio. ¿Has roto la maldición de estos tres (para lo cual deberías saber sus nombres)? Si no es así, los frailes que no estén libres de la maldición acabarán atrapándote y te matarán.

Si los has liberado a todos de la maldición, deberás luchar contra ellos (recuerda las penalizaciones por defenderte de los ataques de más de un enemigo). Si los tres frailes consiguen golpearte en el mismo turno (aunque no te causen daño si llevas protecciones), conseguirán atraparte y estarás perdido. Los tres lucharán con los puños. Resuelve el combate.

## PADRE ABAD

SISTEMA D100

FUE	10	Altura:	1,55 m.
AGI	12	Peso:	56 kg.
HAB	10	Edad:	-
RES	12	Aspecto:	12
PER	15	RR:	0%
COM	15	IRR:	100%
CUL	18	Pc:	20

Armas: Pelea 20% (daño: ID3)

Protecciones: Carece.

SISTEMA D6

Agilidad: 4

PV: 12

Armas: Pelea (Agilidad), daño 1d-2

Sin protecciones.

## FRAY TOMÁS

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	13	Altura:	1,65 m.	Agilidad: 5	
AGI	14	Peso:	73 kg.	PV: 14	
HAB	10	Edad:	-	Armas: Pelea (Agilidad), daño 1d-2	
RES	14	Aspecto:	10	Sin protecciones.	
PER	15	RR:	0%		
COM	15	IRR:	100%		
CUL	15	Pc:	20		
Armas: Pelea 25% (daño: 1D3)					
Protecciones: Carece.					

## FRAY DIEGO (MAGISTER)

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	10	Altura:	1,68 m.	Agilidad: 4	
AGI	12	Peso:	70 kg.	PV: 13	
HAB	10	Edad:	-	Armas: Pelea (Agilidad), daño 1d-2	
RES	13	Aspecto:	14	Sin protecciones.	
PER	15	RR:	0%		
COM	15	IRR:	100%		
CUL	18	Pc:	20		
Armas: Pelea 20% (daño: 1D3)					
Protecciones: Carece.					

Si vences, **pasa al 10**

## 21

La sala tiene una entrada al fondo y unas escaleras que conducen a una puerta de madera.

Tras la entrada se abre una amplia estancia. Una doble grada de piedra recorre las cuatro paredes, sirviendo de asiento. Esta debe ser la sala capítular, donde se reúnen los frailes para repartir el trabajo del día. Al fondo, sobre la grada, hay un libro. En él se recogen las reglas de San Benito (ocupa dos espacios en la mochila, si te lo quieres llevar). A la derecha de la sala hay una puerta.

¿Qué harás ahora?

¿Subirás las escaleras y abrirás la puerta? **Pasa al 8**

¿Saldrás por la puerta de la sala capitular? **Pasa al 56**

¿O volverás al templo? **Pasa al 102**



## 22

Cuando miras al fondo del aula ves a un fraile sentado frente a una mesa leyendo un libro. Este levanta un momento la vista para observarte, pero enseguida vuelve a sumergirse en la lectura. O eso parece, porque al cabo de un instante, sin quitarle ojo al libro, te pregunta:

– ¿Deseas algo?

Si le preguntas quién es, **pasa al 74**

Si prefieres preguntarle qué está leyendo, **pasa al 106**

Si te disculpas y sales del aula, **consulta el plano** y dirígete a otra localización.

## 23

Justo cuando vas a lanzar el golpe, el brazo con el que sostienes el arma queda paralizado (si juegas con el sistema D100 y tienes 40 puntos de IRR o menos, suma 1 punto a tu IRR y réstalo de tu RR). Tira un dado de seis caras para ver cuántos turnos tarda en desaparecer la parálisis. Durante esos turnos, el agote agarra un palo y te ataca. Te verás obligado a atacar con tu mano torpe: resta -25% a tu competencia de combate (sistema D6: resta 2 puntos a tu ataque y defensa) hasta que puedas volver a usar el brazo. No podrás atacar ni defenderte durante el primer turno.

Cuando recuperes la movilidad, si sigues vivo, **pasa al 47**  
Si matas al agote, **pasa al 103**

## 24

Has entrado a la cocina de la abadía. Aquí hay gran cantidad de cazuelas, ollas y escudillas, aunque por ningún sitio se ve nada de comida. Las ollas son muy grandes, pero si quieres puedes apropiarte de alguna cazuela (3 espacios en la mochila) o alguna escudilla (un espacio).

En la pared sur hay una puerta.

Para entrar por la puerta, **pasa al 100**  
Si prefieres salir de la cocina, **consulta el plano** y elige otra localización.

## 25

Dejas caer la antorcha (réstala de tu equipo) y subes a toda prisa hacia el exterior trepando desesperadamente por la cuerda. Una vez fuera, tiras de ella y vuelves a tapar el agujero con la rejilla. ¿Qué demonios era eso? Te ha dado un susto de muerte. Entonces piensas que lo tienes bien merecido, por andar husmeando por donde no debes. Tal vez ya es hora de que vayas a cenar y dejes de fisgar por la abadía. En cualquier caso, recuerda que has forzado la rejilla y ahora se puede abrir fácilmente... **Consulta el plano.**

## 26

Fray Diego deja el libro sobre la mesa y se levanta. Fray Carlos es el padre abad, y debe obedecer sus órdenes, según el voto de obediencia que deben seguir los frailes. Te mira con aire de extrañeza mientras pasa por tu lado y

sale del aula. Te acercas a la mesa y coges el libro. Se titula "Magice et Daemonii". Gran parte del libro está en latín, pero hay una parte en castellano (puedes leerla si tienes al menos 15% en leer y escribir, o 5 puntos en Cultura si juegas con el sistema D6; si no, puedes hacer trampas y leerlo igualmente, porque si no vas listo, pero si haces eso y terminas la aventura, sólo podrás emplear los puntos de aprendizaje en la competencia de leer y escribir o en Cultura; digamos que pudiste leer el libro gracias a la intervención divina...).

Esa parte habla del demonio Guland, subordinado de Lucifer. Guland es el demonio de la envidia, y es adorado por los infieles también con el nombre de Sucur Benoth, Ahamon y András, sacrificando en su honor a aquellos a quienes consideran superiores. Este demonio transmite la enfermedad y la mala suerte. Tiene el cuerpo alto y muy delgado, y tiene cuatro caras, una detrás de la cabeza y dos más a los lados, con una larga nariz y boca en forma de pico de ave, pudiéndole salir caras de color negro brillante ocasionalmente en el resto del cuerpo. En su presencia la tierra se marchita y muere. A Guland le encanta hacer que los amigos discutan por tonterías, exacerbando los ánimos y haciendo que luchen hasta la muerte. También dice que fue este demonio quien torturó al célebre patriarca Job. Uno de los principales focos de culto a Guland se encuentran en el valle de Batzán, hogar de una raza maldita conocida como los Agotes, gentes que fueron malditas por el ángel Samael por sus muchos pecados, obligándoles a padecer la lepra desde que nacen; sin embargo, gracias a su culto a Guland, cuanto más les corroe la lepra más poder ganan, siendo capaces de obrar proezas.

Concluyes que el libro debe ser una especie de tratado de demonología. Pero no termina ahí. Según parece, los adoradores de Guland pronto caen enfermos, pero a cambio adquieren una longevidad sobrenatural. El libro se refiere a esto como la maldición de András; el sufrimiento se hace cada vez mayor pero la persona no puede morir, y sólo puede paliar su sufrimiento ofreciendo sacrificios humanos a Guland. La única forma de romper esta maldición es cavar una fosa en un camposanto y simular que se está enterrando a esa persona, metiendo en su lugar un crucifijo de plata. Para ello debe conocerse su nombre y pronunciarlo siete veces mientras se está cavando la fosa.

No hay nada más de interés en el libro.

Y ahora vete antes de que vuelva fray Diego... **Consulta el plano.**

## 27

Mientras el fraile espera tu respuesta, empuñas rápidamente tu arma y te lanzas al ataque. El fraile sólo podrá esquivar este primer ataque, sin atarte. Él agarra firmemente su cuchillo y te planta cara sin ningún tipo de miedo.

Resuelve el combate, pero si no has roto la maldición, cuando hayas reducido a 0 los puntos de vida del fraile, este volverá a levantarse; no importa cuántas veces lo mates, se levantará una y otra vez y seguirá luchando hasta que quedes extenuado y le sea más fácil acabar contigo (en ese caso, *Requiescat In Pace*).

Caso de que le venzas, cuando vuelvas a la referencia 46 ya no habrá nadie (sólo el cadáver del fraile), y podrás coger todos los pergaminos, tinta y pluma que quieras y que te quepan en la mochila. Recuerda que cada conjunto de pergamino, tinta y pluma ocupa un espacio en la mochila.

Resuelve el combate.

### FRAILE ILUMINADOR

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	08	Altura:	1,58 m.	Agilidad: 4	
AGI	12	Peso:	66 kg.	Habilidad: 5	
HAB	14	Edad:	-	PV: 12	
RES	12	Aspecto:	15	Armas: Cuchillo (Habilidad), daño 1d Sin protecciones.	
PER	15	RR:	0%		
COM	10	IRR:	100%		
CUL	20	Pc:	20		
Armas: Cuchillo 30% (daño: 1D6)					
Protecciones: Carece.					

Si vences al fraile, cuando te dirijas al refectorio, resta 31 al número de sección en que te encuentres y pasa a la sección correspondiente. Si te has encontrado otra sección en la que se te indica que debes restar cierta cantidad cuando vayas al refectorio, añade esa cantidad a la que se te indica aquí. Por ejemplo, si ya se te ha dicho que restes 5, deberías restar  $5 + 31 = 36$  al número de sección cuando vayas al refectorio.

Cuando termines, baja las escaleras **pasando al 37**

## 28

El corral está vacío. Todo el terreno está cubierto de jaramagos, y las porquerizas de los cerdos están en muy mal estado. Sin embargo, la valla que rodea el corral está en perfectas condiciones. Es muy extraño que los frailes no tengan ningún animal aquí... ¿De qué viven entonces? Por lo que has podido ver, su huerto no se encuentra en muy buen estado...

Para marcharte de aquí, **consulta el plano** y elige otra localización.

## 29

Este edificio octogonal te ha llamado la atención. Es de piedra se accede a su interior a través de una simple puerta de madera situada al NE. Cuando abres a puerta eres incapaz de ver nada al otro lado. La oscuridad es impenetrable. A no ser que tengas alguna antorcha y yesca para encenderla, no verás nada si te adentras en esas tinieblas.

Si tienes una antorcha y puedes encenderla, **pasa al 104**



## 30

Pasas a una estancia acogedora, con una mesa de madera en el centro, varias sillas, un escritorio y varias estanterías sobre las que hay algunas figurillas de santos y un crucifijo de plata. Puedes cogerlos si quieres, pero cada figurilla ocupa un espacio en la mochila (el crucifijo no ocupa espacio). Al fondo hay unas escaleras a través de las cuales se accede a la segunda planta.

¿Quieres salir de aquí? En ese caso, **consulta el plano** y elige otra localización.

¿O quieres subir a la segunda planta? **Pasa al 60**

## 31

Hay una sola habitación, amplia pero vacía, excepto por una tabla apoyada a la pared, cerca de dos pequeños caballetes y algunos tocones. Esto indica que el lugar es utilizado como comedor: la tabla puede apoyarse sobre los caballetes y los tocones sirven de asiento. Así es como se prepara el comedor en las casas humildes (de ahí lo de "poner la mesa"), que suelen ser muy pequeñas, por lo que se hace necesario realizar este procedimiento para ahorrar espacio. Esto indica que esta habitación debe ser utilizada por los siervos legos de la abadía o por criados de personas importantes que visitan este lugar.

Al fondo hay unas escaleras que comunican con la planta superior.

Si quieres subir a la planta superior, **pasa al 78**

Si quieres largarte de aquí, **consulta el plano** y elige otra localización.

## 32

Agarras la pala y comienzas a cavar una fosa lo suficientemente ancha y profunda como para meter un cuerpo en ella, mientras pronuncias siete veces el nombre del fraile; al terminar tomas uno de los crucifijos de plata y lo introduces en la fosa. Según el libro, esa persona está ahora libre de la maldición. Puedes repetir la operación con los demás nombres que conozcas, siempre y cuando tengas crucifijos suficientes.

Cuando te dirijas al refectorio, resta 18 al número de sección en la que te encuentres y lee la sección correspondiente.

Cuando termines, puedes marcharte. **Consulta el plano.**





## 33

De nuevo, tu proyectil impacta en el cuerpo del agote, que te dedica una y mil maldiciones envuelto en un odio demencial. Recuerda restarte una flecha o pivote en caso de que hayas usado un arco.

– ¡Maldito humano! – te grita –. ¡No sabes dónde te has metido! ¡Tarde o temprano arderás en el infierno, te lo prometo!

Entonces el agote se eleva aún más en el aire y desaparece en el horizonte. No acabas de ganar un amigo precisamente...

**Pasa al III**

## 34

¡Enhorabuena! Has acertado las dos preguntas sobre las medidas de posición en la navegación. Eso significa que puedes llevar una conversación de alto nivel intelectual con el fraile, y la charla resulta muy gratificante para él.

– Amigo, veo que te interesa bastante la lectura. Toma esta llave. Te dará acceso a la biblioteca de la abadía. Está en el edificio norte al otro lado del claustro. Ha sido un placer charlar contigo.

El fraile vuelve a sumergirse en la lectura. Como te ha dicho, la llave que te ha dado sirve para acceder a la biblioteca. Cuando te encuentres frente a la puerta, podrás abrirla con esta llave.

Ahora debes marcharte. **Consulta el plano** y elige otra localización.

Pero antes, si llevas algún libro que no pertenezca a la abadía puedes ofrecérselo al magister. **Pasa al 110**

## 35

El libro que has encontrado es el Summa Theologicae de Tomás de Aquino. Si lo guardas y lees tras acabar cualquier aventura, obtendrás 15 puntos de aprendizaje a gastar en la competencia de teología, sin poder exceder los 60 puntos en esta competencia. Si juegas con el sistema D6, el libro te otorgará 15 puntos de aprendizaje a gastar exclusivamente en la característica de Cultura, y no pudiendo sobrepasar con él los 7 puntos en dicha característica.

**Pasa al 108**

## 36

Abres la puerta con la llave maestra que encontraste en casa del abad. Tras ella se encuentra un estrecho corredor que conduce hasta una cámara sostenida por seis gruesos pilares, bajo la nave central de la iglesia. Doce lápidas sepulcrales conforman el suelo, donde deben reposar los restos de algunos de los miembros más destacados de la abadía. También puedes ver algunas reliquias. Puedes coger las que quieras, pero si lo haces tal vez condenes tu alma y ya nunca puedas ser escuchado por Dios.

A continuación se detallan cada una de las reliquias, el espacio que ocupan y su valor aproximado. Puedes pagar con ellas, pero no recibirás cambio. También puedes canjearlas por dinero si encuentras algún cambiista (apunta el valor del objeto si decides adquirirlo).

Aspersorio de plata (1 espacio): 75 maravedís.

Bandeja de plata (2 espacios): 50 maravedís.

Cáliz de plata (2 espacios): 100 maravedís.

Cruz de oro macizo (1 espacio): 125 maravedís.

Cuando termines de saquear la casa del Señor (si es que lo has hecho), **pasa al 2**

## 37

Has entrado a una especie de taller con varios pupitres. En algunos de ellos hay algunas plumas y tinta. También hay pequeñas batutas de madera y cuchillos desgastados de punta roma. Sin duda, te encuentras en el lugar donde se reúnen los copistas, escribanos y traductores de la comunidad.

A la derecha hay una pequeña sala con unas escaleras que conducen al piso de arriba.

A la izquierda hay una puerta cerrada con llave. Si tienes unas ganzúas, puedes intentar abrirla haciendo hasta tres tiradas de forzar mecanismos (Habilidad). Si pifias (o si sacas un 12 si estás jugando con el sistema D6), la ganzúa se partirá dentro de la cerradura, por lo que ya nunca podrás abrir la puerta y perderás tus ganzúas (debiendo restarlas de tu equipo).

Si quieres subir las escaleras, **pasa al 46**

Si quieres salir de nuevo al claustro, **pasa al 56**

Si has conseguido abrir la puerta, o tienes la llave adecuada para abrirla, **pasa al 108**

## 38

El proyectil impacta violentamente sobre el agote, que pierde la concentración y cae al suelo (aplica el daño que le hayas causado y réstale 3 Puntos de Concentración). Tira dos dados de seis caras para ver el daño que se ha hecho al caer si estaba volando alto; si volaba a ras de suelo, sólo recibe 1 punto de daño extra. Si sigue vivo, ahora puedes luchar contra él cuerpo a cuerpo. Él usará su palo.

Recuerda restarte una flecha o pivote en caso de que hayas usado un arco o una ballesta.

Si vences al agote, **pasa al 103**

## 39

Has entrado en la sacristía. Aquí se guardan objetos relativos al culto: tres misales (1 espacio cada uno), un cáliz (1 espacio) y tres crucifijos de plata (no ocupan espacio, ya que pueden llevarse al cuello).

Decide si quieres llevarte algo de aquí y luego vuelve al templo **pasando al 102**

## 40

Intentas calmarte, aunque a duras penas lo consigues, con esa visión justo enfrente de ti, y al lado de ese cadáver consumido.

– Nada debes temer de los muertos en esta abadía – dice la visión –, sino de los vivos. Cálmate, por favor. Yo soy fray Antonio.

Poco a poco te vas calmando al ver que el fantasma no es hostil. Si-gues escuchándolo, ya que se debe estar comunicando contigo por algún motivo.

– Los frailes me metieron en este pozo hace muchos años, y esto es todo lo que queda de mí ahora – dice, señalando el cadáver.

– ¿Los frailes? – preguntas sorprendido –. Pero, ¿por qué iban a hacer algo así?



– Hace mucho tiempo, esta abadía era un lugar animado y lleno de vida. El huerto estaba lleno de zanahorias, cebollas, guisantes y toda clase de hortalizas, los árboles se erguían orgullosos y bellos, dando colorido a los alrededores de la iglesia; había gallinas en la granja, cerdos en la porqueriza, y dos magníficos caballos en los establos para tirar del carro del abad. El carpintero y el herrero trabajaban en sus talleres y sus esposas se encargaban de cuidar de las cuadras y de la casa del abad. Peregrinos y nobles paraban en la abadía, y nuestros siervos legos nos ayudaban en las tareas cotidianas. Pero un día vino un nuevo hermano, fray José. Desde entonces todo comenzó a ir mal. El huerto se echó a perder, los árboles se secaron, los animales murieron, la gente enfermó... la desesperación comenzó a extenderse dentro de los muros. Los hermanos, cuya amistad entre ellos era envidiable, comenzaron a discutir hasta el punto de llegar a las manos. Y cuando el malestar en la comunidad era ya insoportable, fray José se descubrió y mostró su cuerpo lleno de llagas ulcerantes, que lo identificaba como un leproso. Nos dijo que Dios le había enviado para ponernos a prueba y que le habíamos fallado, y que ya no había salvación posible. Entonces, para nuestra sorpresa, fray José comenzó a levitar con la intención de abandonar volando la abadía, como si fuera un ángel que el Señor nos había enviado para castigarnos. El padre abad le suplicó que le indicara cómo podríamos volver a la normalidad. “Sólo hay una forma de hacerlo”, nos dijo, “envenenad el pozo que abastece el pueblo como prueba de vuestra fe. Si lo hacéis con la suficiente fe, Dios no permitirá que mueran los aldeanos”. Así lo hizo el abad, y entonces todo el pueblo murió envenenado. Lleno de remordimiento, el abad se volvió loco y se encerró durante mucho tiempo en su casa, descuidando los asuntos de la abadía. Un día, María, una sierva que cuidaba de su casa, nos dijo a un reducido número de hermanos que el abad quería vernos. Nos dirigimos a su casa, y una vez en su presencia nos sorprendimos del aspecto tan demacrado que tenía. Nos dijo que Dios le había perdonado, y que un ángel se le había aparecido para decirle que debía reunir a los hermanos más leales a Dios y pedirles que mandaran al infierno en su nombre a los pecadores que había en la abadía. Yo enseguida pensé que el abad estaba loco, pero para mi sorpresa, los demás hermanos le hicieron caso. Yo me negué rotundamente a asesinar a nadie, y por ello me encerraron en este pozo, para que muriera de hambre. Por suerte morí antes, pues contraí la peste, que acabó pronto conmigo. Puede que Dios quisiera recompensarme por mi valor y evitarme el sufrimiento de morir de inanición. Pero lo cierto es que no puedo abandonar este lugar desde hace cientos de años. Mis asesinos siguen vivos, la abadía se ha convertido en un lugar maldito, y no puedo abandonarlo. Necesito tu ayuda.

Te encuentras algo aturdido por todo lo que te acaba de contar el fantasma de fray Antonio. ¿Será verdad toda esa historia? ¿De verdad los frailes de esta abadía están aquí desde hace cientos de años? Un escalofrío te recorre el cuerpo al pensar en las palabras que has cruzado con alguno de ellos. Fray Antonio prosigue:

– No sé qué fuerzas demoníacas están actuando aquí. Tal vez si vas a la biblioteca encuentres un libro que habla de los demonios y del infierno. El prior los escondía en lo más alto de las estanterías para que los demás hermanos no se sintieran atraídos por su lectura. Puede que en ese libro encuentres la clave. Se llama *Magice et Daemonii*. Si encuentras a algún fraile, no le ataques, ya que nunca les matarás. No sé si se trata de una maldición divina por todos sus pecados o es cosa del demonio, pero ninguno de ellos puede morir. Antes debes romper la maldición. Toma esto – dice a la par que te entrega un crucifijo de plata –, algo me dice que lo vas a necesitar.

Puedes llevar el crucifijo colgado al cuello (apúntalo en *Otros Objetos*).

Estás pensando seriamente salir de este lugar maldito, pero como si te hubiera leído el pensamiento, fray Antonio te dice:

– No puedes huir de la abadía. Seguro que ya han atrancado la puerta, y si te has fijado, los muros no se pueden escalar por ninguna parte, ya que tienen un saliente en su parte más alta que lo impide. No vayas al refectorio hasta que estés preparado, ya que los frailes planean sacrificarte. Ten mucho cuidado. Que Dios esté contigo.

La imagen de fray Antonio comienza a difuminarse hasta desaparecer. En buen lío te has metido. Pero tendrás que salir de él como sea. Si vas a la biblioteca, para buscar el libro del que te ha hablado fray Antonio, debes restar 19 al número de sección en que te encuentres y leer la sección correspondiente. También, si te encuentras con algún fraile a partir de ahora, puedes luchar contra él por el mismo procedimiento, restando 19 al número de sección, pero ten en cuenta que hasta que no rompas la maldición, los frailes son inmortales.

Justo después de que haya desaparecido la imagen de fray Antonio, tu antorcha se apaga. Réstatela del equipo. Subes al exterior y desatas la cuerda del tronco. Vuelves a tapar el pozo con la rejilla metálica y te dispones a salir del edificio. Ahora ves la abadía con otros ojos. Su aspecto solitario y tenebroso te es ahora evidente. Tal vez puedas deshacer esta terrible maldición.

Ahora **consulta el plano** y elige otra localización.

41

La mesa donde se sienta el magister está vacía. No hay nada más en el aula aparte de la mesa, los pupitres y las sillas.

Consulta el plano y elige otra localización.

42

Rápidamente, y sin previo aviso, empuñas tu arma y te lanzas hacia fray Arturo para caer sobre él. Sorprendido, apenas tiene tiempo de actuar. Tira dos dados; si sacas 3 o menos, fray Arturo esquiva tu golpe, de lo contrario consigues alcanzarle y debes hacer la tirada de daño. Tras el golpe, fray Arturo agarra una lanceta de la mesa y se defiende con ella (la lanceta actúa como si fuera un estilete, por lo que puede atacar con ella pero no parar tus golpes).

Resuelve el combate, pero si no has roto la maldición, cuando hayas reducido a 0 los puntos de vida de fray Arturo, este volverá a levantarse; no importa cuántas veces lo mates, se levantará una y otra vez y seguirá luchando hasta que quedes extenuado y le sea más fácil acabar contigo (en ese caso, *Requiescat In Pace*).

Caso de que le venzas, cuando vuelvas a la referencia 61 ya no habrá nadie (sólo el cadáver de fray Arturo), y podrás coger cualquiera de los objetos que se describen en ella, excepto los matraces y las redomas, que en el fragor de la pelea han caído al suelo derramando todo su líquido. Hay cinco ejemplares de cada objeto, y todos ocupan un espacio en la mochila (recuerda sin embargo que las lancetas se cuentan como si fueran un estilete).

FRAY ARTURO (HERBOLARIO)

SISTEMA D100

FUE	10	Altura:	1,61 m.
AGI	12	Peso:	62 kg.
HAB	14	Edad:	-
RES	14	Aspecto:	II
PER	15	RR:	0%
COM	15	IRR:	100%
CUL	15	Pc:	20
Armas: Cuchillo 35% (daño: ID6)			
Protecciones: Carece.			

SISTEMA D6

Agilidad: 4
Habilidad: 6
PV: 14
Armas: Cuchillo (Habilidad), daño 1d
Sin protecciones.

Si vences al fraile, cuando te dirijas al refectorio, resta 31 al número de sección en que te encuentres y pasa a la sección correspondiente. Si te has encontrado otra sección en la que se te indica que debes restar cierta cantidad cuando vayas al refectorio, añade esa cantidad a la que se te indica aquí. Por ejemplo, si ya se te ha dicho que restes 5, deberías restar  $5 + 31 = 36$  al número de sección cuando vayas al refectorio.

Si vences, **consulta el plano** y elige otra localización.

## 43

Te has acercado a un pozo, el cual se supone que abastece de agua a siervos, animales y peregrinos, por lo cercano que se encuentra a los edificios destinados a ellos. Sin embargo, presenta un aspecto deplorable. Parte del revestimiento de ladrillos se ha derrumbado y algunos de ellos están por el suelo, dejando ver el interior del pozo. La polea que sirve para bajar los cubos se ha roto en su eje, que está partido por la mitad. Este pozo ya no se utiliza.

**Consulta el plano** y elige otra localización.





## 44

Intentas abrir la puerta, pero está cerrada. Tiene una cerradura debajo del pomo. Podrías intentar abrirla, pero sólo si tienes unas ganzúas, ya que si te lías a patadas con la puerta los frailes te podrían oír (además, estás muy cerca del refectorio). En caso de que tengas las ganzúas, puedes hacer hasta tres tiradas de forzar mecanismo (Habilidad) para intentar abrir la puerta. Si pifias en alguno de estos intentos (o si sacas un 12 con los dados si estás jugando con el sistema D6), la ganzúa se partirá dentro de la cerradura, por lo que esta ya nunca se podrá abrir de forma normal (aunque tengas la llave adecuada), y perderás la ganzúa, debiendo borrarla de tu equipo.

Si fallas o no dispones de ganzúas, puedes ir a cualquier otro lugar (**consulta el plano**).

O probar con la otra puerta del edificio. **Pasa al 85**

Si consigues forzar la cerradura, o si tienes la llave necesaria para abrirla, **pasa al 99**

## 45

Encuentras una única estancia de tamaño medio, toda ella vacía por completo. A juzgar por las telarañas del techo, hace tiempo que nadie ha entrado a este lugar. Sin embargo, por lo cercano del edificio a la puerta de entrada a la abadía, este debería ser el lugar donde descansa el portero que te recibió antes. En cualquier caso, es bastante extraño que este edificio no se aproveche para algo, como almacenar grano o comida.

Para visitar el edificio pequeño, **pasa al 79**

Para marcharte de aquí, **consulta el plano** y dirígete a otra localización.



En la planta de arriba el taller tiene muchos más apartados. Además de los pupitres, donde hay libros con espacio libre junto al texto, esperando ser rellenos por los iluminadores, hay un espacio donde hay varios tinteros esperando ser rellenos, otro donde hay varios raspadores junto a unas pieles y cubetas llenas de un líquido blanquecino, y otro en el que descansan varias tablillas de madera al lado de varias agujas curvadas y enhebradas. También hay algunas hojas roídas y esparcidas por el suelo.

Sentado en uno de los pupitres se encuentra un fraile; este sostiene una pluma en su diestra y un cuchillo en su izquierda, que apoya en la página de un libro. Te mira al cabo de un instante.

– ¿Necesitas algo? – te pregunta –. Estoy bastante ocupado.

¿Le preguntarás qué está haciendo? **Pasa al 7**

¿O bajarás de nuevo las escaleras? **Pasa al 37**



## 47

Por fin te lanzas al ataque (suma 5 puntos a tu RR si has resistido el efecto de un hechizo, restando 5 puntos a tu IRR; si juegas con el sistema D6, suma 1 punto a tu RR y resta uno a tu IRR; resta también 1 Punto de Concentración al agote). Alzas tu arma y te dispones a descargar un golpe sobre el agote, pero este se ríe, y en el momento que vas a tocarlo sus pies se separan del suelo y comienza a volar por encima de tu cabeza (si juegas con el sistema D100 y es la primera vez que ve volar al agote, suma 3 puntos a tu IRR en caso de que tengas 65 puntos o menos, restando la misma cantidad a tu RR). Entonces se prepara para lanzarte otro hechizo.

Si dispones de un arco, una ballesta o una honda, este es el mejor momento para utilizarlos. Tienes un bonus de +20% a tu ataque si atacas con alguna de esas armas (si juegas con el sistema D6, tienes una bonificación +2 a la Habilidad en tu ataque).

Si no dispones de esas armas, tendrás que conformarte con lanzarle una piedra usando tu competencia de lanzar (Agilidad), con la que puedes causar 1D3 de daño (si juegas con el sistema D6, el daño es 1d - 3), más tus bonus al daño por característica alta.

Si le quedan menos de 3 Puntos de Concentración al agote, **pasa al 33**

Si aciertas el tiro y le causas 6 o más puntos de daño, **pasa al 38**

Si aciertas el tiro y le causas menos de 6 puntos de daño, **pasa al 57**

Si fallas el tiro, **pasa al 105**

Si tu tiro mata al agote, **pasa al 103**

## 48

El edificio tiene una apariencia algo diferente a los demás. Parece bastante sólido, está construido en piedra y es algo más grande que los demás que están contruidos con el mismo material. Tiene dos plantas, y está rodeado de tierra, como si un jardín hubiera rodeado la casa en otro tiempo. La puerta está cerrada. Llamas pero nadie abre, lo que significa que no hay nadie.

Si quieres, puedes intentar abrir la puerta, en caso de que tengas unas ganzúas, o trepar hasta el segundo piso, donde hay unas ventanas por donde te puedes meter (si ya has entrado antes no es necesario hacer nada de esto, ya que la puerta está abierta).

Si tienes las ganzúas, puedes intentar forzar la cerradura tres veces, haciendo tiradas de forzar mecanismos (Habilidad). Si pifias, o si sacas un 12 en la tirada en caso de que estés jugando con el sistema D6, tus ganzúas se partirán y quedaran dentro de la cerradura, haciendo imposible abrir la puerta; si esto ocurre, además deberás borrar de tu equipo las ganzúas.

Si prefieres trepar hasta la segunda planta, podrás hacerlo teniendo éxito en una tirada de trepar (Agilidad), pero si fallas caerás y perderás 1 punto de vida, y si pifias (o si sacas un 12 según el sistema D6) sufrirás un daño de 1D6 y una secuela (si usas el sistema D6, tira un dado: 1 – te abres la cabeza y te matas, 2 – te dañas el brazo y pierdes 1 punto de Habilidad, 3 – te dañas la pierna y pierdes 1 punto de Agilidad, 4 – pierdes 1 punto de Resistencia, y 1 punto de vida de forma permanente, 5 y 6 – sólo queda una cicatriz por el golpe).

Si tienes una cuerda y un garfio, puedes usarlos para enganchar la cuerda en la ventana y trepar más fácilmente. En este caso, tu competencia de trepar aumenta un 40% si usas el sistema D100, o tu característica de Agilidad aumenta 3 puntos para esta tirada si usas el sistema D6. Para conseguir enganchar el garfio en la ventana, debes tener éxito en una tirada de lanzar (Agilidad). Puedes intentarlo todas las veces que quieras, pero si pifias (o sacas un 12), el garfio se desata de la cuerda, con tan mala suerte que va a parar fuera de los muros de la abadía, por lo que lo perderás (debiendo borrarlo de tu mochila).

Si has conseguido entrar usando unas ganzúas, **pasa al 30**

Si has entrado trepando hasta la segunda planta, **pasa al 60**

Si no quieres hacer nada de esto, puedes irte y visitar otro lugar (**consulta el plano**).

## 49

De repente, sientes un intenso dolor en todo tu cuerpo, como si te estuvieran carcomiendo las entrañas. Dejas caer el arma y caes al suelo de rodillas, vomitando sangre y gusanos que se retuercen nerviosamente. El dolor es insoportable. Vuelves a vomitar y comienzas a desfallecer. Al mirar hacia arriba ves al agote descendiendo y posándose en el suelo, mientras en su rostro dibuja una sonrisa de satisfacción. La última imagen que ves en tu vida, mientras tus entrañas se siguen consumiendo, es la del agote mirándote con desprecio y la sombra de un enorme ser demoníaco tras él.

*Requiescat In Pace*

## 50

– Ah – dice, más interesado ahora en ti, soltando el libro –, la curiosidad es un rasgo importante en el estudiante. Dime, ¿estás sólo de paso, o has venido para entrar como novicio?

- No, sólo estoy de paso. **Pasa al 9**
- Quiero entrar como novicio. **Pasa al 86**

## 51

Tras unos minutos de espera, otro fraile llega al refectorio. El fraile con aspecto demacrado que preside la mesa le pregunta:

– ¿Dónde está...?

– Está muerto – dices, sin dejar que termine la frase –, Como fray Antonio.

Los frailes te miran muy sorprendidos.

– ¿Muerto? – dice uno de ellos –, ¡Eso es imposible!

– Todo es posible con la ayuda de Dios, fraile descreído – replicas, con un tono orgulloso.

– ¡A él! – gritan, levantándose de la mesa y cayendo sobre ti.

Desenfundas el arma y te preparas para la batalla.

Hay cuatro frailes en el refectorio. ¿Has roto la maldición de todos ellos (para lo cual deberías saber sus nombres)? Si no es así, los frailes que no estén libres de la maldición acabarán atrapándote y te matarán.

Si has liberado a todos los frailes de la maldición, deberás luchar contra ellos (recuerda las penalizaciones por defenderte de los ataques de más de un enemigo). Si tres de los frailes consiguen golpearte en el mismo turno (aunque no te causen daño si llevas protecciones), conseguirán atraparte y estarás perdido. Uno de ellos tiene un cuchillo, los otros tres luchan con los puños.

Resuelve el combate.

PADRE ABAD

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	10	Altura:	1,55 m.	Agilidad: 4	
AGI	12	Peso:	56 kg.	PV: 12	
HAB	10	Edad:	-	Armas: Pelea (Agilidad), daño 1d-2	
RES	12	Aspecto:	12	Sin protecciones.	
PER	15	RR:	0%		
COM	15	IRR:	100%		
CUL	18	Pc:	20		
Armas: Pelea 20% (daño: 1D3)					
Protecciones: Carece.					

FRAY TOMÁS

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	13	Altura:	1,65 m.	Agilidad: 5	
AGI	14	Peso:	73 kg.	PV: 14	
HAB	10	Edad:	-	Armas: Pelea (Agilidad), daño 1d-2	
RES	14	Aspecto:	10	Sin protecciones.	
PER	15	RR:	0%		
COM	15	IRR:	100%		
CUL	15	Pc:	20		
Armas: Pelea 25% (daño: 1D3)					
Protecciones: Carece.					

FRAY DIEGO (MAGISTER)

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	10	Altura:	1,68 m.	Agilidad: 4	
AGI	12	Peso:	70 kg.	PV: 13	
HAB	10	Edad:	-	Armas: Pelea (Agilidad), daño 1d-2	
RES	13	Aspecto:	14	Sin protecciones.	
PER	15	RR:	0%		
COM	15	IRR:	100%		
CUL	18	Pc:	20		
Armas: Pelea 20% (daño: 1D3)					
Protecciones: Carece.					

## FRAY FERNANDO (ILUMINADOR)

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	08	Altura:	1,58 m.	Agilidad: 4	
AGI	12	Peso:	66 kg.	Habilidad: 5	
HAB	14	Edad:	-	PV: 12	
RES	12	Aspecto:	15	Armas: Cuchillo (Habilidad), daño 1d Sin protecciones.	
PER	15	RR:	0%		
COM	10	IRR:	100%		
CUL	20	Pc:	20		
Armas: Cuchillo 30% (daño: 1D6)					
Protecciones: Carece.					

## FRAY ARTURO (HERBOLARIO)

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	10	Altura:	1,61 m.	Agilidad: 4	
AGI	12	Peso:	62 kg.	Habilidad: 6	
HAB	14	Edad:	-	PV: 14	
RES	14	Aspecto:	11	Armas: Cuchillo (Habilidad), daño 1d Sin protecciones.	
PER	15	RR:	0%		
COM	15	IRR:	100%		
CUL	15	Pc:	20		
Armas: Cuchillo 35% (daño: 1D6)					
Protecciones: Carece.					

Nota: Se ofrecen las características de fray Fernando y fray Arturo. Descarta al que ya hayas matado de los dos antes de comenzar el combate.

Si vences, **pasa al 10**

## 52

Tienes ante ti un pequeño establo y un corral, ambos adosados al muro, y cerca de ellos hay un carro.

Para investigar el corral, **pasa al 28**

Para investigar el establo, **pasa al 67**

Para investigar el carro, **pasa al 93**

Para ir a otro lugar, **consulta el plano** y elige otra localización.

## 53

Extraes la cuerda de tu mochila, cuando caes en la cuenta de que no tienes dónde atarla. ¿Y ahora qué? Tendrás que encontrar algo que sirva para tal propósito. Ten en cuenta que la puerta del edificio donde te encuentras es algo estrecha (tiene sólo cincuenta centímetros de ancho), y que dista al menos cinco metros del agujero. Podrías buscar un objeto que pudiera servir para atar la cuerda y atrancarlo en la puerta, de manera que tu peso no lo arrastre.

Puedes buscar por los diferentes edificios para ver si hay algún objeto que te pueda servir. Si crees haberlo encontrado, resta 17 al número de sección en que te encuentres y lee la sección correspondiente. Si la lectura no tiene sentido, significa que ese objeto no sirve para este propósito.

Ahora **consulta el plano** y elige una localización.

## 54

Tienes en tus manos una copia del Lapidario de Alfonso X. Si guardas este libro y lo lees tras terminar una aventura, obtendrás 25 puntos de aprendizaje a gastar en la competencia de conocimiento de minerales, pudiendo llegar su puntuación hasta un máximo de 90% mediante este método. Si juegas con el sistema D6, obtienes 25 puntos de aprendizaje que podrás gastar solamente en la característica de Cultura, pudiendo llegar hasta un máximo de 9 puntos en dicha característica.

**Pasa al 108**

## 55

Agarras el trapo que hay sobre el altar. ¿Qué puedes hacer con él? Frota la mancha con el trapo, pero está reseca y no se tizna. Entonces escupes a la mancha y vuelves a darle con el trapo. Esta vez la mancha se humedece y mancha el trapo de un color rojo oscuro... ¡Sangre! ¡Sangre en una iglesia! Esto sólo puede significar que han usado esta iglesia en algún rito demoníaco... o que algún fraile se partió la cabeza contra el altar, aunque eso es menos probable. De ahora en adelante, debes andarte con cuidado. Puede que los monjes de la abadía no sean lo que parecen después de todo...



La antorcha se está apagando, así que sales rápidamente de la iglesia (resta una antorcha de tu equipo). **Consulta el plano** y elige una nueva localización.

## 56

Has entrado en el claustro, una zona que usan los frailes para pasear y meditar. El claustro consta de cuatro galerías, y están ligeramente descuadradas. Tan solo la galería que se encuentra junto al muro del templo se halla terminada; presenta varias arcadas y columnas conectadas entre sí. Las otras tres son simples pasillos empedrados, sin arcadas ni columnas, en torno al patio central. Un enorme ciprés se alza majestuoso en el centro del patio, cubierto de hierba. En la parte exterior de la pared del refectorio hay una pequeña fuente, aunque está seca. Puede que en otro tiempo los frailes las utilizaran en sus abluciones y para asearse después del trabajo.

El claustro está muy solitario. Los frailes deben haberse reunido ya en el refectorio, o tal vez estén en sus celdas. Recuerda que puedes dirigirte allí cuando quieras, pasando a la sección número 100.

En la pared occidental hay tres puertas; la primera de ellas ni siquiera tienen cerradura ni postigo para abrirla, la segunda está cerrada con llave, y la tercera puedes abrirla libremente. También en este edificio, en la esquina suroccidental del claustro, hay unos escalones que conducen a una pequeña sala. Al norte hay dos puertas entreabiertas que conducen a un edificio de dos plantas. Al este hay dos puertas, una a cada lado de la fuente, las cuales conducen directamente al refectorio donde los monjes ya deben estar reunidos para tomar la cena.

¿A dónde quieres ir?

Puedes salir del claustro y visitar cualquier otra zona de la abadía **consultando el plano**.

Si lo prefieres, puedes subir los escalones y pasar a la sala que se abre en el edificio occidental. **Pasa al 2**

También puedes entrar por cualquiera de las puertas del edificio que se encuentra al norte. **Pasa al 37**

O probar a abrir la 2ª puerta del edificio a la izquierda. **Pasa al 62**

O entrar por la 3ª puerta a la izquierda, que sí está abierta. **Pasa al 66**

O, ya que estás aquí, ir al refectorio entrando por una de las puertas del edificio a la derecha. **Pasa al 100**

## 57

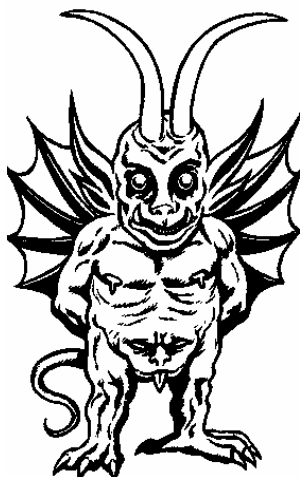
El proyectil impacta sobre el agote, y este se desconcentra, perdiendo su oportunidad de hechizarte (calcula el daño y réstale 3 Puntos de Concentración). Recuerda restarte una flecha o pivote en caso de que hayas usado un arco o una ballesta.

– ¡Maldito seas! – te grita lleno de odio –. ¡Sufre la ira de Guland!

De nuevo, se dispone a hechizarte, moviendo las manos y gritando unas extrañas palabras que no aciertas a comprender.

Debes lanzarle otro proyectil si no quieres que te hechice. Si tienes un arco o una honda puedes volver a atacarle con el bonus +20% (o +2 si usas el sistema D6), pero si tienes una ballesta no te dará tiempo de cargarla, por lo que deberás lanzarle una piedra con una tirada de lanzar (Agilidad), pudiéndole causar 1D3 de daño (1d - 3 si usas el sistema D6), más tus bonus al daño por característica alta.

Si le quedan menos de 3 Puntos de Concentración al Agote, pasa al 33  
 Si aciertas el tiro y le causas menos de 6 puntos de daño, pasa al 33  
 Si aciertas el tiro y le causas 6 puntos de daño o más, pasa al 38  
 Si fallas el tiro, pasa al 105  
 Si tu tiro mata al agote, pasa al 103



## 58

– ¿Fray Tomás? – exclama fray Diego – ¿Y qué quiere ese viejo loco? Dile que iré al refectorio cuando haya terminado de leer y no antes. Además, él sabe perfectamente que nos reuniremos allí dentro de unos minutos para cenar. Ese Tomás no sabe ni dónde tiene la cabeza.

Fray Diego parece un poco irritado. Mejor será que le dejes tranquilo. **Consulta el plano** y elige otra localización.

## 59

Está claro que tu montura no se encuentra aquí. Sin embargo, el forraje y los sacos de heno los debe haber puesto alguien para alimentar al animal; si no, no estarían ahí ya que aparte de tu montura, no hay ningún otro animal en la cuadra. Pero ahora que estás observando con más detenimiento, parece que las balas de paja están algo abolladas y deformes, como si llevaran ahí mucho tiempo. Y el trébol que hay en los sacos de heno está completamente seco.

Sales al exterior y te diriges a la puerta, donde viste a tu montura por última vez. No está. ¿Dónde la habrán metido?

**Consulta el plano** y elige otra localización.

## 60

Entras a un dormitorio con una cama, un mueble a su izquierda y un arcón a sus pies.

Miras en el arcón, pero sólo hay un hábito negro. Puedes cogerlo si quieres, ocupa un espacio en la mochila y puedes vestirte con él, pero si lo haces ten en cuenta que deberás guardar tu ropa en la mochila, ocupando un espacio.

El mueble tiene varios cajones. Los abres y en uno de ellos encuentras una ganzúa bastante singular, hecha de bronce. Descubrirás que se trata de una llave maestra de la abadía que abre todas las puertas que estén cerradas, tanto la de esta casa como cualquiera que tenga cerrojo. Así pues, esta debe ser a casa del padre abad. La ganzúa puedes llevarla colgada al cinto, por lo que no ocupa espacio.

Cuando hayas cogido todo lo que necesitas, **pasa al 30** para bajar las escaleras.

## 61

Este sencillo edificio está rodeado de un pequeño huerto totalmente seco. Dentro hay varias camas de madera con finos colchones de paja. Al fondo hay una amplia mesa con algunos matraces, redomas y utensilios varios pintos, como ventosas, lancetas y tenazas. A la mesa se sienta un fraile que está manipulando las redomas y mezclando sus contenidos. El fraile advierte tu presencia, y sin dejar lo que está haciendo, te habla:

– ¿Por qué has venido aquí? ¿Te duele algo? ¿Tienes alguna afección?

Le dices que no, y que simplemente te estás dando una vuelta por la abadía.

– Yo soy fray Arturo, herbolario de la abadía – se presenta –. Puedes acudir a mí cuando te encuentres mal, pero ahora me gustaría poder seguir trabajando a solas y con tranquilidad. ¿Por qué no vas al refectorio? La cena ya no debe tardar mucho en servirse.

Sal de la habitación para no molestar a fray Arturo. **Consulta el plano** y elige otra localización.

Si quieres, puedes hacerle caso y dirigirte directamente al refectorio. **Pasa al 100**

## 62

¿Estás seguro de que quieres intentar abrir esta puerta? En cualquier momento puede aparecer un fraile por aquí. A no ser que tengas la llave adecuada... Pero en fin, allá tú.

Sólo puedes intentarlo si dispones de unas ganzúas, ya que no te vas a liar a patadas con la puerta. Si las tienes, puedes intentarlo hasta tres veces, tirando por forzar mecanismos (Habilidad). Si pifias (o si sacas un 12 en la tirada, en caso de que uses el sistema D6), la ganzúa se quedará atrancada en la cerradura, por lo que la perderás (deberás borrarla de tu equipo) y ya no podrás abrir esta puerta aunque tengas la llave adecuada.

Si prefieres no intentarlo, **vuelve al 56** y reconsidera las opciones.

Si fallas al intentar abrir la puerta, **pasa al 97**

Si tienes éxito en tu intento o tienes la llave adecuada para abrir la puerta, **pasa al 109**

## 63

Revuelves los camastros, buscas por los marcos de las puertas, por los rincones, por el techo, por el suelo... Y siempre encuentras lo mismo: nada. O alguna que otra telaraña ocasional. Hace años que no se usan estas habitaciones. Por lo que se ve, la abadía no ha recibido visitas importantes desde hace mucho tiempo.

Ahora puedes salir al exterior por la escalera (**consulta el plano**).  
O bajar a la planta inferior. **Pasa al 31**

## 64

No esperas que sirva de mucho, ya que imaginas que el agujero es bastante profundo, pero lanzas la antorcha colándola entre las rejillas. Para tu sorpresa, sólo cae unos metros y se queda alumbrando el interior. Parece que hay algo allí abajo, pero no aciertas a ver lo que es exactamente. Hay un recodo dentro del agujero por donde sobresale algo que está siendo iluminado por la antorcha. Al rato, esta se apaga y deja de nuevo en penumbra el agujero. ¿Qué será lo que guardan aquí los frailes? Tal vez si encontraras una palanca podrías forzar la rejilla... De momento, réstate del equipo la antorcha que acabas de arrojar al agujero.

Ahora puedes marcharte de aquí (**consulta el plano**).  
O puedes ir al edificio de al lado, si todavía no has entrado. **Pasa al 45**

## 65

Empuñando la palanca que encontraste, la encajas empujando con fuerza por una pequeña ranura que tiene la reja y comienzas empujarla dejando caer todo el peso de tu cuerpo sobre ella. Poco a poco, notas cómo la reja va cediendo hasta que se produce un chasquido y los refuerzos de hierro que la mantenían sujeta al suelo saltan por los aires. Levantas la reja y la arrojas a un lado, causando un fuerte ruido metálico. Entonces te asustas al pensar que los frailes te hayan podido escuchar. Te asomas a la puerta y no ves ni un alma por los alrededores. Más tranquilo, te diriges hacia el agujero y observas su interior. Está completamente oscuro. Vas a necesitar una antorcha (y yesca para encenderla) y una cuerda para bajar.

Si tienes esas dos cosas, puedes **pasar al 53** si te atreves a meterte ahí dentro.

Si no las tienes, puedes darte una vuelta por la abadía (**consulta el plano**). Tal vez puedas encontrarlas en alguno de los edificios.

## 66

Esto es un dormitorio. Puede que esté destinado a los hermanos más ancianos, ya que tiene cerca la letrina. Está dividido en habitáculos individuales, a modo de las celdas. Un estrecho corredor aledaño permite el acceso directo a la zona situada detrás del claustro y la iglesia.

Si lo deseas, puedes salir al exterior a través de ese corredor (**consulta el plano** y dirígete a una nueva localización).

O volver al claustro. **Pasa al 56**

## 67

El establo ni siquiera tiene puerta. Tiene tres compartimientos, pero ninguno de ellos está ocupado; ni rastro de vacas, bueyes ni mulas.

Justo cuando vas a salir, oyes un extraño ruido que proviene del último compartimiento. Puede que al fin y al cabo sí haya algún animal aquí.

Te asomas para ver de qué animal se trata, y al hacerlo, el corazón te da un vuelco. ¡Un lobo! Un enorme lobo de pelo gris que muestra sus fauces, de entre cuyos apretados caninos se desprenden hilos de baba. El lobo ruga amenazante. Apenas tienes tiempo de pensar cómo ha llegado aquí este animal y de empuñar tu arma, cuando da un salto poderoso y escalofriante para caer sobre tu cuello. Debes combatir contra él.

### LOBO

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	14	RR:	50%	Agilidad: 7	
AGI	18	IRR:	50%	PV: 12	
RES	12	Pc:	10	Armas: Mordisco (Agilidad), daño 1d	
PER	20			Sin protecciones.	
Armas: Mordisco 60%. Daño: 1D6					
Protecciones: Carece.					

El lobo se defiende esquivando los ataques con su Agilidad. Si lo matas, cuando visites de nuevo esta sección sólo encontrarás al lobo muerto.

Para alejarte de aquí, **consulta el plano** y elige otra localización.

Si quieres entrar en el corral, **pasa al 28**

Si quieres investigar el carro, **pasa al 93**

### 68

El edificio que se alza frente a ti es de techo bajo y está construido en adobe y adosado a los muros de la abadía. Tiene dos puertas, una a la izquierda y otra a la derecha de su fachada, y ambas de madera.

Si quieres ir a otro lugar, **consulta el plano** y elige otra localización.

Si te diriges a la puerta de la izquierda, **pasa al 44**

Si vas a la puerta de la derecha, **pasa al 85**

### 69

Fallas el tiro y el agote dibuja una diabólica sonrisa en su cara al tiempo que se acerca a ti volando a ras de suelo, preparado para lanzar su hechizo. Tira dos dados; si sacas 9 o menos, el agote lanza su hechizo. Si ha conseguido lanzarlo, haz una tirada de RR.

Si el agote falla, o si tienes éxito en la tirada de RR, **pasa al 23**

Si el agote te lanza el hechizo y fallas la tirada de RR, **pasa al 47**



## 70

Agarras la reja con ambas manos y tiras con todas tus fuerzas, pero no cede. Vuelves a intentarlo, pero es inútil. Está sellada, y no parece que tenga ninguna cerradura. ¿Podría tratarse de alguna especie de pozo, o un lugar para almacenar algún tipo de producto? Asomas la cabeza, pero no se ve absolutamente nada.

Si quieres visitar el otro edificio, **pasa al 45**

Si tienes una palanca de metal, puedes usarla para forzar la reja. **Pasa al 65**

Si tienes una antorcha, puedes encenderla con yesca y observar el interior del agujero. En ese caso, **pasa al 94**

Para marcharte de aquí, **consulta el plano** y elige otra localización.

## 71

El libro es un martirologio de Santa Bárbara. Cuenta que esta mujer era hija de Díoscoro de Nicomedia, que enfurecido por su conversión al cristianismo la sometió a innumerables suplicios para hacerle abjurar de su fe. Como no lo conseguía, al final él mismo le cortó la cabeza con su espada, e inmediatamente después, cayó un rayo y lo carbonizó. Por eso, a Santa Bárbara se le conoce como la "santa del rayo", y protege a sus devotos del rayo y del fuego.

El libro se acompaña de algunas oraciones que sirven para invocarla. De ahora en adelante, Santa Bárbara te puede ayudar en cualquier momento durante el transcurso de una aventura (incluida esta), protegiéndote de los rayos y del fuego, pero sólo una vez por aventura. Para ello debes tener éxito en una tirada de teología (Cultura) y tener al menos 60 puntos de RR (6 puntos de RR si juegas con el sistema D6). Si tienes éxito, no serás herido por el fuego ni por los rayos, por lo que no perderás puntos de vida ni morirás si estos te afectan (eso sí, hay que rezar a Santa Bárbara antes de sufrir las quemaduras), y además ganarás 5 puntos de RR, perdiendo los mismos puntos de IRR (si juegas con el sistema D6, ganas 1 punto de RR y pierdes uno de IRR).

Haz una tirada de memoria (Percepción). Si la pasas habrás memorizado correctamente las oraciones y no necesitas llevarte el libro; de lo contrario, deberás llevarlo contigo hasta que consigas memorizar las oraciones. Al principio de cada aventura tienes una oportunidad de memorizarlas. Si abandonas el libro sin haberlas memorizado, no podrás volver a contar con la ayuda de esta santa. **Pasa al 108**



## 72

Entonces el fraile requiere tu opinión sobre el tema. ¿Has estado atento a todo lo que ha dicho? Si es así, contesta a estas dos preguntas:

1 – ¿Cuántas medidas de posición existen?

2 – ¿Cuántas de ellas se pueden medir mediante instrumentos de navegación o deduciéndolas de otras mediciones?

Si sabes la respuesta, ordena los dos números que has respondido en orden inverso; obtendrás una cifra de dos números, de forma que el número de la pregunta 2 representa las decenas y el número de la pregunta 1 representa las unidades.

Pasa a la sección numerada que se corresponda con esa cifra si conoces la respuesta.

Si fallas o no sabes las respuestas, el fraile te recrimina por tu ignorancia y debes marcharte. En ese caso, **consulta el plano** y elige otra localización.

## 73

Estás frente a un sencillo edificio de madera, no muy alto, adosado a la muralla. Cuando entras te das cuenta de que son las cuadras. Hay cuatro caballerizas, pero ninguna de ellas está ocupada. Es más, el ambiente ni siquiera está impregnado del característico olor de los caballos, lo que indica que hace mucho tiempo que no se usa este edificio. Sin embargo, sí que hay algunos utensilios colgados de las paredes: arreos, una cuerda, un cepillo para los animales y aperos de limpieza. En un rincón también hay balas de paja seca y forraje, así como una saca llena de heno y trébol.

Si quieres, puedes coger la cuerda que hay colgada en la pared. Mide 15 metros y ocupa dos espacios en la mochila.

Ahora puedes salir de la cuadra. **Consulta el plano** y dirígete a otra localización

Si has traído una montura contigo, **pasa antes al 59**

## 74

– Soy fray Diego – te contesta, aunque sigue sin mirarte –. Soy el magister de la abadía. ¿Por qué preguntas por mí?

¿Qué le contestarás?

– Por nada en particular, sólo era curiosidad. **Pasa al 50**

– Quiero ingresar como novicio en la abadía y me han dicho que hablará contigo. **Pasa al 86**

– Me han pedido que te dijera que te esperan en el refectorio. **Pasa al 101**

## 75

Cuando te encuentras a medio metro del suelo, saltas y caes sobre el terreno. Una densa nube de polvo se levanta cuando haces contacto con tus pies, y tienes que cubrirte la nariz para evitar asfixiarte, tosiendo repetidas veces. Esperas a que la nube se disipe mientras alumbras un amplio recodo que hay a tu izquierda. Entonces, un miedo repentino te invade y saltas hacia atrás golpeándote contra la pared: ¡un esqueleto humano! La calavera mantiene abierta la mandíbula, y las manos del difunto se agarran desesperadamente las cuencas de los ojos. El resto permanece en una posición muy inusual, como si el hombre al que perteneció este esqueleto se hubiera retorcido de dolor hasta la muerte. La visión es espantosa, y te agarras de nuevo a la cuerda para salir de allí. Pero entonces oyes una voz:

– Espera, no te vayas aún.

Tu corazón está a punto de estallar; notas cómo te late muy deprisa. Una visión aparece justo al lado del esqueleto. Es un fraile.

¿Subirás rápidamente por la cuerda, arrojando la antorcha al suelo? **Pasa al 25**

¿O intentarás resistir el miedo y hacerle frente al fantasma? **Pasa al 40**

## 76

¿El carro? ¿Piensas mover tú solo el carro hasta el otro lado de la abadía? ¿Cómo? Mejor déjalo donde está. Es demasiado pesado. Tiene que haber otra cosa por aquí que te pueda servir mejor para atar la cuerda.

**Pasa al 93**

## 77

Este es un terreno que se encuentra detrás de la iglesia, lleno de lápidas y cruces de madera. Se trata del cementerio donde se entierra a los frailes de la comunidad. El lugar desprende un aura especialmente tenebrosa y triste. Ninguna de las tumbas tiene nombre, como si la abadía siempre hubiera estado habitada por personas anónimas y ninguna hubiera sido más importante que otra; aquí deben estar enterrados abades y priores junto con hermanos y novicios, todos iguales ante Dios.

Para alejarte del cementerio, **consulta el plano** y elige otra localización. Si has leído "Magice et Daemonii", **pasa al 17**

## 78

Ante ti se abre un estrecho pasillo con tres puertas a cada lado, todas ellas entreabiertas. Se trata de seis aposentos con dos camastros cada uno, lugares reservados para personalidades importantes, cuyos criados seguramente se acomoden en el piso de abajo. Ahora que no hay nadie, puedes aprovechar y buscar algo interesante en estas habitaciones, aunque no parece que estén siendo usadas ninguna de ellas.

Si quieres puedes bajar por las escaleras que dan al exterior y alejarte del edificio. **Consulta el plano** y elige otra localización.

También puedes ir a la planta baja por unas escaleras que hay al fondo del pasillo. **Pasa al 31**

O puedes hacer una tirada (solo una) de buscar (Percepción), y **pasar al 63** si tienes éxito.

## 79

Entras a una sala pequeña y completamente vacía. En su centro hay un agujero de dos codos de diámetro, sellado por una reja. El resto de la sala está llena de polvo y telarañas, como si nadie hubiera entrado aquí desde hace mucho tiempo.

Si quieres ir al otro edificio, **pasa al 45**

Si quieres intentar levantar la reja, **pasa al 70**

Si quieres ir a otro lugar, **consulta el plano** y elige otra localización.

## 80

Miras por cada rincón de la iglesia, inspeccionas las pinturas con detalle, examinas la imagen del crucificado... nada anormal, excepto esa jarra y ese trapo sobre el altar. ¿Para qué servirán? El trapo no está manchado, y la jarra está vacía. Miras el altar con detenimiento. No hay nada anormal en él. Es de piedra, y apenas tiene adornos. Entonces, al mirar en uno de sus laterales, descubres una mancha oscura y reseca. ¿Que puede ser? Raspas la mancha con tus uñas y al hacerlo esta se borra parcialmente, desprendiéndose de la piedra.

El fuego de la antorcha está empezando a consumirse. Si quieres averiguar algo, tendrás que pensar con rapidez. Puedes usar algún objeto para intentar ayudarte a descubrir la naturaleza de esa extraña mancha. ¿Cuál usarás?

¿La jarra? **Pasa al 6**

¿El trapo? **Pasa al 55**

¿Un clavo (en caso de que lo tengas)? **Pasa al 95**

## 81

La imagen de un santo domina la pequeña sala. Se trata de una capilla consagrada a San Eugenio, patrón de la abadía. La imagen está ennegrecida y muy poco cuidada. También observas que está llena de polvo. Nadie la ha tocado en muchos años.

Vuelve al templo **pasando al 102**

## 82

Los otros dos frailes hacen acto de presencia en el refectorio.

– Bien, ya estamos todos – dice el fraile –. ¿Sorprendido? Sólo somos cinco hermanos en toda la abadía. Cinco almas condenadas por el cielo y el infierno. Y tu llegada ha sido un regalo. Tú nos darás la oportunidad de paliar nuestro sufrimiento. Con tu sacrificio, Andrés volverá a concedernos su gracia y nos librará de este martirio.

Entonces, el fraile se levanta y te señala, dejando ver parte de su brazo corroído por la lepra. Al instante, los demás frailes se dirigen hacia ti con la intención de atraparte.

Hay cinco frailes en el refectorio. ¿Has roto la maldición de los cinco (para lo cual deberías saber sus nombres)? Si no es así, los frailes que no estén libres de la maldición acabarán atrapándote y te matarán.

Si has roto la maldición de los cinco, deberás luchar contra ellos, pero son demasiados. Sólo puedes defenderte del ataque de cuatro de ellos como máximo (recuerda las penalizaciones por defenderte de los ataques de más de un enemigo). Si tres de los frailes consiguen golpearte en el mismo turno (aunque no te causen daño si llevas protecciones), conseguirán atrapar parte y estarás perdido. Dos de ellos tienen cuchillos, los otros tres luchan con los puños.

Resuelve el combate.

## PADRE ABAD

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	10	Altura:	1,55 m.	Agilidad: 4	
AGI	12	Peso:	56 kg.	PV: 12	
HAB	10	Edad:	-	Armas: Pelea (Agilidad), daño 1d-2	
RES	12	Aspecto:	12	Sin protecciones.	
PER	15	RR:	0%		
COM	15	IRR:	100%		
CUL	18	Pc:	20		
Armas: Pelea 20% (daño: 1D3)					
Protecciones: Carece.					

## FRAY TOMÁS

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	13	Altura:	1,65 m.	Agilidad: 5	
AGI	14	Peso:	73 kg.	PV: 14	
HAB	10	Edad:	-	Armas: Pelea (Agilidad), daño 1d-2	
RES	14	Aspecto:	10	Sin protecciones.	
PER	15	RR:	0%		
COM	15	IRR:	100%		
CUL	15	Pc:	20		
Armas: Pelea 25% (daño: 1D3)					
Protecciones: Carece.					

FRAY DIEGO (MAGISTER)

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	10	Altura:	1,68 m.	Agilidad: 4	
AGI	12	Peso:	70 kg.	PV: 13	
HAB	10	Edad:	-	Armas: Pelea (Agilidad), daño 1d-2	
RES	13	Aspecto:	14	Sin protecciones.	
PER	15	RR:	0%		
COM	15	IRR:	100%		
CUL	18	Pc:	20		
Armas: Pelea 20% (daño: ID3)					
Protecciones: Carece.					

FRAY FERNANDO (ILUMINADOR)

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	08	Altura:	1,58 m.	Agilidad: 4	
AGI	12	Peso:	66 kg.	Habilidad: 5	
HAB	14	Edad:	-	PV: 12	
RES	12	Aspecto:	15	Armas: Cuchillo (Habilidad), daño 1d	
PER	15	RR:	0%	Sin protecciones.	
COM	10	IRR:	100%		
CUL	20	Pc:	20		
Armas: Cuchillo 30% (daño: ID6)					
Protecciones: Carece.					

FRAY ARTURO (HERBOLARIO)

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	10	Altura:	1,61 m.	Agilidad: 4	
AGI	12	Peso:	62 kg.	Habilidad: 6	
HAB	14	Edad:	-	PV: 14	
RES	14	Aspecto:	11	Armas: Cuchillo (Habilidad), daño 1d	
PER	15	RR:	0%	Sin protecciones.	
COM	15	IRR:	100%		
CUL	15	Pc:	20		
Armas: Cuchillo 35% (daño: ID6)					
Protecciones: Carece.					

Si vences, **pasa al 10**

## 83

El libro que has escogido es un martirologio de Santa Orosia. Según cuenta este libro, Santa Orosia era una princesa bohemia que viajó a Castilla para casarse con un príncipe visigodo. Sorprendida por la invasión árabe, se refugió en una cueva, donde sin embargo fue descubierta. Al negarse a abjurar de su fe, fue degollada en el acto, el 14 de Junio del año 715. En el libro vienen algunas ilustraciones que la representan con manto real y cetro, luciendo la palma del martirio.

El libro se acompaña de algunas oraciones que sirven para invocar la ayuda de esta santa. De ahora en adelante, Santa Orosia te puede ayudar en cualquier momento durante el transcurso de una aventura (incluida esta), liberándote en el acto de la influencia de hechizos perniciosos, pero sólo una vez por aventura. En caso de que el hechizo sea mortal, debes contar como si hubieras pasado la tirada de RR o como si el brujo que te lo ha lanzado hubiera fallado. Para ello debes tener éxito en una tirada de teología (Cultura) y tener al menos 60 puntos de RR (6 puntos de RR si juegas con el sistema D6). Si recibes la ayuda de la santa, además ganarás 5 puntos de RR, perdiendo los mismos puntos de IRR (si juegas con el sistema D6, ganas 1 punto de RR y pierdes uno de IRR)

Haz una tirada de memoria (Percepción). Si la pasas, habrás memorizado correctamente las oraciones y no necesitas llevarte el libro; de lo contrario, deberás llevarlo contigo hasta que consigas memorizar las oraciones. Al principio de cada aventura tienes una oportunidad de memorizarlas. Si dejas el libro sin haberlas memorizado, no podrás volver a contar con la ayuda de esta santa.

**Pasa al 108**

## 84

Este es el lugar donde fray Tomás te dijo que podías acomodarte. Es un simple cobertizo de madera con paja en el suelo y algunas mantas para resguardarse del frío. Observas que una parte de la techumbre se ha desplomado. Menuda noche te espera aquí si llueve. Por otra parte, no parece que haya nadie más acomodado aquí, por lo que podrás estar a tus anchas y dejar aquí tus cosas sin miedo a que te las roben.

Cuando quieras puedes salir de aquí (**consulta el plano** y elige otra localización).

## 85

La puerta se abre fácilmente. Tras ella se encuentra un almacén donde se guardan los aperos de labranza y el sebo para hacer velas, que se utilizan mucho en los monasterios y abadías para iluminar las iglesias y los espacios con escasa luminosidad. Por último, en un apartado se encuentra el leñero, donde hay una montaña de leña cortada en pequeños trozos y lista para ser utilizada.

Entre los aperos puedes ver un pico y una pala. Los puedes coger si quieres, pero cuentan como armas a la hora de añadirlos a tu equipo. También se puede atacar con ellos, usándolos como mazas (Fuerza) pero dan un malus de -25% a la competencia correspondiente (-2 a la Fuerza antes de efectuar las tiradas de ataque y defensa, si juegas con el sistema D6).

Si quieres probar la otra puerta, **pasa al 44**

Si quieres abandonar el edificio, **consulta el plano** y elige una nueva localización.

## 86

– Entiendo – dice pensativo –. Supongo que acabas de llegar aquí. Bien, lo primero es presentarte al resto de la comunidad. Ven, acompáñame al refectorio. Ya es hora de cenar, y además con tu presentación podremos hablar un poco en vez de permanecer en silencio escuchando esas dichas reglas de San Benito.

Fray Diego sonríe y se levanta, dejando el libro sobre la mesa. No admitirá un no por respuesta, ya que al decirle que eres un novicio debes cumplir el voto de obediencia, y él es tu superior. Atravesáis la arcada del exterior de la iglesia y sigues a fray Diego a través del claustro.

**Pasa al 100**





## 87

Al oír ese nombre, fray Diego te mira fijamente con una expresión de profunda extrañeza.

– No conozco a ningún Antonio – te dice.

– ¿Ah, no? – preguntas con tono irónico –. Es normal. Ha pasado mucho tiempo desde que le asesinasteis. Pero él me ha pedido que os recuerde lo que hicisteis – dices, mientras desenfundas lentamente tu arma. Fray Diego se levanta de la silla y te mira con odio, apretando los dientes.

Te lanzas como un poseso hacia fray Diego, arma en mano. Este reacciona rápidamente, deja caer el libro y vuelca la mesa hacia delante, dándole tiempo a organizarse para la batalla. Alza los puños, ya que no tiene armas con las que defenderse, y te planta cara sin ningún miedo. Resuelve el combate si quieres, pero jamás vencerás ya que no has roto la maldición que pesa sobre los frailes del monasterio; cuando crees haberle dado el golpe de gracia, fray Diego vuelve a levantarse; no importa cuántas veces lo mates, se levanta una y otra vez y sigue luchando. Jamás conseguirás vencerle, ya que no puede morir. Tras unos minutos de lucha incesante, comienzas a sentirte extenuado. Es entonces cuando fray Diego aprovecha la ocasión y te agarra por el cuello, apretando con fuerza hasta estrangularte.

*Requiescat In Pace*

## 88

Este edificio es una modesta herrería. Cuenta con un horno de forja, un yunque, varias sacas de carbón para alimentar el fuego y algunas herramientas. Sobre una mesa hay un montón de clavos y un cuchillo. Sujetas por largos clavos en la pared hay varias herraduras, y apoyados en la pared hay un mazo, un martillo y una barra de metal que puede servir de palanca.

Puedes coger lo que quieras antes de salir. El mazo y el martillo pueden usarse como arma usando la competencia de maza (Fuerza), y causan ID6 de daño (Id). La palanca también podría usarse como arma en caso de necesidad, usando la competencia de palo (Agilidad), y causa el mismo daño que este más un punto (por ser de metal); sin embargo, una vez que la uses como arma en un combate quedará inservible.

Diez clavos ocupan un espacio, el mismo que ocupan cinco herraduras.

**Consulta el plano** y elige otra localización.

## 89

Te subes a la escalera de mano y comienzas a trepar por las estanterías hasta llegar casi al techo, buscando el libro del que te habló el fantasma de fray Antonio. Pero cuando llegas arriba no encuentras ningún libro, sólo una ingente cantidad de telarañas. Tal vez el libro se encuentre en las estanterías, pero en ese caso te llevaría horas, si no días encontrarlo. Y no dispones de tanto tiempo. Pero un libro como ese, que habla de demonios, no debería estar al alcance de cualquiera, por lo que descartas que se encuentre en las estanterías. Tal vez fray Antonio estaba mal informado y no es ahí donde estaba escondido.

Pero, ¿dónde está entonces? **Pasa al 108**

## 90

Fijas tu atención en la pila de troncos. Miden más de cincuenta centímetros, que es lo que mide el ancho de la puerta del edificio. Podría servir. Coges un tronco grueso y sólido y cargas con él en dirección al edificio donde se encuentra el agujero por donde quieres bajar. Una vez allí, atas la cuerda al tronco y lo pones en horizontal para que la entrada impida que tu peso lo arrastre. Enciendes una antorcha con el yesquero comienzas a descender por el agujero. La llama de la antorcha ilumina las paredes, y observas que son completamente lisas, por lo que resultaría imposible trepar por ellas. La cuerda se está terminando, pero ya estás casi en el fondo del oscuro agujero.

**Pasa al 75**

## 91

Desciendes por unas escaleras hasta un espacioso sótano donde hay una docena de barricas de vino... vacías. Rebuscas un poco más por la bodega, pero no hay nada de interés, aparte de alguna que otra rata correteando por los rincones. Subes de nuevo por la trampilla.

Borra una antorcha de tu equipo.

Puedes **mirar el plano** y dirigirte a algún otro lugar.

O puedes probar la puerta derecha del edificio. **Pasa al 85**

## 92

Este es un edificio alto de madera, al que se accede a través de unas escaleras que conducen a una puerta. Tras ella se encuentra un aula con varios pupitres, todos vacíos.

Si es la primera vez que entras aquí, **pasa al 22**

Si ya has entrado antes, **pasa al 41**

## 93

Es un carro de madera con espacio para dos caballos. Está en buenas condiciones. El interior es espacioso; probablemente se utilice para desplazar algunas mercancías.

Si quieres entrar en el corral, **pasa al 28**

Si quieres entrar en el establo, **pasa al 67**

Para ir a otro sitio, **consulta el plano** y elige otra localización.

## 94

Enciendes la antorcha con tu yesca y diriges la llama hacia el interior del agujero. Sin embargo, sigues sin ver nada.

Resta una antorcha de tu equipo.

Para visitar el edificio de al lado, **pasa al 45**

Como alternativa, puedes arrojar la antorcha al interior del agujero. Si quieres hacerlo, **pasa al 64**

Para marcharte de allí, **consulta el plano** y elige otra localización.

## 95

Mientras sostienes la antorcha, te quitas la mochila con una mano y buscas en ella hasta que das con uno de los clavos que cogiste de la carpintería donde has estado. De acuerdo, ya tienes la antorcha en una mano y el clavo en otra. ¿Y ahora qué? ¿Has pensado qué dirían de ti si te vieran en la posición en la que estás en este momento? Tal vez pensarían que eres un lunático. Te ríes mientras piensas en esto, pero la llama de la antorcha se está apagando. Será mejor que salgas de la iglesia. Puedes volver a guardarte el clavo si quieres, pero borra una antorcha de tu mochila.

**Consulta el plano** y elige otra localización.

## 96

El huerto tiene un aspecto deprimente. No asoma ninguna hortaliza por esa tierra seca y descuidada. Parece como si estuviera totalmente abandonado. Al norte, cerca de la iglesia, hay algunos árboles muertos cuyas ramas secas parecen retorcerse de dolor, entremezclándose unas con otras una y mil veces cerca de lo que en otro tiempo fue la copa, donde se ven delgadas y puntiagudas.

La visión de este huerto no hace más que recordar el frío toque de la muerte, y trae a tu mente un mal presagio. ¿De dónde obtienen los frailes su comida? Puede que los campesinos la proporcionen, aunque no te fijaste si existía algún pueblo al otro lado de la colina, dominado por esta abadía. Sin embargo, no tienes más remedio que pensar que ese pueblo existe, si no, no se explica nada de esto.

**Consulta el plano** y elige otra localización.

## 97

Has hecho demasiado ruido trasteando con las ganzúas, y uno de los frailes que estaban en el refectorio te ha oído y ha salido a la puerta.

– ¿Qué estás haciendo? – te pregunta desde allí.

– Yo... – no sabes qué decir. Debes admitir que te ha pillado con las manos en la masa.

– Deja eso y ven a cenar. Te estamos esperando – dice el fraile, que por suerte se muestra comprensivo. El fraile luce una tonsura pronunciada y su cara es alargada y muy delgada.

No tienes más remedio que hacerle caso al fraile.

**Pasa al 100**

## 98

Has encontrado un martirologio que habla de San Zoilo. En las ilustraciones que vienen en el libro se representa a San Zoilo como un adolescente portando la palma del martirio.

El libro se acompaña de algunas oraciones que sirven para invocar la ayuda de este santo. De ahora en adelante, Santa Zoilo te puede ayudar en cualquier momento durante el transcurso de una aventura (incluida esta), cerrando tus heridas, pero sólo una vez por aventura. Para ello debes tener éxito en una tirada de teología (Cultura) y tener al menos 60 puntos de RR (6 puntos de RR si juegas con el sistema D6). Si tienes éxito, recuperas 1D3 puntos de vida (si juegas con el sistema D6, tira un dado y divide el resultado por la mitad, redondeando hacia arriba, para saber cuántos puntos de vida recuperas), y además ganarás 5 puntos de RR, perdiendo los mismos puntos de IRR. Si juegas con el sistema D6, ganas 1 punto de RR y pierdes uno de IRR. Ten en cuenta que sólo cura heridas, pero no recupera puntos de vida debido al hambre, el frío, el calor, la asfixia, etc.

Haz una tirada de memoria (Percepción). Si la pasas, habrás memorizado correctamente las oraciones y no necesitas llevarte el libro; de lo contrario, deberás llevarlo contigo hasta que consigas memorizar las oraciones. Al principio de cada aventura tienes una oportunidad de memorizarlas. Si desechas el libro sin haberlas memorizado, no podrás volver a contar con la ayuda de este santo.

**Pasa al 108**

## 99

Giras el pomo y la puerta se abre con un molesto chirrido que hiere el silencio que reina en los alrededores. Te aseguras de que nadie lo haya oído y entras. Está muy oscuro, pero al rato tus ojos se acostumbran a la oscuridad. El lugar está lleno de espuelas, pero todas están vacías, excepto algunas que contienen restos de hojas de hortalizas, de las que las ratas o los gusanos habrán dado buena cuenta. Al fondo de este almacén de comida hay una trampa. Si quieres bajar, antes deberás encender una antorcha con yesca, pues su interior está totalmente a oscuras.

Si no tienes ninguna antorcha puedes marcharte (**consulta el plano** y elige otra localización).

O bien probar con la otra puerta del edificio. **Pasa al 85**

Si tienes la antorcha, puedes encenderla con la yesca y descender por la trampa. **Pasa al 91**



## 100

Entras en el refectorio, donde se encuentran tres frailes sentados a la mesa, una mesa alargada y con varios taburetes a su alrededor. Al fondo hay un púlpito destinado al hermano encargado de leer las reglas de San Benito.

Fray Tomás, el fraile que te abrió la puerta, se halla sentado junto al magister, como él le llama. Presidiendo la mesa se encuentra un fraile algo más viejo que los otros dos, y de aspecto demacrado. Este te habla:

– Bienvenido a nuestra comunidad. Espero que la cena que vamos a tomar sea de tu agrado. Cuéntanos a qué te dedicas y cuál es el motivo de tu visita mientras llegan nuestros hermanos.

Le hablas un poco de ti al fraile, que debe ser el prior o el padre abad, a juzgar por la deferencia con que le tratan los otros dos. Le dices que te dirigías de regreso a tu hogar, cuando te quedaste sin provisiones, y que entonces, gracias a Dios, encontraste este lugar.

– Sin duda Dios te ha conducido aquí para que pudieras descansar, de alguna u otra manera – dice el fraile, con una sonrisa que no te acaba de gustar –. Tras la cena te sentirás mejor y podrás ayudarnos en nuestra tarea cuando hayas descansado.

**Pasa al 12**



## 101

– ¿Quién te lo ha pedido? – pregunta extrañado fray Diego.

¿Qué contestarás? (sólo puedes elegir la opción si sabes a quién pertenece el nombre, ya sea porque has hablado con él o porque alguien lo ha mencionado)

Fray Carlos. **Pasa al 26**

Fray Tomás. **Pasa al 58**

Fray Antonio. **Pasa al 87**

## 102

Cuando entras al templo te sumes en una oscuridad casi completa. Las ventanas son pequeñas y no dejan pasar la luz del sol, y además no hay ninguna vela alumbrando, como suele haberlas en los templos. Cuando te acostumbras a la oscuridad, puedes ver que inmediatamente se abre la entrada a las dos torres – campanarios que flanquean la puerta principal. En su interior, unos sinuosos peldaños permiten acceder a lo alto, desde donde puede verse toda la abadía.

Avanzas por el transepto, coronado por siete ábsides. Tanto las losas como los muros de la nave central alojan multitud de sarcófagos y losas sepulcrales con los restos mortales de abades y condes. Un par de bancos sirven de asiento a los visitantes de la nobleza que deseen participar en los oficios (el resto de asistentes ha de permanecer en pie). Y cerca de éstos se sitúa el coro de la iglesia, donde los monjes se reúnen para sus cánticos regulares.

A tu izquierda, a lo largo del transepto, se abren varias puertas.

¿Por cuál de ellas pasarás?

Por la primera. **Pasa al 2**

Por la segunda. **Pasa al 21**

Por la tercera. **Pasa al 39**

Por la cuarta. **Pasa al 81**

También puedes salir del templo por su puerta principal. Si haces esto, **consulta el plano** y elige otra localización.



## 103

Con un terrible golpe, terminas con la vida del agote, que cae al suelo boca abajo. Suspiras con alivio al verte libre de caer hechizado. Te dispones a marcharte, cuando de repente el agote alza la cabeza y te dice, con voz grave y susurrante:

– Yo te auguro una vida llena de sufrimiento y una eternidad en el infierno. Serás perseguido, la injusticia y la muerte siempre te acompañarán, y cuando la tristeza te embargue, mi amo Guland te aplastará como a una mosca.

Finalmente, el agote expira. ¿Crees en las maldiciones? Será mejor que no... En cualquier caso, tu aventura aquí ha terminado. **Puedes pasar al glorioso III**



## 104

Enciendes la antorcha y te adentras en la oscuridad. El lugar parece una capilla o una antigua iglesia ahora en desuso. Algunas pinturas adornan las paredes, representando escenas de la Biblia, aunque son muy oscuras y tienen un toque tenebroso. En la pared sur hay una ventana ciega de arco ojival que contiene la imagen de un crucificado. Frente a ella se encuentra un altar, y sobre el altar, curiosamente, hay un trapo y una jarra vacía. No parece que haya nada más en toda la iglesia, que está completamente vacía a excepción de este altar.

Si quieres, puedes ponerte a buscar por si encuentras algo más, mientras te dure la llama de la antorcha. Si quieres hacerlo, efectúa una tirada de buscar (Percepción). Sólo puedes intentarlo una vez antes de que se apague la antorcha.

Puedes irte de aquí si quieres (si lo haces debes borrar la antorcha de tu equipo). Para ello **consulta el plano** y elige otra localización.

Si decides buscar y tienes éxito en la tirada, **pasa al 80**

## 105

Tu proyectil se pierde lejos del blanco, y el agote lanza una terrible carajada, seguro ahora de poder hechizarte. Entonces desciende hasta colocarse cerca del suelo, mientras termina de ejecutar su hechizo. Tira dos dados de seis caras; si el resultado es igual o menor que 9, el agote te lanza su hechizo. Si lo consigues, puedes intentar resistirte si tienes éxito en una tirada de RR.

Resta 3 Puntos de Concentración al agote.

Si el agote falla, o si tienes éxito en la tirada de RR, **pasa al 3**

Si el agote te lanza el hechizo y fallas la tirada de RR, **pasa al 49**

## 106

El fraile sonríe.

– ¿Te interesan los libros? – te pregunta algo sorprendido. Tú sólo asientes –. Pues no sé si sabrás que tenemos una biblioteca estupenda en la abadía. Tenemos tomos de materias muy diversas, teología, historia, ciencias, poesía... Sin ir más lejos, el otro día estuve leyendo el *Mensura Astrolabii*, un libro que trata sobre la medición de los astrolabios. No es que su lectura me sea muy útil, ya que yo ni siquiera he visto nunca el mar, pero parece muy interesante. ¿Que qué es un astrolabio? Es un instrumento para medir latitudes y necesario para navegar en mar abierto. Verás, hay varias medidas de posición a tener en cuenta a la hora de navegar: rumbo, distancia, latitud y longitud. El rumbo se traza sobre la carta náutica y se puede conocer gracias a la aguja magnética de la brújula; juzgar la distancia recorrida ya es otro cantar, ya que no tenemos instrumentos para medirla; depende, fundamentalmente de la experiencia del piloto, calculando a ojo la velocidad del navío con sólo mirar las burbujas de la estela, las algas flotando inmóviles, o la costa que divisa a lo lejos; la latitud se puede conocer mediante este maravilloso aparato, el astrolabio; y la longitud se deduce sobre la carta náutica a partir de los datos anteriores. Con ellos se "echa el punto" sobre la carta, se obtiene el lugar concreto en donde se halla el buque en un momento determinado. En realidad se obtienen tres puntos distintos: el de "fantasía", mediante el rumbo y la distancia; el de "escuadría", con el rumbo y la latitud; y el de "fantasía y altura", con la latitud y la distancia. El discriminar entre ellos para tratar de averiguar la verdadera posición del barco es un verdadero arte sólo al alcance de los pilotos más experimentados. Interesante, ¿verdad?

Me gustaría poder montar en barco alguna vez sólo para poder poner en práctica estos conocimientos.

Comienzas a aburrirte profundamente, pero por respeto al fraile, que debe ser el magister de la abadía, sigues escuchándolo:

– La medida de latitud es la más curiosa de todas. La simple observación del cielo nocturno había revelado desde la antigüedad la existencia de ciertas regularidades en el movimiento de los astros. Las estrellas fijas y la Vía Láctea (esa banda brillante de aspecto nebuloso que atraviesa el cielo) parecían moverse durante la noche como si estuvieran rígidamente unidas a una bóveda invisible que girase alrededor de un punto fijo en el cielo, el Polo Norte celeste. Por las observaciones realizadas desde distintos puntos de la superficie terrestre podía deducirse que esta bóveda era como una gran esfera que rodeaba a la propia Tierra. Una primera forma de medir la latitud, tal y como lo hacían los griegos, era mediante la determinación de la altura de la estrella polar sobre el horizonte, aunque para una medida más precisa de la latitud se utilizaba como referencia la altura del sol cuando éste se encuentra en el punto más alto de su trayectoria sobre cielo, es decir, justo en el mediodía solar. Pero, ¿cómo se determinaba el momento preciso del mediodía solar? Muy ingeniosos estos griegos: la solución consistía en empezar a hacer varias medidas de la altura del sol algún tiempo antes del mediodía y continuar midiendo hasta estar seguros de que el sol comienza a bajar.

Tratas en todo momento de parecer interesado, pensando a dónde te llevará todo esto.

**Pasa al 72**

## 107

Esta es la carpintería. Cerca de la puerta hay una pila de troncos. En el interior se encuentra el taller, donde hay varios objetos de madera que están siendo reparados: postigos, ruedas de carro, muebles, cajones, escudillas... En una mesa hay también algunos aperos de labranza que están siendo fabricados por el carpintero. En un rincón hay apoyadas media docena de antorchas, y al lado hay un yesquero. Puedes coger las que quieras. Cada una ocupa un espacio de la mochila, y yesquero ocupa también un espacio.

**Consulta el plano** y elige otra localización.

## 108

Has entrado a la biblioteca de la abadía. Es una amplia sala de altas bóvedas sostenidas por diez lustrosos pilares, con las paredes recubiertas con gran número de estanterías que contienen innumerables volúmenes, rollos y legajos. Aquí se guardan también los libros que se copian en el scriptorium, ya que hay varias copias del mismo volumen en las estanterías. Los últimos anaqueles se sitúan a varios metros sobre el suelo. Puedes ver una escalera de mano destinada a facilitar el acceso a estas alturas.

Observas los volúmenes durante un buen rato. Hay libros de carácter religioso y teológico, historia, jurídica, autores clásicos, botánica, medicina...

Por encima de algunas de las estanterías, hay unas alacenas empotradas a la pared y cerradas con llave donde tal vez se encuentren los libros que no están disponibles para la consulta pública.

La biblioteca funciona además como sala de lectura, ya que tiene varias mesas destinadas para ello, y dispone de un par de pupitres, encima de los cuales reposan varios libros: las Sagradas Escrituras, glosarios, vidas de santos... Deben ser los libros más consultados por los hermanos.

Si quieres, puedes hacer una tirada de buscar (Percepción) para ver si encuentras algún libro interesante. Pero sólo puedes hacer una tirada.

También puedes probar a abrir las alacenas, con el procedimiento de siempre. Solo se pueden abrir con una llave específica, más pequeña que las demás (ninguna otra servirá), por lo que, a no ser que la tengas, tendrás que forzarlas con una tirada de forzar mecanismos (Habilidad). Pero esta vez, tengas o no ganzúas, sólo puedes intentarlo una vez.

Si has tenido éxito en la tirada de buscar (Percepción), **pasa al 5**

Si has conseguido abrir las alacenas, **pasa al 13**

Cuando hayas terminado, puedes salir de la biblioteca **pasando al 37**

## 109

¡Vaya chasco! La habitación está completamente vacía, no hay ni un triste mueble.

Una vez que hayas asimilado el chasco, **pasa al 56**

## II

Antes de irte, sacas de la mochila el libro que compraste al mediero de la judería de Palma del Río y se lo enseñas al magister. Este sonríe al verlo.

– ¿De qué trata? – te pregunta.

– Es un libro sobre teología hebrea, pero está escrito en castellano – le contestas –. No sé si puede interesar aquí...

– Por supuesto que sí – te corta el fraile –. El conocimiento no debe limitarse a la verdadera religión, también debemos conocer otros cultos para saber detectar sus fallos.

Te mira unos instantes y te entrega otra llave más pequeña.

– Es la llave de las alacenas de la biblioteca. Guardan volúmenes cuya lectura es peligrosa para aquellos que no sean lo suficientemente juiciosos, pero tú me has demostrado que lo eres. Puedes leerlos si te place.

Le das las gracias al magister y abandonas el aula.

Si entras en la biblioteca, podrás abrir las alacenas con esta llave aunque el texto indique lo contrario.

**Consulta el plano** y elige otra localización.

## III

Una vez que te has librado del agote, estás listo para seguir tu camino. Echas un último vistazo a la deprimente abadía, y entonces ves a una paloma sobrevolando el huerto. Estás hambriento, pero al menos has salido vivo de esta trampa mortal. Como era de esperar, tras la abadía se encuentra un pueblo fantasma. Sabes muy bien cómo murieron sus habitantes, y esperas al menos que todos hayan encontrado la paz en el otro mundo ahora que has librado a la abadía de su maldición.

Cerca de allí fluye un riachuelo. Te acercas para beber y para refrescarte, y te quedas contemplando tu imagen reflejada en el agua. Por un momento, te parece ver un rostro reflejado al lado del tuyo, un rostro familiar que te sonríe. Prosigues tu camino, mientras piensas en ello y llegas a la conclusión de que ese rostro era el de fray Antonio.

**FIN**

## CONCLUSIONES Y RECOMPENSAS (y posibles castigos)

Según las experiencias vividas en la aventura, las características de tu PJ pueden haber cambiado. Primero veamos los cambios en RR e IRR:

Tu PJ ha sido testigo de la existencia de un agote, una criatura irracional afectada por la lepra y cuya enfermedad sin embargo le confiere poderes mágicos. Haz una tirada de IRR. Si fallas la tirada, ganarás 10 puntos de IRR, perdiendo los mismos puntos de RR (sistema D100). Si juegas con el sistema D6, pierdes 1 punto de RR y ganas 1 de IRR si fallas la tirada.

A continuación, ganas 10 puntos de RR si conseguiste matar al agote, perdiendo los mismos puntos de IRR (sistema D100). Si juegas con el sistema D6, tira un dado; si sacas un 6, ganas 2 puntos de RR; si sacas menos de un 6, ganas sólo 1 punto (perdiendo los mismos puntos de IRR).

Conviene recordar que tu RR no puede superar los 10 puntos, y tu IRR no puede ser mayor que 20.

¿Traías una mula o un caballo contigo? Lo encontrarás a una legua de la abadía. ¿Qué cómo ha llegado allí? Sólo Dios lo sabe, pero al menos lo conservas, junto con todos los objetos que llevaras en las alforjas.

¿No cogerías clavos de la carpintería y los meterías en la mochila, verdad? Si lo has hecho, los clavos han rasgado la mochila y le han hecho un agujero, cayendo al suelo todos los objetos que tuvieras guardados. Si hay alguno frágil, se romperá. La mochila ya no sirve, por lo que, a no ser que tengas una montura y lleve alforjas, deberás dejar todos los objetos que tuvieras guardados menos uno, el que tú elijas, que podrás llevar en la mano hasta que encuentres otra mochila o puedas comprarla.

¿Robaste las reliquias de la cripta? No deberías haberlo hecho. Ahora ningún santo oír tus rezos, por lo que si durante esta aventura has encontrado algún medio para rezarles, ya no dará resultado.

Has luchado cuerpo a cuerpo contra los frailes, ¿verdad? Y seguramente también contra el agote. Todos ellos estaban contagiados con la lepra, y tú te has expuesto a ella. Si juegas con el sistema D100, tienes un 25% de probabilidades de haberte contagiado. Si juegas con el sistema D6, tira dos dados; si sacas 5 o menos, te has contagiado.

Si ahora tienes la lepra, deberás hacer lo siguiente:

**SISTEMA D100:** de ahora en adelante, antes de comenzar una nueva aventura, tira ID8. Si sacas un 1 debes restar 1 punto de tu Fuerza. Si sacas un 2, restarás 1 punto de tu Agilidad. Si sacas un 3, restarás 1 punto de tu Habilidad. Si sacas un 4, restarás 1 punto de tu Resistencia. Si sacas un 5, restarás 1 punto de tu Percepción. Si sacas un 6, restarás 1 punto de tu Comunicación. Si sacas un 7, restarás 1 punto de tu Cultura. Si sacas un 8, no sucede nada.

**SISTEMA D6:** de ahora en adelante, antes de comenzar una nueva aventura, lanza una moneda, y a continuación tira un dado

Si sale cara: si el resultado de la tirada del dado es 1, resta 1 punto a tu Fuerza; si el resultado es 2, resta 1 punto a tu Agilidad; si el resultado es 3, resta 1 punto a tu Habilidad; si el resultado es 4, resta 1 punto a tu Resistencia; si el resultado es 5 o 6, no pasa nada.

Si sale cruz: si el resultado de la tirada del dado es 1, resta 1 punto a tu Percepción; si el resultado es 2, resta 1 punto a tu Comunicación; si el resultado es 3, resta 1 punto a tu Cultura; si el resultado es 4, réstate 1 punto de vida de forma permanente; si el resultado es 5 o 6, no pasa nada.

No podrás aumentar mediante Puntos de Aprendizaje aquellas características que hayan sido afectadas por la lepra.

Bueno, pues ahora viene algo bueno. No todo va a ser malas noticias. ¿Has encontrado unos libros llamados De Lapide Philosophico y Enchridion Leonis Papae? Si los has conservado (y si puedes leerlos, no lo olvides), lee a continuación:

**De Lapide Philosophico:** Se trata de un libro que habla sobre la alquimia. Viene un método para hacer que las ropas adquieran gran rigidez y resistencia. Para aprender la fórmula es necesario disponer de un laboratorio y los componentes adecuados. Si en futuras aventuras tienes la posibilidad de ejecutar esta fórmula, se te recordará (deberás conservar este libro).

**Enchridion Leonis Papae:** Es un libro que habla acerca de cómo evitar la presencia de seres demoníacos. Si juegas con el sistema D100, puedes ir a la página 64 del manual básico y leer el hechizo de Protección contra Demonios Nocturnos (ten en cuenta los requisitos para ejecutar la magia: mínimo de 50 en IRR y conocimiento mágico). No necesitas fabricar el talismán, sólo disponer del objeto necesario, pero sí necesitas aprender el hechizo. Puedes comenzar a estudiar desde este momento. Si pasas una tirada sobre el 40% (porcentaje de enseñar del libro) y sacas la tirada de IRR (y dispones del componente), ya podrás usar el hechizo en tu próxima aventura.

Si juegas con el sistema D6, has de saber que has encontrado un grimoio que te enseñará a ejecutar un hechizo. Para poder lanzar hechizos necesitas tener al menos 5 puntos de IRR y 5 de Cultura, de lo contrario nunca funcionarán. Este hechizo requiere que lleves encima un objeto sagrado de tu religión, como por ejemplo un crucifijo (¿has guardado alguno de los que te has encontrado?). Pero para ejecutar el hechizo antes debes aprenderlo. Tira dos dados; si sacas 6 o menos, haz una tirada de IRR. Si tienes éxito, ya podrás usar el hechizo en tu próxima aventura; de lo contrario, puedes volver a intentar aprender el hechizo al principio de cada nueva aventura, siempre que conserves el libro. Si has conseguido aprender el hechizo, ahora tienes unos Puntos de Concentración, que son iguales al doble de tu IRR. Para ejecutar el hechizo, debes tirar dos dados; si el resultado es menor o igual a tu IRR menos un punto, lo has ejecutado con éxito. Si no, pierdes 1 Punto de Concentración, pero puedes intentarlo de nuevo hasta que ya no tengas Puntos de Concentración (estos se recuperan después de dormir). Una vez que hayas activado el talismán, ya no necesitas volver a activarlo. Si has conseguido activarlo, te protegerá de los demonios nocturnos, impidiendo que se acerquen a ti mientras duermes.

### **Puntos de Aprendizaje (sistema D100)**

Si mataste al lobo, 5 PA

Si descubriste la naturaleza de la mancha del altar en la pequeña iglesia octogonal, 5 PA

Por liberar a los frailes de su maldición, 40 PA

Si has vencido al agote, 10 PA.

### **Puntos de Aprendizaje (sistema D6)**

Fijate en los Puntos de Aprendizaje (PA) del sistema D100. Puedes canjearlos por un punto para mejorar cualquiera de tus características: Fuerza, Agilidad, Habilidad, Resistencia, Percepción, Comunicación y Cultura. Para subir un punto en una característica debes gastar tantos PA como los puntos que tengas en esa característica multiplicados por 10.

Por ejemplo, si tienes 5 puntos en Agilidad y quieres subir a 6, debes gastar  $5 \times 10 = 50$  PA.

Ten en cuenta que no puedes tener más de 10 puntos en ninguna de las características, y que puedes guardar tus PA sin gastarlos para sumarlos a los de próximas aventuras si quieres.



## Capítulo III

### El Séptimo Infierno



## Introducción

Hace más de un día que saliste de la abadía, y desde entonces no has podido probar bocado. Imploras al cielo para encontrar un camino que te conduzca a algún pueblo, pero es inútil. Desde que dejaste la abadía estás viajando campo a través, sin encontrar ninguna senda, vereda, sendero ni carretera. Gracias a Dios, ocasionalmente te cruzas con algún riachuelo donde puedes beber. Pero hace tiempo que tu estómago protesta enérgicamente, y estás comenzando a desfallecer. Réstate 1 punto de Resistencia y 2 puntos de vida. Atraviesas prados y colinas, desesperado por hallar alimento o civilización. Entonces, Dios parece haber escuchado tus plegarias, y desde lo alto de un cerro alcanzas a ver un grupo de viajeros que avanzan subidos en carros y mulas.

Nota: es posible que en esta aventura pierdas puntos de Resistencia. Si esta característica llega a 0, el resultado es la muerte.



## 1

El grupo también avanza campo a través. Puedes ver en total cinco carros tirados por caballos y tres mulas. Muchos de los viajeros van a pie, y entre ellos hay algunos cerdos, cabras y ovejas. No se ven mujeres ni niños entre ellos. Debe tratarse de un grupo de comerciantes.

Has llegado a la altura del grupo. Lo primero que haces es preguntar si tienen comida. Algunos están dispuestos a venderte algunas raciones de viaje, pero suben el precio por cada una: 4 maravedís. Si tienes dinero, puedes comprar las raciones que quieras y gastar una inmediatamente para recuperar el punto de Resistencia y los dos puntos de vida perdidos por el hambre. Si no tienes dinero, puedes cambiar alguno de tus objetos por la comida, en caso de que hayas encontrado alguno de valor en tus aventuras anteriores (tu arma también puede servir). De lo contrario, te ofrecerán un poco de queso y pan, lo justo para engañar el hambre, pero en este caso no recuperas los puntos perdidos (aunque podrás estar dos días más sin comer).

Una vez saciada tu hambre, preguntas cómo es que el grupo viaja campo a través y no por un camino, con el riesgo eso que conlleva para los carros. Uno de los viajeros te dice que vieron obligados a desviarse del camino porque se encontraba cortado por un enorme incendio. Han tenido que rodearlo y ahora se dirigen de nuevo en busca del camino.

Al cabo de unas horas, este aparece a lo lejos, y te sientes muy aliviado. Tal vez pronto paséis por algún pueblo y puedas descansar un poco.

**Pasa al 33**

## 2

Trepas por el agujero, que cada vez es más estrecho, pensando si conducirá a alguna parte. Tan pronto discurre en horizontal como vuelve a subir. Tienes la sensación de estar dando vueltas en círculo, hasta que ves una luz y respiras con alivio. Sales a tierra firme, mirando a tu alrededor, para descubrir que te encuentras en un lugar al que no esperabas acceder desde la cueva.

Tira un dado de seis caras y resta una antorcha de tu equipo.

Si el resultado es un 1 **pasa al 12**  
Si el resultado es un 2 **pasa al 32**  
Si el resultado es un 3 **pasa al 38**  
Si el resultado es un 4 **pasa al 47**  
Si el resultado es un 5 **pasa al 57**  
Si el resultado es un 6 **pasa al 82**

### 3

– Veo que sois aficionado a la lectura – le dices, señalando los libros que sobresalen de las alforjas –. Yo adquiriré hace poco este libro.

Cuando le enseñas el libro se le abren los ojos como platos. Enseguida empieza a hacerte preguntas acerca de dónde lo has conseguido y cómo. Le dices que es una historia algo complicada, pero que es una copia que conseguiste en la biblioteca de un monasterio (tampoco es necesario entrar en detalles diciendo que lo robaste de la abadía). Entonces te cuenta que él es un alquimista, y que se dirige a Ágreda, su pueblo. Te hace mil y una preguntas acerca de lo que él llama “el Arte”, para comprobar si tienes algún conocimiento sobre alquimia, pero no comprendes nada de lo que te dice.

No tarda mucho en pedirte que le enseñes el libro para comprobar si es lo que él cree que es. Al ver que no tienes intención de separarte de él, te propone algo:

– Si me entregas el libro puedo hacer algo por ti a cambio.

A cambio del libro, el alquimista te propone lo siguiente:

Entregarte 100 maravedís.  
Enseñarte algo de alquimia.

Si te interesa, también le puedes proponer que te aplique la fórmula que se encuentra en el libro a tus ropas, o a tu protección de ropa gruesa.

Si prefieres conservar el libro, **pasa al 13**

Si quieres vendérselo, **pasa al 23**

Si aceptas entregárselo a cambio de aprender algo de alquimia, **pasa al 45**

Si le dices que aplique la fórmula a tus ropas o ropa gruesa, **pasa al 73**

## 4

Descargas un tremendo golpe sobre el demonio, que ni siquiera intenta defenderse. Una extraña fuerza intenta repeler tu ataque, pero consigues reunir fuerzas suficientes como para superarla y finalmente tu arma roza el cuerpo de Andrialfo, que da un salto hacia atrás revoloteando y desprendiendo un buen montón de plumas. Estás listo para recibir el contraataque del demonio, pero este no se produce. Andrialfo huye hacia la pared de roca y se acurruca allí, temblando de miedo.

– ¡Por favor, no sigas! ¡No me hagas daño! – implora. Su voz grave suena muy cómica en ese tono implorador.

¿Se trata de un truco? ¿Cómo es posible que un demonio se amedrente de esa manera ante un simple rasguño?

– ¡Dime cómo salir de aquí y te dejaré en paz! – le gritas.

– ¡Está bien, está bien! – exclama, asustado y con voz temblorosa. Entonces, como si no hubiera sido más que un sueño, te das cuenta de que ya no estás rodeado de árboles y vegetación. Vuelves a mirar hacia donde se encontraba Andrialfo, pero ha desaparecido; sin embargo, oyes su voz grave como si se tratara de un eco lejano –. No cantes victoria, bastardo. Te espera una buena sorpresa en Bellver –. Y dicho esto, rompe en espeluznantes carcajadas hasta que su voz se apaga en el aire.

**Pasa al III**

## 5

Caminas hacia un lado del bosque esperando poder salir pronto de él. El sonido de las sogas aún te persigue, pero logras vencer la tentación de mirar hacia atrás, pues sabes qué es lo único que puedes encontrar si lo haces. Pronto llegas a una pared de arbustos frondosos y casi tan altos como los árboles, mezclados con algunas acacias.

¿Quieres traspasarlos? **Pasa al 57**

¿O seguirás caminando paralelo a ellos y sin perderlos de vista? **Pasa al 62**

## 6

Te das cuenta de algo realmente raro: las raíces de este árbol no se hunden en la tierra. Miras hacia la copa del árbol y ves que un tremendo agujón está surgiendo de las ramas más bajas.

¡Rápido, tienes que tomar una decisión!

¿Quieres huir de aquí? **Pasa al 31**

¿O simplemente te echarás hacia atrás y esperarás a ver qué sucede?  
**Pasa al 109**

## 7

El viejo te toca la frente con la palma de su mano derecha. Poco a poco, sientes cómo una sensación calurosa y confortable va creciendo dentro de ti hasta llenarte por completo. Cuando el viejo retira su mano, te sientes fuerte, sano y con todas tus energías renovadas. Restablece tu Resistencia y tus PV a su puntuación inicial; si estás aquejado de alguna enfermedad, también te ves libre de ella. Estás a punto de hablar, pero el viejo no deja que lo hagas, tomando él la palabra:

– Dios ha querido recompensarte por lo que hiciste en la abadía. Soy el arcángel Cassiel, y he venido a ayudarte en esta hora de sufrimiento y desesperación.

El viejo comienza a despedir un destello celestial que te ciega impidiendo que puedas ver su rostro. Sin embargo, este destello no es nada molesto; de él se desprende un calor no físico, difícil de describir, aunque dirías que irradia del afecto y la bondad divinas, contagiándote un sentimiento de amor por la vida y ganas de vivir. Es la sensación más reparadora que has experimentado desde que entraste en este bosque, antagonizando la opresión y la melancolía que sentías hasta ahora. La luz se va apagando, y con ella está desapareciendo el arcángel Cassiel.

– ¡Espera, por favor! – gritas, consiguiendo salir de tu estupor –. ¿Cómo puedo salir de este bosque?

– Llama a Andrialfo al lado del sauce y ama a tus enemigos – es todo lo que te dice Cassiel antes de desaparecer.

Para tu sorpresa, justo en el lugar en el que se encontraba el arcángel hay ahora un hacha de leñador. Si quieres adueñarte de ella, deberás apuntarla como un arma. Sin embargo, si la usas como arma, causará un punto menos de daño que un hacha normal.

Cuando creas estar en el lugar que te ha indicado el arcángel, puedes llamar a Andrialfo sumando 6 al número de sección en la que te encuentres y leyendo la sección correspondiente. Si la lectura no tiene sentido, no estás en el lugar correcto y tendrás que seguir buscándolo.

Ahora debes irte. **Pasa al 47**

## 8

Avanzas por el sendero, muy atento a sus giros y a la dirección que toman. En los puntos más elevados del terreno parece que el puente esté a sólo unos cientos de metros de distancia en línea recta, pero al descender el camino tuerce a la izquierda siempre flanqueado por la vegetación del bosque.

¿Quieres salir del camino y seguir en línea recta a través del bosque?

**Pasa al 18**

¿O seguirás el curso del sendero? **Pasa al 80**

## 9

Las zarzas, más puntiagudas y afiladas de lo normal, desgarran tus ropas y te hacen numerosos rasguños. Si no llevas ninguna armadura, pierdes 1 punto de vida. Si llevas ropa gruesa, esta pierde 2 puntos de resistencia, pero las zarzas no te dañan. No obstante, consigues atravesar todo el campo de zarzas y te acercas al río cuyo curso estás siguiendo.

Si llevas armadura, tira por tu Suerte para ver si alguno de los arbustos espinosos ha rasguñado tu cara. En caso de que falles la tirada, la herida de una de las especies de arbustos que había en la zona te causa un dulce sopor que te hace actuar con torpeza. Reduce en un 25% todas tus competencias de Fuerza, Agilidad, Habilidad y Percepción mientras te encuentres en el bosque (si juegas con el sistema D6, resta 2 puntos de tu Fuerza, Agilidad, Habilidad y Percepción; los recuperarás si consigues salir del bosque).

**Pasa al 15**

## 10

La criatura grita de rabia y se acerca al árbol donde antes estaba apoyada. Pega su cuerpo al tronco y se funde con la corteza antes de que puedas hacer nada.

Haz una tirada de IRR - 25%. Si fallas, ganas IDIO puntos de IRR, perdiendo los mismos puntos de RR.

Si juegas con el sistema D6, haz una tirada de IRR - 2. Si fallas, ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 punto de RR.

Si conservas el libro *Magice et Daemonii* que encontraste en la abadía, puede que hayas leído algo sobre estos seres. En ese caso, haz una tirada de leyendas o conocimiento mágico (Cultura). Si tienes éxito, sabrás que esta criatura es una meliade, un espíritu demoníaco femenino que habita en el corazón de ciertos árboles, que crecen en los cementerios, lugares malditos o zonas profundas de los bosques, y que mueren si talas el árbol dentro del cual viven. Si tienes un hacha, puedes talar el árbol con el que se ha fundido la meliade.

Si no, puedes seguir caminando por el encinar muerto, o bien evitar el lugar dando un rodeo.

Si das el rodeo hacia el pinar que viste antes, **pasa al 32**

Si intentas salir de este deprimente bosque caminando hacia delante, **pasa al 57**

Si tienes un hacha y decides talar el árbol (en caso de que tengas el libro y hayas tenido éxito en la tirada, **pasa al 100**

## 11

Insistes en el tema, diciendo que estás dispuesto a pagar una buena cantidad, que serás muy discreto, que pronto te separarás de la caravana y no le volverás a ver... Después de un buen rato intentando convencerle, mira a ambos lados sin mover la cabeza y te dice:

– Sígueme.

Entonces os separáis del grupo con disimulo, y una vez lejos de los oídos y las miradas de los demás, el individuo rebusca entre sus alforjas y extrae una pequeña redoma de cristal con un líquido rojizo.



– Esto es Sangre de Prometeo – te explica –. Es una sustancia que impide la coagulación de la sangre. En otras palabras, untada en el filo del arma apropiada, al herir a alguien con ella harás que se desangre. Esta es una fórmula que yo mismo he mejorado, potenciando los efectos. No la vendo por menos de 30 maravedís.

Si compras la Sangre de Prometeo, puedes aplicarla inmediatamente sobre la gumiá; el veneno se conservará fresco durante toda esta aventura y la siguiente. Una vez que ataques con la gumiá y causes daño, el veneno pasará a la sangre de la víctima, que perderá 1 punto de vida por turno hasta llegar al triple de puntos de daño que le hayas causado al atacarle. Por ejemplo, si le causas 5 puntos de daño, cada turno perderá un punto más de vida hasta llegar a 15. Una vez que hayas afectado a un enemigo con este veneno, perderás la dosis.

Ahora **pasa al 59** para seguir hablando con Benito

## 12

Estás encima de una elevación sobre la que se levantan centenares de pinos con una espesa vegetación entre sus troncos. Conforme avanzas por el bosque se va haciendo un silencio sepulcral que poco a poco vence al ruido de los pájaros, las hojas y el viento. Esto te causa un gran vacío en tu interior, un sentimiento de soledad del que te es imposible librarte. Debes restar 2 puntos de tu Resistencia (1 punto si juegas con el sistema D6).

Unos metros más adelante, en medio del pinar, ves un árbol completamente diferente, parecido a un roble pero más delgado. El árbol se yergue en medio del pinar como si fuera un árbol más, en una zona donde los árboles no están tan juntos y hay menos vegetación.

¿Darás un rodeo alejándote de esa zona? **Pasa al 31**

¿O te acercarás al árbol? **Pasa al 76**





## 13

La caravana llega a las puertas de Ágreda, último pueblo castellano antes de la frontera. Este se encuentra a los pies de una montaña, protegido por un terreno escarpado y dividido en dos por un río. Los guardias abren las puertas después de preguntar por la mercancía de los carros. La llegada de los mercaderes causa cierto revuelo en el pueblo; los niños jueguean alrededor y las mujeres salen de sus casas para ver a los forasteros y cuchichean entre ellas. Un pueblo muy diferente al de Palma del Río, piensas, a medida que os acercáis a la Plaza Mayor. Muy cerca de esta se levanta una iglesia con una magnífica torre-campanario rematada por una cadena de merlones, como si fuera la torre de un castillo. Al otro lado de la plaza se encuentra un edificio construido en adobe y con el tejado de madera y paja; debe ser la posada.

Debes quedarte aquí esta noche para descansar, y luego deberás decidir si quieres quedarte más tiempo.

Los comerciantes van entrando a la posada y se acomodan en sus habitaciones. El interior de la posada no es muy oscuro, ya que hay una entrada al fondo que conduce a un patio por donde se ven corretear algunas gallinas. A esta hora ningún parroquiano ocupa ninguno de los pocos taburetes que se encuentran esparcidos alrededor de las toscas mesas de madera, pero el lugar enseguida se llena hasta los topes con la gente de la caravana. El posadero es un tipo bajito, simpático y con pinta de borrachín. Le preguntas por el precio de una habitación. Una individual cuesta 12 maravedís; una noche en un dormitorio común cuesta 6 maravedís. También puedes dormir gratis en el dormitorio común si le ayudas al posadero en sus tareas; no puedes hacer esto si eres noble o burgués, pero si lo eres y no tienes dinero puedes fingir ser un plebeyo con una tirada de disfrazarse (Comunicación); de fallar, no tendrás más remedio que dormir en la calle, perdiendo 1 punto de Resistencia. Y no te olvides de comer (de lo contrario perderás 1 punto de Resistencia y 2 puntos de vida). Hoy en el menú tenemos gallina en espetón, 5 maravedís, o sopa de ajo y pan, 1 maravedí; puedes regar estos platos con una buena jarra de vino a 2 maravedís. La gallina en espetón te hará recuperar los puntos de resistencia que hayas perdido a causa del hambre, mientras que una jarra de vino te hará recuperar un punto de vida perdido también por el hambre.

Si tienes un caballo, debes pagar 2 maravedís para guardarlo en el establo.

¿Dormirás pagando una habitación? **Pasa al 48**

¿O dormirás gratis? **Pasa al 91**

## 14

La alameda se mezcla ahora con otras especies de árboles: pinos, encinas y alcornos. Cada vez hay menos espacio entre los troncos, pero gracias a que la vegetación no crece tan exuberante en este lugar, puedes avanzar sin muchos problemas. A lo lejos puedes ver una elevación sobre la que se encuentra un bosque de pinos. Parece como si esa zona estuviera separada del resto del bosque.

¿Te dirigirás hacia allí? **Pasa al 32**

¿O prefieres seguir caminando entre los troncos, por donde comienza a verse un sendero? **Pasa al 67**

## 15

Por fin sales de la espesura y te encuentras frente al río, que sigue su curso girando hacia el norte, acompañado de multitud de árboles que lo flanquean, la mayoría de ramas bajas que a veces incluso llegan a invadir el caudal. Llega un punto en el que el río se llena de cañas y el terreno es más pantanoso. Los árboles se alejan del cauce, pero este se ensancha hasta que se hace difícil distinguirlo de las zonas pantanosas. Caminas con el agua fangosa hasta los tobillos, cuando escuchas un llanto. Miras a tu derecha y ves a una muchacha sentada en una roca. Es bonita, pero su llanto es muy triste en medio de la soledad y el silencio del bosque.

¿Quieres ir a preguntarle qué le pasa, y qué hace en un lugar como este? **Pasa al 74**

¿O intentas alejarte de allí subiendo por una cuesta que ves a lo lejos, entre los árboles? **Pasa al 97**

## 16

Caminas un rato entre los árboles hasta que llegas a un lugar que desciende hacia una zona donde la hierba es más baja que en el resto del bosque. Sólo hay dos árboles y detrás se levanta una sólida pared de roca. Cuando llegas hasta allí descubres que el lugar no tiene salida. Abatido, caes de rodillas dejando que la melancolía se abra paso entre tus pensamientos. Lo has intentado todo, tienes la sensación de haber recorrido cada palmo del bosque, pero eres incapaz de salir de él. Las lágrimas asoman a tus ojos ante la idea de que no podrás volver a ver a los tuyos. La imagen del bosque se difumina entre tus lágrimas. Te las enjugas con la mano y entonces ves una figura negra de espaldas junto a uno de los árboles.

“Está anocheciendo. No se escucha ni un solo ruido en el bosque; ni el canto de los pájaros, ni siquiera el sonido que hacen las hojas al ser movidas por el viento. No existe nada más que la soledad de este momento, la eterna soledad del silencio. Mírala, junto al árbol. ¿Es que no la ves? ¿Es que no quieres verla? Es la Muerte, que ha venido a buscarte para llevarte al infierno. Es aquella que da sentido a la vida cuando ya nada te queda, la más fiel compañera de la eterna soledad que te atenaza. Ve hacia ella, termina con este sufrimiento. No tengas miedo...”

Estos pensamientos no son tuyos. Alguien te los está introduciendo en tu cabeza y te está llenando de melancolía. De pronto vuelves a la realidad y te descubres a ti mismo alzando tu arma por encima de tu cabeza y a punto de descargarla sobre ti mismo para suicidarte. Sueltas el arma rápidamente y miras a tu alrededor. La sombra negra ha desaparecido, pero en su lugar hay un pavo real de plumaje multicolor que cambia de tonalidad continuamente y de manera progresiva. Maravillado ante tal visión, te acercas a él con cautela, y de repente das un salto hacia atrás: ¡el pavo te está hablando!

– ¿Por qué eres tan testarudo? – te pregunta con una voz increíblemente grave –. No puedes escapar de él. Siempre te perseguirá.

– Pero... ¿quién eres tú... y quién es “él”? – preguntas a tu vez, estupefacto.

– Yo soy Andrialfo – contesta –. Él es mi maestro. Y tú eres un fiambre – dice divertido, haciendo gala de su sarcasmo –. No deberías haberte metido donde no te llaman.

– No entiendo nada de lo que dices – protestas, esperando que se explique.

– Vamos, no mientas – exclama, risueño –. En el fondo lo sabes. Te has deshecho de dos de tus subordinados.

– ¿Estás hablando... de Guland? – inquieres con cierto temor.

– Claro, Guland – contesta Andrialfo –, ¿quién si no? ¿Acaso has desafiado a algún otro demonio durante tu viaje?

– No... no era mi intención... – dices casi tartamudeando –. Pero, ¿de qué dos subordinados me hablas? Que yo sepa sólo me deshice del agote.



– También mataste a Yehudá.

– ¿Yehudá? – exclamas -. ¡No tenía ni idea de que ese judío rindiera culto a Guland!

– Es irónico – dice Andrialfo -. Yehudá invocó a mi maestro para librarse de otra persona. Puede que incluso hayas encontrado el pergamino que yo mismo le escribí explicándole el ritual para invocar a Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido. Claro que no esperaba que tú te cruzaras en su camino, y ahora está pudriéndose en el infierno, castigado por los silfos. Pronto tú le seguirás. Has sido condenado por Guland a vagar por este bosque sin poder encontrar nunca el camino hasta tu hogar ni a ningún otro lugar civilizado. La desesperación te consumirá y acabarás suicidándote, incapaz de soportar semejante soledad.

Sientes como si las palabras que pronuncia Andrialfo se te clavarán en el alma y la empujarán a un abismo de dolor y sufrimiento. Sales del embrujo y sacudes la cabeza, ligeramente aturrido.

– ¿Por qué haces esto? – le preguntas, desesperado.

– Como ya te he dicho, yo soy Andrialfo, Marqués del Bosque de los Suicidas y principal subordinado de Guland. He venido a culminar la condenación de tu alma, condenación que tú mismo te impusiste en el momento en que mataste a Yehudá; pero por lo visto aún quieres seguir sufriendo. Anda, adéntrate de nuevo en el bosque. Nunca podrás llegar a tu destino. Ya te acordarás de mí cuando te encuentres tan solo que no desees otra cosa que la muerte. Pero no te la daré; tu alma sufrirá un infierno en vida antes de arder en el verdadero Infierno de la otra.

Andrialfo se queda frente a ti con su maravilloso plumaje multicolor, esperando tu reacción.

¿Qué piensas hacer?

¿Le atacarás sin que se lo espere? **Pasa al 22**

¿O te darás la vuelta e intentarás salir del bosque de todas formas? **Pasa al 64**

Andrialfo comienza a reír de forma siniestra. Su risa crece en volumen y se convierte en una carcajada, a la que acompañan truenos y relámpagos. El cielo se ha cubierto por completo de nubarrones negros, tan densos que impiden el paso de los rayos del sol, dejando bajo ellos casi tanta oscuridad como una noche sin luna. Se levanta un fuerte viento, cuyo silbido casi ahoga las carcajadas de Andrialfo.

– ¿De verdad te crees capaz de sentir afecto por alguien como yo? – te pregunta, risueño –. Yo he traído la desgracia a infinidad de personas, haciendo que pierdan la ilusión por vivir y se quiten la vida; yo he torturado en su lecho de muerte a un sinfín de hombres y mujeres que se decían santos, hasta obligarles a renegar de Dios y condenar su alma para siempre; yo he hecho que muchas madres solitarias mueran en el momento de nacer su hijo, sólo por el gusto de ver cómo el niño sufre durante días y muere de hambre, precipitándose su alma al infierno. Y también hice que tu padre enfermara y no pudiera volver a verte jamás, y extendí la peste en tu pueblo y todos murieron. ¡Todos!

Las palabras de Andrialfo retumban en tu cabeza. No puedes sentir afecto por un monstruo semejante. Un ser así sólo merece morir. Andrialfo vuelve a reír al ver que ha conseguido desmoralizarte. Es demasiado fuerte.

Estás a punto de abandonar, cuando un intenso haz de luz aparece de improviso, interponiéndose entre tú y Andrialfo. Ves cómo de los ojos del demonio surge una humareda, como si se estuvieran quemando. Andrialfo grita de dolor y aparta la vista. Una figura se está formando poco a poco, a medida que la intensidad de la luz va decreciendo. Comienzas a ver la sombra de lo que parece ser un monje con una aureola sobre su cabeza. El monje te mira y sonríe. Entonces le reconoces: ¡es fray Antonio! Estás tan sorprendido que apenas puedes articular palabra.

– Volvemos a vernos, amigo – te dice, sin dejar de sonreír –. Tú liberaste mi alma del cautiverio en aquella abadía maldita. Celebro poder devolvarte el favor.

Sigues sin decir nada, observando a fray Antonio. La aureola sobre su cabeza significa que ahora es un santo. Él se da cuenta de que la estás mirando.



– Este es el premio por mi fidelidad a Dios en tiempos aciagos – te explica –. Has intentado sentir compasión de este demonio – dice señalando a Andrialfo, que aún se duele y revolotea lejos del haz de luz – y esa demostración de bondad ha atraído mi presencia. Pero no tenemos mucho tiempo. Tala este sauce. En él se concentra el poder que tiene Andrialfo sobre este bosque.

– ¡No! – grita Andrialfo, y su voz grave suena tan amenazadora que por un momento el miedo te invade –. ¡No te atrevas a hacerlo!

A estas palabras le siguen un sinfín de insultos realmente ofensivos.

– ¡Vamos! – te dice San Antonio –. ¡No podré contenerlo durante mucho tiempo!

Debes coger un hacha y ponerte a talar el árbol. Para talarlo, deberás hacer una tirada de Fuerza cada turno. Cuando hayas tenido éxito 10 veces, habrás conseguido talar el sauce. Pero cada tres turnos debes tirar por tu RR con un bonus de +25% (+2 si juegas con el sistema D6). Si fallas una tirada de RR antes de talar el árbol, tu conexión con San Antonio se perderá y Andrialfo volverá a tomar el control.

Todo depende de tu Fuerza... y de tu Fe.

Si consigues talar el árbol sin fallar ninguna tirada de RR, **pasa al 21**

Si no tienes un hacha, o si fallas alguna tirada de RR antes de talar el árbol, **pasa al 107**



## 18

Te adentras en el denso follaje intentando no perder la orientación. Se te hace realmente difícil avanzar, pues hay lugares por donde es imposible pasar, ya sea porque los matorrales se juntan demasiado impidiendo el paso o porque se abre ante ti una pendiente que conduce a una extensa hondonada sin salida hacia el norte por los numerosos pinos que la rodean.

Totalmente desorientado, llegas a un punto en el que a tu izquierda se extiende una verdadera jungla de vegetación, tan alta y numerosa que los rayos del sol no tocan el suelo, mientras que a tu derecha hay un angosto sendero de vegetación aplastada que tal vez alguien ha abierto en mitad de la espesura.

¿Irás a la derecha a través del tosco sendero? **Pasa al 50**

¿O te adentrarás en la maleza que se abre a tu izquierda? **Pasa al 71**



## 19

Alumbra las paredes de la cueva, que tiene forma circular. Casi tienes que agacharte mientras caminas, ya que el techo es bajo e irregular. Te acompaña una corriente de aire fresco, lo que significa que debe haber una salida al otro lado de este túnel.

Pero pronto se te presenta otra disyuntiva: una nueva bifurcación.

Si estás atemorizado, tira un dado y dirígete a la sección que se te indique, según el resultado.

¿Tomarás el túnel de la derecha (tirada de dado: 1, 2 o 3)? **Pasa al 72**

¿O el de la izquierda (tirada de dado: 4, 5 o 6)? **Pasa al 86**

## 20

Das vueltas alrededor del misterioso árbol, intentando descubrir algo interesante. De repente, mientras inspeccionas la base del tronco, sientes un pinchazo muy doloroso en la espalda. Réstate  $1D10 + 5D6$  puntos de vida (si juegas con el sistema D6, réstate  $7d - 2$  puntos de vida).

Si sigues vivo, haz una tirada de Resistencia x 2 (si juegas con el sistema D6, la tirada es de Resistencia - 2).

Si fallas la tirada, **pasa al 88**

Si tienes éxito, **pasa al 109**

## 21

El sauce cruje antes de precipitarse al suelo con un sonoro golpe de su tronco. Cuando miras hacia atrás, ves que San Antonio ha desaparecido, y Andrialfo se está desvaneciendo.

– No pienses que has vencido, bastardo – te dice el demonio, antes de desaparecer –. Cuando llegues a tu pueblo comprobarás quién de los dos ha vencido. Desearás haber muerto en este bosque.

Y el demonio desaparece entre espeluznantes carcajadas. Miras al cielo, que se va despejando hasta que el sol vuelve a lucir de nuevo.

**Pasa al III**

## 22

Irritado por la infame verborrea del demonio, te lanzas hacia él a toda velocidad, empuñando tu arma firmemente y descargándola sobre él con todas tus fuerzas.

Efectúa un ataque, y si tienes éxito calcula el daño.

Si causas 20 puntos de daño o más, **pasa al 4**

Si fallas el ataque o causas menos de 20 puntos de daño, **pasa al 46**

## 23

Aceptas vendérselo y negocias el precio con él (borra el libro de tu equipo).

La competencia de comerciar del alquimista es 20%. Haz una tirada por él y luego hazla por tu competencia de comerciar. Si los dos falláis la tirada, te vende el libro por 100 maravedís. Si tienes éxito y él falla, cada 1% por debajo de tu puntuación en la competencia de comerciar, el alquimista te da 1 maravedí más de los acordados (100), hasta un máximo de 30. Por ejemplo, si tienes 50% en comerciar y sacas un 28 con los dados, el alquimista te entregará  $50 - 28 = 22$  maravedís más. Si por el contrario eres tú quien falla y él tiene éxito, recibes un maravedí menos por cada 1% por debajo de su puntuación. Por ejemplo, si saca un 11 en su tirada, recibirías  $20 - 11 = 9$  maravedís de menos. Por último, en caso de que los dos tengáis éxito en la tirada, gana aquel que haya pasado la tirada por una diferencia mayor con respecto a su puntuación en comerciar, pero a la hora de calcular los maravedís extra debe restar la diferencia por la que el otro ha pasado su tirada. Por ejemplo, tú tienes 50% en comerciar y el alquimista, como hemos dicho, tiene 20%. Tiras los dados por él y obtienes un 12, los tiras por ti y obtienes un 33.  $20 - 12 = 8$ ; el alquimista ha sacado una diferencia de 8 puntos.  $50 - 33 = 17$ ; tú has sacado una diferencia de 17 puntos, por lo que ganas al alquimista. Pero este no te entregará 17 maravedís de más, sino  $17 - 8 = 9$  maravedís, ya que tienes que restar su diferencia de la tuya.

Si usas el sistema D6, haz lo siguiente:

El alquimista tiene 5 puntos en Comunicación. Haz una tirada por su Comunicación y luego haz una tirada por tu Comunicación. Si ambos tenéis éxito o falláis la tirada, el alquimista te vende el libro por 100 maravedís. Si tienes éxito y él falla, resta la tirada que has hecho a tu puntuación de Comunicación y multiplícalo por 10; esa cifra son los maravedís que te entrega de más (hasta un máximo de 30). Si fallas y él tiene éxito, resta la tirada que has hecho por él a 5 (su puntuación de Comunicación) y multiplícalo por 10; esa cifra son los maravedís que te entrega de menos.

Por ejemplo, imagina que tienes éxito y él falla. Tu puntuación de Comunicación es 6 y has sacado un 4 con los dados en tu tirada.  $6 - 4 = 2$ ;  $2 \times 10 = 20$ . El alquimista te entrega 20 maravedís de más (un total de 120).

**Pasa al 13**

## 24

Desciendes durante un rato hasta llegar a una cuenca de unos cientos de metros, muy irregular, que conduce hasta las cercanías de un río que fluye desde el oeste y describe un giro hacia el nordeste, rodeado de gran cantidad de árboles que proyectan su sombra sobre él. Las paredes de la cuenca son de tierra y apenas albergan vegetación salvo algún que otro arbusto agarrado a ellas en su parte más alta; es por eso que son muy difíciles de escalar, por no decir imposible. Al final de la pendiente hay un salto de unos tres metros que salva el desnivel. Caes sobre la profusa vegetación, que amortigua el salto, y entonces te ves inmerso en el verde, que te cubre por completo, llegando casi hasta los tres metros de altura. No tienes más remedio que avanzar buscando un lugar más practicable.

¿Intentarás orientarte en dirección al río? **Pasa al 15**

¿O buscarás una de las paredes y avanzarás sin alejarte de ella? **Pasa al 106**

## 25

El vinatero está disgustado por haber tenido que abandonar el camino, ya que debido a lo abrupto del terreno ha perdido un par de barricas de vino, que volcaron al recibir tantos golpes.

– Sin salir del camino ya es normal que pierda alguna barrica – te cuenta –. El otro día la rueda de atrás se quedó encajada en un bache del camino y tuve que sacar toda la mercancía para poder mover el carro. Gracias a Dios el golpe no afectó a ninguna de las barricas, que es así como suelen romperse, pero después he salido perdiendo, como siempre. ¡Y dos barricas!

El hombre se muestra indignado por su mala suerte. Te cuenta que no ha conseguido formar una familia, ya que se dedica a trabajar su pequeño viñedo y vender el vino a los posaderos por los pueblos por donde pasa, actividad esta última que le tiene ocupado la mayor parte del año.

– Siempre hago el viaje hasta Ágreda – te sigue contando –, el último pueblo antes de llegar a Aragón, luego hago el viaje de regreso por la carretera que conduce a Toledo para terminar de vender mi mercancía, regreso a mi viñedo y vuelta a empezar.

El tipo parece simpático. Se llama Alvar y los que le conocen bien le llaman "el honesto", y te dice que sueña con construir una posada algún día con los dineros que pueda ahorrar y los que pueda conseguir vendiendo su viñedo y su caballo. Está impresionado por tu historia, y te pide que le cuentes algunos detalles.

Llevas hablando un buen rato con Alvar cuando aparece en el horizonte un pueblo amurallado en el que resalta una torre.

– Es Ágreda – te dice Alvar.

**Pasa al 13**

## 26

Caminas entre las encinas con facilidad, pues no están muy juntas y la única vegetación que hay es una hierba alta pero fácil de atravesar. Conforme avanzas, el bosque se muestra más silencioso, la vegetación es más escasa y los árboles están cada vez más raquíticos y con menos hojas. La quietud que reina en la zona te hace sentir algo de miedo. En mitad del silencio, escuchas moverse las ramas secas de las encinas, y te parece ver una sombra que se mueve entre ellas unos metros más adelante.

A la derecha, detrás de este bosque muerto, aún puedes ver la elevación donde se encuentra el pinar. **Pasa al 32**

También puedes evitar el lugar dando un rodeo y yendo a la zona de los álamos que viste antes. **Pasa al 57**

Si no tienes miedo de seguir caminando por este cementerio de árboles (sólo si no has estado aquí antes), **pasa al 69**

## 27

Puedes hacer varias cosas en el pueblo, pero para ello deberás pagar la habitación y la comida en la posada cada día. La comida de cada día cuesta 2 maravedís, más 12 maravedís por una habitación individual, 6 en caso de que quieras dormir en el dormitorio común.

Si tienes dinero suficiente, puedes:

Buscar a un médico o curandero para que cure tus heridas. **Pasa al 54**

Estudiar el libro Enchiridion Leonis Papae en caso de que lo tengas. **Pasa al 78**

Acudir a casa del alquimista para aprender alquimia (sólo si él te dijo expresamente que te enseñaría). **Pasa al 93**

Si no te interesa nada de esto o piensas que no tienes dinero suficiente, puedes irte. **Pasa al 105**

## 28

El sendero se continúa con una curva que sube en pendiente hacia la izquierda, volviendo a desaparecer unos metros más allá. A la derecha el bosque se presenta más practicable que antes, aunque aún existe una considerable cantidad de árboles y maleza, que se hace más densa a medida que se aleja del camino.

¿Seguirás el sendero? **Pasa al 49**

¿O te adentrarás por esta parte del bosque? **Pasa al 63**

## 29

Los cipreses se yerguen lánguidos a lo largo del terreno, que es bastante regular. Aunque al principio parecía que el cipresal era muy frondoso, poco a poco la densidad decrece, de manera que hay bastante espacio entre los árboles; espacio que va siendo ocupado por otras especies de árboles a medida que avanzas. Ahora sólo puedes ver algunos cipreses que sobresalen esporádicamente entre los demás árboles, que en su mayoría son especies de ramas bajas. Algunas flores crecen entre la vegetación, otorgando de algo de alegría al lugar. Entonces comienzas a ver unas formas que cuelgan de las ramas de los árboles, oscilando levemente. Oyes un leve crujido que se repite como un eco en la distancia. Giras la cabeza para ver qué lo produce y encuentras una terrible respuesta. Cerca de ti, un ahorcado cuelga de una soga en un árbol. Su cara adopta una expresión horrible, con los ojos desorbitados, la lengua colgando a un lado de la boca, la cara totalmente pálida y con un tono morado en la piel... Apartas la vista, horrorizado por tal visión, y cuando lo haces compruebas con horror que de cada uno de los árboles que te rodean hasta donde te alcanza la vista cuelgan multitud de ahorcados. El sonido de cientos de sogas al oscilar en medio del silencio de aquellos cadáveres te causa gran aflicción en tu alma. El miedo y la desesperación se apoderan de ti; te llevas las manos a los ojos, deseando con todas tus fuerzas verte libre de esa espantosa visión. Cuando abres los ojos, los ahorcados ya no están allí; sin embargo, aún puedes oír algún que otro crujido de las sogas, aunque no tienes ninguna a la vista.

Debes restarte 2 puntos de Resistencia (1 punto si juegas con el sistema D6) por haber presenciado este horrible espectáculo.

Ahora debes decidir si quieres salir de este bosque (**pasa al 5**) o seguir hacia delante (**pasa al 42**)



30

Te adelantas hasta alcanzar al tipo. Observas que lleva extraños objetos y algunos libros en las alforjas. Pruebas a hablar con él para intentar ganarte su confianza, pero te contesta con monosílabos. Le comentas tu interés en adquirir alguna sustancia venenosa, pero él niega llevar encima ningún veneno. Es un hueso duro de roer. Estás seguro de que debe llevar alguna sustancia que puedas usar con la gumía, así que intentas convencerle.

Haz una tirada de elocuencia (Comunicación).

Si tienes éxito, **pasa al 11**

De lo contrario, lo dejas por imposible y vuelves junto a Benito. **Pasa al 59**

31

Llegas al borde de la elevación y descendes por ella con premura para continuar caminando por el bosque.

A la izquierda se encuentra una zona con mucha vegetación de matorrales y setos y algunos álamos que se van haciendo más numerosos conforme se alejan.

A tu derecha se abre un tosco sendero entre la maleza que conduce a un macizo rocoso de escasa elevación que surge entre la vegetación.

Si quieres ir a la izquierda, **pasa al 57**

Si prefieres caminar por el sendero, **pasa al 67**



## 32

Has llegado a los pies de una elevación sobre la que se extiende un bosque de pinos. La pared que te separa de ella es de tierra y tiene muchos salientes que te pueden ayudar a trepar.

¿Quieres trepar hasta hacer pie en la elevación? **Pasa al 12**

¿O prefieres rodearla? **Pasa al 94**

## 33

Han pasado tres días desde que encontraste la caravana de comerciantes (pierdes 1 punto de Resistencia y 2 puntos de vida si no has comido desde entonces). Habéis atravesado una zona llena de cerros boscosos, con el aullido de los lobos acompañando vuestra marcha. Por suerte, los lobos nunca atacan a no ser que sean muy superiores en número. Pasáis la noche en un campamento levantado a un lado del camino, y al despuntar el alba recogéis los bártulos y os disponéis a continuar vuestro viaje hacia el norte una jornada más.

Hablando con algunos de los viajeros has averiguado que no todos son comerciantes. Algunos, como tú, son viajeros que se han unido a la caravana para no viajar solos a merced de lobos y bandidos. Estáis ya cerca de la Corona de Aragón, y te alegras al pensar que pronto volverás a ver a los tuyos.

Mientras caminas (o cabalgas) al lado de uno de los carros, te sumes en tus propios pensamientos. Piensas en el viaje que hiciste al sur. No fue tan accidentado como el viaje de vuelta. Querías salir de la monotonía de aquella vida de trabajo y sacrificio. Tu padre esperaba que siguieras sus pasos, pero tu vida estaba vacía y no eras capaz de llenarla de ningún modo, ni siquiera con el amor que te brindaría la pequeña Mariela, hija de una familia cuyo padre estaba muy unido al tuyo, y con la cual algún día te casarías y tendrías hijos. Pero todo cambió cuando te enteraste de que eras un forrécino; el hijo de una monja que te había abandonado por miedo a las represalias en su convento. Eso pensó tu padre adoptivo cuando te encontró cerca de un convento de clausura cercano al pueblo. Él te acogió en su casa y te cuidó. Su mujer no hacía mucho que había muerto sin dejarle ningún hijo, y pensó que Dios le brindaba la oportunidad de tener uno cuando te encontró. Le dijiste a tu padre cuánto le agradecías que se hubiera ocupado de ti todo este tiempo, pero que necesitabas viajar al sur. Tu padre no lo comprendió muy bien, y ni siquiera se despidió de ti, aunque tú sabes

que en el fondo aún te quiere y desea que vuelvas. Ni tú mismo sabías qué ibas a buscar tan lejos. Tal vez quisiste seguir el ejemplo del don Alonso, dueño y señor de tu pueblo, que cinco años antes de tu partida había marchado a combatir a los moros del sur, en la particular cruzada de los cristianos de la península, y desde entonces no había vuelto. El caso es que te armaste de valor, ahorraste unos dineros y te lanzaste a los caminos en solitario. Han pasado tres años desde entonces, y has comprendido que tu sir-tio está con tu padre, en el pueblo donde has crecido.

Vuelves a la realidad, observando el polvoriento camino por el que avanzáis, escuchando el sonido de las ruedas de los carros y los cascos de los caballos. Piensas en entablar conversación con alguno de los viajeros que has conocido, para hacer más entretenido el viaje. El carro que está a tu lado es conducido por el individuo que te proporcionó la comida cuando te uniste a la caravana; es un vinatero que transporta sus baricas en el carro. Más atrás se encuentra, tirando de una mula, un tipo de serio semblante que no habla demasiado. Más atrás aún camina un hombre que lleva al cinto una espada corta, y que tal vez ha sido contratado por los demás viajeros o elegido entre ellos para defenderlos de posibles ataques de bandidos.

¿Con cuál de ellos hablarás?

¿Con el vinatero? **Pasa al 25**

¿Con el tipo de serio semblante? **Pasa al 61**

¿Con el portador de la espada corta? **Pasa al 75**

## 34

Te adentras en el bosque atravesando una zona repleta de matorrales altos que apenas te dejan ver un metro más allá, hasta que sales a un área donde toda una extensa arboleda retuerce sus ramas y hunde sus gruesas raíces en el suelo para volver a asomarlas de vez en cuando en los lugares más inoportunos. Caminas con sumo cuidado, intentando no tropezar. El lugar en el que te encuentras está sumido completamente en la sombra, pues las copas de los árboles se unen unas con otras sin dejar ver siquiera un trozo de cielo. La temperatura es más fresca aquí, y extrañas flores y enredaderas crecen en las proximidades de los troncos.

Eres incapaz de seguir en línea recta. Sólo puedes seguir caminando entre los árboles o intentar alejarte de ellos.

Si quieres alejarte de los árboles, **pasa al 43**

Si intentas atravesar la arboleda, **pasa al 68**

### 35

– No puede haber ido muy lejos ese broche – le dices, intentando tranquilizarla.

Te levantas y te diriges hacia el río para buscarlo. Pero el agua está mezclada con el barro y no se puede ver el fondo. Caminas encorvado y rozando con las dos manos el fondo del río para buscar el broche. Te acercas a una zona más profunda y donde el agua no está tan embarrada.

Mantienes tu cabeza cerca de la superficie, para ver mejor a través del agua.

De pronto, sientes una gran fuerza reunirse en torno a tus hombros y te precipitas al fondo del río. ¡Alguien te está empujando para ahogarte! Luchas con todas tus fuerzas, retorciéndote y forcejeando todo lo que puedes para librarte de esa tremenda fuerza que te empuja, pero es inútil; es como si te hubieran puesto encima un peso enorme. El aire comienza a faltarte. El esfuerzo que estás haciendo no hace sino acelerar lo inevitable. Pronto el agua invade tus pulmones y sufres una de las muertes más terribles: terminas ahogado en el fondo del río, con el rostro desencajado por la angustia y el terror.

*Requiescat In Pace*

### 36

El río penetra en una zona increíblemente densa, llena de arbustos y árboles que se comban proyectando sus numerosas ramas por encima de la corriente. Apenas puedes caminar entre tanta vegetación; a veces te ves obligado a alejarte un poco del curso del río para poder continuar. Llegas a una zona llena de zarzas y otros arbustos espinosos que se interponen en tu camino.

¿Te adentrarás en esta zona para no alejarte del río? **Pasa al 9**

¿O desistes y tomas otra dirección? **Pasa al 47**

## 37

El hombre observa cómo te acercas a él, pero ni se inmuta. Sigue mirándote tranquilamente, apoyando sus manos en sus rodillas. Decides no acercarte demasiado, guardando las distancias por si las moscas.

– ¿Quién sois vos y qué hacéis aquí? – le preguntas. Pero no obtienes respuesta.

El viejo se levanta y se dirige hacia ti, extendiendo su brazo con la intención de tocarte.

¿Vas a dejar que te toque? **Pasa al 7**

¿O huirás a toda prisa? **Pasa al 47**

## 38

Tienes ante ti un bosque de almendros. Hay tan poco espacio entre sus troncos que a veces incluso parece que surgen dos o más de una misma base, entre la hierba alta que la cubre. Sus frutos se esparcen por doquier; sin embargo, ni una sola ardilla ni ningún otro animal aparece entre sus ramas ni corretea por el suelo para comerlos. Aquí, como en el resto del bosque, sólo hay vida vegetal. Avanzar por este bosque es tremendamente complicado. Hay zonas enteras impracticables por la cantidad de árboles que se aglomeran. No obstante, cuando has avanzado unos metros, descubres que tras ellos se encuentra una pared rocosa de gran altura, tanta que no alcanzas a ver dónde termina; los almendros sólo ocupan una franja de unos metros antes de llegar a la roca, por lo que, aunque sean muy numerosos, no se puede decir que formen un bosque.

Caminando a lo largo de la pared encuentras una cueva natural cuyas profundidades se pierden en la oscuridad, pero antes puedes ver que se divide en dos túneles.

Si tienes una antorcha o algún objeto para alumbrar, puedes entrar a la cueva. Si no, tendrás que marcharte.

Si tomas el túnel de la izquierda, **pasa al 19**

Si te adentras en el de la derecha, **pasa al 58**

Si no tienes antorcha o no quieres entrar en la cueva, puedes marcharte.

**Pasa al 47**

## 39

Tropiezas varias veces por lo irregular del terreno, cayendo sobre los arbustos, que ni siquiera te dejan tocar el suelo. El último tramo sube antes de terminar en un extenso pinar. Cuando llegas allí te das cuenta de que no puedes continuar, pues el terreno, ahora lleno de maleza mucho más densa, cae por una pendiente casi vertical a lo largo de la cual surgen los pinos, muy juntos y descendiendo hasta una extensa zona donde hay tantos pinos que ni siquiera se ve nada bajo sus copas. Por aquí es imposible continuar. Tras este bosque hundido en la tierra se ve un punto alto del bosque de terreno más rocoso.

Tendrás que caminar por el borde de la pendiente o retroceder y buscar otro camino.

Si rodeas el pinar por la parte alta de la pendiente, **pasa al 43**

Si buscas otra ruta, **pasa al 71**

## 40

Se trata de una horpí, una peligrosa serpiente que se encuentra en tierras catalanas y que es capaz de estrangular a un hombre con armadura. Dice la leyenda que en el cerebro de las horpíes se encuentra una perla verde que inmuniza de cualquier tipo de veneno a cualquiera que la lleve en la boca. También sabes que esta serpiente no puede soportar el sonido de la flauta. Si tienes una, puedes hacerla sonar cuando vayas a enfrentarte a ella; para ello, resta 11 al número de sección en el que te encuentres cuando vayas a luchar contra ella.

Si no tienes una flauta y decides enfrentarte a la serpiente de todas formas, puedes tomar la perla verde de su cerebro si consigues matarla.

**Pasa al 77**



## 41

– Por cierto – dice Benito, señalando tu arma – bonita pieza llevas ahí. ¿Dónde la conseguiste?

– En un pueblo del sur – dices tú –. Me dijeron que conserva muy bien el veneno.

– Ah – exclama Benito –. Había visto antes una de esas, pero no conocía ese detalle. Muchos moros la llevan en Granada.

– ¿Has estado en Granada? – le preguntas.

– Sí, acompañando a mi padre, por negocios. Le regalaron una a mi padre junto con una pequeña bolsita de cuero. Ahora comprendo lo de la bolsita, era veneno. Entonces te interesará saber que viaja con nosotros uno de esos tipos raros... de esos que fabrican extrañas pociones y ungüentos.

– ¿Sí? – preguntas con sumo interés –. ¿Dónde puedo encontrarle?

– Lo tienes ahí delante – dice, señalando a un hombre que camina al lado de una mula –. Puedes preguntarle, pero no esperes que te venda nada. Se comporta de manera extraña, y no habla con nadie, sólo lo justo.

Si quieres hablar con el hombre de la mula, **pasa al 30**

Si prefieres seguir hablando con Benito, **pasa al 59**

## 42

A pesar de lo ocurrido, continúas caminando por este bosque que ahora percibes como lúgubre y oscuro, acentuando los cipreses esta sensación. La vegetación se reduce ahora a un poco de hierba y los árboles están más espaciados, pero el bosque parece no tener fin; mires hacia donde mires puedes ver la figura de los árboles en la lejanía, con un ciprés siempre sobresaliendo entre ellas. Es entonces cuando ves una silueta que se mueve entre los troncos pasando de uno a otro con rapidez. Te detienes un momento, esperando que la silueta vuelva a moverse, pero no ves nada. Es posible que este maldito bosque te esté volviendo paranoico.

¿Quieres volver sobre tus pasos (lo que significaría volver al lugar donde viste a los ahorcados)? **Pasa al 29**

¿O vas a continuar? **Pasa al 101**

## 43

Dentro de lo que cabe, el terreno aquí es más llano, aunque la vegetación sigue siendo alta. No obstante, entre la maleza alcanzas a ver parte del camino principal a lo lejos. Aprovechando que el terreno no es muy accidentado podrías dirigirte hacia allí. La otra alternativa es caminar en dirección contraria.

Si te adentras aún más en el bosque, **pasa al 63**

Si te encaminas hacia el sendero principal, **pasa al 80**

## 44

Estás a punto de dirigirte hacia donde se encuentra esa hermosa criatura, pero sacudes la cabeza y sales del embrujo (añade 5 puntos a tu RR y resta 5 puntos a tu IRR si juegas con el sistema D100, o un punto si juegas con el sistema D6). Entonces la criatura adopta una posición amenazante mientras enseña unas afiladas garras y te enseña sus colmillos. A continuación susurra unas palabras y extiende las manos. Te das cuenta de que está intentando hechizarte, por lo que rápidamente empuñas tu arma y corres hacia ella.

Determina la iniciativa en combate; si eres más rápido que ella, puedes atacarle antes de que haga el hechizo, pero si fallas tu ataque o pierdes la iniciativa, le dará tiempo a hechizarte. Si ambos empatáis al determinar la iniciativa, tu golpe no evitará que te hechice. En caso de que ganes la iniciativa y le golpees, se desconcentrará y empezará a luchar contra ti en el siguiente asalto. Como alternativa, en lugar de correr hacia ella, si tienes un arco o una honda te dará tiempo de cargarlo y a disparar si ganas la iniciativa, pero en el siguiente turno comenzará el ataque cuerpo a cuerpo.

Si la criatura consigue lanzarte el hechizo, debes hacer una tirada por la mitad de tu RR para evitar que te hechice. Si lo hace, 5 puntos de tu Fuerza y tu Resistencia pasarán a la criatura (2 puntos si juegas con el sistema D6), lo cual hará que te cause aún más daño si te golpea. Si has tenido éxito en tu tirada de RR, añade 5 puntos a tu RR y resta 5 puntos a tu IRR si juegas con el sistema D100, o un punto si juegas con el sistema D6. Si has fallado, debes sumar 3 puntos a tu IRR y restar 3 puntos a tu RR en caso de que tengas 65 puntos de IRR o menos (sólo si juegas con el sistema D100).

Resuelve el combate.





## MELÍADE

### SISTEMA D100

FUE	20	Altura:	1,50 m.
AGI	28	Peso:	45 kg.
HAB	20	Edad:	-
RES	15	Aspecto:	1
PER	25	RR:	0%
COM	05	IRR:	150%
CUL	05	Pc:	30

Armas: Garras 60% (daño: ID8+ID6);  
Mordisco 65% (daño: ID10+ID6)  
Protecciones: Carece.

### SISTEMA D6

Agilidad: 12  
Habilidad: 7  
PV: 15  
Armas: Garras (Habilidad), daño  
2d+1 Mordisco (Agilidad / 2), daño  
3d - 1  
Sin protecciones.

La meliade hace un ataque de garras por turno y se defiende esquivando los ataques (para lo cual debe sacar 5 o menos con los dados). Si te golpea con las garras, en el siguiente turno intentará darte un mordisco. Recuerda que si ha conseguido hechizarte, ahora es más fuerte y debes añadir 1d de daño a sus golpes.

Si dejas a la meliade con 7 PV o menos, **pasa al 10**  
Si la matas, **pasa al 100**



## 45

El alquimista está muy contento, y acepta enseñarte alquimia cuando lleguéis a Ágreda a cambio del libro. Unas horas más tarde, un pueblo amurallado aparece en el horizonte.

– Eso de allí es Ágreda – te dice el alquimista –, el último pueblo antes de entrar en la Corona de Aragón.

Para aprender alquimia deberás quedarte en el pueblo y elegir la opción adecuada cuando se te presente.

**Pasa al 13**

## 46

Cuando vas a descargar tu arma sobre Andrialfo, una poderosa fuerza se interpone entre él y tu ataque, de manera que lo repele con suma facilidad. Acto seguido, Andrialfo comienza a pronunciar unas extrañas palabras con su voz grave como un trueno, y comprendes que está tratando de hechizar-te. Te afanas en golpearle, pero eres incapaz de superar esa especie de barrera invisible que protege al demonio.

Andrialfo concluye el hechizo y de repente sientes cómo la vida te abandona. Tu cuerpo inerte se desploma sobre el suelo, frente al demonio.

*Requiescat In Pace*

## 47

Has llegado a un claro que se continúa con un estrecho sendero a la izquierda, perdiéndose entre las ramas de los matorrales. A la derecha el terreno comienza a caer en una pendiente cada vez más pronunciada. Los árboles que rodean el lugar te impiden ver más allá.

¿Girarás a la derecha? **Pasa al 24**

¿O tomarás el sendero de la izquierda? **Pasa al 67**



## 48

Tras pasar un buen rato charlando con los comerciantes y el posadero en la sala común, te retiras a la habitación y duermes hasta el día siguiente con los cacareos de las gallinas de fondo. Por la mañana te despierta el canto de dos orgullosos gallos que compiten entre ellos con sus quiquiri-quís. Sales a la plaza y observas que los comerciantes han colocado sus puestos y ya están vendiendo sus mercancías. Si quieres, puedes comprar lo siguiente:

Antorchas (cada una ocupa un espacio en la mochila): 3 antorchas cuestan 1 maravedí.

Botella de vino (un espacio en la mochila): 4 maravedís.

Estilete: arma usada con la competencia de cuchillo, Habilidad; daño 1d3 +1 (sistema D6: 1d - 1); no se puede parar ataques con ella: 15 maravedís.

Manta (tres espacios en la mochila): 3 maravedís.

Raciones de viaje (un espacio cada una; duran una semana): 2 maravedís cada ración.

Saco (vacío ocupa un espacio en la mochila): 3 maravedís. Dispone de cuatro espacios para objetos.

Compra aquello que necesites y luego decide si quieres quedarte unos días más.

¿Vas a quedarte unos días más? **Pasa al 27**

¿O recoges tus cosas y te pones en camino? **Pasa al 105**

## 49

El camino vuelve a subir serpenteando entre la maleza y haciéndose más estrecho, hasta que llegas a su punto más alto. A lo lejos ves unas colinas, pero las montañas no están por ningún sitio. Te das la vuelta y para tu sorpresa descubres la misma imagen de antes: el puente cruzando el río y el pueblo detrás, en la falda de una colina con las montañas de fondo. ¡Has vuelto al principio! Comienzas a preocuparte. ¿Cómo puedes salir de aquí? ¿Es que no hay ningún camino que conduzca al pueblo? Lo tienes ahí delante y no puedes alcanzarlo. Te sientes totalmente impotente. Estás desesperado, pero no tienes otra alternativa que seguir adelante y buscar una ruta por la que puedas llegar a Bellver.

Así pues, ¿continuarás por el camino principal? **Pasa al 8**

¿O te adentrarás en el bosque? **Pasa al 34**

## 50

Avanzas hasta llegar a un pequeño claro de roca situado en un punto alto del bosque. Un abrumador ejército de árboles inmensos se alza en la lejanía impidiéndote ver más allá. El bosque parece no tener fin, y desde aquí ni siquiera se puede ver el sendero ni ningún lugar en el que recuerdes haber estado antes. Tendrás que bajar de la roca por el lado por donde has venido (ya que el otro es impracticable) y elegir una nueva dirección.

¿Te dirigirás a tu izquierda, por donde parece haber menos vegetación?

**Pasa al 34**

¿O darás la vuelta por el sendero por el que acabas de venir? **Pasa al 81**

## 51

El bosque en esta parte de la montaña es una prolongación del que estás atravesando, con las mismas matas y árboles que vienes observando, e igual de frondoso; tanto, que no puedes ver la cima desde donde te encuentras, por lo que tendrás que intentar orientarte para seguir el camino correcto.

Tira un dado de 6 caras.

Si el resultado es 1, 2, 3 o 4, **pasa al 90**

Si el resultado es 5 o 6, **pasa al 108**

## 52

Le muestras al individuo uno de los libros que has adquirido durante tu viaje.

– He visto que lleváis con vos algunos libros – le dices –. Tal vez queráis cambiarme alguno de los vuestros por este.

El hombre te pide que le enseñes el libro. Lo hojea durante unos instantes y telo devuelve, diciendo que no le interesa.

– ¿Podría saber al menos qué materia tratan vuestros libros? – preguntas.

– Mis libros hablan del Arte – contesta.

– ¿El Arte? – inquieres, sin saber a qué se refiere.

– Sí, el Arte. O como la llamáis los profanos, la Alquimia. Soy alquimista.

Otro rápido vistazo a las alforjas te descubre una nueva parte de su contenido: matraces, redomas, pesas romanas y un crisol entre otros objetos. Te interesas por la actividad que desempeña, y él te habla un poco por encima acerca del Arte, aunque no eres capaz de entender gran cosa.

– ¿Llevas encima alguna muestra de lo que eres capaz de hacer? – preguntas con suma curiosidad.

– Sí, pero las fórmulas no son ningún juguete. Puedo venderte algunas dosis si las necesitas, pero debes tener mucho cuidado con ellas.

El alquimista te explica las propiedades de las sustancias que lleva consigo en las alforjas; está dispuesto a venderte hasta 3 dosis de cada una:

**Aceite de vitriolo:** es una sustancia altamente corrosiva y muy peligrosa. A su contacto, la piel se quema y resulta extremadamente doloroso. Tiene distintos usos en la alquimia, pero tú puedes usarla para defenderte. Antes de un combate (pero no si eres sorprendido), puedes lanzar la redoma de cristal a un enemigo con tu competencia de lanzar (Agilidad). Si tienes éxito, el aceite de vitriolo causará un dado de daño a la víctima por turno, durante 1d turnos (3 turnos como mínimo). Pero también tiene un riesgo: si durante un combate llevas encima dosis de aceite de vitriolo, si pifias en un ataque (o si sacas un doble 6, en caso de que uses el sistema D6) las redomas se rompen y debes aplicarte el daño a ti mismo de la manera que se ha explicado. Cada dosis vale 20 maravedís.

**Destello de febo:** se trata de una sustancia que en contacto con el fuego provoca un fogonazo que dejará ciego durante un tiempo a aquel que se exponga a su visión. Así pues, para utilizarla es necesario tener un fuego cerca, o una antorcha con la que puedas prenderla. Todos los enemigos (y tus aliados también si no los avisas) que tengan éxito en una tirada de Percepción (Percepción x 3 si usas el sistema D100) quedarán cegados durante todo el combate, de modo que todas sus acciones reciben un malus de –50% (si juegas con el sistema D6, resta 4 a todas sus características). Cada dosis vale 15 maravedís.

**Luz del Hades:** esta sustancia luce en contacto con el aire, causando un leve fulgor que puede sustituir a la llama de una antorcha. De este modo, permite luchar con un arma a dos manos o con un arma y un escudo, ya que no es necesario sostenerla como la antorcha, pudiéndola llevar al cuello. Cada dosis cuesta 6 maravedís.

**Veneno de Marte:** no es un veneno propiamente dicho, sino una sustancia que corrompe los metales. Si se vierte sobre el oro este pierde su valor, y si se rocía con ella una armadura de metal (cota de mallas o superior), la armadura pierde dos puntos de protección y cada vez que un arma impacta sobre ella pierde el doble de puntos de resistencia. Se puede lanzar a alguien vestido con estas armaduras con una tirada de lanzar (Agilidad) al principio del combate (pero no si eres sorprendido). Cada dosis cuesta 18 maravedís.

### Pasa al 13



53

Te das la vuelta y al hacerlo te da un vuelco el corazón: una criatura humanoide de casi dos metros de altura está a punto de atacarte alzando un garrote. Tira dos dados; si sacas 8 o menos, el golpe de la criatura va bien dirigido. En ese caso, debes evitarlo parándolo con tu arma o esquivándolo con una tirada de esquivar (Agilidad), pero con un malus de -25% (si juegas con el sistema D6, resta 2 puntos a la característica antes de hacer la tirada). Si fallas, la criatura te golpea con el garrote, causándote 3D6 (3d) puntos de daño.

Cuando encaras a la fea criatura te das cuenta de que tiene la apariencia de un humano más alto y corpulento de lo normal, pero hay algo extraño en ella. Durante el combate te darás cuenta de que tiene dos rostros, uno de ellos en la parte de atrás de la cabeza. La criatura lucha desatando su furia y mostrando un profundo odio hacia ti. Se trata de un vidalot, una criatura que creías de leyenda, ¡pero lo tienes ahí enfrente!

Resuelve el combate:

### VIDALOT

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	25	Altura:	1,90 m.	Fuerza:	6
AGI	12	Peso:	95 kg.	Agilidad:	5
HAB	10	Edad:	-	PV:	22
RES	22	Aspecto:	1	Armas:	Garrote (Fuerza), daño 3d
PER	18	RR:	0%		Sin protecciones.
COM	01	IRR:	190%		
CUL	01	Pc:	30		
Armas: Garrote 40% (daño: 1D6+2D6)					
Protecciones: Carece.					

Si vences, **pasa al 92**

## 54

Preguntas al posadero por el curandero del pueblo. Este le dice a su esposa que vaya a buscar a Urraca, y te dice que puedes esperarla en la habitación. Al cabo de un rato una mujer de mediana edad entra en la habitación y observa tus heridas. Extrae una raíz de su zurrón, la mastica y la coloca sobre ellas, produciéndote un intenso escozor. Luego te dice que guardes reposo durante toda la semana.

Cada semana que permanezcas en la posada y la curandera haga bien su trabajo recuperarás 1D4 puntos de vida (si juegas con el sistema D6, tira un dado, y si sale un 5 o un 6 ignora el resultado y tira de nuevo). Para comprobar si tiene éxito, lanza dos dados, y si sacas 7 o menos, podrás recuperar los puntos de vida.

Pero ello requiere un gasto. Si duermes en la habitación individual, podrás añadir 1 punto más de vida cada semana si la tirada de la curandera tiene éxito, pero cada semana deberás pagar la posadero 100 maravedís, más dos maravedís por punto de vida recuperado que deberás pagar a la curandera.

Si por el contrario duermes en el dormitorio común, no recuperas ese punto de vida extra, pero sólo deberás pagar 40 monedas al posadero por semana, más dos maravedís a la curandera por cada punto de vida que te cure.

Recuerda que si la curandera falla la tirada deberás pagar de todas formas al posadero esa semana. Puedes quedarte las semanas que quieras (y que puedas).

**Pasa al 66**

## 55

– Deja de llorar – le dices con dulzura –, hay cosas peores en la vida que perder un broche, créeme. Hace tres años que me fui del pueblo, y pasó mucho tiempo hasta que me di cuenta que mi sitio estaba aquí. No te imaginas lo que he pasado en el viaje de vuelta, y encima ando perdido en este bosque y no puedo encontrar la salida.

La muchacha te mira con sus ojos azules en los que se adivina una profunda melancolía. Demasiada para haber sido provocada sólo por la pérdida de un broche.

– Yo te puedo guiar hasta el pueblo – te dice con una voz suave –. Pero, por favor, ayúdame a encontrar el broche. Significa mucho para mí.

Casi no puedes resistirte a ayudarla, pues grande es la pena que transmiten su voz y su rostro, y su belleza acentúa tu interés por verla feliz.

Aceptas ayudarla a buscar el broche. Haz una tirada de otear (Percepción).

Si fallas la tirada, **pasa al 35**

Si tienes éxito, **pasa al 99**





## 56

La monstruosa criatura, de unos dos metros y medio de alto, corre hacia ti apoyándose con sus brazos en el suelo, demostrando una sorprendente agilidad para desplazarse por este terreno. Tú empuñas tu arma e intentas hacerle frente a lo que se te viene encima.

Resuelve el combate.

## SIMIOT

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	30	Altura:	2,30 m.	Fuerza: 8	
AGI	15	Peso:	95 kg.	Agilidad: 6	
HAB	10	Edad:	-	PV: 30	
RES	30	Aspecto:	1	Armas: Puños (Fuerza), daño 4d-2	
PER	18	RR:	0%	3 puntos de protección natural por	
COM	00	IRR:	150%	el pelo que le cubre.	
CUL	00	Pc:	30		
Armas: Puños 75% (daño: 1D3+3D6)					
Protecciones: 3 puntos de protección natural por pelo.					

La criatura no para tus ataques, se limita a atacar una vez por asalto.

Si acabas con él (buena suerte), ganas 1D10 puntos de RR perdiendo los mismos puntos de IRR. Si juegas con el sistema D6, tira un dado; si el resultado es 6, ganas 2 puntos de RR y pierdes 2 puntos de IRR; si el resultado es menor que 6, ganas 1 punto de RR y pierdes 1 punto de IRR.

Después haz una tirada de leyendas (Cultura). Si tienes éxito, identificarás a esta criatura como un simiot, un monstruo solitario que habita en los bosques y que tiene la capacidad de atraer la tormenta con su aullido. Dicen que una capa hecha con la piel del simiot resguarda del frío a quien la lleve, por muy bajas que sean las temperaturas. Si tienes un hacha, puedes cortar un trozo de la piel del monstruo para entregársela a un peletero que pueda hacerte la capa. Pero si haces esto, la piel ocupará 4 espacios de tu mochila.

Si has vencido al monstruo, **pasa al 90**

## 57

Reconoces este lugar. Es la alameda de donde partiste tras hablar con Andrialfo. Has dado un gran rodeo y ahora te encuentras donde empezaste, aunque no tienes la sensación de haber caminado en círculo. Es posible que este bosque no tenga fin y nunca puedas salir de él, como te dijo el demonio, pero no tienes más remedio que seguir adelante; si te detienes los pensamientos suicidas volverán a poseerte.

Puedes dirigirte al noroeste. **Pasa al 14**  
O al nordeste. **Pasa al 82**

## 58

El túnel progresa en sentido ascendente. No corre nada de aire por aquí. Un olor nauseabundo golpea de repente tu olfato; la fuente de este olor no tiene más remedio que provenir del interior de este pasaje. Sin embargo, nada puedes ver más allá, ya que la gruta sigue ascendiendo y las paredes te obstaculizan la vista.

Si estás atemorizado, tira un dado y dirígete a la sección que se te indique, según el resultado.

¿Quieres volver sobre tus pasos y tomar el otro corredor (tirada de dado: 1, 2, 3)? **Pasa al 19**  
¿O sigues adelante (tirada de dado: 4, 5, 6)? **Pasa al 79**

## 59

Sigues hablando un buen rato con Benito, que te cuenta la gloriosa historia de algunos de sus antepasados, cuando el rey Fernando III reconquistó gran parte de Castilla llevando consigo a los guerreros castellanos más fuertes de aquellos tiempos, entre ellos a Godoy, de quien dice descender.

– Así que Godoy – repites, sonriente.

– Sí – dice él, orgulloso – don Pedro Ruiz de Godoy. Tengo entendido que una rama de la familia disfruta de una buena posición en Córdoba.

Benito te cuenta que el apellido Godoy viene de una frase que usó el rey Fernando para alentar a los caballeros que estaban presentes cuando este intentaba tomar una de las muchas localidades andaluzas que conquistó. "Veremos quién es hoy el godo", dijo el rey, y al terminar la batalla, don Pedro Ruiz se presentó con dos grandes generales granadinos a los que había tomado como prisioneros. Entonces el rey exclamó: "¡Bueno ha andado el godo hoy!", y el final de esta frase se convirtió en Godoy.

Estás bastante entretenido con las historias que te está contando Benito, de quien sospechas que tiene más madera como juglar que como soldado, cuando divisas un pueblo amurallado en la lejanía.

– Es Ágreda, el último pueblo antes de penetrar en la Corona de Aragón – te dice Benito.

**Pasa al 13**



**60**

"Ama a tus enemigos", te dijo el arcángel Cassiel. Pero, ¿cómo puedes amar a un demonio? ¿Y cómo puedes amarle después de haberte causado tanto sufrimiento? Lo único que puedes hacer es concentrarte, recordando la paz que sentiste cuando Cassiel estaba presente, mientras intentas encontrar una razón por la que sentir afecto por un demonio como Andrialfo. Piensas en cómo debe ser la vida de un ser que se dedica a condenar las almas de la humanidad. Piensas en la soledad que debe sentir, en lo perdido que debe encontrarse lejos del cielo, olvidado por Dios y por los ángeles. Piensas en él como una pobre marioneta de Guland, incapaz de escapar de su influencia... puede que estés comenzando a sentir pena por él.

Haz una tirada de RR.

Si tienes éxito, **pasa al 17**

De lo contrario, **pasa al 104**



## 61

Retrasas tu marcha hasta coincidir con el hombre que viaja en compañía de su mula. Intentas iniciar una conversación con él, pero parece algo reacio; contesta con monosílabos y no se muestra demasiado interesado. Echas un vistazo a sus alforjas disimuladamente y ves que lleva un par de libros.

¿Llevas contigo algún libro?

Si llevas uno titulado "De Lapide Philosophico", **pasa al 3**

Si no tienes ese libro pero tienes algún otro, **pasa al 52**

Si no llevas libro alguno, **pasa al 70**

## 62

Caminas ahora por un terreno rocoso que se eleva unos metros sobre el suelo. Aunque desde aquí deberías poder orientarte un poco, la vista del bosque es confusa; los árboles se entremezclan unos con otros sin formar los bosques que has tenido oportunidad de ver antes. Intentando evitar que te pueda el desánimo, buscas la forma de pasar al otro lado de las rocas. Encuentras un lugar donde la pendiente no es tan pronunciada, y siguiendo esa dirección caminas entre las rocas apoyándote en los salientes con tus manos y tus pies. Cuando por fin pasas al otro lado, descubres que un río fluye entre las rocas y se pierde en lo profundo del bosque.

Puedes seguir el curso del río (**pasa al 36**)

O puedes alejarte de él hacia el norte (**pasa al 102**)

## 63

Como esperabas, al cabo de un rato la densidad de la vegetación aumenta hasta tal punto que no estás seguro si deberías adentrarte más. Además, ahora el terreno sube en pendiente, que aunque suave hace mucho más difícil la marcha. Llegas hasta la altura de un árbol que se encuentra al final de la pendiente y observas que más adelante el terreno sube y baja con total irregularidad, aunque sólo puedes especular sobre ello fijándote en la altura de los numerosos arbustos que se extienden delante de ti, arbustos de finas e intrincados ramales que no dejan ver el suelo.

¿Quieres atravesar ese área? **Pasa al 39**

¿O prefieres evitarla dando un rodeo por una zona más alta que queda a la derecha? **Pasa al 50**

## 64

Le das la espalda a Andrialfo y te dispones a buscar una salida, a pesar de sus palabras... pero cuando te das la vuelta, ¡el bosque ha cambiado por completo! Ante ti se extiende una extensa alameda que sube en pendiente, con una densa vegetación entre sus troncos que hace muy difícil la marcha. Te giras en dirección a Andrialfo, pero este ya no está allí. No tienes más remedio que adentrarte de nuevo en la espesura. Justo cuando vas a hacerlo, ves moverse una sombra a lo lejos. Parece como si un árbol se hubiera cambiado de sitio. Entonces, de reojo, ves la misma sombra moverse en otra parte del bosque. Te quedas un buen rato observando las oscuras siluetas de los árboles más lejanos, pero ninguna de ellas se mueve.

No puedes quedarte aquí eternamente. Tienes que avanzar.

Pero antes, ya que has visto a un demonio menor, haz una tirada de IRR -50%. Si fallas, ganas 2D10 puntos de IRR, perdiendo los mismos puntos de RR.

Si juegas con el sistema D6, haz una tirada por tu IRR -4. Si fallas, tira un dado. Si el resultado es 1, 2 o 3, ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 punto de RR. Si el resultado es 4, 5 o 6, ganas 2 puntos de IRR y pierdes 2 puntos de RR.

Tras hablar con Andrialfo, ahora el bosque tiene un efecto muy negativo sobre ti, causándote una profunda melancolía. En algunos puntos del mismo se te indicará que restes puntos de tu Resistencia (pero no puntos de vida), como consecuencia de esa tristeza que te embarga a medida que deambulas sin rumbo por el bosque. Si tu Resistencia llega a 0, ya no podrás soportar tanta tristeza y te suicidarás. Si alguna vez consiguieras salir (lo cual parece improbable), recuperarías los puntos de Resistencia que has perdido en el bosque.

Si dispones de pergamino, tinta y pluma puedes ir haciéndote un mapa del bosque, pero no puedes volver hacia atrás desde ninguna sección a no ser que se te ofrezca la opción, ya que el bosque entero cambia a tus espaldas conforme avanzas.

Ahora puedes continuar.

¿Irás en dirección noroeste? **Pasa al 14**

¿O al nordeste? **Pasa al 82**

## 65

Tragas saliva, mirando al suelo para intentar apartar los malos pensamientos de tu cabeza. Sabes que todo lo que ha dicho el demonio sobre tu padre es mentira. O al menos luchas por creerlo así. Vuelves a concentrarte en la paz que te trajo el arcángel Cassiel; sólo así podrás dejar que te inunden los pensamientos de misericordia, bondad y afecto hacia tus enemigos. Pero no es fácil teniendo de fondo la risa de Andrialfo, que sigue burlándose de ti.

Haz una tirada de RR - 25% (si juegas con el sistema D6, la tirada es de RR - 2).

Si tienes éxito, **pasa al 17**

Si fallas, **pasa al 22**

## 66

¿En qué habitación has dormido todo este tiempo?

Si has dormido en el dormitorio común, tira por tu Suerte. Si fallas, antes de irte descubres que alguien te ha robado un objeto de la mochila (en caso de que tengas una). Deberás borrar de tu mochila un objeto que ocupe un espacio (el que tú quieras).

¿Cuántas semanas han pasado?

Si han pasado dos semanas o menos, los comerciantes aún se encuentran en el pueblo y puedes comprarles algunas mercancías antes de irte:

Botella de vino (un espacio en la mochila): 4 maravedís.

Estilete: arma usada con la competencia de cuchillo, Habilidad; daño 1d3 +1 (sistema D6: 1d-1); no se puede parar ataques con ella: 15 maravedís.

Manta (tres espacios en la mochila): 3 maravedís.

Raciones de viaje (un espacio cada una; duran una semana): 2 maravedís cada ración.

Saco (vacío ocupa un espacio en la mochila): 3 maravedís. Dispone de cuatro espacios para objetos.

Si han pasado más de dos semanas, los comerciantes ya se han marchado y no puedes comprar ninguno de los artículos enumerados arriba.

**Pasa al 105**

## 67

El sendero termina en una pequeña elevación rocosa donde crece algo de moho. Puedes oír un leve rumor de aguas que indica que no muy lejos de aquí debe haber un río. Tras las rocas se divisa un bosque de altos cipreses.

¿Te dirigirás al bosque de cipreses? **Pasa al 29**

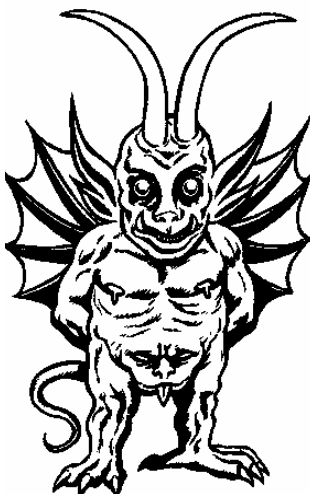
¿O intentarás pasar al otro lado de la elevación rocosa? **Pasa al 62**

## 68

Aquí los árboles y la maleza se entremezclan de manera que es casi imposible continuar. A veces incluso ves inmerso en un laberinto de hojas y ramas que parece no tener fin. Por fin sales a una zona en la que al menos puedes ver en la lejanía. A tu izquierda puedes ver un punto alto en medio de un inmenso bosque de pinos que se alzan por encima de él a lo lejos. También puedes variar tu rumbo en dirección noroeste, por donde la vegetación no es tan alta, aunque el terreno es muy irregular. En cualquier caso no puedes seguir por aquí.

¿Te dirigirás al montículo? **Pasa al 50**

¿O intentarás avanzar en dirección noroeste? **Pasa al 87**





## 69

El viento arrastra una cantidad de hojas secas formando remolinos en los espacios que quedan entre los árboles. Se oye constantemente el rumor de las ramas secas movidas por el viento. Hay tantas que apenas puedes ver el cielo a través de ellas. La atmósfera se hace cada vez más extraña, las ramas parecen moverse más lentas de lo normal, como si estuvieras en un sueño, y el sonido del aire crece paulatinamente hasta absorber al de las ramas, de manera que no puedes oír otra cosa.

Avanzas con suma dificultad, es como si el mundo se estuviera deteniendo. Difuminada con el sonido del viento, oyes una voz de mujer que te llama por tu nombre. La voz es cada vez más potente, y tienes la sensación de que sólo suena en tu cabeza. No obstante, al mirar a un lado, ves de dónde proviene: un ser de formas femeninas está de pie junto a una de las encinas secas, y te hace un gesto para que te acerques. La mujer está completamente desnuda. Al fijarte en su rostro ves que sus ojos se asemejan a los de un gato. Su piel tiene un tono verdoso, y permanece en una posición relajada, con las manos entrecruzadas a su espalda, la cual apoya en el tronco del árbol. Piensas que es el ser más bello que has visto en toda tu vida.

Haz una tirada de RR con malus de -50% (si usas el sistema D6, haz una tirada de IRR - 4).

Si tienes éxito, **pasa al 44**

Si fallas, **pasa al 103**

## 70

Intentas conversar con el hombre acerca de los libros que tiene en sus alforjas, pero él te recrimina por andar físgoneando en sus cosas y se aleja de ti jaleando a su mula. Un tipo bastante susceptible. Pasas el resto del viaje aburrido y cansado, hasta que un pueblo amurallado aparece por el horizonte. **Pasa al 13**





## 71

Te abres paso entre una gran cantidad de arbustos y sales a una arboleda dispuesta de forma escalonada, subiendo en suave pendiente. No estás muy seguro de seguir por ahí, ya que entre los árboles existen unos matorrales tan altos que llegan incluso hasta las primeras ramas de algunos de ellos. Cuando miras a la derecha de esta arboleda descubres un estrecho sendero que conduce al camino principal, el cual puedes ver en la lejanía desde tu posición.

¿Te darás media vuelta e intentarás avanzar por otro sitio? **Pasa al 16**

¿O seguirás el sendero hasta aparecer en el camino principal? **Pasa al 28**

## 72

Si ya has estado aquí, **pasa al 98**. De lo contrario, sigue leyendo.

Ya puedes ver la salida de la cueva. Réstate una antorcha del equipo, pues ya no la necesitas. Esta da a una reducida zona rocosa que se eleva por encima del suelo, a unos dos metros. Tras ella se encuentra un bosque con distintas variedades de árboles y arbustos. No sabes por qué, pero este lugar, aunque sólo se trate de roca desnuda, te parece comfortable, y sientes deseos de tomarte un descanso, sentándote al borde de una de las rocas; pero no debes hacerlo, ya que de lo contrario volverían a asaltarte los pensamientos suicidas que casi te dominaron cuando te encontraste con el demonio Andrialfo. Mientras piensas qué camino deberías tomar ahora, te parece ver algo de reajo. Te llevas un susto de muerte cuando al girar la cabeza ves a un anciano sentado en una repisa que forma la roca en la pared cercana a la cueva. El anciano no dice nada, sólo te observa, bastante tranquilo.

¿Te acercarás para preguntarle qué demonios hace ahí? **Pasa al 37**

¿O ignoras al viejo y te alejas de allí lo más rápido posible? **Pasa al 47**



## 73

Le hablas al alquimista de una interesante fórmula que viene detallada en el libro, denominada "Ropas pétreas". Le pides al alquimista que la aplique a tus ropas a cambio del libro. Él se muestra de acuerdo, y después de estudiar detenidamente los escritos sobre la fórmula te dice que le llevará una semana hacerlo.

Si estás de acuerdo, entrégale el libro (bórralo de tu equipo), así como tus ropas o ropa gruesa (mientras estés en el pueblo no podrás disponer de tu ropa gruesa; si le entregas tus ropas, él te entregará un sayal para que puedas vestirte mientras) y dirígete a la sección número 110 cuando salgas del pueblo hacia donde os dirigís (pero recuerda que debes quedarte allí al menos una semana).

**Pasa al 13**

## 74

Te acercas al lugar donde se encuentra la muchacha, que llora desconsoladamente, causándote su llanto gran compasión por ella.

– ¿Quién eres? – le preguntas, y notas como si tu corazón volviera a sonreír después de haber estado tanto rato envuelto en la soledad del bosque –. ¿Qué haces aquí, y por qué lloras?

La muchacha alza la vista y te mira con sus bonitos ojos anegados en lágrimas. Es de piel blanca y cabello negro que le cae suelto hasta la mitad de la espalda. Debe ser aún una niña, o una prostituta, ya que sólo ellas se dejan el pelo suelto.

– Soy Andrea – dice, sollozando e intentando calmarse –. Hace un año que llegué al pueblo en compañía de mi padre, un comerciante de paños y telas. Ayer mi padre me regaló un broche de plata. ¡Me puse tan contenta! Pero caminando por el río lo perdí, y ahora no puedo encontrarlo.

Si es verdad lo que dice Andrea, ¡tal vez ella pueda sacarte de este bosque y conducirte al pueblo!

¿La ayudarás a encontrar su broche para que pueda volver al pueblo y conducirte a él? **Pasa al 35**

¿O seguirás hablando con ella un rato para tranquilizarla? **Pasa al 55**

## 75

Te retrasas hasta la altura del viajero que lleva al cinto la espada corta. Entablas conversación con él fácilmente y enseguida te cuenta cosas acerca de él. Se llama Benito, y está a cargo de la seguridad de la caravana. Se encontró con ellos saliendo de Albacete, y como tenía que recorrer el mismo trayecto, se ofreció para protegerlos como soldado. Su padre, un burgués de Jaén, le compró la espada que lleva ahora al cinto, y le hizo escudero de un barón de aquellas tierras. Un día, durante un torneo de justas, Benito cometió un gran error al no atar correctamente la silla de montar al caballo del barón, y cuando este se encontraba al galope y con la lanza dispuesta para batir a su rival, la silla se deslizó, haciendo que el barón se diera un buen golpe en la cabeza contra la barrera y quedara colgando de manera muy cómica. Ese día el barón fue el hazmerreír de los allí presentes, y al ver que todo había sido culpa de Benito, le ordenó que se fuera para siempre. Totalmente abatido, Benito no quiso darle una decepción a su padre y partió hacia el norte con la única compañía de su espada corta, hasta que encontró esta caravana.

– Al menos con el entrenamiento militar que recibí por parte del barón puedo trabajar como soldado a sueldo – te dice –. Convencí a los comerciantes para que me contrataran por 20 maravedís.

¿Llevas una gumiá?

Si es así, **pasa al 41**

Si no, **pasa al 59**

## 76

Te acercas al árbol y lo examinas. Es extraño que un árbol tan diferente a los que le rodean haya crecido en medio de un bosque tan denso, máxime encontrándose este bosque en una elevación. Sus ramas más bajas se encuentran a la altura de tu cabeza, y de su base nacen tres gruesas raíces.

Haz una tirada de otear (Percepción).

Si tienes éxito, **pasa al 6**

Si no, **pasa al 20**

Si ya has estado aquí antes, **pasa al 109**

## 77

Si quieres continuar por aquí tendrás que cruzar por donde se encuentra la serpiente, lo cual significa que seguramente tendrás que luchar contra ella. Como alternativa, puedes cambiar de dirección y volver a sumergirte en la espesa maleza.

Si optas por dirigirte hacia otro lugar, **pasa al 24**

Si sigues adelante, **pasa al 95**

## 78

Para estudiar deberás alquilar una habitación individual. Sigue las instrucciones que se dieron al respecto al final de la aventura anterior, Maldición. Puedes efectuar una tirada cada semana para comprobar si has podido aprender el hechizo. Una vez aprendido ya no necesitarás el libro, pero lo puedes conservar si quieres. Recuerda, no obstante, que aún deberás activar el talismán.

Cada semana deberás pagar 100 maravedís al posadero, que incluyen comida y habitación.

**Pasa al 66**

## 79

Ahora el pasaje desciende en una curva hacia la izquierda, ensanchándose se poco a poco hasta abrirse a una zona más amplia. Al fondo una luz mortecina penetra en ella, avisando de la proximidad de la salida. La atmósfera del lugar es extraña; tienes la sensación de estar moviéndote dentro de un sueño. Entonces, al alumbrar uno de los rincones de la gruta, observas un montón de sacos apilados... o eso te parecían en un principios, pues no son sacos... ¡sino cadáveres de seres humanos! Multitud de ellos yacen desnudos unos encima de otros, amontonados como si fueran simples rocas; de algunos sólo sobresalen algunos miembros. Al observarlos, estupefacto, te das cuenta de que hay tanto hombres como mujeres, niños y ancianos, y ninguno de ellos presenta heridas. Las expresiones de todos los rostros sin excepción están desencajadas, sus ojos desorbitados, sus manos cubriéndose los ojos, las bocas abiertas como si sus vidas hubieran terminado justo después de haber dado un último grito de terror... pues terror es lo único que ves en sus rostros; un terror que te están transmitiendo y está invadiendo todo tu ser...

Réstate 3 puntos de Resistencia (si juegas con el sistema D6, réstate 2 puntos). Si tu resistencia se reduce a 0 o menos, has enloquecido de terror y jamás volverás a recuperar la razón, vagando por el bosque hasta que el azar te conduzca a la muerte.

Si aún sigues cuerdo, tiras la antorcha (bórrala de tu equipo) y sales corriendo hacia la salida. Sólo cuando sales de la cueva consigues tranquilizarte. De ahora en adelante, si vuelves a entrar en la cueva, deberás hacer una tirada de Resistencia por cada nueva sección a la que pases mientras te encuentres en su interior. En el momento en que falles una tirada, estarás atemorizado y vagarás sin sentido por ella hasta que puedas salir.

**Pasa al 47**

## 80

Estás caminando por una amplia curva que describe el sendero principal, que se hunde cada vez más. Ni rastro del puente, ni siquiera de las montañas, por lo que realmente no conoces tu posición. Los árboles se multiplican a ambos lados del camino, y se levantan como un férreo muro de madera y hojas. La curva termina después de varios altibajos en el terreno y comienza otra que tuerce a la izquierda, hundiéndose aún más alrededor de lo que comienza a parecerte un laberinto sin fin.

¿Seguirás el sendero y tomarás la curva? **Pasa al 28**

¿O te adentrarás en el bosque, intentando encontrar otro camino? **Pasa al 68**

## 81

El sendero da vueltas y más vueltas. No recuerdas que el trayecto tomara tantas curvas cuando lo recorriste hace unos minutos. Finalmente asciende haciéndose más ancho hasta verse casi un camino que corre entre vegetación de mediana altura, sin árboles en las cercanías. Cuando subes, puedes ver entre las ramas de un enorme árbol el camino principal que penetra en el bosque.

Te diriges hacia allí, ya que no puedes caminar en otra dirección. **Pasa al 8**

A no ser, claro, que intentes volver al montículo de rocas de antes. **Pasa al 18**

## 82

Salas a un lugar despejado en el que incluso puedes ver un tramo de las montañas a lo lejos. En dirección noroeste se ve una estribación rocosa rodeada de árboles y espesa vegetación. En dirección nordeste el terreno no es tan alto, pero el bosque es más frondoso.

¿Qué dirección vas a tomar?

Noroeste. **Pasa al 24**

Nordeste. **Pasa al 38**

## 83

Te encuentras justo al borde de un bosque de álamos. Más adelante se hace mucho más frondoso, pero hay una zona cercana en la que hay más especies de árboles además de los álamos.

Si quieres dirigirte a esa zona, **pasa al 14**

Si caminas hacia la parte más frondosa del bosque, **pasa al 57**

## 84

Rápidamente, agarras tu flauta y la haces sonar. Entonces la horpí se re-tuerce en el suelo durante unos instantes, y después que pega un oído al suelo y se tapa el otro con la punta de su cola. En esta posición, la horpí está indefensa y puedes acabar fácilmente con ella. Una vez que lo haces, le cortas la cabeza y alojada en el cerebro encuentras la perla verde. No ocupa ningún espacio, y mientras la lleves en la boca serás inmune a cualquier veneno.

Haz una tirada de IRR; si la fallas, ganas IDIO puntos de IRR y pierdes los mismos puntos de RR (si juegas con el sistema D6, ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 punto de RR).

A continuación, ganas IDIO puntos de RR (perdiendo los mismos puntos de IRR) por haber destruido a este ser irracional (si juegas con el sistema D6, tira un dado; si el resultado es 6, ganas 2 puntos de RR y pierdes 2 puntos de IRR, de lo contrario ganas 1 punto de RR y pierdes 1 punto de IRR).

Ahora puedes continuar. **Pasa al 47**



## 85

De repente, sientes un tremendo golpe en la espalda que te hace caer al suelo. Tira tres dados de seis caras para saber el daño que te ha causado el golpe.

Si aún estás vivo, te levantas rápidamente.

**Pasa al 53**

## 86

El pasaje se ensancha unos metros. El polvo comienza a acumularse alrededor de la llama de tu antorcha, bailando en torno a ti a medida que recorres el túnel. Ves una abertura en la pared superior que sube serpenteando a través de la roca. Está lo suficientemente baja como para que puedas alcanzarla de un salto y subir por ella.

Si estás atemorizado, tira un dado y dirígete a la sección que se te indique, según el resultado.

¿Quieres subir por ahí (tirada de dado: 1 o 2)? **Pasa al 2**

¿O prefieres seguir adelante por el pasaje (tirada de dado: 3, 4, 5 o 6)?  
**Pasa al 79**

## 87

Llegas a un lugar donde se alza un saliente de roca que marca un tremendo desnivel. Por encima de la pared puedes ver que se alzan numerosos pinos, y a juzgar por su altura progresivamente menor debe haber una pendiente allí arriba. Justo en la parte que más sobresale, hay un árbol que ha crecido tendido hacia fuera, de manera que da la sensación de que se va a caer de un momento a otro. Puedes ver sus raíces penetrando y volviendo a salir por la parte más alta de la pared de roca. La roca es imposible de trepar por ningún sitio, ya que se hunde hacia el fondo en su base.

Tienes dos alternativas:

Puedes volver atrás y buscar otro camino. **Pasa al 18**

O puedes intentar caminar junto a la pared, internándote en el follaje que se encuentra más allá. **Pasa al 34**

## 88

Quedas totalmente paralizado y ensartado en un tremendo aguijón que surge de las ramas bajas del árbol. Este se levanta sobre sus raíces, que en realidad son patas, y te eleva en el aire sosteniéndote con su aguijón mientras absorbe por él. Tu carne se va pegando cada vez más al hueso a medida que el árbol succiona tus sustancias vitales. Antes de morir, ves dos pequeños ojos en el tronco, mirándote fijamente mientras este ser demoníaco se alimenta de ti...

*Requiescat In Pace*

## 89

Cuando llegas a esta parte de la montaña, por una parte te sientes aliviado al verte libre de las numerosas matas y árboles que hasta ahora te rodeaban constantemente por todas partes, dejándote una opresiva sensación de claustrofobia y desorientación. Pero por otra, al observar lo escarpado del terreno, piensas que el ascenso a la cima por este lugar va a ser bastante trabajoso. Hay aquí una multitud de piedras afiladas que pueden significar una muerte segura si das un paso en falso.

Para llegar a la cumbre, necesitas tener éxito en tres tiradas de trepar (Agilidad). Fallar una tirada significaría apoyar un pie en una superficie resbaladiza o una roca suelta y caer arrastrándote unos metros más abajo, debiendo restar 1 punto de vida por los rasguños. Por otra parte, pifiar (o sacar un doble 6 si juegas con el sistema D6) daría como resultado una muerte segura, ya que caerías desde una considerable altura y quedarías aplastado contra las rocas. Además, si fallas cualquiera de las tres tiradas tendrás que empezar desde el principio, teniendo que conseguir otros tres éxitos; esto representa la dificultad para encontrar un lugar seguro por donde subir después de haber resbalado.

Si te arrepientes de tomar este camino puedes volver atrás si quieres, pero si ya has comenzado a trepar tendrás que pasar una nueva tirada de trepar (Agilidad) para poder bajar por un lugar seguro. En este caso se sigue aplicando 1 punto de daño por el fallo, y si fallas debes volver a tirar hasta tener un éxito, de lo contrario no podrás bajar.

Recuerda la penalización a la Agilidad que otorgan algunas armaduras en caso de que lleves puesta alguna de ellas.

Si consigues llegar a la cima, **pasa al 90**

Si desistes (y si sacas la tirada de trepar necesaria para bajar en caso de que ya hayas comenzado a subir), **pasa al 106**

## 90

Al fin puedes ver la cumbre y el gran sauce que la corona. Tras hacer un último esfuerzo, logras llegar a la cima, una circunferencia perfecta, plana, llena de hierba y con el sauce justo en medio. Después de las cosas tan extrañas que has visto en este bosque, no te sorprende demasiado. Observas el espacio que te rodea. Desde aquí se ve todo el bosque. Da la sensación de que baja en pendiente desde sus extremos hasta los pies de esta montaña, pues los árboles más lejanos están tan altos que apenas puedes ver las montañas detrás de ellos. La sensación de soledad es muy fuerte en este lugar. Estás justo en el centro de un bosque que nunca tiene fin por mucho que lo recorras. Has sido condenado a andar perdido por este laberinto vegetal hasta que la soledad y la melancolía te opriman de tal manera que tú mismo decidas quitarte la vida. Esta será la tumba sobre la que yacerá tu cuerpo, pero a tu alma le espera un destino aún peor. Las lágrimas asoman de nuevo a tu rostro, pensando en aquellos a los que no volverás a ver y quienes nunca debiste dejar. Esto no habría pasado nunca si no hubieras abandonado Bellver. Ahora ya es tarde... Mirando alrededor con desesperación, ves que un grueso tronco sobresale de la cima; lo observas detenidamente y ves que en su extremo hay atada una soga. Te están ofreciendo acabar con tu sufrimiento de una vez...



Réstate 2 puntos de Resistencia (sólo 1 punto si juegas con el sistema D6). Si tu Resistencia llega a 0, te suicidas ahorcándote con ayuda de la sogá. Si no, sigue leyendo...

Miras al cielo y gritas con todas tus fuerzas, cerrando los puños, para desterrar estos pensamientos de tu cabeza. La idea del suicidio está omnipresente en este bosque. Pero no puedes dejar que la tristeza te doblegue. Si permaneces aquí sin moverte, la melancolía que flota en el aire volverá a invadirte. Tienes que abandonar este lugar. Al lado del tronco hay una especie de camino que baja de la montaña y se interna de nuevo en el bosque, por cuatro lugares distintos.

¿Por cuál de ellos te meterás?

Por el primero. **Pasa al 24**

Por el segundo. **Pasa al 32**

Por el tercero. **Pasa al 38**

Por el cuarto. **Pasa al 67**

## 91

El posadero te da trabajo enseguida. Te deja encargado de llevar los caballos al establo, darles de comer y cepillarlos. Esta será tu tarea hasta que llegue la hora de dormir. Mientras haces estas tareas, oyes las risas y los cantos procedentes de la sala común, alentadas por el vino. Llegada la hora, te diriges al dormitorio común, te acomodas en un jergón de paja y te abandonas al sueño.

Al día siguiente el posadero te despierta empujándote con el pie. Todos duermen aún, y apenas está amaneciendo. El posadero se dirige hacia la puerta y te hace un gesto para que le sigas. Una vez en el patio, te ordena sacar agua del pozo, acudir al molinero a por un saco de grano y cuidar de nuevo de los caballos a la vuelta. El trabajo te ocupa gran parte del día hasta el atardecer, pero el posadero es generoso contigo y te da de comer sopa de ajo y pan.

Ahora debes decidir si te quedarás o te marcharás del pueblo.

¿Te quedarás unos días más? **Pasa al 27**

¿O prefieres ponerte en marcha? **Pasa al 105**

## 92

El vidalot muere en medio de un montón de balbuceos y gruñidos proferidos por sus dos rostros. Un examen más detenido de la criatura muestra que no tiene sexo alguno.

Puesto que has visto a una criatura irracional, debes hacer una tirada de IRR. Si fallas, ganas ID10 puntos de IRR perdiendo los mismos puntos de RR (si juegas con el sistema D6, ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 punto de RR).

A continuación, ganas ID10 puntos de RR por haber vencido al vidalot, perdiendo los mismos puntos de IRR (si juegas con el sistema D6, tira un dado; si el resultado es 6, ganas 2 puntos de RR y pierdes 2 puntos de IRR; si el resultado es menor que 6, ganas 1 punto de RR y pierdes 1 punto de IRR).

Puedes quedarte con el garrote de la criatura si quieres (Sistema D100: competencia maza, daño ID6; Sistema D6: característica Fuerza, daño Id).

Cuando vuelves a fijar tu atención en el bosque que te rodea, te das cuenta de que más adelante el bosque termina y comienza otro diferente, más frondoso y con otras especies de árboles. A tu derecha, además, crees ver un sendero entre la maleza que crece hacia el este.

¿Seguirás adelante? **Pasa al 57**

¿O tomarás el sendero? **Pasa al 67**

## 93

Acudes a casa del alquimista, siguiendo las indicaciones que te dio. Se trata de una cabaña de madera en bastante mal estado. Cualquiera diría que va a venirse abajo de un momento a otro. Llamas a la puerta. Nadie contesta. Llamas insistentemente y la puerta se abre sola. Asomas la cabeza y observas el interior... ¡Está vacío!

– Si buscas a Teolfo, lo vi marcharse ayer – te dice una mujer desde la puerta de una casa cercana –. Y por la cantidad de cosas que estaba cargando en la mula, parece que no volverá en una buena temporada.

Maldices al tal Teolfo. ¡Te ha engañado como a un tonto! Se ha quedado con tu libro y no has recibido nada a cambio. Te marchas de allí malhumorado. **Pasa al 66**

## 94

En esta zona se encuentra una suave pendiente que conecta el extenso pinar con el resto del bosque. Más allá de la elevación puedes ver un bosque de encinas, no demasiado frondoso, y a su lado otro bosque con varias especies de árboles, cuya mayoría son álamos, y con mucha más vegetación.

Si quieres subir la pendiente y meterte en el bosque de pinos, **pasa al 12**

Si sigues en dirección al encinar, **pasa al 26**

Si te diriges a la zona de los álamos, **pasa al 83**

## 95

Empuñas tu arma valientemente y te dispones a enfrentarte a la enorme serpiente que te corta el paso. Al verte, esta se levanta sobre su cola y se pone casi a tu altura, mostrando sus grandes mandíbulas que amenazan con destrozarte.

Resuelve el combate.

### SERPIENTE

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	25	Altura:	1,80 m.	Fuerza: 8	
AGI	07	Peso:	-	Agilidad: 6	
RES	25	RR:	15%	PV: 25	
PER	10	IRR:	85%	Armas: Mordisco (Fuerza), daño	
Armas: Mordisco 70 (daño: 1D4+2D6);				3d-1; Enroscarse (Agilidad)	
Enroscarse 35% (ver descripción).				Sin protecciones.	
Protecciones: Carece.					

La serpiente intentará enroscarse en tu cuerpo justo después de que falles un ataque, en su turno correspondiente. Si lo consigue, estarás perdido, ya que comenzará a estrangularte hasta morir. Su ataque de "enroscarse" no puede ser parado ni esquivado.

Si vences, **pasa al 47**

## 96

Este debe ser el sauce del que te habló el arcángel Cassiel.

Sobreponiéndote a la melancolía que flota en el ambiente de este lugar, llamas a Andrialfo gritando su nombre. Oyes el eco de tu voz repitiéndose a lo largo de todo el bosque. Instantes después, un pavo real de plumaje multicolor aparece caminando desde el otro lado del sauce.

– ¿Ya te has cansado de dar vueltas por el bosque? – te pregunta Andrialfo. Su gravísimo tono de voz acentúa el ambiente melancólico que reina en la cima de la montaña, hasta tal punto que la tristeza comienza a abrirse paso en tu corazón.

– Sí – le respondes con sinceridad.

– Y bien – espeta –, ¿estás listo para viajar al Séptimo Infierno?

– Creo que antes intentaré ganarme el cielo – contestas, con una sonrisa.

Al decir esto, una extensa masa de nubes aparece en el cielo, que comienza a oscurecerse a medida que se reúnen.

Si quieres atacar a Andrialfo antes de que consiga reunir todo su poder, **pasa al 22**

Si, por el contrario, te apiadas de él, **pasa al 60**

## 97

Te alejas de la zona pantanosa, harto de que el fango se introduzca en tu calzado, y comienzas a subir una cuesta que describe una amplia curva hacia la derecha. A medida que subes, el terreno se hace más escabroso y la pendiente es más pronunciada. Desde la altura puedes ver el inmenso bosque que te rodea. Tal vez esta pendiente sea el único lugar exento de verde en toda la zona. El ascenso es cada vez más trabajoso, incluso te ves obligado a trepar algunas veces, hasta que llegas a la cima.

Puedes hacer dos cosas:

Seguir hacia delante por una zona boscosa pero de escasa vegetación. **Pasa al 47**

Caminar sin alejarte del borde de la cima. **Pasa al 82**

## 98

Ya puedes ver la salida de la cueva. Réstate una antorcha del equipo, pues ya no la necesitas. Esta da a una reducida zona rocosa que se eleva por encima del suelo, a unos dos metros. Tras ella se encuentra un bosque con distintas variedades de árboles y arbustos. Salvas el desnivel dando un salto desde las rocas y prosigues tu marcha.

**Pasa al 47**

## 99

Has estado observando a Andrea y has notado algo extraño en ella, pero no sabías lo que era, hasta ahora. Te has dado cuenta de que toda ella es transparente, aunque esto apenas es perceptible. Además, ha tenido mucho cuidado de mantener las distancias contigo. ¿Qué criatura es esta? Intentas poner la mano en su hombro, y entonces la muchacha se desvanece. ¡Era un fantasma!

Cuando eras pequeño oíste hablar de estos espíritus femeninos, las gorgues. Son las almas de muchachas que se suicidaron cerca de un río, apenadas por un desengaño amoroso. Como venganza, sus espíritus atraen a los hombres y les engañan para que se acerquen al río, donde les ahogan. Suspiras de alivio por haberte dado cuenta a tiempo. Es posible que vuelvas a ver a la gorgue si pasas de nuevo por aquí, ya que está ligada al río en el que murió. Si esto ocurriera, haz caso omiso de su llanto y aléjate de ella, pues ya sabes qué destino te espera si cedes a sus peticiones.

Apresuras la marcha y abandonas el pantano.

Pero antes, haz una tirada de IRR por haber visto a la gorgue. Si fallas, ganas IDIO puntos de IRR, perdiendo los mismos puntos de RR. Si juegas con el sistema D6, en caso de fallar la tirada pierdes 1 punto de RR y ganas 1 punto de IRR.

**Pasa al 47**

## 100

La criatura muere con un espantoso grito de dolor que te huela la sangre. Si te hechizó, recuperas los puntos de Fuerza y Resistencia que te robó.



Recuperas IDIO puntos de RR, perdiendo los mismos puntos de IRR. Si juegas con el sistema D6, tira un dado. Si sacas un 6, ganas 2 puntos de RR y pierdes los mismos puntos de IRR. Si sacas menos de un 6, ganas 1 punto de RR y pierdes 1 punto de IRR.

Una vez que te has librado de la meliade, puedes continuar.

Si quieres evitarte más encuentros desagradables puedes dar un rodeo hacia el pinar que viste antes. **Pasa al 32**

Si quieres cruzar este bosque de todas formas, **pasa al 57**

## 101

Sigues adelante, pensando que tus visiones se deben al miedo. Pero en cuanto reemprendes la marcha, vuelves a ver a la figura cambiando de un árbol a otro. Esgrimes tu arma, preparándote para un posible encuentro desagradable con alguna criatura. Te escama el silencio que reina en el bosque. Has avanzado unos cien metros y no has vuelto a ver a esa sombra deslizarse entre los árboles. Sin embargo, sabes que algo no va bien.

Haz una tirada de escuchar (Percepción).

Si tienes éxito, **pasa al 53**

De lo contrario, **pasa al 85**

Si ya has estado aquí antes no necesitas hacer esta tirada; puedes seguir de frente (**pasa al 57**) o tomar un sendero que se abre a tu derecha (**pasa al 67**).



## 102

Te alejas de las zarzas y te dispones a cruzar un área sin árboles pero llena de arbustos altos y numerosos matorrales. Entre los arbustos puedes ver algún que otro álamo. Caminas separando constantemente la vegetación que se aglomera a tu paso. Separas otra mata más, y la visión que tienes ante ti te deja helado: una enorme serpiente se aleja del lugar donde te encuentras, arrastrándose con un movimiento ondulante. Debe medir por lo menos dos metros.

Si ya has estado aquí antes, no hay rastro de la serpiente. **Pasa al 47.**

Si no, haz una tirada de leyendas (Cultura).

Si tienes éxito, **pasa al 40**

Si no, **pasa al 77**

## 103

Incapaz de resistirte al encanto de este ser tan hermoso, te acercas a la criatura deseando estrecharla entre tus brazos. Ella te abraza a su vez y sientes su piel suave y su pelo sedoso. Te empuja suavemente hacia el suelo, poniéndose a horcajadas sobre ti, mientras tú te quitas la ropa (y la armadura, si llevas una). Se funde contigo en un cariñoso abrazo y haces el amor con ella. La experiencia está siendo mágica; la atmósfera que adoptó el bosque hace un instante sigue estando presente, de manera que todo te parece un sueño. La criatura te agarra fuertemente arañando tus carnes a medida que vuestro amoroso abrazo se va llenando de pasión y de placer. Pero algo va mal; sus arañazos te están haciendo daño. Miras sus manos... ¡y ves unas terribles garras en ellas! Justo en ese momento, la criatura abre la boca enseñando unos afilados colmillos, te sujeta los brazos contra el suelo y te da varias dentelladas en el torso, sin parar de contonearse sobre ti. Es una experiencia indescriptible de placer y de dolor. La última experiencia que tendrás en tu vida, pues la criatura te está devorando. Pronto la sensación de placer se apaga y sólo queda un terrible dolor que te hace dar alaridos de pura desesperación, mientras la criatura gruñe y te devora, con su boca y sus garras ensangrentadas.

*Requiescat In Pace*

## 104

Te resulta imposible tener buenos sentimientos hacia alguien que te ha hecho la vida imposible y te ha hecho sufrir tanto desde que decidiste regresar a casa. Multitud de pensamientos negativos comienzan a aflorar en tu mente, hacia Andrialfo y hacia ti mismo. Te odias por no ser capaz de salir de esta situación. Andrialfo aprovecha la ocasión para intentar sacar lo peor que hay en ti.

– ¿Te das cuenta de lo patético que eres? – te dice –. No eres más que un bastardo, un mal nacido que abandonó a su padre cuando él más lo necesitaba. Porque cuando te fuiste tu padre cayó enfermo, ¿sabes? Y estos tres años ha estado sufriendo por su enfermedad, por tu marcha y por el hambre que ha pasado. Porque su negocio cayó. Estando enfermo no pudo mantenerlo. Y ahora mendiga por las calles, esperando la muerte. Qué buen hijo has resultado ser. Qué se puede esperar de un bastardo como tú. Hijo de una puta y de quién sabe cuántos padres.

– ¡Eso es mentira! ¡Mentira! – gritas con todas tus fuerzas, sumido en una ira que va en aumento.

Andrialfo se ríe a carcajadas al ver tu reacción. Entonces comprendes que debes intentar tranquilizarte.

Haz una tirada de Resistencia.

Si la fallas, entrarás en cólera y deberás **pasar al 22**

Si tienes éxito, **pasa al 65**

## 105

Avanzas por el camino que lleva a Zaragoza, rodeado de un frondoso follaje, esperando poder llegar allí en dos días. Pero los días se suceden y no encuentras ningún pueblo... ¿Te habrás equivocado de camino? Reconoces algunos de los lugares por donde pasas, pues recuerdas haber pasado por allí cuando saliste de Bellver. Pero recuerdas que paraste al menos en dos pueblos antes de salir de la Corona de Aragón. ¿Acaso han desaparecido? No pueden haberlo hecho en solo tres años... También es extraño que no te hayas encontrado con ningún viajero.

Viajas durante siete días. ¿Vistes ropa gruesa o llevas una manta en tu mochila? Si así es, eres capaz de soportar el intenso frío nocturno de la región. Si no, pierdes 2 puntos de Resistencia y 2 puntos de vida a causa del frío, los cuales no podrás recuperar hasta calentarte en algún hogar con chimenea. También pierdes Resistencia y puntos de vida si no comes cada día. Si juegas con el sistema D100, cada día sin comer se salda con 2 puntos menos de Resistencia y de vida; si juegas con el sistema D6, la pérdida es de 1 punto por día. Estos puntos no podrás recuperarlos hasta que comas.

Agotado, llegas a un lugar que te resulta muy familiar. Una gran cordillera se extiende en el horizonte, de cumbres coronadas por jirones de nubes que se anteponen al inmenso y límpido azul del cielo. Una suave colina inundada de verde oculta la falda de los elevados macizos de roca que se encuentran tras ella, y en la ladera se produce el mayor milagro, el apogeo de toda esta mágica belleza: la vida. Decenas de casitas motean el verde espacio tras la corriente de un río de aguas cristalinas. El humo asciende por una de estas casas a través de su chimenea, y un molino de agua se mueve lentamente junto al puente que cruza el río. El estrecho sendero que conduce al puente atraviesa un frondoso bosque cuya vegetación invade tímidamente el camino en algunos de sus puntos. Es Bellver... ¡tu hogar!

Aligeras tanto el paso que casi comienzas a correr hacia el puente. Entonces el camino describe algunas curvas, penetra en el bosque y vuelve a salir una y otra vez, a la vez que sube y baja hundiéndose en la tierra hasta el punto de que el pueblo desaparece de tu vista. Cuando el camino sube de nuevo y esperas ver el pueblo ya más cerca detrás de él, ¡este ha desaparecido! Desesperado, te das la vuelta intentando orientarte y descubres que estás de espaldas al puente, e incluso más lejos de él que antes. ¿Cómo es posible? Tal vez no sea este el camino que conduce al puente.

¿Qué harás para llegar?

Nota: En caso de que tengas una montura y quieras entrar en el bosque, deberás dejarla atada a un árbol en el camino, ya que el animal es incapaz de avanzar por la espesura.

Seguir el camino de nuevo, estando atento al punto en el que se desvía.

**Pasa al 8**

Penetrar en el bosque e intentar atravesarlo en línea recta. **Pasa al 34**

## 106

En cuanto se abre un claro entre la alta maleza, ves que te estás acercando a una colina coronada por un sauce solitario. Aunque la colina más bien parece una pequeña montaña, ya que desde aquí puedes ver que tiene una parte más escarpada donde el terreno es muy rocoso, y otra de más suave ascenso cubierta de bosque hasta casi llegar a la cima.

¿Subirás por la parte del bosque? **Pasa al 51**

¿Lo harás por la zona rocosa? **Pasa al 89**

¿O prefieres rodear el lugar y alejarte de allí? **Pasa al 38**

## 107

El resplandor de San Andrés se va apagando hasta desaparecer por completo. Andrialfo vuelve a mirarte, ahora con los ojos ensangrentados, y con un odio infinito en ellos.

– Vas a pagar cara tu osadía, bastardo – te dice con la voz mucho más grave que antes.

Enseguida un sinfín de pensamientos melancólicos invaden tu cabeza. En cuestión de segundos, ves tu vida vacía y sin sentido. Te ves solo y desgraciado, incapaz de despertar interés en nadie ni interesarte por nada; es tal el dolor que te causa tu melancolía que gritas derramando un mar de lágrimas, sintiendo cómo tu corazón se oscurece y se te nubla la visión. Nada existe para ti excepto la tristeza, la infinita tristeza de la que ya jamás podrás deshacerte. Sales corriendo como un poseso y te lanzas desde la cima de la montaña. Aprovechas la sensación de libertad antes de perder la vida aplastado contra las rocas, pues sabes que el castigo que te espera más allá es mucho peor que la muerte...

*Nunquam Requiescet In Pace*



## 108

Llevas un buen rato subiendo, pero no alcanzas a ver la cima aún entre los árboles. Puede que no estés avanzando hacia la cumbre y que estés moviéndote de una parte a otra del bosque, dentro del cual también se presentan pronunciados desniveles. Te ayudas de los arbustos y de las ramas bajas para subir; la vegetación que cubre el suelo hace que el terreno sea traicionero. El sonido de unos golpes hace que te detengas. Te agarras al tronco de un árbol y permaneces atento para ver si vuelves a escuchar el sonido. De nuevo, unos golpes suenan no muy lejos de allí, y más cerca que antes. Entonces ves una enorme sombra emerger de entre los árboles. Es un ser grotesco, cubierto de la cabeza a los pies por una tupida mata de pelo negro. Sus brazos son más largos que sus piernas, por lo que sus nudillos rozan el suelo cuando camina.

Debes tirar por tu IRR. Si fallas, ganas ID10 puntos de IRR perdiendo los mismos puntos de RR. Si juegas con el sistema D6, ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 punto de RR.

¿Quieres esconderte de esta horrible bestia? Si es así, debes hacer una tirada de esconderse (Agilidad).

Si tienes éxito, logras ocultarte tras unos arbustos y la bestia pasa de largo (**pasa al 90**).

De lo contrario, al moverte pisas una rama y esta cruje llamando la atención de la bestia, que emite un sonoro rugido; se golpea el pecho con sus puños y se dirige hacia ti (**pasa al 56**).

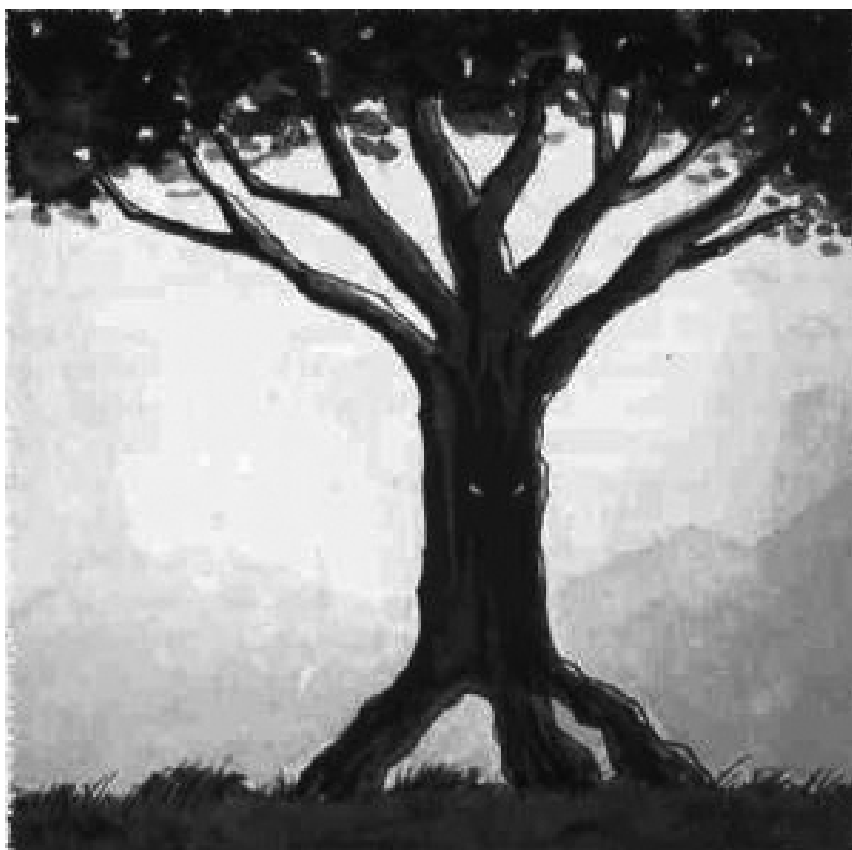
En caso de que te hayas escondido con éxito, también puedes atacar por sorpresa al monstruo con cualquier arma a distancia. Si haces esto, después deberás **pasar al 56**.

Si quieres atacar a la bestia de todas formas, sin intentar esconderte, **pasa al 56**

Si ya has estado aquí y has vencido a la bestia, **pasa al 90**

## 109

Si ya has estado aquí y has vencido al olocanto, sólo ves un árbol seco; en ese caso puedes continuar caminando por la zona (**pasa al 57**) o bajar por una pendiente al oeste (**pasa al 94**). Si es la primera vez, sigue leyendo.



Entonces ves unos pequeños ojos en el tronco que parpadean; los ojos te miran fijamente con maldad y el árbol se levanta sobre sus raíces, que actúan a modo de patas. Un enorme aguijón retráctil surge de sus ramas y lo alarga hasta alcanzar casi los dos metros. El árbol se dirige hacia ti dispuesto a ensartarte con su aguijón.

¿Qué vas a hacer?

Si te da mucho miedo, puedes intentar huir hacia la zona más poblada del bosque, por donde es posible que este engendro no pueda pasar. Si decides huir, haz una tirada de correr (Agilidad).

Si tienes éxito en la tirada **pasa al 3I**. De lo contrario, su aguijón te alcanza por la espalda y debes restarte IDIO + 5D6 puntos de vida (si juegas con el sistema D6, réstate 7d - 2 puntos de vida); además, si sigues vivo, deberás hacer una tirada de Resistencia x 2 (si juegas con el sistema D6, la tirada es de Resistencia - 2) para ver si el veneno del aguijón te ha dejado paralizado (si no lo ha hecho podrás huir entonces **pasando al 3I**), y si fallas esta tirada... *Requiescat In Pace*.

Si decides luchar con él en vez de huir, sigue leyendo (y asómbrate).

Resuelve el combate:

### OLOCANTO

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	25	Altura:	4 m.	Agilidad: 7	
AGI	12	Peso:	1300 kg	PV: 40	
HAB	10	Edad:	-	Armas: Aguijón (Agilidad), daño 7d-2 Protección 7 por piel gruesa.	
RES	22	Aspecto:	-		
PER	18	RR:	0%		
COM	01	IRR:	175%		
CUL	01	Pc:	35		
Armas: Aguijón 65% (daño: IDIO+5D6)					
Protecciones: 7 puntos de protección por piel gruesa.					

Cada vez que el olocanto te clave su aguijón, debes proceder como se explica más arriba. Si el veneno no te afecta (y sigues vivo) puedes seguir luchando. El olocanto no para ninguno de tus ataques, se limita a atacarte una vez por asalto. Puedes huir del combate en cualquier momento, siguiendo las instrucciones que se dan más arriba.

Si le vences, retraerá su aguijón, se volverá a posar en el suelo y se secará. Entonces podrás continuar. Pero antes debes hacer una tirada de IRR con malus de -25%. Si fallas, ganas IDIO + 2 puntos de IRR, perdiendo los mismos puntos de RR. A continuación, ganas IDIO puntos de RR (perdiendo los mismos de IRR) por haber destruido al olocanto.

Si juegas con el sistema D6, haz una tirada de IRR - 2. Si la fallas, ganas 1 puntos de IRR y pierdes 1 punto de RR. Si destruyes al olocanto, tira un dado. Si sacas un 6, ganas 2 puntos de RR y pierdes 2 puntos de IRR (recuerda que tu RR no puede ser mayor que 10), y si sacas menos de 6, ganas 1 punto de RR y pierdes 1 punto de IRR.



Si huyes del olocanto deberás hacer la tirada de IRR para ver si pierdes RR, pero si vuelves a verlo no tendrás que volver a hacer esta tirada.

Si vences al olocanto, puedes continuar por esta zona hasta llegar al otro lado de la elevación. **Pasa al 57**

O puedes dirigirte al oeste por donde puedes ver una suave pendiente que baja del bosque de pinos. **Pasa al 94**

## II0

Antes de marcharte del pueblo, acudes a la casa del alquimista, una simple cabaña de madera. Sin dejar que pases al interior, te entrega lo que le pediste. Le das las gracias y cierra la puerta inmediatamente. Muy simpático. Este tipo nunca cambiará.

Si le entregaste tus ropas, ahora estas te otorgan una protección de 1 punto, aunque sólo tienen 15 puntos de resistencia.

Si le entregaste una ropa gruesa, ahora tiene una protección de 2 puntos en lugar de 1, pero sigue teniendo los mismos puntos de resistencia.

Ahora puedes abandonar el pueblo. **Pasa al 105**

## III

Cuando vuelves a mirar al frente, el lugar donde te encontrabas ha desaparecido por completo. Ahora te encuentras en el camino hacia el puente que cruza el río Segre. Por fin vuelves a contemplar ese maravilloso paraje de colinas y grandes montañas, acompañado por el sonido de los pájaros y los rayos del sol. El eterno bosque por el que has deambulado hasta la extenuación queda atrás, y no te parece tan grande ni tan sombrío. Permaneces de pie en mitad del camino durante unos instantes, sin creer del todo que la pesadilla haya terminado. Pero entonces recuerdas las últimas palabras de Andrialfo antes de desaparecer. Temiendo por tu padre, te dispones a cruzar el puente a paso ligero.

**FIN**

## CONCLUSIONES Y RECOMPENSAS

Para ti no hay mayor recompensa que haber podido salir de los dominios de Andrialfo y regresar a casa...

Si tenías una montura, la encontrarás junto al puente, junto con todas las cosas que llevaras en las alforjas.

Al principio de la siguiente aventura no podrás estudiar ningún libro de los que te hayas encontrado.

### **Puntos de aprendizaje (sistema D100)**

Por haber salido con vida en esta aventura, 50 PA

Si has matado al olocanto, 14 PA

Si has matado a la meliade (o si cortaste el árbol en caso de que se fusionara con él), 8 PA

Si has matado a la horpí, 10 PA

Si has matado al vidalot, 10 PA

Si has matado al simiot, 12 PA

### **Puntos de Aprendizaje (sistema D6)**

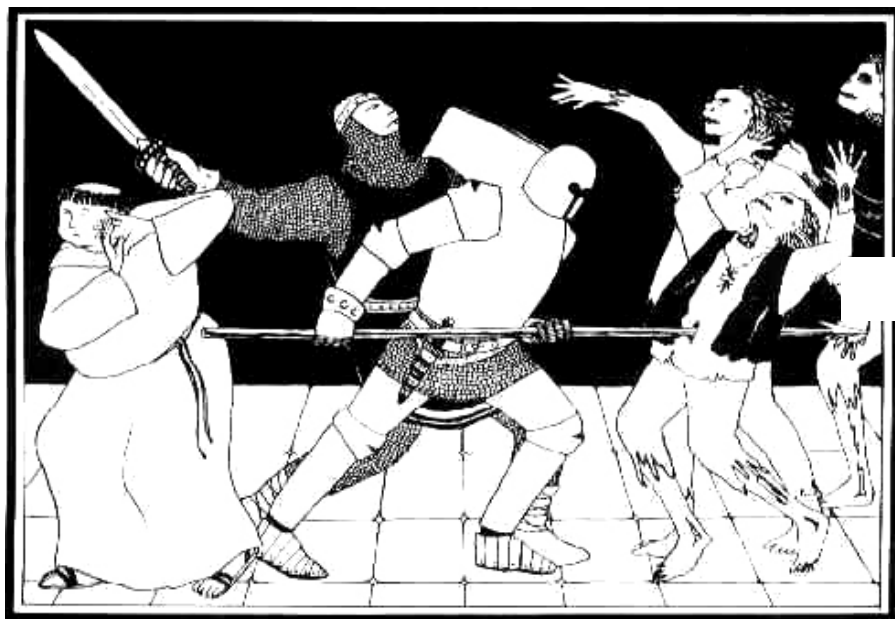
Fíjate en los Puntos de Aprendizaje (PA) del sistema D100. Puedes canjearlos por un punto para mejorar cualquiera de tus características: Fuerza, Agilidad, Habilidad, Resistencia, Percepción, Comunicación y Cultura. Para subir un punto en una característica debes gastar tantos PA como los puntos que tengas en esa característica multiplicados por 10.

Por ejemplo, si tienes 5 puntos en Agilidad y quieres subir a 6, debes gastar  $5 \times 10 = 50$  PA.

Ten en cuenta que no puedes tener más de 10 puntos en ninguna de las características, y que puedes guardar tus PA sin gastarlos para sumarlos a los de próximas aventuras si quieres.

## Capítulo IV

### El Señor de los Muertos



## Introducción

El crepúsculo oscurece el cielo de la tarde y lo hiere de violeta, mientras la luz agoniza en el anaranjado celaje y muere tras los elevados picos de los Pirineos. Las vacías calles del pueblo auguran la veracidad de las crueles palabras del demonio Andrialfo. Crece en ti la impaciencia por llegar a tu casa a medida que avanzas empujado por el viento, que mueve puertas y ventanas haciéndolas crujir y golpear, abriéndose y cerrándose continuamente. Tus esperanzas casi están rotas cuando ves que la puerta de tu casa golpea el marco igual que las demás, empujada por la corriente. Empuñando tu arma, entras al oscuro espacio que queda tras la entrada. Desolación es lo único que contemplan tus ojos: todas las pertenencias y enseres de tu padre se hallan rotos y esparcidos por el suelo. Desesperado, buscas signos de lucha, pero no encuentras ni una sola gota de sangre. Sales de nuevo a la calle y miras a tu alrededor detenidamente. Es como si el pueblo hubiera sido abandonado. Pero viste una columna de humo emerger del tejado de una de las casas antes de cruzar el puente. Te alejas de la puerta para poder observar más ampliamente, y entonces vuelves a ver el humo. Podría provenir de la posada.



## 1

Avanzas dejando atrás tu casa, sin dejar de empuñar tu arma. Sabes que Guland está detrás de esto, sea lo que sea, y ya has sufrido demasiado a manos de este demonio como para bajar la guardia a estas alturas. Los sonidos de puertas y ventanas se siguen sucediendo, dejando paso a veces al sonido de una violenta ráfaga de aire.

Has llegado a la casa de los amigos de tu padre, los padres de Mariela. Al otro lado se encuentra el hogar de la familia más rica del pueblo salvando a don Alonso, la de Andreu el comerciante. Ambas casas parecen abandonadas, sus puertas y ventanas están abiertas y no se escucha nada en su interior.

¿Entrarás en la casa de Mariela? **Pasa al 64**

¿Entrarás en la casa de Andreu? **Pasa al 81**

¿O seguirás caminando hacia la posada? **Pasa al 105**

## 2

Una luz blanca y cada vez más intensa nace del crucifijo de Guifré. El agote chilla y se tapa los ojos, y luego comienza a soltar garrazos a diestro y siniestro, sin control.

– ¡Ahora! – grita Guifré –. ¡Es tu oportunidad!

El agote permanecerá cegado durante 1d6 asaltos. Durante el tiempo que permanezca cegado tendrá un malus de -50% a su ataque y a su defensa (-4 con el sistema D6).

Si vences, **pasa al 100**



### 3

Los llantos provienen de la casa de Galdric, el cazador. Antes de que te fueras de Bellver, recuerdas que Galdric se había casado y tenía una niña pequeña. Entrás en su modesta casucha de madera y encuentras a una niña de unos cinco años arrodillada junto al cadáver de lo que parece que fue su madre. La niña empuja el cuerpo con sus manitas y llama a su madre, mientras las lágrimas caen abundantes por sus mejillas. Al mirar los muslos del cadáver retiras la vista instintivamente: de sus piernas cuelgan jirones de piel entremezclada con los huesos y una gran cantidad de sangre, le falta el pie izquierdo y gran parte del muslo derecho; parece como si se lo hubiera llevado una horrible bestia de una dentellada. Abrazas a la niña y la apartas del cadáver.

– ¿Dónde está tu papá? – le preguntas.

– Papá se fue con nuestro perrito – dice entre sollozos –. El perrito volvió y le hizo daño a mamá.

Oyes un prolongado gruñido que viene de la puerta. Te vuelves rápidamente y apartas a la niña, para contemplar a la horrible criatura que en otro tiempo fue un perro. Un amasijo de huesos y carne ensangrentada te enseña sus fauces, de las que sobresalen cuatro colmillos. El perro corre hacia ti repentinamente.

Haz una tirada de IRR; si fallas, ganas 1d10 puntos de IRR y pierdes los mismos puntos de RR (sistema D6: pierdes 1 punto de IRR y ganas 1 punto de RR).

Debes enfrentarte a este Perro - Muerto Viviente. Ataca una vez por turno y no se defiende.

#### PERRO – MUERTO VIVIENTE

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	12	Altura:	-	Fuerza: 6	
AGI	15	Peso:	-	Agilidad: 7	
RES	10	RR:	0%	PV: 20	
PER	15	IRR:	100%	Armas: Mordisco (Fuerza), daño 1d1	
Armas: Mordisco 40% (daño: 1d4)				Sin protecciones.	
Protecciones: Carece.					

Poderes especiales: No se desmaya por sus heridas. No morirá hasta recibir 20 puntos de daño.

Si vences, tira 1d10 y suma el resultado a tu RR, restando la misma puntuación a tu IRR.

Si juegas con el sistema D6, tira un dado. Si sacas un 6, suma 2 puntos a tu RR y resta 2 puntos a tu IRR. Si sacas menos de un 6, ganas 1 punto de RR y pierdes 1 punto de IRR.

Si vences, **pasa al 55**

## 4

Según los restos que has encontrado, esta debió ser la habitación de don Alonso. Aunque la cama era considerablemente grande, no la compartía con nadie, pues no se le conocía esposa ni amante. La única compañía que tenía era la de sus criados, un clérigo y un alquimista. Dicen que el clérigo fue quien convenció a don Alonso para que marchara a la guerra contra los moros. Fue una ingeniosa jugada por parte del viejo cura, ya que una vez que don Alonso partiera, él se encargaría de guardar y gobernar sus dominios. Pero murió repentinamente una mañana, antes de que don Alonso se fuera. Don Alonso no tuvo tiempo de designar a nadie para que se encargara de su hacienda. Tal vez no esperaba demorarse demasiado en Granada, pero lo cierto es que los años pasaron, don Alonso no volvía y Bellver estaba sin gobierno. Así dejaste el pueblo cuando te marchaste al sur. Pero muchas cosas han cambiado desde entonces.

Salas de la habitación. **Pasa al 23**

## 5

Enciendes la antorcha y la sostienes con la mano izquierda.

Si tienes algún compañero, puedes darle a él la antorcha (en ese caso él irá delante de ti). De lo contrario deberás sujetarla tú, lo que te impedirá utilizar un escudo, un arma a dos manos, un arco y una ballesta.

La luz de la antorcha ilumina la sala de entrada. Está vacía por completo. Tres puertas se abren ante ti, cada una en una de las paredes que rodea la sala.

¿Por cuál de ellas pasarás?

Por la de enfrente. **Pasa al 38**

Por la de la pared occidental. **Pasa al 63**

Por la de la pared oriental. **Pasa al 84**



## 6

– Mirad lo que os traigo, muchachos – dice Arnau detrás de ti. Le miras sorprendido, y entonces comprendes que él debe ser el jefe. ¡Te ha estado engañando todo este tiempo!

Arnau desenvaina su espada y se dispone a atacar, mientras los otros dos bandidos se lanzan a por ti, cuchillo en mano.

Debes luchar contra ellos. Si tienes algún otro compañero, este será atacado por uno de los bandidos con cuchillo.

Todos ellos atacan y defienden una vez por asalto. Ya apuntaste las características de Arnau, ¿verdad? Aquí tienes la de los otros dos:

### BANDIDO 1

#### SISTEMA D100

FUE	15	Altura:	1,70 m.
AGI	12	Peso:	75 kg.
HAB	10	Edad:	28 años
RES	15	Aspecto:	7
PER	17	RR:	50%
COM	12	IRR:	50%
CUL	05	Pc:	10

Armas: Cuchillo 45% (daño: 1D6)

Protecciones: Peto de Cuero

#### SISTEMA D6

Agilidad: 5

Habilidad: 6

PV: 15

Armas: Cuchillo (Habilidad), daño 1d

Protecciones: Peto de cuero, Prot. 2

Resistencia 50.



## BANDIDO 2

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	10	Altura:	1,65 m.	Agilidad: 7	
AGI	16	Peso:	74 kg.	Habilidad: 6	
HAB	12	Edad:	29 años	PV: 15	
RES	15	Aspecto:	8	Armas: Cuchillo (Habilidad), daño 1d	
PER	10	RR:	45%	Protecciones: Peto de cuero, Prot. 2	
COM	10	IRR:	55%	Resistencia 50.	
CUL	05	Pc:	II		
Armas: Cuchillo 38% (daño: 1D6)					
Protecciones: Peto de Cuero					

Todos lucharán a muerte, pero si matas a dos de ellos, el tercero intentará huir; sin embargo, no puede ir muy lejos, así que puedes darle alcance si quieres y terminar con él. Arnau no huirá; si le vences podrás quedarte con su espada.

Si sales de esta, **pasa al 50**

## 7

La antorcha ilumina esta pequeña habitación, revelando una cama y un baúl. Ambos han ardido pero no se han llegado a consumir por completo. Dentro del baúl no hay nada excepto una llave de bronce. Puedes quedarte-la si quieres (no ocupa ningún espacio en la mochila). Nada más de interés.

Ahora puedes bajar las escaleras. **Pasa al 23**  
O investigar la habitación de enfrente. **Pasa al 75**

## 8

Enganchas el garfio a los restos del rastrillo y te dispones a tomar impulso con la cuerda para salvar el foso. Agarrando la cuerda con firmeza, vuelas por encima del foso. Entonces, a mitad de camino, algo empieza a crujir. Casi has llegado al otro lado cuando, para tu horror, la parte del rastrillo a la que has enganchado el garfio se desprende y la cuerda queda suelta... caes al fondo del foso y te rompes el cráneo. Un triste final.

*Requiescat In Pace*

## 9

Alumbras el fondo del pasadizo con la antorcha. Este describe una curva hacia la derecha, de donde proviene el sonido metálico. Entonces ves una silueta de alta estatura que avanza hacia a ti; cada paso que da provoca el sonido metálico que has estado oyendo. Cuando está a unos pocos metros de ti ves el brillo del negro metal en toda su figura... ¡es don Alonso con su armadura! Pero hay algo extraño en él. Avanza de forma demasiado rítmica, más lento de lo normal. Intentas ver su rostro a través del yelmo, y cuando arimas la antorcha para verlo, ¡descubres que el yelmo está vacío! Tu miedo se acrecienta al comprobar que la armadura está caminando sola.

Haz una tirada de IRR; si fallas, ganas 1d10 puntos de IRR, perdiendo los mismos puntos de RR (sistema D6: de fallar, ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 punto de RR).

– ¡Ese no es don Alonso! – grita el padre Guifré – ¡Es la armadura del diablo! Está animada por espíritus infernales. ¡Debes darle en la cabeza!

La armadura andante alza su puño, con el que sostiene una espada. Debes combatir contra ella. Hace un ataque por asalto y no se defiende.

### ARMADURA ANDANTE

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	15	Altura:	1,85 m.	Agilidad: 3	
AGI	05	Peso:	50 kg.	Habilidad: 6	
HAB	10	Edad:	-	PV: Especial	
RES	Esp.	Aspecto:	-	Armas: Espada (Habilidad), daño	
PER	---	RR:	0%	1d+2; Puños (Habilidad), daño 1d+1.	
COM	---	IRR:	150%	Protecciones: Especial.	
CUL	---	Pc:	30		
Armas: Espada 40% (daño: 1D8+1),					
Pelea 40% (daño: 1D3+1D4)					
Protecciones: Especial.					

La Resistencia de la armadura andante está repartida entre sus diferentes localizaciones:

Cabeza:	15
Brazo derecho:	15
Brazo izquierdo:	15
Pecho:	45
Abdomen:	30
Pierna derecha:	15
Pierna izquierda:	15

Si reduces a 0 los puntos de Resistencia de la cabeza o del pecho, la armadura se desmonta por completo.

Si reduces a 0 los puntos de una extremidad (brazos o piernas), esta se cae, separándose del resto de la armadura. Si le quitas el brazo derecho, seguirá peleando a golpes con el izquierdo; si le quitas ambos brazos, peleará a patadas. Si le quitas una pierna seguirá peleando (cojeando), pero si le quitas las dos, caerá al suelo y seguirá peleando desde allí. En caso de perder brazos y piernas, la armadura ya no podrá seguir luchando.

Si reduces a 0 los puntos del abdomen, la parte de abajo se desmonta y quedan sólo las partes del pecho, cabeza y brazos. En ese momento puedes huir hacia delante en cualquier momento.

Si juegas con el sistema D100, no tengas en cuenta la modificación al daño por localización (es decir, no multipliques el daño por 2 si le das en la cabeza ni lo divides por 2 si golpeas una extremidad).

Nota: a esta criatura le afecta el agua bendita, por lo que el padre Guifré permanecerá detrás de ti y le lanzará una redoma cada turno, en caso de que disponga de ella.

Puesto que el padre Guifré conoce el punto débil de esta criatura y te lo ha dicho, puedes elegir apuntar directamente al yelmo de la armadura para desactivarla. Si es así, reduce a la mitad la competencia de combate con la que estés luchando y haz la tirada; de acertar, le darás justo en la cabeza. Si no quieres usar este sistema, puedes combatir de manera normal (si juegas con el sistema D6, lee más adelante).

Si tienes Veneno de Marte, puedes intentar lanzarle una dosis antes de entrar en combate con una tirada de lanzar (Agilidad). Si da en el blanco, cada vez que golpees la armadura podrás multiplicar por dos el daño que le causes. Sin embargo, bajo los efectos del Veneno de Marte, los puntos de daño provocados por el agua bendita no se duplican.

Sistema D6: Cada vez que tu ataque tenga éxito, debes hacer una tirada para determinar qué parte de la armadura has golpeado. Tira 1d.

Si sale un 1, le has dado en la cabeza.

Si sale un 2, le has dado en un brazo. Vuelve a tirar 1d; si sale un número par, le has dado en el brazo derecho (con el que sostiene el arma), si sale un número impar, le has dado en el brazo izquierdo.

Si sale un 3 o un 4, le has dado en el pecho.

Si sale un 5, le has dado en el abdomen.

Si sale un 6, le has dado en una pierna. Vuelve a tirar 1d; si sale un número par, le has dado en la pierna derecha, si sale un número impar, le has dado en la pierna izquierda.

Como alternativa, puesto que el padre Guifré te ha revelado cuál es el punto débil de la criatura (la cabeza), puedes hacer una tirada aplicando una penalización -3 a la característica que uses; si aciertas, golpearás la cabeza automáticamente.

Si vences (o si huyes, en caso de que tengas esa posibilidad), **pasa al 74**

## 10

Tras unos minutos de búsqueda exhaustiva, sólo has encontrado restos de pergaminos, plumas y trozos de ropa quemada que te hacen pensar que esta habitación perteneció a algún estudioso, un sabio o un escriba.

No quieres perder más tiempo aquí.

**Pasa al 23**



## 11

Carles de Girona, sabio y alquimista, protegido de don Alonso, Señor del Segre, manifiesta:

Que en su búsqueda de la Piedra Filosofal ha hallado una fórmula que, en lugar de ennoblecer los metales, los degrada a todos a excepción del oro, sobre el cual este ungüento no surte ningún efecto. Es mi deber como Filósofo ocultar mi hallazgo, ya que no deseo que nadie se lucre de él ni que caiga en manos equivocadas. Es mi deseo, no obstante, que se conserve esta muestra durante algunos años por si algún otro juicioso Filósofo la encontrara, con el fin de que pueda investigar la fórmula que yo he denominado como Veneno de Marte. He aumentado considerablemente su caducidad con mis artes, mucho más allá del tiempo en que la demencia o la muerte me arrebatan su secreto.

Utilízala con sabiduría.

El Veneno de Marte puede ser vertido sobre armaduras metálicas (cota de malla o superior). Si lo haces, la armadura en cuestión perderá 2 puntos de protección, y además perderá el doble de puntos de Resistencia cuando sea golpeada. Si quieres usarla en combate, puedes lanzar el recipiente sobre un enemigo con armadura metálica con una tirada de lanzar (Agilidad), antes de comenzar el combate.

## 12

Cierras la puerta y la atrancas con un trozo de madera. Mientras lo haces, oyes cómo los muertos irrumpen en el salón. La puerta no aguantará mucho tiempo, ¡debes darte prisa y huir a los tejados! Pero cuando pones el primer pie en el pasillo te llevas una desagradable sorpresa: don Alonso acaba de colarse por la ventana de arriba y te cierra el paso. Abajo, los muertos propinan unos golpes tremendos a la puerta.

– Se acabó – dice don Alonso, al tiempo que desenvaina su espadón –. Ya has durado demasiado. Pongamos fin a esto.

Desenvainas tu arma y aceptas el reto de don Alonso. Pero debes darte prisa en vencerle, pues los muertos reventarán la puerta de un momento a otro.

Don Alonso ataca y se defiende una vez cada asalto.

### DON ALONSO

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	18	Altura:	1,85 m.	Fuerza: 8	
AGI	16	Peso:	90 kg.	Agilidad: 7	
HAB	12	Edad:	35 años	PV: 17	
RES	17	Aspecto:	14	Armas: Espadón (Fuerza), daño 3d+1	
PER	12	RR:	15%	Protecciones: Ropa gruesa, Prot. I,	
COM	13	IRR:	85%	Resistencia 30.	
CUL	10	Pc:	17		
Armas: Espadón 75% (daño: ID10+2+ ID4)					
Protecciones: Ropa gruesa.					

Nota: a don Alonso le afecta el agua bendita, ya que ha vendido su alma al diablo a cambio del ejército de muertos vivientes.

Si vences a don Alonso en 6 asaltos, **pasa al 42**

Si no le has vencido después del 6º asalto, **pasa al 97**

## 13

Le lanzas la cuerda a Guifré y este permanece atento para coger la piedra al vuelo. Mientras la piedra vuela por encima del foso, Arnau desenfunda su espada y le asesta un golpe mortal al padre Guifré por la espalda. No das crédito a lo que estás viendo, y por eso tardas en reaccionar.

– ¡Arnau! – gritas –. ¿Por qué demonios has hecho eso?

– Lo siento – contesta, mientras registra a Guifré –, pero como te dije, tengo que llegar a la costa, y no tengo ni un mísero maravedí.

– ¡Maldito seas! – clamas enfurecido, y los muros te devuelven el eco de tus gritos –. ¡No tenías por qué matarlo! ¡Irás derecho al infierno por haberte atrevido a matar a un hombre de Dios!

Estas últimas palabras han hecho mella en Arnau, que se queda quieto durante unos instantes, pero luego termina de registrar el cadáver del padre Guifré y se marcha. Puede que el padre Guifré fuera, junto a ti, el único superviviente de Bellver, y ahora también está muerto, y lo que es más frustrante, a manos de un bandido.

– ¡Pagarás por esto, te lo prometo! – gritas, pero Arnau se hace el indiferente y se marcha.

Si tienes algún arma a distancia, aún puedes atacarle si quieres. **Pasa al 91**

Si no tienes un arma a distancia o no quieres atacarle, tendrás que seguir adelante. Ahora estás solo. **Pasa al 106**

### 14

El agote te apunta con un dedo y te lanza su hechizo.

Tira 1d100; si sacas 85 o menos, el hechizo tiene éxito y deberás pasar una tirada de RR para evitar que te afecte. Si sacas la tirada de RR (en caso de que necesites hacerla), ganas 5 puntos de RR, perdiendo los mismos puntos de RR.

Si juegas con el sistema D6, tira dos dados; el agote tendrá éxito si obtienes un resultado de 9 o menor, en cuyo caso deberás tener éxito en una tirada de RR para que el hechizo no te afecte.

Si el agote consigue hechizarte, **pasa al 62**

Si no lo consigue, **pasa al 78**

### 15

Te acercas al pobre hombre para prestarle tu ayuda. Justo en el momento en que llegas a su altura, alza el rostro y el corazón te da un vuelco: su cara es una simple calavera surcada por jirones de carne putrefacta, las cuencas de sus ojos están vacías y carece de labios, por lo que su dentadura y sus encías tienen continuidad con el hueso de la nariz. Al dar un paso atrás, el ser se te abalanza e intenta alcanzarte con sus garras. Debes intentar esquivar el ataque.

Haz una tirada de esquivar (Agilidad), pero con un malus de -25% por la sorpresa (-2 si juegas con el sistema D6). Si fallas la tirada, el ser te alcanza y sufres 1d8 de daño (1d+1 si juegas con el sistema D6).

Si sobrevives a este ataque, **pasa al 33**

## 16

Has perdido totalmente la conciencia de lo que pasa a tu alrededor. Aunque no puedes verlo ni te acuerdas de él en estos instantes, el padre Guifré está asistiendo al dolor que te ha causado ver a tu padre en ese estado. Este da unos pasos hacia ti.

– Hijo... – susurra –. No sabes cuánto lo siento.

Aún estás viendo cómo se aleja el cadáver de tu padre. Aunque puedes oír a Guifré, ni siquiera te inmutas.

– Rezaré por él – te dice, poniéndote una mano en el hombro –. Dios lo acogerá en el cielo.

Dios. Al oír esta palabra te llenas de indignación. La indignación da paso al enojo, y el enojo a la ira. Sacudes el hombro y te quitas de encima la mano de Guifré.

– ¿Dios? – gritas –. ¿El mismo Dios que ha permitido que esto suceda? ¿El mismo Dios al que tan bien he servido y que sólo me ha pagado con dolor?

– No sabes lo que dices – exclama Guifré –. Dios no tiene la culpa de lo que ha ocurrido. No dejes que te venza tu dolor... ¡No le des al demonio esa satisfacción!

Dominado por la ira, empujas a Guifré, que cae al suelo y se cubre, temiendo que le golpees.

– ¡Reniego de Dios! ¿Me oyes? – gritas con todas tus fuerzas –. ¡Reniego de Dios!

**Pasa al III**



## 17

Cuando vas a abrir la puerta de la iglesia, descubres que está atrancada. Oyes desde dentro la voz del padre Guifré:

– ¡Criaturas del averno! ¡Dejadnos en paz de una vez!

Te alegras de comprobar que Guifré está sano y salvo en su iglesia. Le dices que eres tú y que no tiene nada que temer.

– Si es verdad que eres tú, acércate por la otra puerta – te dice Guifré.

Le haces caso y te diriges a la puerta por donde entraron los muertos vivientes la primera vez que entraste a la iglesia. Anuncias tu llegada con unos golpes en la puerta. El padre Guifré abre la mirilla y, tras asegurarse de que nadie te sigue, abre la puerta lo justo para que entres y la cierra rápidamente.

– Perdona que desconfiara, hijo – resopla, con una gota de sudor cayéndole de la frente –, pero no sabes lo que he pasado desde que te fuiste. ¡Cada vez hay más criaturas de esas! Han estado aporreando las puertas un buen rato.

Le dices que lo comprendes, pero que no has visto ninguna de ellas en tu camino de vuelta al pueblo. Le cuentas también todo lo ocurrido en el castillo.

– Extraño es, sin duda – comenta Guifré –. Y si crees que Alonso está por aquí cerca, creo que debería acompañarte. Algo me dice que podré ser de ayuda en este asunto. Pero antes debo prepararme.

El padre Guifré acude al baptisterio y llena un cubo con el agua de la pila. Seguidamente entra por una puerta al fondo y vuelve con una bolsa llena de sal. Durante media hora, lleva a cabo un ritual con la sal y el agua, convirtiendo esta última en agua bendita. Después llena tres redomas con el agua. Puedes distribuirlas como quieras entre tú y el padre Guifré.

El Agua Bendita es efectiva contra cualquier criatura demoníaca o relacionada de alguna forma con el Infierno. Antes del combate, puedes lanzar una redoma a una criatura infernal con la competencia de lanzar (Agilidad), y siempre con un bonus de +20% (+2 con el sistema D6) debido a que siempre las lanzaréis a corta distancia; si tienes éxito, le causará 1d8+1 pun-

tos de daño (si juegas con el sistema D6, el daño es  $1d+2$ ). No se te dará la opción de lanzar el Agua Bendita, por lo que debes recordar por ti mismo que tienes la opción de lanzarla antes del combate. Si se diera la opción de efectuar un ataque a distancia, puedes elegir lanzar dos redomas de Agua Bendita en lugar de efectuar dicho ataque.



El padre Guifré no luchará en combate, sólo lanzará el Agua Bendita si no hay ninguna criatura luchando contra él. Durante el combate, se pondrá detrás de ti para evitar la lucha, pero si te encuentras con más de dos enemigos, los restantes lucharán contra él, y actuará intentando esquivar sus ataques con la competencia de esquivar (Agilidad). Si no hay ningún enemigo luchando contra Guifré, en cualquier momento puedes pedirle que lance una de sus redomas (si le queda alguna) a alguno de tus enemigos. También puedes darle todas tus redomas si prefieres que él se dedique a lanzarlas mientras tú luchas.

Estas son las características del padre Guifré:

## PADRE GUIFRÉ

SISTEMA D100

FUE	08	Altura:	1,60 m.
AGI	12	Peso:	80 kg.
HAB	16	Edad:	40 años
RES	14	Aspecto:	15
PER	10	RR:	75%
COM	20	IRR:	25%
CUL	20	Fe:	15

Armas: Carece.

Protecciones: Carece.

Competencias: Esquivar 24%, Lanzar 30% (50% cuando lance las redomas de Agua Bendita), Trepar 15%.

SISTEMA D6

Agilidad: 5 (7 cuando lance las redomas de Agua Bendita).

PV: 14

Armas: Carece.

Sin protecciones.

Mientras el padre Guifré esté contigo (y siga vivo), siempre que pases a un número de sección terminado en 9, deberás restar 10 al número de sección y dirigirte a la nueva sección en lugar de leer la sección a la que se te ha enviado. Por ejemplo, si se te envía a la sección 49, deberías leer en su lugar la 39. Es importante que recuerdes esta regla ya que el texto no te la recordará.

Ya estáis preparados. Ahora podéis abandonar la iglesia. Guifré sugiere que comencéis vuestra búsqueda por la posada, y hacia allí os dirigís.

Si ya has entrado antes a la posada, **pasa al 30**

Si es la primera vez que entras, **pasa al 93**

## 18

– Esta es la hija de Galdric – le dices al padre Guifré, acercándote la niña con el brazo –. Ahora no tiene a nadie que cuide de ella.

– Yo lo haré – dice el padre Guifré, dedicándole una sonrisa a la niña –. Consagraré la iglesia y así estaremos a salvo de esas criaturas.

Si le dices al padre Guifré que te gustaría que te acompañase, **pasa al 47**

Si dejas a Guifré y a la niña a salvo en la iglesia y te diriges al castillo, **pasa al 60**

Si no has estado en la posada, puedes ir ahora. **Pasa al 93**

## 19

Alumbra el fondo del pasadizo con la antorcha. Este describe una curva hacia la derecha, de donde proviene el sonido metálico. Entonces ves una silueta de alta estatura que avanza hacia a ti; cada paso que da provoca el sonido metálico que has estado oyendo. Cuando está a unos pocos metros de ti ves el brillo del negro metal en toda su figura... ¡es don Alonso con su armadura! Pero hay algo extraño en él. Avanza de forma demasiado rítmica, más lento de lo normal. Intentas ver su rostro a través del yelmo, y cuando arrimas la antorcha para verlo, ¡descubres que el yelmo está vacío! Tu miedo se acrecienta al comprobar que la armadura está caminando sola.

Haz una tirada de IRR; si fallas, ganas 1d10 puntos de IRR, perdiendo los mismos puntos de RR (sistema D6: de fallar, ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 punto de RR).

La armadura andante alza su puño, con el que sostiene una espada. Debes combatir contra ella. Hace un ataque por asalto y no se defiende.

### ARMADURA ANDANTE

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	15	Altura:	1,85 m.	Agilidad: 3	
AGI	05	Peso:	50 kg.	Habilidad: 6	
HAB	10	Edad:	-	PV: Especial	
RES	Esp.	Aspecto:	-	Armas: Espada (Habilidad), daño	
PER	---	RR:	0%	1d+2; Puños (Habilidad), daño 1d+1.	
COM	---	IRR:	150%	Protecciones: Especial.	
CUL	---	Pc:	30		
Armas: Espada 40% (daño: 1D8+1),					
Pelea 40% (daño: 1D3+1D4)					
Protecciones: Especial.					

La Resistencia de la armadura andante está repartida entre sus diferentes localizaciones:

Cabeza:	15
Brazo derecho:	15
Brazo izquierdo:	15
Pecho:	45
Abdomen:	30
Pierna derecha:	15
Pierna izquierda:	15

Si reduces a 0 los puntos de Resistencia de la cabeza o del pecho, la armadura se desmonta por completo.

Si reduces a 0 los puntos de una extremidad (brazos o piernas), esta se cae, separándose del resto de la armadura. Si le quitas el brazo derecho, seguirá peleando a golpes con el izquierdo; si le quitas ambos brazos, peleará a patadas. Si le quitas una pierna seguirá peleando (cojeando), pero si le quitas las dos, caerá al suelo y seguirá peleando desde allí. En caso de perder brazos y piernas, la armadura ya no podrá seguir luchando.

Si reduces a 0 los puntos del abdomen, la parte de abajo se desmonta y quedan sólo las partes del pecho, cabeza y brazos. En ese momento puedes huir hacia delante en cualquier momento.

Si juegas con el sistema D100, no tengas en cuenta la modificación al daño por localización (es decir, no multipliques el daño por 2 si le das en la cabeza ni lo divides por 2 si golpeas una extremidad).

Nota: a esta criatura le afecta el agua bendita.

Si usas el sistema D100, no puedes elegir apuntar a la armadura a ninguna localización, ya que desconoces el efecto que tiene reducir a 0 sus puntuaciones de Resistencia.

Si tienes Veneno de Marte, puedes intentar lanzarle una dosis antes de entrar en combate con una tirada de lanzar (Agilidad). Si da en el blanco, cada vez que golpees la armadura podrás multiplicar por dos el daño que le causes. Sin embargo, bajo los efectos del Veneno de Marte, los puntos de daño provocados por el agua bendita no se duplican.

Sistema D6: Cada vez que tu ataque tenga éxito, debes hacer una tirada para determinar qué parte de la armadura has golpeado. Tira 1d.

Si sale un 1, le has dado en la cabeza.

Si sale un 2, le has dado en un brazo. Vuelve a tirar 1d; si sale un número par, le has dado en el brazo derecho (con el que sostiene el arma), si sale un número impar, le has dado en el brazo izquierdo.

Si sale un 3 o un 4, le has dado en el pecho.

Si sale un 5, le has dado en el abdomen.

Si sale un 6, le has dado en una pierna. Vuelve a tirar 1d; si sale un número par, le has dado en la pierna derecha, si sale un número impar, le has dado en la pierna izquierda.

Si vences (o si huyes, en caso de que puedas), **pasa al 74**

## 20

La ranura es lo suficientemente grande como para meter una de tus ganzúas. Al hacerlo, la ganzúa topa con algo sólido. Trasteas durante un buen rato, pero es inútil; no parece haber ningún mecanismo que se active a través de esta ranura, o tal vez necesita de una llave especial.

Si no sabes qué más hacer aquí, debes volver a subir los escalones.

**Pasa al 48**

## 21

Te dispones a librar a este pobre hombre de su maldición de la vida de ultratumba. El Muerto Viviente no se defiende, sólo efectúa un ataque por turno.

Resuelve el combate.

### MUERTO

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	10	Altura:	1,57 m.	Agilidad: 3	
AGI	05	Peso:	55 kg.	Habilidad: 6	
HAB	10	Edad:	-	PV: 24	
RES	12	Aspecto:	1	Armas: Garras (Habilidad), daño 1d+1	
PER	07	RR:	0%	Sin protecciones.	
COM	01	IRR:	100%		
CUL	05	Pc:	20		
Armas: Garras 35% (daño: 1D8)					
Protecciones: Carece.					

Poderes: No se desmaya por efecto de sus heridas (es decir, morirá cuando reciba 24 puntos de daño).

Si aún no le has vencido después del tercer turno, **pasa al 49**

De lo contrario, **pasa al 76**

## 22

Echas a correr hacia la posada y atrancas la puerta con varias mesas. Los muertos arañan la madera y empujan con fuerza, tanta que no crees que esta aguante durante mucho tiempo. Empujas la puerta hacia fuera mientras piensas cómo salir de esta.

Haz una tirada de IRR con un malus de -25%; si la fallas, ganas 2D10 +5 puntos de IRR, perdiendo los mismos puntos de RR.

Sistema D6: haz una tirada de IRR - 2. Si fallas, tira 1d; si sacas un 1 o 2, ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 punto de RR; si sacas 3 o 4, ganas 2 puntos de IRR y pierdes 2 puntos de RR; si sacas 5 o 6, ganas 3 puntos de IRR y pierdes 3 puntos de RR.

Segundos después, oyes unos golpes terribles al otro lado de una de las ventanas. La garra de un muerto atraviesa la contraventana de madera, que está a punto de caer. Apenas puedes seguir conteniendo la puerta.

¿Qué vas a hacer?

¿Seguirás conteniendo la puerta? **Pasa al 45**

¿O intentarás repeler a los muertos que intentan colarse por la ventana?  
**Pasa al 90**

Si está contigo el padre Guifré, también tienes la opción de pedirle que empuje la puerta mientras tú te encargas de la ventana. **Pasa al 104**

## 23

Sales a un pasillo que tiene la misma longitud que el ancho de la torre. A cada lado del pasillo se abren dos puertas, todas ellas medio consumidas por el fuego. La antorcha apenas puede iluminar las dos más lejanas. La escalera sigue subiendo y también baja a la planta inferior.

¿Por dónde vas a continuar?

Si quieres bajar las escaleras, **pasa al 38**

Si quieres subir las escaleras, **pasa al 44**

Si quieres entrar por la primera puerta a la izquierda, **pasa al 56**

Si quieres entrar por la segunda puerta a la izquierda, **pasa al 61**

Si quieres entrar por la primera puerta a la derecha, **pasa al 94**

Si quieres entrar por la segunda puerta a la derecha, **pasa al 108**

## 24

En cuanto don Alonso cae, ni siquiera tienes tiempo de saborear tu victoria. Toda la horda de muertos vivos se cierra sobre ti. No puedes dar abasto, y aunque te defiendes valientemente, su superioridad numérica acaba imponiéndose. Acabas en el suelo, y mientras sientes cómo miles de garras y dientes penetran en tu carne, te abandonas al fin al doloroso abrazo de la Muerte.

*Requiescat In Pace*

## 25

Te adentras en la torre y avanzas a tientas, extendiendo los brazos hacia delante. Te topas con un muro; te mueves a lo largo de él y encuentras una puerta. Abres la puerta y sigues avanzando. Hay un silencio nada tranquilizador. Te mueves intentando hacer el menor ruido posible. El miedo se está apoderando de ti poco a poco. Llega un momento en que no puedes soportarlo y decides darte la vuelta y salir de la torre. Justo en ese momento, oyes un leve gruñido a tu lado. Presa del pánico, sales corriendo y te das un tremendo golpe contra el muro. Al caer ruedas por unos escalones y te rompes el cuello.

*Requiescat In Pace*

## 26

Salvas de un salto la distancia que te separa de la muralla. Una vez allí, te deslizas fácilmente al interior del recinto. Un resplandor te llega de la parte occidental del terreno que rodea al castillo por detrás del foso. Entornas los ojos y ves que se trata de una hoguera encendida. Eso significa que debe haber alguien cerca de aquí, dentro del recinto. Observas la entrada al castillo y te das cuenta de que el puente no está. Recuerdas entonces la historia que te contó el padre Guifré: las gentes de Bellver quemaron el castillo, y el puente con él. Ahora no hay forma de entrar.

¿Qué harás?

¿Te acercas al lugar donde estaba el puente para ver si hay alguna otra forma de entrar? **Pasa al 39**

¿O vas a investigar el lugar donde arde la hoguera? **Pasa al 87**



## 27

No hay restos humanos en ninguna de las cuatro celdas, aunque sí hay escudillas sucias en el suelo y trozos de pan duro como una piedra. Al fondo de cada celda, adheridos a la pared, hay unos grilletes; algunos se han desprendido de la pared y están por el suelo, hechos pedazos. También hay indicios de que el fuego ha llegado hasta aquí: los barrotes de las celdas están negros y también parte de los muros interiores.

**Pasa al 48**

## 28

Estás ahora en la Plaza Mayor, desierta por completo, como el resto del pueblo. A la izquierda puedes ver la iglesia de Santa Eulàlia, con su alta torre-campanario rematada con merlones, de la cual nace un tejado que desciende en diagonal sobre el edificio principal. A la derecha está la posada, de dos plantas, construida en sillería y sin ventanas. De la parte de atrás de su tejado emerge un humo negro.

¿A cuál edificio vas a entrar?

A la iglesia. **Pasa al 77**

A la posada. **Pasa al 93**





## 29

Estás justo enfrente de la entrada al castillo, detrás del foso que lo rodea, de unos 10 metros de largo. Las paredes que rodean la entrada están ennegrecidas, así como los escasos restos de la puerta y del rastrillo; parte de ellos desaparecieron también debido al fuego, y ahora puede verse el patio de armas desde aquí.

– ¡Dios mío! – exclama el padre Guifré; le miras con expresión interrogante –. ¡El cadáver de don Alonso! ¡No está!

Un sentimiento de terror golpea tu pecho al pensar que el cadáver de don Alonso se encuentre paseándose por su castillo; pero te repones y animas a Guifré a seguir adelante.

Sólo hay una forma de llegar a la entrada del castillo: saltar el foso. Pero para eso debes tener una cuerda y un garfio al que atarla, para poder engancharla en el rastrillo y saltar el foso con su ayuda.

Si dispones de una cuerda y un garfio, haz una tirada de lanzar (Agilidad) enganchar el garfio al rastrillo. Si lo consigues, deberás hacer una tirada de Fuerza x 5 (Fuerza +4 si juegas con el sistema D6) para balancearte hasta el otro lado.

Si pifias alguna de las dos tiradas, **pasa al 8**

Si fallas la tirada de Fuerza, **pasa al 52**

Si tienes éxito en la tirada de Fuerza, **pasa al 67**

Si no tienes cuerda y garfio, puedes ir a investigar el lugar donde arde la hoguera. **Pasa al 87**

## 30

La puerta se abre con un sonoro crujido en medio del inquietante silencio. El fuego del hogar se ha extinguido, y ahora todo está oscuro. Caminas a tientas, tropezando con mesas y taburetes, hasta que llegas a la chimenea. Cerca de ella aún yace el cuerpo del agote. Descubres que aún queda una pequeña llama chisporroteando entre la madera. Agarras un fuelle y rompes algunos taburetes para intentar avivar el fuego con su madera. Lo consigues después de cinco minutos de incesante sopro. Tomas uno de los trozos de madera ardientes y lo llevas contigo para inspeccionar el resto de la posada. Miras en la cocina, la bodega y en todas las habitaciones del piso superior, pero no hay nadie. Vuelves a colocar la madera en la chimenea y te dispones a salir de la posada. **Pasa al 71**

## 31

Ambos se lanzan hacia ti cuchillo en mano, dispuestos a matarte para quedarse con tus pertenencias. Debes luchar contra ellos.

Ambos realizan un ataque y una defensa cada asalto.

### BANDIDO 1

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	15	Altura:	1,70 m.	Agilidad: 5	
AGI	12	Peso:	75 kg.	Habilidad: 6	
HAB	10	Edad:	28 años	PV: 15	
RES	15	Aspecto:	7	Armas: Cuchillo (Habilidad), daño 1d Protecciones: Peto de cuero, Prot. 2 Resistencia 50.	
PER	17	RR:	50%		
COM	12	IRR:	50%		
CUL	05	Pc:	10		
Armas: Cuchillo 45% (daño: 1D6)					
Protecciones: Peto de Cuero					

### BANDIDO 2

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	10	Altura:	1,65 m.	Agilidad: 7	
AGI	16	Peso:	74 kg.	Habilidad: 6	
HAB	12	Edad:	29 años	PV: 15	
RES	15	Aspecto:	8	Armas: Cuchillo (Habilidad), daño 1d Protecciones: Peto de cuero, Prot. 2 Resistencia 50.	
PER	10	RR:	45%		
COM	10	IRR:	55%		
CUL	05	Pc:	11		
Armas: Cuchillo 38% (daño: 1D6)					
Protecciones: Peto de Cuero					

Ambos lucharán a muerte, pero si matas a uno de ellos, el otro intentará huir; sin embargo, no puede ir muy lejos, así que puedes darle alcance si quieres y terminar con él, o bien dejarle huir.

**Si vences, pasa al 50**

## 32

Cuando la puerta cede, la antorcha ilumina una gran cantidad de armas, ¡y todas intactas! Este es el almacén donde se guardaban, y aunque hay algunas ya herrumbrosas, muchas otras están intactas. En total hay:

- Tres lanzas.
- Cinco espadas.
- Tres espadas cortas.
- Ocho dagas.
- Dos hachas.
- Cuatro mazas pequeñas.
- Una maza pesada.
- Cinco arcos cortos.
- Diez ballestas.

Puedes coger las armas que quieras, pero recuerda que puedes llevar dos como máximo (más una daga, cuchillo o estilete).

Cuando estés listo, te diriges a la sala anterior. **Pasa al 44**

## 33

La criatura gime y alarga los brazos con la intención de atraparte. Ya te has encontrado antes con esta clase de criaturas: es un Muerto Viviente. Debes hacer una tirada de IRR; si la fallas, ganas 1d10 puntos de IRR, perdiendo los mismos puntos de RR (sistema D6: si fallas la tirada, ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 punto de RR).

El ser te recuerda a uno de los vecinos de Bellver, pero resulta difícil reconocerlo debido a su avanzado estado de descomposición.

Si quieres luchar contra él, **pasa al 21**

Si prefieres huir, **pasa al 57**





## 34

Arnau aún se encuentra al otro lado del foso. Buscas una piedra para atarla al extremo de la cuerda y lanzárselo a Arnau, pero al ver lo que pretendes, Arnau te grita desde el otro lado:

– No te molestes, amigo. No pienso entrar en ese castillo maldito. Buena suerte.

Dicho esto, Arnau se aleja del foso hacia la parte occidental del recinto. Su actitud es comprensible, y además ya te ha ayudado bastante. Te despidas de él y sigues adelante.

**Pasa al 106**

## 35

El agote observa el crucifijo, como hipnotizado. Acto seguido se encoge y comienza a humear, profiriendo unos gritos terribles (réstale 3d6 puntos de vida). Tras unos instantes, el agote intenta huir presa del pánico, arañando las paredes con fuerza. Es el momento idóneo para rematarlo. Permanecerá 2d10 turnos aterrorizado e intentando huir (3d si juegas con el sistema D6), durante los cuales no atacará. Pasado ese tiempo, si aún vive, te atacará de manera normal.

Si vences, **pasa al 100**

## 36

Consigues asirte a la mano de Arnau, que tira con fuerza mientras los Muertos vivos ya han echado la puerta abajo y alargan sus brazos, intentando coger tus piernas. Finalmente, llegas al tejado y tanto tú como Arnau os tendéis sobre él, exhaustos. Pero no permanecéis así mucho tiempo, temerosos de que el tejado ceda y caigáis a una muerte segura. Arnau se ofrece a acompañarte mientras estés en el pueblo. Le agradeces sinceramente su ayuda y os disponéis a bajar del edificio por la parte de atrás.

Apunta las características de Arnau. Si os enfrentáis a dos enemigos o más, os los podréis repartir equitativamente entre vosotros. En caso de enfrentaros a un número impar de enemigos, puedes decidir quién se ocupa del enemigo adicional. Arnau siempre actuará emprendiendo una acción de ataque y otra de defensa en cada turno.

## ARNAU

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	13	Altura:	1,65 m.	Agilidad: 6	
AGI	14	Peso:	76 kg.	Habilidad: 7	
HAB	18	Edad:	28 años	PV: 15	
RES	15	Aspecto:	13	Armas: Espada (Habilidad), daño 1d	
PER	15	RR:	55%	+2	
COM	10	IRR:	45%	Protecciones: Peto de cuero, Prot.	
CUL	08	Pc:	9	2, Resistencia 50.	
Armas: Espada 60% (daño: 1d8+1+1d4).					
Protecciones: Peto de Cuero					
Competencias: Correr 30%, Esquivar 35%, Lanzar 20%, Trepas 50%.					

**Pasa al 107**

## 37

Justo por encima de los restos del escritorio has encontrado una zona de la pared que suena diferente cuando la golpeas. Viertes un poco del líquido que encuentras (réstale una dosis) y descubres con emoción un compartimiento secreto dentro del muro. Dentro encuentras un pequeño cofre que contiene un recipiente de arcilla con un tapón de corcho y una nota debajo escrita con grafito.

Puedes leer la nota si tienes al menos 25% en leer y escribir (sistema D6: podrás leer la nota si tienes al menos 5 puntos en Cultura). En ella tal vez se diga algo sobre las propiedades del líquido que contiene el recipiente. **Pasa al 11** si puedes leerla. Si no lees la nota no podrás saber para qué sirve, pero puedes conservarlo si quieres (ocupa un espacio en la mochila). Puedes llevarte también la nota para que alguien te la lea, o para cuando tú puedas leerla, si mejoras más adelante tus competencias.

En caso de que encuentres a alguien que pueda leer la nota, apunta la sección en la que te encuentres y pasa al 11 para saber qué pone. Podrás hacer esto automáticamente si te encuentras con algún clérigo, fraile o escriba, en esta aventura o en las siguientes.

**Pasa al 23** para volver al pasillo.



## 38

Entras a una amplia estancia dominada por una gran mesa rectangular situada en el centro. La mesa está volcada y partida por varios lugares, y sólo se tienen en pie dos de sus patas. La gran cantidad de ceniza y trozos de tela quemados en el suelo parecen indicar que antes las paredes de la estancia estuvieron adornadas con tapices y paños franceses de calidad. Ni una de las lujosas sillas que rodeaban la mesa ha quedado en pie tras el incendio.

Al fondo hay unas escaleras de caracol.

¿Qué harás ahora?

Subir las escaleras. **Pasa al 23**

Bajar las escaleras. **Pasa al 48**

Volver atrás y entrar por la puerta de la pared occidental. **Pasa al 63**

Volver atrás y entrar por la puerta de la pared oriental. **Pasa al 84**

## 39

Estás justo enfrente de la entrada al castillo, detrás del foso que lo rodea, de unos 10 metros de largo. Las paredes que rodean la entrada están ennegrecidas, así como los escasos restos de la puerta y del rastrillo; parte de ellos desaparecieron también debido al fuego, y ahora puede verse el patio de armas desde aquí. Sólo hay una solución: saltar el foso. Pero para eso debes tener una cuerda y un garfio al que atarla, para poder engancharla en el rastrillo y saltar el foso con su ayuda.

Si dispones de una cuerda y un garfio, haz una tirada de lanzar (Agilidad) enganchar el garfio al rastrillo. Si lo consigues, deberás hacer una tirada de Fuerza x 5 (Fuerza +4 si juegas con el sistema D6) para balancearte hasta el otro lado.

Si pifias alguna de las dos tiradas, **pasa al 8**

Si fallas la tirada de Fuerza, **pasa al 52**

Si tienes éxito en la tirada de Fuerza, **pasa al 73**

Si no tienes cuerda y garfio, puedes ir a investigar el lugar donde arde la hoguera. **Pasa al 87**

## 40

Sales corriendo hacia un edificio cercano. Los muertos vivos son muy lentos, por lo que no pueden alcanzarte. Cierras la puerta y la atrancas con un tablón que sirve para tal efecto. Te das la vuelta y te llevas un susto de muerte: un hombre te mira con los ojos como platos, a unos tres metros de ti, aferrando una espada. Tras el susto inicial, ambos os calmáis al ver que no sois lo que pensabais. El hombre enfunda su espada y se presenta como Arnau. Te dice que es un soldado que viaja hacia la costa. Decidió parar en Bellver y se encontró con esta desagradable sorpresa. En este momento se encontraba buscando algo de comida, pues se le han acabado las provisiones y no podrá ir muy lejos.

En ese momento, sentís unos tremendos golpes, acompañados de varios gemidos y arañazos. Los Muertos Vivos están intentando entrar en la casa.

– ¡Van a echar abajo la puerta! – gritas, nervioso.

– ¡Mira! – te indica Arnau, señalando una abertura en el techo de madera y paja. Podemos salir por ahí. Ayúdame a arrimar los muebles.

Sólo hay un caballete intacto y una gran tabla partida por la mitad, pero os puede servir. Montáis la tabla sobre el caballete a toda prisa.

– Espero que aguante – dice Arnau.

Te montas en la tabla, pero no la altura no es suficiente para alcanzar el techo. Le dices a Arnau que trepe sobre ti.

¿Cuánto pesas?

Si pesas menos de 85 kg., **pasa al 102.**

Si pesas más de 85 kg., o si juegas con el sistema D6, haz una tirada de Suerte.

Si fallas, **pasa al 85**

Si tienes éxito, **pasa al 102**

## 41

Don Alonso ríe largamente ante la visión de tu crucifijo.

– Eso no va a servirte de nada. Si crees que Dios te va a ayudar es que eres tonto de remate.

A continuación, don Alonso hace una señal y los muertos vivos avanzan hacia ti, dejándole a él atrás. Te mantienes firme y te concentras, pero ninguna de esas criaturas parece amedrentarse ante el crucifijo. La más adelantada te suelta un garrazo en la mano y el crucifijo sale volando. Réstale 4 puntos de vida (si juegas con el sistema D6, tira un dado y divide el resultado entre dos, redondeando hacia arriba).

### **Pasa al 22**

## 42

Sales a la plaza, victorioso. Con las primeras luces del sol, y sin nadie que los dirija, los muertos vivos se dispersan buscando la oscuridad del bosque. Miras al cielo, dando gracias a Dios por haber bendecido al mundo con la luz de la mañana.

En su huida, uno de los muertos se está acercando a ti peligrosamente. Te apartas de su camino, pues estás exhausto y no tienes ningunas ganas de librar un nuevo combate. Observas cómo gime y arrastra los pies. Sus ropas cuelgan andrajosas. Te resulta muy familiar, pero es normal, ya que se trata de uno de los vecinos del pueblo. Sin embargo, cuando miras detenidamente su rostro, algo te golpea directamente en el corazón. Las lágrimas manan de tus ojos abundantemente, pues la razón te ha mostrado lo que el corazón no quiere ver. Sin poder creer que el cielo te haya castigado de esta manera tan cruel, con la visión que tienes delante, y con la voz que apenas te sale de la garganta, intentas gritar...

– ¡Papá!

El cadáver animado de tu padre vuelve ligeramente la cabeza, lo justo para demostrarte que no te engañan los ojos. Ese es tu padre. Ese era tu padre. Los recuerdos acuden a tu mente con rapidez. Recuerdas las lluviosas tardes de otoño en las que te calentabas al fuego, sentado en el regazo de tu padre, mientras te contaba mil y una historias. Recuerdas cuando tu padre te enseñaba con cariño y paciencia todos los trucos de su profesión.



Recuerdas lo triste que se puso cuando le dijiste que te marchabas, tanto que ya no volvió a articular palabra. Desde que llegaste a Bellver intentando escapar de tu implacable enemigo temiste por él, pero tenías la esperanza de que estuviera a salvo. Esa esperanza se acaba de romper en mil pedazos, junto con algo más íntimo y profundo en tu interior; algo que se está consumiendo conforme el cadáver de tu padre se aleja de ti en dirección al bosque.

La oscuridad ha llenado tu alma. Guland ha vencido.

Si ha sobrevivido el padre Guifré, **pasa al 16**

Si no, **pasa al III**

## 43

– He de admitir que estoy asustado – dice el padre Guifré –, pero sé que Dios te ha enviado de vuelta para librar a Bellver de esta maldición. Iré contigo, si en algo puedo servirte de ayuda.

Sonríes por primera vez desde que llegaste a tu pueblo. Presientes que Guifré te servirá de ayuda en tu lucha contra Guland y sus subordinados. Te encaminas hacia la puerta, cuando Guifré te pone una mano en el hombro para detenerte.

– Espera – exclama Guifré –. Voy a preparar agua bendita. Nos vendrá bien contra los seres a los que nos enfrentaremos.

El padre Guifré acude al baptisterio y llena un cubo con el agua de la pila. Seguidamente entra por una puerta al fondo y vuelve con una bolsa llena de sal. Durante media hora, lleva a cabo un ritual con la sal y el agua, convirtiendo esta última en agua bendita. Después llena unas redomas con el agua. Te da 3 redomas de Agua Bendita, y él se queda con otras tres. Si tienes algún compañero contigo, también le dará otras tres redomas.

El Agua Bendita es efectiva contra cualquier criatura demoníaca o relacionada de alguna forma con el Infierno. Antes del combate, puedes lanzar una redoma a una criatura infernal con la competencia de lanzar (Agilidad), y siempre con un bonus de +20% (+2 con el sistema D6) debido a que siempre las lanzaréis a corta distancia; si tienes éxito, le causará  $1d8+1$  puntos de daño (si juegas con el sistema D6, el daño es  $1d+2$ ). No se te dará la opción de lanzar el Agua Bendita, por lo que debes recordar por ti mismo que tienes la opción de lanzarla antes del combate. Si se diera la opción de efectuar un ataque a distancia, puedes elegir lanzar dos redomas de Agua Bendita en lugar de efectuar dicho ataque.

El padre Guifré no luchará en combate, sólo lanzará el Agua Bendita si no hay ninguna criatura luchando contra él. Durante el combate, se pondrá detrás de ti para evitar la lucha, pero si te encuentras con más de dos enemigos, los restantes lucharán contra él, y actuará intentando esquivar sus ataques con la competencia de esquivar (Agilidad). Si no hay ningún enemigo luchando contra Guifré, en cualquier momento puedes pedirle que lance una de sus redomas (si le queda alguna) a alguno de tus enemigos. También puedes darle todas tus redomas si prefieres que él se dedique a lanzarlas mientras tú luchas.

Estas son las características del padre Guifré:

### PADRE GUIFRÉ

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>
FUE	08	Altura:	1,60 m.	Agilidad: 5 (7 cuando lance las redomas de Agua Bendita).
AGI	12	Peso:	80 kg.	
HAB	16	Edad:	40 años	PV: 14
RES	14	Aspecto:	15	Armas: Carece.
PER	10	RR:	75%	Sin protecciones.
COM	20	IRR:	25%	
CUL	20	Fe:	15	
Armas: Carece.				
Protecciones: Carece.				
Competencias: Esquivar 24%, Lanzar 30% (50% cuando lance las redomas de Agua Bendita), Tregar 15%.				

Mientras el padre Guifré esté contigo (y siga vivo), siempre que pases a un número de sección terminado en 9, deberás restar 10 al número de sección y dirigirte a la nueva sección en lugar de leer la sección a la que se te ha enviado. Por ejemplo, si se te envía a la sección 49, deberías leer en su lugar la 39. Es importante que recuerdes esta regla ya que el texto no te la recordará.

Ya estáis preparados. Ahora podéis abandonar la iglesia.

¿Irás al castillo? **Pasa al 60**

¿O bien a la posada, si aún no has estado allí? **Pasa al 93**

## 44

Los escalones terminan aquí. Es una sala grande y vacía. En el suelo sólo hay restos de unas mantas quemadas. Puede que los aventureros que don Alonso trajo consigo durmieran aquí. Una puerta se abre a tu derecha y otra al frente. Ambas están quemadas pero no tanto como las de las plantas inferiores.

¿Bajarás de nuevo las escaleras? **Pasa al 23**

¿Investigarás la habitación de enfrente? **Pasa al 75**

¿O entrarás por la puerta a tu derecha? **Pasa al 95**

## 45

Los muertos terminan de destrozarse la ventana y se cuelan en la posada. Han entrado dos y se dirigen hacia ti. No tienes más remedio que abandonar la puerta para luchar contra ellos. Pero debes eliminarlos cuanto antes para volver a la puerta e impedir que ceda a las embestidas de los demás muertos. También tienes la opción de huir a la planta superior de la posada.

Si huyes, **pasa al 12**

Si vas a enfrentarte a los muertos, **pasa al 110**

## 46

Asombrado, ves cómo el padre Guifré alarga el brazo e incrusta el crucifijo en la cabeza del agote. Este profiere un prolongado grito de agonía, y su carne se quema en el acto hasta deshacerse por completo, dejando un olor pestilente en el ambiente.

Esta asombrosa demostración de la fuerza de la Fe te ha dejado petrificado. El padre Guifré recoge el crucifijo del suelo y te mira muy serio.

– Vamos, debemos salir de aquí – te dice.

Ganas 2d10 puntos de RR (perdiendo los mismos puntos de IRR) por lo que acabas de ver. Sistema D6: tira un dado; si sacas 1, 2 o 3, ganas 1 punto de RR y pierdes 1 punto de IRR; si sacas 4, 5 o 6, ganas 2 puntos de RR y pierdes 2 puntos de IRR.

Si aún no has ido al castillo, **pasa al 60**

Si ya has ido al castillo, **pasa al 71**

– Padre Guifré – dices, no sin cierto reparo, pues estás a punto de pedirle algo muy arriesgado -, ¿cabría la posibilidad de que me pudierais acompañar, si hubiera algún lugar donde pudiéramos dejar a salvo a la niña?

– He de admitir que estoy asustado – dice el padre Guifré –, pero sé que Dios te ha enviado de vuelta para librar a Bellver de esta maldición. Iré contigo, si en algo puedo servirte de ayuda. Pero déjame antes consagrar la iglesia, para que la niña pueda permanecer en ella a salvo.

El padre Guifré acude al baptisterio y llena un cubo con el agua de la pila. Seguidamente entra por una puerta al fondo y vuelve con una bolsa llena de sal. Durante media hora, lleva a cabo un ritual con la sal y el agua, convirtiendo esta última en agua bendita. Después entra en la sacristía y sale con un acetre y un hisopo, ambos de bronce, llena el acetre de agua bendita y la asperja por toda la nave recitando numerosas exhortaciones durante más de hora y media. Al terminar, vuelve a meter el acetre y el hisopo en la sacristía y sale con tres redomas, las cuales llena con el Agua Bendita que ha sobrado y te las entrega.

El Agua Bendita es efectiva contra cualquier criatura demoníaca o relacionada de alguna forma con el Infierno. Antes del combate, puedes lanzar una redoma a una criatura infernal con la competencia de lanzar (Agilidad), y siempre con un bonus de +20% (+2 con el sistema D6) debido a que siempre las lanzaréis a corta distancia; si tienes éxito, le causará  $1d8+1$  puntos de daño (si juegas con el sistema D6, el daño es  $1d+2$ ). No se te dará la opción de lanzar el Agua Bendita, por lo que debes recordar por ti mismo que tienes la opción de lanzarla antes del combate. Si se diera la opción de efectuar un ataque a distancia, puedes elegir lanzar dos redomas de Agua Bendita en lugar de efectuar dicho ataque.

Sonríes por primera vez desde que llegaste a tu pueblo. Presientes que Guifré te servirá de ayuda en tu lucha contra Guland y sus subordinados. Te encaminas hacia la puerta, mientras Guifré le explica detenidamente a la niña que no debe abandonar la iglesia, y que deberá quedarse aquí hasta que volváis. Guifré enciende un cirio y lo pone sobre el altar, y reza una oración frente a la imagen del crucificado para que proteja a la niña.



El padre Guifré no luchará en combate, se pondrá detrás de ti para evitar la lucha, pero si te encuentras con más de dos enemigos, los restantes lucharán contra él, y actuará intentando esquivar sus ataques con la competencia de esquivar (Agilidad). Si quieres, puedes darle todas tus redomas de Agua Bendita; en ese caso, si no hay ningún enemigo luchando contra Guifré, en cualquier momento puedes pedirle que lance una de sus redomas (si le queda alguna) a alguno de tus enemigos mientras tú luchas.

Estas son las características del padre Guifré:

### PADRE GUIFRÉ

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>
FUE	08	Altura:	1.60 m.	Agilidad: 5 (7 cuando lance las redomas de Agua Bendita).
AGI	12	Peso:	80 kg.	
HAB	16	Edad:	40 años	PV: 14
RES	14	Aspecto:	15	Armas: Carece.
PER	10	RR:	75%	Sin protecciones.
COM	20	IRR:	25%	
CUL	20	Fe:	15	
Armas: Carece.				
Protecciones: Carece.				
Competencias: Esquivar 24%, Lanzar 30% (50% cuando lance las redomas de Agua Bendita), Tregar 15%.				

Mientras el padre Guifré esté contigo (y siga vivo), siempre que pases a un número de sección terminado en 9, deberás restar 10 al número de sección y dirigirte a la nueva sección en lugar de leer la sección a la que se te ha enviado. Por ejemplo, si se te envía a la sección 49, deberías leer en su lugar la 39. Es importante que recuerdes esta regla ya que el texto no te la recordará.

Ya estáis preparados. Ahora podéis abandonar la iglesia.

Te diriges hacia el castillo. **Pasa al 60**

Aunque, si aún no has estado en la posada, puedes entrar en ella si quieres. **Pasa al 93**

## 48

Estás en los calabozos. Un pasillo deja a tu izquierda tres celdas y a tu derecha tres habitaciones sin puerta, con sus restos carbonizados en el suelo. Las escaleras siguen hasta una planta inferior.

¿Qué harás?

Mirar las celdas. **Pasa al 27**

Entrar por la primera puerta a la derecha. **Pasa al 54**

Entrar por la segunda puerta a la derecha. **Pasa al 80**

Entrar por la tercera puerta a la derecha. **Pasa al 96**

Subir las escaleras. **Pasa al 38**

Bajar las escaleras. **Pasa al 101**

## 49

De repente, mientras estás luchando, sientes una presencia a tu espalda. Miras hacia atrás y, para tu horror, ves cómo otro Muerto Viviente, un cadáver perteneciente a una mujer, está a punto de descargar sus garras sobre ti. En este turno sólo podrás intentar evitar este ataque. Puedes esquivarlo con una tirada de esquivar (Agilidad) o pararlo con tu arma, pero en ambos casos recibes un malus de -50% (-4 si juegas con el sistema D6). De fallar la tirada, el Muerto Viviente te causará 1d8 puntos de daño (1d+1 si juegas con el sistema D6).

Tras esto, haz una tirada de IRR. Si fallas, ganas 1d10 puntos de IRR perdiendo los mismos puntos de RR (sistema D6: ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 puntos de RR).



Si sobrevives al ataque, puedes luchar contra este nuevo enemigo, sin olvidarte del otro.

## MUERTO

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	08	Altura:	1,61 m.	Agilidad: 4	
AGI	08	Peso:	53 kg.	Habilidad: 5	
HAB	11	Edad:	-	PV: 20	
RES	10	Aspecto:	1	Armas: Garras (Habilidad), daño 1d+1 Sin protecciones.	
PER	09	RR:	0%		
COM	01	IRR:	100%		
CUL	05	Pc:	20		
Armas: Garras 30% (daño: 1D8)					
Protecciones: Carece.					

Poderes: No se desmaya por efecto de sus heridas (es decir, morirá cuando reciba 20 puntos de daño).

Si huyes de los Muertos Vivientes (puedes hacerlo en cualquier momento), **pasa al 40**

Si derrotas a ambos Muertos Vivientes, **pasa al 98**

## 50

¿Qué harían aquí estos bandidos? Puede que fueran parte del grupo que trajo don Alonso consigo y que sobrevivieran al incendio. Puedes quedarte con los cuchillos de los bandidos que hayas matado, y también puedes probarte sus petos. Para saber si te están bien, haz una tirada de Suerte por cada uno; si tienes éxito, significa que puedes vestir ese peto. Pero recuerda que la Resistencia de los petos habrá disminuido debido a los golpes; si tienen menos de 17 puntos de Resistencia no se podrán reparar en un futuro, aunque aún puedes vestirlos si quieres (y si puedes).

Aparte de esto, entre las pertenencias de los bandidos encuentras una mochila que contiene una cuerda (ocupa dos espacios en la mochila), un garfio (un espacio) y yesca (un espacio). Puedes quedarte con lo que quieras, pero sólo puedes apropiarte de la mochila si no tienes ninguna.

Ahora debes buscar la forma de entrar en el castillo. **Pasa al 39**



## 51

Inexplicablemente, el proyectil, que iba bien dirigido, cambia de trayectoria en el último momento y golpea contra la pared del fondo. Apenas tienes tiempo de pensar en ello, pues el agote está a punto de concluir su hechizo.

**Pasa al 14**

## 52

El garfio está bien sujeto al rastrillo. Agarrando la cuerda, tomas carrilla y te lanzas dispuesto a salvar la distancia que te separa de la entrada al castillo. Sin embargo, mientras sobrevuelas el foso, las manos se te escurren y te sueltas de la cuerda... Terminas tus días aplastado en el fondo del foso.

*Requiescat In Pace*

## 53

Las llamas invaden ya el tejado, que arde fácilmente, y te ves acorralado por el fuego. Medio asfixiado y sin poder aguantar el calor por más tiempo, te ves obligado a saltar. Caes de mala manera justo al lado de un grupo de muertos vivos. Impedido por el dolor de la caída, te es imposible escapar; los muertos te rodean y empiezan a devorarte. Tus alaridos se pierden en los albores de un nuevo día que tus ojos ya nunca verán.

*Requiescat In Pace*

## 54

Varios chillidos se suceden cuando pones el primer pie dentro de la habitación. Has asustado a un grupo de ratas que devoraban un trozo de carne putrefacta cerca de la puerta. Te viene un golpe de olor nauseabundo que te obliga a llevarte la mano a la nariz. Miras al frente y compruebas de dónde proviene: un montón de carne quemada y podrida se apila en el centro de esta habitación. Las ratas corretean continuamente por este montón, nerviosas por tu presencia pero sin querer separarse de su alimento. Esto debió ser un almacén de provisiones. No soportas más el hedor y sales de la habitación.

**Pasa al 48**

## 55

El perro muere con un chillido y queda tendido en el suelo. Ahora debes llevar a la niña a un lugar seguro. Tal vez la iglesia sea un buen lugar. Pero antes, echas un vistazo entre las pertenencias de Galdric. Sus armas de caza podrían servirte de utilidad.

En una pequeña habitación que sirve como armario encuentras una jabalina, un arco corto y un carcaj con tres flechas. Si vas a llevarte la jabalina, debes tener en cuenta que no puede usarse cuerpo a cuerpo, sino a distancia. Puedes lanzarla con la competencia de lanzar (Agilidad), y si das en el blanco causará  $1d6 + 1$  de daño. Evidentemente, sólo puedes lanzarla una vez antes del combate, y siempre y cuando se te dé la opción de usar armas a distancia, pero podrás recuperarla después del combate.

Si en aventuras anteriores has encontrado la forma de rezar a algún santo, tu buena acción con esta niña te ha hecho ganar un bonus de +10% a tu RR a la hora de rezar al santo. Si juegas con el sistema D6, cuando vayas a rezar a un santo, puedes contar como si tuvieras 1 punto más de RR.

Ahora debes ir a la iglesia.

**Pasa al 77**

## 56

Esta habitación ha sido totalmente destruida por el fuego. Parte de la pared que da al patio de armas se ha venido abajo. Está toda llena de jirones de paja y sábanas carbonizados. Junto a la pared se encuentran los restos de un arcón hecho pedazos. En la pared de enfrente también hay restos de tablas quemadas que tal vez pertenecieron a un escritorio.

No hay nada más de interés en esta habitación, aunque tal vez si buscas entre los escombros puedas hallar algo interesante.

Haz una (y sólo una) tirada de buscar (Percepción).

Si tienes éxito, **pasa al 10**

Si no, debes salir de la habitación. **Pasa al 23**

57

Al darte la vuelta, ves que una mujer avanza hacia ti, cojeando de la misma forma que el hombre. Sus ropas son andrajosas, y al verte proyecta sus brazos hacia delante, gimiendo. Se encuentra ya casi a tu altura, ¡y pretende atacarte! El hombre avanza con las mismas intenciones. Ambos son Muertos Vivientes, cadáveres reanimados mediante magia negra.

Debes hacer dos tiradas de IRR, o sólo una si ya has estado combatiendo contra el cadáver del hombre. Por cada tirada que falles, debes sumar 10 puntos a tu IRR y restar los mismos puntos a tu RR (sistema D6: por cada tirada fallida, suma 1 punto a tu IRR y resta 1 punto a tu RR).

Ambos atacan una vez por turno y no se defienden.

MUERTO 1

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	10	Altura:	1,61 m.	Agilidad: 3	
AGI	05	Peso:	53 kg.	Habilidad: 6	
HAB	10	Edad:	-	PV: 24	
RES	12	Aspecto:	1	Armas: Garras (Habilidad), daño 1d+1 Sin protecciones.	
PER	07	RR:	0%		
COM	01	IRR:	100%		
CUL	05	Pc:	20		
Armas: Garras 35% (daño: 1D8)					
Protecciones: Carece.					

MUERTO 2

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	08	Altura:	1,61 m.	Agilidad: 4	
AGI	08	Peso:	53 kg.	Habilidad: 5	
HAB	11	Edad:	-	PV: 20	
RES	10	Aspecto:	1	Armas: Garras (Habilidad), daño 1d+1 Sin protecciones.	
PER	09	RR:	0%		
COM	01	IRR:	100%		
CUL	05	Pc:	20		
Armas: Garras 30% (daño: 1D8)					
Protecciones: Carece.					

Poderes: No se desmayan por efecto de sus heridas (es decir, el Muerto 1 morirá cuando reciba 24 puntos de daño y el Muerto 2 cuando reciba 20).

Puedes huir de ellos en cualquier momento. **En ese caso, pasa al 40**  
Si vences a ambos, **pasa al 98**

## 58

De repente, mientras te afanas en contener la ventana, las embestidas cesan. Se hace un silencio que dura unos minutos. ¿Se habrán retirado los muertos? no te atreves a salir, puesto que podría ser una trampa. Subes a la planta superior con la intención de mirar por una de las ventanas que da a la plaza, y cuando pones el primer pie sobre el pasillo, descubres el porqué de este largo silencio: ¡Don Alonso está incendiando la posada! Las llamas asoman por la ventana y están empezando a extenderse rápidamente. No tienes con qué sofocarlas, así que no tienes más remedio que trepar al tejado por una de las ventanas del fondo. Pero toda esa parte está en llamas.

Si en anteriores aventuras has encontrado la forma de rezar a Santa Bárbara para que te proteja del fuego, ahora es la ocasión idónea para hacerlo.

Si no sabes cómo rezar a Santa Bárbara o no tienes la suficiente RR para hacerlo, deberás sufrir 2D6 de daño por quemaduras hasta que alcances el tejado (las armaduras no pueden protegerte del fuego).

Si aún te acompaña el padre Guifré, él te seguirá al tejado, pero debes aplicarle 2D6 de daño también por quemaduras.

Si sobrevives, **pasa al 86**

## 59

¿Cómo es posible? Tú mataste a esta malvada criatura. ¿Acaso ha vuelto a la vida? Al verte, el agote extiende sus brazos y balbucea unas palabras incomprensibles mientras avanza hacia ti caminando torpemente. En un principio crees que está intentando hechizarte, pero al ver que no ocurre nada comprendes lo que pasa: ¡el agote se ha convertido en un muerto viviente! No sabes cómo puede haber llegado hasta aquí, pero una cosa es cierta: este no es como los demás. Parece más ágil y resistente.



Haz una tirada de IRR; si fallas, ganas 10 puntos de IRR y pierdes los mismos puntos de RR (sistema D6: si fallas ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 punto de RR).

Te preparas para luchar contra él, pero entonces el padre Guifré te aparta a un lado y extrae de su hábito un crucifijo.

– Déjame a mí, hijo – dice, y se adelanta unos metros hasta encararse con la criatura, empuñando el crucifijo y mostrándoselo –. Criatura del averno, vuelve al lugar al que perteneces, ¡Dios mismo te lo ordena! ¡Jesucristo te lo ordena!

Haz una tirada por la RR de Guifré y otra tirada por la IRR del Agote.

Nota: Si juegas con el sistema D6, un resultado de 12 en la tirada de dados se considera pifia, mientras que un resultado de 2 o 3 se considera crítico en el caso del padre Guifré; el agote consigue un crítico con un resultado de 5.

## AGOTE – MUERTO VIVIENTE

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	15	Altura:	1,55 m.	Agilidad: 5	
AGI	10	Peso:	50 kg.	Habilidad: 6	
HAB	10	Edad:	-	PV: 30	
RES	15	Aspecto:	1	Armas: Garras (Habilidad), daño 2d. Sin protecciones.	
PER	05	RR:	0%		
COM	01	IRR:	100%		
CUL	10	Pc:	20		
Armas: Garras 45% (daño: 1D8+1D4)					
Protecciones: Carece.					

Poderes: No se desmaya por efecto de sus heridas (es decir, morirá cuando reciba 30 puntos de daño).

Si ninguno de los dos pifia ni obtiene un crítico, **pasa al 2**

Si ambos pifian, **pasa al 35**

Si Guifré saca un crítico y el agote no, o si el Agote pifia y Guifré no, **pasa al 46**

Si Guifré pifia y el Agote no pifia ni saca un crítico, **pasa al 66**

Si ambos sacan un crítico, **pasa al 70**

Si el Agote saca un crítico y Guifré pifia o no saca un crítico, **pasa al 88**

Cuando sales del edificio ya se ha hecho de noche. Sin embargo hay luna llena, por lo que la oscuridad no es completa, y además conoces muy bien el terreno. Ascendes por el cerro sobre el que se sitúa el castillo, cercado por una muralla fácilmente salvable desde la cima de un peñón. Apresuras el paso, pues los muertos vivientes campan a sus anchas por el pueblo, y podrías encontrarte a alguno en los alrededores. No tardas mucho en llegar a los pies del peñón.

Debes escalar el peñón hasta llegar a la cima. Para ello deberás tener éxito en dos tiradas de trepar (Agilidad); con un crítico en la tirada, conseguirás llegar a la cima automáticamente. Pero si fallas dos veces seguidas o pifias, sufrirás una caída que te provocará 5d6 de daño (si juegas con el sistema D100, tira el dado de localización antes de comprobar el daño). Aún así, se puede atenuar el daño si tienes éxito en una tirada de saltar (Agilidad); en ese caso, el daño se divide entre dos, redondeando hacia abajo.

Si llevas compañeros contigo, ellos también deben seguir este proceso para llegar a la cima (consulta sus características para ver sus puntuaciones), pero si dispones de al menos 20 metros de cuerda, aquel que suba primero podrá tender la cuerda a los demás, por lo que sus tiradas de trepar (Agilidad) se verán beneficiadas con un bonus de +40% (+3 si juegas con el sistema D6).

Si alguno de tus compañeros sufre una caída importante, se disculpará y te dirá que no puede continuar y que te esperará en la iglesia del pueblo (apunta el daño que haya sufrido porque puede que te encuentres con él más adelante).

Por cierto, si tienes un caballo, llegado este punto deberás abandonarlo. No quieres que el pobre animal quede a merced de esas criaturas de ultratumba. Coge lo que necesites de las alforjas antes de hacerlo.

Una vez que hayas subido a lo alto del peñón, **pasa al 26**



## 61

Entras a una habitación bastante amplia a través de un arco adintelado. Al fondo aún se mantiene en pie parte del amazón de una gran cama construida en madera. Los restos carbonizados de la tela que formaba las cenefas de la colgadura de la cama caen desde el cielo de la misma hasta la colcha. Algunos trozos de la cabecera esparcidos por el suelo muestran un diseño rico en relieves. Unos tablones cubiertos de ceniza y trozos de tela quemados se apilan de forma irregular en la pared enfrente de la entrada. Un examen detallado de estos escombros te hace pensar que fueron arcas que contenían ropa.

Si quieres, puedes hacer una tirada de buscar (Percepción) para ver si encuentras algo interesante en esta habitación. Pero sólo puedes hacer una tirada.

Si tienes éxito, **pasa al 4**

Si no, puedes salir de la habitación. **Pasa al 23**

## 62

De repente, sientes algo extraño en torno a tu cabeza. Por el momento no te ha ocurrido nada más, pero pronto descubrirás el terrible efecto de este hechizo: cada vez que el agote te golpee, el golpe irá directamente a la cabeza, como dirigido por una fuerza mágica (eso significa que no es necesario lanzar el dado de localización; tanto si juegas con el sistema D100 como con el sistema D6, el daño que te cause el agote deberás multiplicarlo siempre por 2).

Si juegas con el sistema D100 y tienes 65 puntos de IRR o menos, ganas 3 puntos de IRR, perdiendo los mismos puntos de RR.

El agote agarra su palo y corre hacia ti enarbolándolo sobre su cabeza. Debes combatir contra él. Actuará atacando con el palo y defendiéndose con el cada asalto. Recuerda que cada vez que te golpee deberás multiplicar por 2 el daño que te haga.

Cuando golpees al agote por primera vez, **pasa al 103**



## 63

En esta estancia hay una gran cantidad de trozos de cerámica por el suelo. Son restos de escudillas, jarras y otros objetos similares, por lo que deduces que estás en una cocina. Hay una gran estantería partida por la mitad en la pared sur. Al norte hay una puerta toda chamuscada y con grandes boquetes que dejarían ver el otro lado si no fuera por la oscuridad que reina en la torre.

Si quieres atravesar esta puerta, **pasa al 38**

Si quieres volver a la entrada y entrar por la puerta de la pared oriental, **pasa al 84**

## 64

El recuerdo de tu infancia acude a tu mente cuando te acercas a la entrada. Has pasado mucho tiempo de tu niñez frente a esta casa construida en adobe y paja, jugando con Mariela y con otros niños. El espectáculo de destrucción que observas en su interior casi te entristece tanto como el que encontraste en tu casa. Tampoco aquí hay restos de sangre ni ningún cadáver entre los escombros. Aunque esto te alivia al principio, sabes muy bien que te estás engañando a ti mismo. Tus pensamientos oscilan continuamente entre la esperanza y la desesperanza. Esta destrucción podría deberse a un saqueo... pero también al demonio al que tanto le gusta segar vidas, y cuyo nombre ni te atreves a pronunciar...

¿Irás ahora a casa de Arnau? **Pasa al 81**

¿O vas a seguir caminando hacia la posada? **Pasa al 105**

## 65

Vuelves a levantarte. Los muertos te pisan los talones. Por fin alcanzas las puertas de la iglesia. Justo cuando vas a cerrarlas, un muerto te lo impide metiendo el brazo. Le das un golpe con tu arma y lo retira; en ese momento le das un fuerte empujón a la puerta y esta se cierra. Retrocedes sin dejar de vigilarla. Los muertos la golpean y la arañan sin cesar; oyes sus gemidos entre todo el ruido, y te preguntas si realmente estarás a salvo aquí. De repente, oyes un golpe seco proveniente de la puerta trasera. La hoja de el espadón de don Alonso asoma entre la madera astillada, y este termina de echarla abajo con una patada. Observas horrorizado la figura de don Alonso. Este sonríe.

– Casi lo consigues, muchacho. Pero no debiste buscar refugio en la “casa de Dios” – pronuncia con ironía –. Nadie te salvará de la muerte.

Dicho esto, don Alonso deja pasar a la horda de muertos vivos. Luchas valientemente contra ellos, pero son demasiados. Por fortuna para ti, el golpe de uno de ellos te deja sin sentido y apenas sufres antes de morir devorado.

*Requiescat In Pace*

## 66

El agote adopta una expresión de extrema ferocidad, gruñendo cual perro rabioso, e instantes después se lanza al encuentro de Guifré y le golpea con dureza. Guifré sale despedido por los aires soltando el crucifijo, cae al suelo y rueda hasta chocar con la pared (recibe  $2d6 + 1d4$  de daño; si usas el sistema D6, el daño es  $3d-1$ ). Si sobrevive al golpe, el padre Guifré permanecerá tendido en el suelo, inconsciente, hasta que finalice la pelea.

El agote se vuelve ahora hacia ti y se dispone a luchar. La intervención del padre Guifré le ha enfurecido. Ataca dos veces por turno y no se defiende de tus golpes.

Si vences, **pasa al 100**

## 67

Tras asegurar el garfio tirando de la cuerda, vuelas por encima del foso agarrado a ella y llegas al otro lado, aterrizando cerca de los escombros formados por los restos del muro y de la puerta. Echas un vistazo al interior del castillo. Está todo oscuro y lúgubre, y aún desprende un fuerte olor a cenizas y madera quemada.

El padre Guifré aún está al otro lado. Atacas el extremo de la cuerda a una piedra y se lo lanzas. Guifré agarra la cuerda, dibujando una expresión de preocupación ante el peligro que representa saltar el foso. Le animas diciéndole que tú le agarrarás cuando cruce el foso.

El padre Guifré deberá efectuar una tirada de Fuerza x 5 (Fuerza +4 si juegas con el sistema D6). Si tiene éxito conseguirá llegar al otro lado, pero si falla... caerá al foso y se matará.

Si Arnau está con vosotros, **pasa al 13**

Si no, deberás proseguir tu camino, consiga o no el padre Guifré saltar el foso. **Pasa al 106**



68

Cuando cae el último de los Muertos Vivientes, el padre Guifré corre hacia la puerta por donde entró y la cierra con llave. A continuación va a tu encuentro.

– ¡Eres tú! ¡Has vuelto! – te dice, con una amplia sonrisa –. Doy gracias al cielo por haberte enviado, si no llega a ser por ti, estas criaturas del averno habrían acabado conmigo.

Le dices que estás impaciente por saber la causa de esta maldición que ha caído sobre Bellver.

– En realidad no sé mucho más que tú – dice Guifré, adoptando ahora un serio semblante –. Hace unos días, una terrible epidemia de peste azotó el pueblo. En unas semanas murieron casi la mitad de los vecinos. Trabajé duro junto con Jordi, el curandero. No dábamos abasto entre tantos enfermos, docenas de ellos murieron en nuestros brazos... ¡fue terrible!

Guifré permanece unos segundos en silencio, atormentado por el recuerdo de todos los muertos.

– Poco después – prosigue –, Jordi también cayó enfermo y murió. Me quedé solo luchando contra este infierno de dolor y de muerte. Mucha gente huyó del pueblo, temiendo contagiarse. Los pocos que quedábamos les fuimos dando sepultura a los cadáveres. Había tantos que no tuvimos más remedio que abrir una fosa común. Esta mañana, cuando fuimos a enterrar nuevos cadáveres, descubrimos que la fosa estaba vacía, ¡y que los cadáveres

campaban a sus anchas por el pueblo! Nos atacaron y todos murieron menos yo, que salvé la vida milagrosamente y me escondí en una de las casas hasta que vi despejado el camino hacia la iglesia. Pero un grupo de estos seres de ultratumba me salió al paso y me persiguieron hasta aquí.

Piensas detenidamente sobre la historia que te ha contado el padre Guifré. Andrialfo no mentía. El sentimiento de culpa te hostiga hasta el punto de tener que buscar asiento para no caer al suelo. Ya nunca dejarás de pensar que eres el culpable de tanto sufrimiento. No sólo te has condenado a ti mismo desde que acabaste con Yehudá, sino también a todos tus seres queridos.

– ¿Te encuentras bien? – te pregunta Guifré, preocupado.

– ¿Seguro que no hay ningún otro superviviente? – preguntas a tu vez, sin contestar al cura –. ¿Viste morir a mi padre?

– Tu padre fue uno de los que me ayudaron a enterrar a los muertos – contesta Guifré, bajando la cabeza –. No sé si estará vivo. En verdad no sé si alguno de los que encontraba conmigo ha sobrevivido. Al ver a aquella turba de muertos caer sobre ellos, supuse que no, pero...

Te llevas las manos a los ojos, intentando contener las lágrimas.

– Cálmate – dice Guifré, poniendo una mano sobre tu hombro –. No pierdas la esperanza. Tu padre es un hombre fuerte. Puede que consiguiera librarse de ellos y que esté escondido en alguna de las casas, como yo hice.

Intentas reponerte, aferrándote a esa pequeña posibilidad que representa toda tu esperanza.

– ¿No notaste nada raro antes de que se extendiese la epidemia? – preguntas.

– Ahora que lo mencionas... – dice Guifré, pensativo –. Ocurrió un hecho insólito antes de todo esto, sólo que no lo recordaba porque el sufrimiento de los últimos días ha ensombrecido el recuerdo de cualquier hecho anterior. Hace un mes, don Alonso volvió al pueblo.

– ¿El conde? – preguntas, sorprendido, a lo que Guifré te contesta con un asentimiento. Don Alonso, señor de Bellver, había abandonado el castillo años antes de que tú te fueras, con la intención de marchar a la guerra contra los moros de Granada.



– No fue recibido con júbilo precisamente – comenta Guifré –, pues como bien sabes, un pueblo sin señor es un pueblo liberado, máxime cuando don Alonso ni siquiera dejó a nadie al cargo para que siguiera recaudando los impuestos. Y tampoco es que hubiera aprecio entre señor y vasallos antes de su marcha. Nunca lo hay. “Cuando Adán araba y Eva hilaba, ¿dónde estaba el señor?”, solían repetir por aquí. Pero el señor del Segre volvió a sus dominios, y parece que sólo hubiera encontrado al diablo en la guerra, pues volviöse despiadado y sanguinario para con las gentes de Bellver. Trajo consigo a media docena de aventureros armados, los cuales enviaba continuamente al pueblo para cometer toda clase de abusos: los hombres eran golpeados, las mujeres forzadas, los dineros robados, y los pocos que se atrevían a hacerles frente, acababan colgados de un árbol. Hartos de esta situación, los vecinos decidieron enfrentarse en masa al tirano. Guarecidos por la oscuridad de la noche, y sigilosos como gatos, ascendieron uno por uno hasta el peñón junto al que se asienta el castillo; una vez allí, encendieron multitud de teas y prendieron fuego al puente y al rastrillo, y este se propagó rápidamente a los muros. En unos instantes, las llamas ya asomaban desde el interior del castillo, crepitando con furia; el puente se vino abajo, y tanto el señor como sus secuaces quedaron atrapados. Oímos sus espeluznantes gritos de dolor durante unos minutos, hasta que finalmente todos perecieron. A la mañana siguiente, todo el castillo estaba envuelto en una densa nube de humo que ascendía hasta el cielo. Una de las torres se desplomó, así como varias secciones de la muralla, y a través de una de las brechas pudimos ver el cadáver de don Alonso, vestido con su armadura, negra como el carbón, y confundido entre sangre y cenizas. Nadie se atrevió a entrar. Todos tenían miedo de ese lugar, y desde entonces nadie se ha acercado por allí. Algunos de los vecinos aseguraban haber visto al señor deambular por los alrededores, vestido con su negra armadura. Poco después se extendió la epidemia... y ya sabes el resto.

Has estado escuchando atentamente el relato del padre Guifré, y sólo has sacado una cosa en claro: la clave de todo esto debe estar en el castillo. Es posible que Guland tenga algo que ver con el comportamiento de don Alonso, y si fuera así, ahora el castillo está maldito. Debes encontrar la forma de romper esta maldición. Así se lo comunicas al padre Guifré.

Si llevas a una niña contigo, **pasa al 18**

Si le pides al padre Guifré que te acompañe, **pasa al 43**

Si le dices que se quede aquí y te diriges al castillo, **pasa al 60**

Si no has ido aún a la posada, puedes hacerlo ahora. **Pasa al 93**

¿Cómo es posible? Tú mataste a esta malvada criatura. ¿Acaso ha vuelto a la vida? Al verte, el agote extiende sus brazos y balbucea unas palabras incomprensibles mientras avanza hacia ti caminando torpemente. En un principio crees que está intentando hechizarte, pero al ver que no ocurre nada comprendes lo que pasa: ¡el agote se ha convertido en un muerto viviente! No sabes cómo puede haber llegado hasta aquí, pero una cosa es cierta: este no es como los demás. Parece más ágil y resistente. Debes prepararte para librar una sangrienta batalla contra él.

Primero, haz una tirada de IRR; si fallas, ganas 1d10 puntos de IRR y pierdes los mismos puntos de RR (sistema D6: si fallas ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 punto de RR).

El Agote ataca con sus garras dos veces por turno y no se defiende.

#### AGOTE – MUERTO VIVIENTE

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	15	Altura:	1,55 m.	Agilidad: 5	
AGI	10	Peso:	50 kg.	Habilidad: 6	
HAB	10	Edad:	-	PV: 30	
RES	15	Aspecto:	1	Armas: Garras (Habilidad), daño 2d.	
PER	05	RR:	0%	Sin protecciones.	
COM	01	IRR:	100%		
CUL	10	Pc:	20		
Armas: Garras 45% (daño: 1D8+1D4)					
Protecciones: Carece.					

Poderes: No se desmaya por efecto de sus heridas (es decir, morirá cuando reciba 30 puntos de daño).

Si vences, **pasa al 100**



## 70

El padre Guifré mantiene el crucifijo en alto con entereza. El agote vacila en un principio, pero pasados unos segundos su ira crece y avanza hacia Guifré. Este retrocede y te grita:

– ¡No puedo con él! ¡Ayúdame!

Debes enfrentarte al agote. Este ataca dos veces por turno y no se defiende de tus ataques.

Si vences, **pasa al 100**

## 71

Cierras la puerta de la posada y te das la vuelta, dispuesto a continuar tu búsqueda... pero aquello que buscabas te ha encontrado a ti. A unos metros, en el centro de la plaza, se encuentra todo un ejército de muertos vivos, que gimen y arrastran sus pies, acercándose a aquel que los comanda: ¡don Alonso!

El señor del Segre te mira con una expresión de odio eterno e inextinguible en sus ojos. Sus largos cabellos le caen sobre sus hombros, uno de los cuales levanta por encima del nivel de su barbilla, blandiendo un espadón. Sus ropas son negras como la noche, y de su cinto cuelga la vaina de su arma.

– He aquí pues al enemigo de mi señor – exclama pausada y gravemente –. ¿Y este gusano es quien tantos dolores de cabeza os está provocando?

Deduces que don Alonso no es otro de los muertos vivos con los que te has encontrado ni de los que le preceden. Debe haberse puesto al servicio de Guland.

– ¡Maldito traidor! – gritas –. ¡Te fuiste a luchar contra los enemigos de Dios y vuelves aliado de ellos!

– ¿Y quién eres tú para juzgarme, muchacho? – replica don Alonso –. Tú, que abandonaste a quienes te alimentaron y cuidaron de ti. Tú, que rechazaste el amor de tu padre.



Permaneces en silencio, afectado por lo que ha dicho don Alonso, y este continúa hablando.

– Además, los traidores fuisteis toda la gente de Bellver. Guland ya me advirtió de que os rebelaríais contra mí, pero ahora, gracias a él, mis súbditos vuelven a estar bajo mi control – dice haciendo un gesto con la mano para mostrarte a los muertos vivos que permanecen detrás de él. Al fijarte detenidamente en ellos puedes reconocerlos como antiguos vecinos del pueblo. ¡Incluso hay algunos que estaban muertos desde hacía años! –. Deberías saber que Dios no te resarce de la misma manera que el Diablo. Dios nunca promete nada porque nunca da nada a cambio de serle fiel; en cambio, Guland me prometió que recuperaría mi feudo si le adoraba a él, y así ha sido! También me prometió que me daría más poder del que antes tenía; y lo único que tengo que hacer para conseguirlo es matarte. Así de sencillo, claro y conciso. Así que ya puedes despedirte de este mundo y rezar para que tu querido Dios no deje que tu alma se precipite al abismo.

Debes decidir rápidamente cuál será tu próximo movimiento.

Si vuelves a entrar en la posada y atrancas la puerta, **pasa al 22**

Si llevas una cruz contigo, puedes mostrársela si crees que surtirá algún efecto. **Pasa al 41**

Si retas a don Alonso a un duelo personal, sin que medien en él los muertos vivos, **pasa al 92**

## 72

Un insoportable olor llena el aire conforme te acercas a los cadáveres. Te tapas la nariz con una mano, pero lo que tienes a la vista tampoco es muy bonito: tres cuerpos carbonizados, confundidos entre la ceniza, con la carne consumida en unas partes y colgando flácida en otras de forma que no se sabe dónde acaba esta y empieza el hueso, las cuencas de los ojos ensangrentadas y casi vacías. Oyes un pequeño chillido; al oírlo ves a varias ratas correteando entre los cadáveres. Se están dando un buen festín, y no son las únicas: un gusano emerge de las fosas nasales de uno de ellos, y compruebas que el pecho ahuecado de otro está lleno de ellos.

Al ver todo este espectáculo comienzas a dar arcadas. Si no pasas una tirada de Resistencia x 3 (una tirada de Resistencia normal si juegas con el sistema D6), echarás lo que llevas en el estómago y te sentirás bastante mal, recibiendo un malus de -10% a todas tus acciones hasta que salgas del castillo (-1 si juegas con el sistema D6). Te alejas de allí cuanto antes.  
**Pasa al 106**

## 73

Tras asegurar el garfio tirando de la cuerda, vuelas por encima del foso agarrado a ella y llegas al otro lado, aterrizando cerca de los escombros formados por los restos del muro y de la puerta. Desenganchas el garfio, mientras miras al interior del castillo, todo oscuro y lúgubre y desprendiendo aún un fuerte olor a cenizas y madera quemada.

Si te acompaña Amau, **pasa al 34**  
De lo contrario, **pasa al 106**

## 74

Al fin conseguiste librarte de la Armadura Andante.

En caso de que la hayas vencido y no hayas huido de ella, ganas 1d10 puntos de RR y pierdes los mismos puntos de IRR (sistema D6: tira 1d; si el resultado es 6, ganas 2 puntos de RR y pierdes 2 puntos de IRR; si sacas menos de 6, ganas 1 punto de RR y pierdes 1 punto de IRR).

Cansado después de este duro combate, descansas durante unos instantes apoyándote en la pared de la galería. Sin embargo, no permaneces mucho tiempo allí, pues deseas salir cuanto antes de este maldito lugar.

La luz de tu antorcha está a punto de extinguirse, cuando alcanzas a ver una abertura a lo lejos. Sales a la noche, habiendo recorrido unos cientos de metros bajo tierra (borra una antorcha de tu equipo). Miras a tu alrededor. El pueblo de Bellver está a un kilómetro más o menos, en dirección oeste. Tras él puedes ver la sombra del bosque que atravesaste.

¡Debes volver al pueblo y buscar a don Alonso!

Mientras caminas a paso ligero hacia Bellver, piensas por dónde deberías comenzar a buscar. Vas a entrar por la parte de la Plaza Mayor, así que las primeras posibilidades son la iglesia y la posada. Sabes que cualquier persona o ser relacionado con un demonio no pisaría una iglesia a no ser que fuera absolutamente necesario, por lo que tal vez deberías comenzar por la posada. En realidad don Alonso no tiene por qué estar en el pueblo, pero una especie de intuición que no sabrías explicar te dice que se encuentra allí.

Estás llegando y a la altura de la iglesia. La plaza parece bastante tranquila. Aún no te has topado con ninguna criatura de ultratumba.

¿Qué vas a hacer?

Si no le pediste al padre Guifré que te acompañase, debe encontrarse aún en la iglesia. Si quieres ir a su encuentro, **pasa al 17**

Si quieres dirigirte a la posada, **pasa al 30** en caso de que ya hayas entrado antes, **o pasa al 93** si no has estado allí.



75

Esta habitación está completamente vacía. Parece que las llamas no han llegado a esta parte de la torre. Hay una puerta al fondo en perfecto estado. Compruebas que está cerrada con llave. Puedes abrirla si tienes una llave de bronce; de lo contrario, en caso de que tengas unas ganzúas podrás forzarla haciendo una tirada de forzar cerraduras (Habilidad). Puedes probar todas las veces que quieras, pero si pifias (sistema D6: si sacas un doble 6) se te partirá la ganzúa dentro de la cerradura (borra las ganzúas de tu equipo) y ya no podrás abrirla.

Si consigues abrir la puerta, **pasa al 32**

Si no quieres abrirla o desistes, **pasa al 44**

## 76

Justo cuando el Muerto cae a tus pies, oyes un gemido más agudo a tu espalda. Cuando te das la vuelta, descubres con horror que el cadáver animado de una mujer se dirige hacia ti, alargando sus brazos terminados en unas sucias garras.

Haz una tirada de IRR; si la fallas, ganas 1d10 puntos de IRR y pierdes los mismos puntos de RR (sistema D6: ganas 1 puntos de IRR y pierdes 1 punto de RR).

Este Muerto Viviente combate de la misma forma que el anterior.

### MUERTO

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	08	Altura:	1,61 m.	Agilidad: 4	
AGI	08	Peso:	53 kg.	Habilidad: 5	
HAB	11	Edad:	-	PV: 20	
RES	10	Aspecto:	1	Armas: Garras (Habilidad), daño 1d+1 Sin protecciones.	
PER	09	RR:	0%		
COM	01	IRR:	100%		
CUL	05	Pc:	20		
Armas: Garras 30% (daño: 1D8)					
Protecciones: Carece.					

Poderes: No se desmaya por efecto de sus heridas (es decir, morirá cuando reciba 20 puntos de daño).

Puedes huir en cualquier momento **yendo al 40**

Si vences, **pasa al 98**

## 77

Cuando entras en la iglesia no te sientes tan aliviado como esperabas. Está anocheciendo, y no hay ninguna vela sobre el altar. Tus pasos resuenan por las paredes de la amplia nave y su sonido se pierde por la pared del fondo, donde descansa la imagen policromada de un crucificado. Entonces la puerta que hay al fondo en la pared occidental se abre de golpe y oyes unos gritos.



Una persona corre despavorida hacia el altar, perseguida por tres Muertos Vivientes. Reconoces la silueta del hombre: es el padre Guifré, vicario de la iglesia de Santa Eulàlia.

Corres a ayudarle, mientras los Muertos Vivientes ya han traspasado el marco de la puerta. Al verte, el padre Guifré grita de terror, creyendo que eres otro de ellos, pero al ver que vas a enfrentarte a sus perseguidores, resopla de alivio.

Haz tres tiradas de IRR; por cada una que falles, ganas 10 puntos de IRR perdiendo los mismos puntos de RR (sistema D6: por cada fallo, ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 punto de RR).

Los Muertos Vivientes sólo atacan una vez por asalto y no se defienden de los ataques que les hagas.

Los tres tienen las mismas características:

MUERTOS VIVIENTES (3)

SISTEMA D100				SISTEMA D6
FUE	10	Altura:	varía	Agilidad: 5
AGI	10	Peso:	varía	Habilidad: 6
HAB	08	Edad:	-	PV: 24
RES	12	Aspecto:	1	Armas: Garras (Habilidad), daño 1d+1 Sin protecciones.
PER	05	RR:	0%	
COM	01	IRR:	100%	
CUL	05	Pc:	20	
Armas: Garras 40% (daño: 1D8)				
Protecciones: Carece.				

Poderes: No se desmayan por efecto de sus heridas (es decir, morirán cuando reciban 24 puntos de daño).

Si vences, **pasa al 68**

78

El agote mascula una maldición en su propia lengua, toma su palo y corre hacia ti. Tendrás que luchar contra él. Actuará atacándote con el palo y defendiéndose con él cada asalto.

Cuando le des el primer golpe, **pasa al 103**

Caes en medio de la plaza, pero gracias a Dios los muertos aún tardarán unos segundos en llegar a tu altura. El padre Guifré te ayuda a levantarte.

– Estoy muy viejo ya para esto – dice, mirando cómo se acercan a vosotros los muertos vivos –. ¡Rápido, a la iglesia!

Ambos corréis mirando hacia atrás, temiendo que los muertos os alcancen. Cuando alcanzáis las puertas de la iglesia sentís un gran alivio. Sin embargo, os adentráis en ella al ver que los muertos no se detienen.

– No te preocupes, hijo – dice Guifré, jadeando –. No podrán entrar aquí. He consagrado la iglesia.

Enseguida compruebas que Guifré tiene razón: los muertos retroceden al llegar a la puerta, repelidos por el poder de la fe del padre Guifré. Don Alonso llega también a la puerta.

– ¡Malditos seáis! – grita con odio –. ¡No podréis escapar de mí! ¡Tarde o temprano saldréis de ahí o moriréis de hambre!

Mientras don Alonso se deshace en amenazas, el sol se levanta a sus espaldas. Ha amanecido. Los muertos gimen y se cubren los ojos, molestos por la claridad, y se van retirando lentamente para refugiarse en la oscuridad del bosque. Don Alonso asiste estupefacto a la huida de su ejército de muertos.

– Parece ser que Guland no te advirtió de esto – exclama Guifré, que sonríe al ver que la pesadilla está llegando a su fin.

– Volveré y os liquidaré a todos – dice don Alonso, envuelto en un mar de odio e impotencia –. Y cuando lo haga formaréis parte de mi ejército. Y Bellver volverá a estar bajo mi control.

– Eso jamás ocurrirá – espetas, blandiendo tu arma y acercándote a don Alonso –. No dejaré que huyas ahora.

Lanzas un mandoble y obligas a don Alonso a retirarse de la puerta. Este sonríe al ver que has salido de la iglesia, renunciando a la protección que te brindaban los poderes del padre Guifré.

– Tú eres mi principal objetivo – dice don Alonso, blandiendo su espadón con ambas manos y poniéndose en guardia –. Si tú caes ya nada se interpondrá en mi camino.

Don Alonso alza su espadón y se dispone a atacarte. Debes librar una lucha a muerte contra él.

Don Alonso ataca y se defiende una vez cada asalto.

## DON ALONSO

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	18	Altura:	1,85 m.	Fuerza:	8
AGI	16	Peso:	90 kg.	Agilidad:	7
HAB	12	Edad:	35 años	PV:	17
RES	17	Aspecto:	14	Armas:	Espadón (Fuerza), daño 3d+1
PER	12	RR:	15%	Protecciones:	Ropa gruesa, Prot. 1,
COM	13	IRR:	85%	Resistencia	30.
CUL	10	Pc:	17		
Armas: Espadón 75% (daño: ID10+2+ID4)					
Protecciones: Ropa gruesa.					

Nota: a don Alonso le afecta el agua bendita, ya que ha vendido su alma al diablo a cambio del ejército de muertos vivientes. Si el padre Guifré aún dispone de ella, podrá lanzarla sobre don Alonso.

Si vences, **pasa al 42**

## 80

Aquí no hay más que toneles, trozos de madera, mantas, cuerdas, y utensilios varios... todos quemados. Sólo ha sobrevivido algún tonel que aún se tiene en pie. Puede que contuvieran vino o comida, pero ahora ya no quedan más que cenizas.

**Pasa al 48**



## 81

Este edificio es el único de todo el pueblo construido en piedra, aparte de la iglesia. Su propietario, Andreu, es un comerciante de telas y lana que se fue enriqueciendo poco a poco, llegando a adquirir con el tiempo un carruaje y dos caballos. Pero a pesar del buen aspecto exterior del edificio, dentro sólo encuentras destrucción... muebles hechos trizas, escudillas y vasijas de barro hechas añicos, telas rasgadas por doquier... No sabes qué puede haber provocado todo esto, pero sabes qué no lo ha provocado: un saqueo. No hay signos de fuego, y las pertenencias de Andreu y su familia han sido simplemente destruidas, no robadas.

Si quieres entrar ahora en la casa de tu amiga Mariela, **pasa al 64**  
Si quieres proseguir tu camino, **pasa al 105**

## 82

Viertes el líquido que encontraste en la habitación del alquimista sobre el muro. El líquido lo convierte en arena poco a poco, y esta se va desprendiendo de él hasta dejar al descubierto un pasadizo. Es sorprendente; nadie en Bellver, ni siquiera los antiguos criados de don Alonso, conocían este pasadizo. Pero, ¿lo conocía don Alonso? Si así es, entonces hay una sencilla explicación de por qué algunos de los vecinos vieron a don Alonso pasearse por ahí con su armadura: ¡don Alonso está vivo! Tal vez dejó su armadura en el patio de armas para hacer creer a todos que había muerto en el incendio.

Un ruido metálico te hace salir de repente de tus cavilaciones. El ruido es constante y se acerca cada vez más al lugar donde te encuentras desde le fondo del pasadizo. Desenvainas tu arma (recuerda que si estás solo debes sostener la antorcha con una mano y un arma con la otra, por lo que no puedes usar armas a dos manos; de lo contrario podrás usar un arma a distancia una vez contra lo que se está acercando).

**Pasa al 19**

## 83

¡Le has dado! Aunque el impacto no ha sido tan fuerte como esperabas. Resta 5 puntos del daño que le hayas causado al agote.

No obstante, ha sido suficiente como para desconcentrarlo (réstale 3 puntos de concentración), y ahora tienes la oportunidad de acercarte a él y luchar cuerpo a cuerpo si quieres. Si haces esto, el agote agarra su palo; te atacará y se defenderá con el cada asalto de combate.

Si dispones de más armas arrojadizas, o si le has atacado con un arco o una honda (pero no si lo has hecho con una ballesta), también tienes la opción de seguir atacándole a distancia; pero entonces él podrá volver a intentar hechizarte.

Si combates cuerpo a cuerpo:

Cuando golpees por primera vez al agote, **pasa al 103**

Si combates a distancia: Si le haces más de 5 puntos de daño puedes seguir atacando a distancia, pero recuerda restar 5 puntos del daño que le hayas causado y réstale al agote 3 puntos de concentración. Cuando el agote se quede sin puntos de concentración correrá hacia ti con su palo y deberás luchar contra él cuerpo a cuerpo.

Si fallas el tiro, **pasa al 14**

Si le haces 5 puntos de daño o menos, **pasa al 51**

## 84

Has entrado a una pequeña capilla. De ella sólo queda el altar de piedra que hay al fondo. Los bancos y las imágenes se han quemado. La figura de un crucificado sin cabeza se mantiene aún en pie tras el altar. Don Alonso tenía su propio clérigo, al cual alojaba en el castillo. Tal vez fuera este clérigo el que convenció a don Alonso para marchar a la guerra contra los moros. Esto le hubiera dejado control total sobre el castillo, ya que don Alonso no tuvo descendencia ni se le conocían parientes. Pero el clérigo murió días después de que don Alonso se fuera. Los criados abandonaron el castillo y se asentaron en el pueblo. También se sabe que don Alonso alojaba en su castillo a un alquimista, pero nada se supo de él desde la muerte del clérigo; seguramente abandonó el castillo cuando lo hicieron todos los criados.

La imagen del crucificado sin cabeza te da muy mala espina, y decides salir de allí cuanto antes.

Si entras por la puerta de la pared norte, **pasa al 38**

Si entras por la puerta de la pared occidental, **pasa al 63**

## 85

El peso es excesivo; el caballete se parte en dos y caes al suelo cerca de la puerta, dolorido. Entonces los Muertos Vivientes echan la puerta abajo, arrancando el tablón con el que la atrancaste, y caen sobre ti, agarrándote y mordiéndote con fuerza. Y lo peor de todo es que mientras se están alimentando de ti, aún estás vivo, y sufrirás largamente hasta que mueras, gritando con desesperación, presa del dolor y del terror...

*Requiescat In Pace*

## 86

Subes al tejado y corres hacia el otro extremo. Desde la altura ves que los muertos están saliendo de nuevo de la posada, ya que te han visto trepando por la fachada. Llegas a la parte trasera y te deslizas hacia el tejado de una casa de menor altura. Los muertos vivientes enseguida rodean la casa, moviéndose bajo las órdenes de don Alonso. Al asomarte por el tejado ves que este tiene una antorcha en la mano y está impregnando los alrededores de la casa con un aceite, con la intención de incendiarla.

¿Tienes aún la cuerda y el garfio? Si no, ya puedes ir despidiéndote, porque no hay escapatoria posible...

Si tienes la cuerda y el garfio, puedes intentar enganchar este último en el tejado de otra casa y balancearte con la cuerda al otro lado de la plaza, lo suficientemente lejos de don Alonso y su ejército de muertos vivientes como para llegar a la iglesia, donde tal vez podrías estar a salvo.

Puedes hacer hasta cinco tiradas de lanzar (Agilidad).

Si Guifré está contigo, se agarrará también a la cuerda. Si entre tu peso y el suyo suma más de 120 kilos, la cuerda puede romperse. En ese caso haz una tirada de Suerte para ver si esto sucede..

Si juegas con el sistema D6, debes hacer obligatoriamente esta tirada; si fallas, la cuerda se rompe..

Si no tienes éxito, si careces de cuerda y garfio, o si se rompe la cuerda, **pasa al 53**

Si tienes éxito, **pasa al 89**

## 87

La fogata arde alimentada por cuatro leños. Alrededor de ella hay tres mantas. Se pueden ver restos de comida, algunos huesos de gallina con la que deben haberse dado un festín. No sigues investigando durante mucho más tiempo, ya que dos siluetas surgen de las sombras. Se trata de dos hombres sucios, de cabellos y barba grasientos, vestidos con petos de cuero y que avanzan cuidadosamente sosteniendo un cuchillo. Enseguida comprendes que se trata de bandidos. Uno de ellos muestra sólo cuatro dientes amarillentos al reír.

Si Arnau está contigo, **pasa al 6**

Si no, **pasa al 31**

## 88

La criatura se ríe ante la visión del crucifijo con una voz cavemosa. El padre Guifré se queda paralizado del terror. El agote avanza y agarra la mano con la que Guifré sostiene el crucifijo, apretándola cada vez más. Guifré grita de dolor, y ves cómo el crucifijo se prende y surge humo de su mano. Antes de que puedas hacer nada, el agote atraviesa el estómago de Guifré.

– ¡No! ¡Padre Guifré! – gritas desesperado. Guifré te mira con sus ojos vacíos; ya no hay vida en él.

El agote extrae el brazo de su cuerpo y lo deja caer al suelo. Lleno de ira, te lanzas a por él.

El agote ataca dos veces por turno y no se defiende de tus ataques.

Si vences, **pasa al 100**

## 89

Ruedas por el suelo, pero te incorporas rápidamente. No tienes tiempo de recoger la cuerda y el garfio (bórralos de tu equipo), ya que los muertos enseguida avanzan hacia ti y te rodearán en pocos segundos si no huyes inmediatamente. Corres hacia la iglesia todo lo rápido que te permiten tus pies. De repente tropiezas debido a los nervios.

Si ha muerto el padre Guifré en el transcurso de la aventura, **pasa al 65**

Si por el contrario le dejaste en la iglesia, **pasa al 79**



90

La madera de la puerta se hace astillas por varios sitios, y un mar de brazos y garras comienza a asomar por los agujeros. La madera cruje violentamente; la puerta se hará pedazos de un momento a otro. ¡Debes huir al piso de arriba!

**Pasa al 12**

91

Si dispones de armas arrojadizas, sólo podrás atacarle una vez; si tienes una ballesta podrás efectuar dos disparos; si usas un arco, tendrás cuatro disparos; y si atacas con una honda, ya que estás en un lugar lleno de piedras, podrás atacarle siete veces antes de que quede fuera de tu alcance. Puedes lanzarle un arma arrojadiza y después atacarle con un arma a distancia, pero en ese caso tienes un tiro menos con las armas a distancia. El primer tiro recibe un bonus de +20% (+2 si juegas con el sistema D6), los demás no reciben bonus.

Tanto si matas a Arnau como si no, después deberás seguir adelante, pero ahora estás solo.

**Pasa al 106**



## 92

– Así que te crees capaz de vencermé – dice don Alonso, con una mueca de arrogancia en su rostro –. Está bien, luchemos. Te prometo que nadie intervendrá en nuestro combate.

Das unos pasos y, tomando tu arma, te encaras con don Alonso. Mientras ambos dais vueltas cautelosamente en torno a un círculo imaginario, estudiándoos, los muertos vivos os rodean por completo. Ahora no tienes escapatoria, debes luchar contra don Alonso.

Don Alonso ataca y se defiende una vez cada asalto.

## DON ALONSO

SISTEMA D100

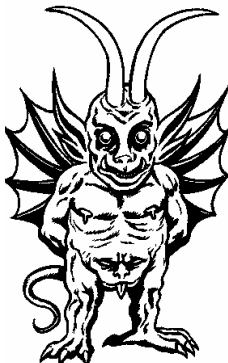
FUE	18	Altura:	1,85 m.
AGI	16	Peso:	90 kg.
HAB	12	Edad:	35 años
RES	17	Aspecto:	14
PER	12	RR:	15%
COM	13	IRR:	85%
CUL	10	Pc:	17

Armas: Espadón 75% (daño: ID10+2+ID4)  
Protecciones: Ropa gruesa.

SISTEMA D6

Fuerza: 8  
Agilidad: 7  
PV: 17  
Armas: Espadón (Fuerza), daño 3d+1  
Protecciones: Ropa gruesa, Prot. 1,  
Resistencia 30.

Si vences, **pasa al 24**



## 93

A diferencia de los demás edificios, la puerta y las ventanas de la posada están cerradas. Eso es una buena señal. Sin embargo, queriendo comprobar si la puerta está atrancada, giras el pomo y esta se abre con facilidad. El interior está casi en penumbra, pues es ya casi de noche y no arde ninguna antorcha ni ninguna vela. Lo que sí arde al fondo en una esquina es la madera del hogar, de la que se desprenden multitud de chispas encendidas que se pierden al poco de saltar de la leña. El espacio cercano al hogar es claramente visible: puedes ver varios taburetes y tablas que descansan en la pared. Tropiezas con una silla que no habías visto, y entonces algo se mueve cerca del espacio iluminado por el fuego. Una silueta se recorta en las sombras y sale al descubierto. Cuando observas su rostro casi no puedes creerlo: ¡es el agote con el que te enfrentaste en la abadía!

Si mataste al agote, **pasa al 69**

Si el agote sobrevivió a vuestro encuentro, **pasa al 109**

## 94

Apenas puedes caminar por esta habitación debido a la gran cantidad de restos de madera que se amontona por todas partes. Hay restos de tapas de libros y pergaminos chamuscados por todas partes, pero ninguna de las innumerables hojas es legible. Como ya habrás imaginado, esto debió ser una biblioteca, pero los libros que albergaba se han perdido para siempre con el incendio.

Es imposible encontrar nada entre tantos restos, y además no tienes tiempo para comprobar si se ha salvado algún libro, así que sales de la ruïnosa estancia.

**Pasa al 23**

## 95

La puerta está cerrada. Si tienes unas ganzúas puedes intentar abrirla haciendo una tirada de forzar cerraduras (Habilidad). Puedes intentarlo todas las veces que quieras, pero si pifias (sistema D6: si sacas un doble 6) las ganzúas se partirán dentro de la cerradura (en ese caso bórralas de tu equipo) y ya no podrás abrirla.

En caso de que no tengas ganzúas (o si se te rompen intentando forzar la cerradura), aún podrías echar la puerta abajo mediante el mismo procedimiento, pero cargando con tu hombro, ya que aunque tiene un aspecto consistente, parte de ella se ha visto afectada por el incendio y podría ceder. Sin embargo, por cada tirada que falles recibirás  $1d3$  de daño (sistema D6: por cada fallo tira  $1d$  y divide el resultado entre 2, redondeando hacia arriba); si llevas puesta una armadura, esta puede absorber el daño (pero recuerda restarlo de su Resistencia).

Si consigues abrir la puerta, **pasa al 7**

Si no, puedes bajar las escaleras. **Pasa al 23**

O investigar la habitación de enfrente. **Pasa al 75**

## 96

Los restos y la sangre que aún se conserva en algunos objetos de esta habitación te muestra qué uso le dio don Alonso en el pasado: se trata de una sala de tortura. Hay un potro partido por la mitad, los restos de una tabla con grilletes para sujetar a las víctimas, e incluso una dama de hierro que aún conserva los puntiagudos salientes de metal, cuya sangre reseca ha debido sustituir el fuego por una oscura capa de hollín. No tenías noticias de que don Alonso llevara a cabo estas horribles prácticas; seguramente montó esta sala a su vuelta de la guerra, cuando según el padre Guirré se volvió contra los habitantes de Bellver.

**Pasa al 48**



Oyes un fuerte crujido, lo que significa que la puerta ha cedido. En un abrir y cerrar de ojos, el piso superior se llena de muertos vivos. Don Alonso te obliga a retroceder y caes en sus sucias garras. El dolor inunda cada uno de tus sentidos mientras eres cosido a dentelladas por los muertos vivos. La última visión que tienes es la de don Alonso envainando su arma y alzándose orgulloso, mientras dice, entre oscuras carcajadas:

– ¡Desde hoy ya nadie podrá contra el poderoso Señor del Segre!

*Requiescat In Pace*



## 98

Los Muertos yacen ahora a tus pies. Sus cuerpos se convulsionan hasta que dejan de moverse. Ya no te cabe ninguna duda de que Guland está detrás de todo esto. Pero el humo que asciende desde la posada hace que puedas albergar alguna esperanza de encontrar vivo a tu padre. Puede que haya supervivientes y que se hayan refugiado allí.

Ganas 2d10 puntos de RR, perdiendo los mismos puntos de IRR.

Si juegas con el sistema D6, tira 1d dos veces. Por cada 6 que saques, ganas 2 puntos de RR y pierdes 2 puntos de IRR. Si sacas menos de 6, ganas 1 punto de RR y pierdes 1 punto de IRR.

**Pasa al 107**

## 99

– Enhorabuena – te dice el agote con un tono irónico –. No esperaba que pudieras salir del bosque, pero te hemos subestimado. ¿Te ha gustado el recibimiento que te hemos preparado?

El padre Guifré te mira extrañado, ya que no entiende a qué se refiere el agote.

– ¡Monstruo! – le gritas, dejándote llevar por la ira –. ¿Eres tú el que ha provocado todo esto?

– ¿Yo? – dice el agote –. No, yo necesito más tiempo para sembrar el caos y para llevar a la ruina a los que me rodean; mucho más del que tú necesitas – tras estas palabras, el agote se carcajea, lo que te hace desear verle muerto.

– ¿Qué ha querido decir con eso? – te pregunta el padre Guifré, que no acaba de salir de su asombro –. ¿De qué conoces tú a esta criatura?

– ¿Dónde está mi padre? – inquieres, enfurecido, sin hacer caso a Guifré.

– Ni lo sé ni me importa – exclama con desprecio –. Preocúpate de ti mismo, pues estás a punto de morir.

Haz una tirada de IRR; si fallas, ganas 10 puntos de IRR y pierdes los mismos puntos de RR (sistema D6: si fallas ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 punto de RR).

Entonces, sin previo aviso, el padre Guifré se adelanta y extrae un crucifijo del interior de su hábito.

– ¡Criatura del averno, vuelve a las profundidades! – grita, dirigiendo el crucifijo en dirección al agote.

El agote se carcajea nuevamente.

– ¿Acaso crees que me vas a asustar con un trozo de madera, viejo asqueroso?

El padre Guifré da unos pasos más e insiste:

– ¡En nombre de Dios, de Jesucristo y del Espíritu Santo! ¡En nombre de los ángeles, los arcángeles y la luz divina, te ordeno que te vayas al Infierno!

Esta vez las palabras de Guifré tienen más efecto sobre el agote, que borra su sonrisa y se concentra en el cura. Está a punto de producirse una confrontación entre los dos.

Apunta las características del agote:

## AGOTE

<u>SISTEMA D100</u>				<u>SISTEMA D6</u>	
FUE	18	Altura:	1,55 m.	Agilidad: 6	
AGI	10	Peso:	50 kg.	PV: 20	
HAB	10	Edad:	¿?	Armas: Palo (Agilidad), daño 1d-1	
RES	20	Aspecto:	5	Sin protecciones.	
PER	15	RR:	0%	Puntos de Concentración (Pc): 20	
COM	05	IRR:	100%	(pero en este momento le quedan	
CUL	25	Pc:	20 (10)	10)	
Armas: Palo 45% (daño: 1D4+1)					
Protecciones: Carece.					

Si más adelante luchas contra él, deberás tener en cuenta que en estos momentos cuenta con un aura protectora que le protegerá de tus golpes, restando 5 puntos del daño que le hagas. Este aura permanecerá durante 15 asaltos, pero desaparecerá antes de tiempo si le obtienes un crítico, causando el daño máximo al agote.

Pero primero deberás resolver el resultado de la confrontación entre el padre Guifré y el agote.

Haz una tirada por la RR de Guifré y otra tirada por la IRR del Agote.

Nota: Si juegas con el sistema D6, un resultado de 12 en la tirada de dados se considera pifia, mientras que un resultado de 2 o 3 se considera crítico en el caso del padre Guifré; el agote consigue un crítico con un resultado de 5.

Si ninguno de los dos pifia ni obtiene un crítico, **pasa al 2**

Si ambos pifian, **pasa al 35**

Si Guifré obtiene un crítico y el agote no, o si el agote pifia y Guifré no, **pasa al 46**

Si Guifré pifia y el agote no pifia ni obtiene un crítico, **pasa al 66**

Si ambos obtienen un crítico, **pasa al 70**

Si el agote obtiene un crítico y Guifré pifia o no obtiene a su vez otro crítico, **pasa al 88**

## 100

El agote se desploma en el suelo con el último golpe. Sientes alivio al pensar que nunca más volverás a enfrentarte a esta cruel criatura.

Junto a la chimenea encuentras un par de antorchas. Si deseas usarlas y no tienes yesca, tendrás que prender alguna con el fuego del hogar.

Si en aventuras anteriores perdiste puntos de Resistencia debido al frío, puedes calentarte con el fuego del hogar durante una hora, lo que te hará recuperar los puntos que perdiste.

Si ya has ido al castillo, debes **pasar al 71**

Si ya has visitado la iglesia, puedes ir al castillo. **Pasa al 60**

Si no has visitado la iglesia, puedes hacerlo ahora. **Pasa al 77**

## 101

Los escalones terminan en un muro de piedra. El muro es todo liso y tiene una pequeña ranura en la parte derecha. Intentas mirar por la ranura, pero la luz de la antorcha no es suficiente para comprobar si hay algo al otro lado.

Si tienes unas ganzúas, **pasa al 20**

Si no, no puedes hacer nada aquí y debes subir de nuevo a los calabozos. **Pasa al 48**

## 102

El caballete aguanta vuestro peso, y Arnau consigue alcanzar el tejado y encaramarse a él. Rápidamente, extiende la mano para ayudarte a subir. La madera de la puerta se rompe tras un tremendo golpe, y varios brazos asoman por ella. ¡Tienes que salir de ahí cuanto antes!

Debes tener éxito en una tirada de saltar (Agilidad) para alcanzar la mano de Arnau y que este te pueda subir. Puedes intentarlo tres veces como máximo. Si cometes una pifia (si sacas un doble 6 en caso de que juegues con el sistema D6), no podrás volver a intentarlo.

Si tienes éxito, **pasa al 36**

Si fallas las tres tiradas, o si cometes una pifia, **pasa al 85**





## 103

Cuando vas a descargar tu golpe sobre el agote, una misteriosa fuerza refrena tu ataque y lo debilita, como si alguien te estuviera empujando el brazo hacia atrás. El agote sonríe maliciosamente al ver que te has dado cuenta de ello. Este campo de fuerza le protegerá durante 15 asaltos, restando 5 puntos al daño que le causes, pero si obtienes un crítico lo romperás antes de tiempo, causándole el daño máximo al agote en ese asalto.

Si vences, **pasa al 100**

## 104

Guifré se presta a empujar la puerta. Corres hacia la ventana y golpeas los brazos de los muertos. Estos los retiran de la ventana, momento que aprovechas para cargar con varias tablas y apoyarlas contra la pared, tapando la ventana rota. Empujas con fuerza y dedicas unas palabras de ánimo a Guifré, que sigue tu ejemplo y refuerza la puerta arimando varias tablas. Pero las embestidas no cesan, y son cada vez más fuertes. Una de ellas hace que Guifré caiga al suelo. Este te mira con una expresión de terror.

– ¡Esto es el fin! – grita. Acto seguido, se incorpora de rodillas y se pone a rezar.

**Pasa al 58**

## 105

Caminas sin dejar de vigilar todos los flancos cuando entonces oyes el sonido de algo arrastrándose. Te quedas quieto, intentando descubrir de dónde proviene. El sonido se acerca cada vez más a ti desde detrás de una de las casas que acabas de dejar atrás. Te vuelves y descubres a un tipo que está arrastrando una pierna, con los brazos colgando flácidos y su rostro mirando hacia el suelo, cubierto por su grasiento cabello. Parece muy débil, y avanza con mucho trabajo hacia ti. Aunque no le reconoces, te resulta familiar.

¿Acudirás en su ayuda? **Pasa al 15**

¿O te alejarás de él? **Pasa al 57**

## 106

Llegas al patio de armas, en cuyo centro se halla la torre del homenaje, de forma rectangular y cubierta de troneras en los pisos superiores. La misma torre y todo lo que le rodea ha sido pasto de las llamas. A ambos lados del patio, adosados a la muralla, se encuentran los escombros de varios edificios de madera y paja. A tu derecha están esparcidos los cadáveres de varios hombres, mezclados con ceniza, piedras y arena, junto a una de las torres derruidas.

El interior de la torre del homenaje está muy oscuro, por lo que debes encender una antorcha con yesca para poder avanzar con seguridad.

Si tienes antorcha y yesca, **pasa al 5**

Si entras en la torre a oscuras, esperando poder encontrar dentro algo con lo que alumbrar, **pasa al 25**

Si quieres echar un vistazo a los cadáveres antes de entrar en la torre, **pasa al 72**

## 107

Decidido a alcanzar la posada cuanto antes, corres por las solitarias calles empedradas, entre las repentinas y fuertes ráfagas de aire que soplan en tu contra. Ya ves cerca la iglesia, que se encuentra justo enfrente de la posada. Pero entonces oyes el llanto de una niña cerca de allí.

¿Irás en busca de la niña? **Pasa al 3**

¿O no haces caso de los llantos y sigues adelante? **Pasa al 28**

## 108

Nada más entrar en la habitación, encuentras numerosos trozos de vidrio esparcidos por el suelo. Deberás tener cuidado de ver dónde pisas si no quieres cortarte. La mayoría de los restos se amontonan junto a las paredes del fondo. Hay una cantidad considerable de astillas, procedentes de varias mesas y de estanterías, ya que puedes ver las huellas negras que han dejado en las paredes al quemarse. También hay muchas piedras que han caído del techo y de la parte inferior de la pared, y todo a su alrededor está cubierto con una capa de una sustancia negra. La devastación del fuego no puede haber causado tal destrucción; algo debe haber ocurrido aquí. Rebuscando entre las piedras encuentras un objeto metálico y rectangular bastante grande: un matraz. Entonces comprendes que esto debió ser el laboratorio de un alquimista.

En Bellver se sabía que el padre de don Alonso alojaba a uno de esos sabios en su castillo, y que a su muerte, don Alonso le permitió seguir alojado en él. No se sabe muy bien qué hizo aquel hombre cuando don Alonso marchó a la guerra. Unos dicen que partió en busca de la protección de otro señor; otros, que se quedó largo tiempo en el castillo antes de desaparecer. Por lo visto, antes del incendio aún se conservaba el laboratorio, y puede que alguno de los componentes que se guardaban en las redomas de cristal avivara las llamas.

Inmerso en estas cavilaciones, te sorprendes al ver que una de las redomas ha sobrevivido a la destrucción del laboratorio. Está rota por arriba, pero la fortuna quiso que quedara de pie, por lo que su contenido no se ha vertido. Deseoso de comprobar las propiedades del líquido que contiene, viertes un poco en el suelo. Al hacerlo, ¡el líquido comienza a disolver la piedra convirtiéndola en arena! Sólo unas gotas de este líquido han hecho un buen agujero en el suelo. Decides llevártelo, ya que te permitirá acceder a zonas que no puedas alcanzar (como espacios sellados por una cerradura o habitaciones tapiadas). Cada vez que quieras verter el líquido sobre una pared de piedra, resta 19 al número de sección en que te encuentres en ese momento y comprueba si había algo interesante tras el muro en la nueva sección (si el texto de la nueva sección no tiene sentido, significa que no había nada). Sin embargo, úsalo con precaución, ya que sólo dispones de cantidad suficiente para hacer esto en dos ocasiones. Descubrirás que el líquido sólo afecta a la piedra. Si aún te queda alguna dosis al terminar esta aventura, habrá caducado para antes de comenzar la siguiente, perdiendo sus propiedades.

## **Pasa al 23**

## **109**

– Enhorabuena – te dice el agote con un tono irónico –. No esperaba que pudieras salir del bosque, pero te hemos subestimado. ¿Te ha gustado el recibimiento que te hemos preparado?

– ¡Monstruo! – le gritas, dejándote llevar por la ira –. ¿Eres tú el que ha provocado todo esto?

– ¿Yo? – dice el agote –. No, yo necesito más tiempo para sembrar el caos y para llevar a la ruina a los que me rodean; mucho más del que tú necesitas – tras estas palabras, el agote se carcajea, lo que te hace desear verle muerto –. Sólo he sido enviado aquí para hacer que tu estancia sea más... agradable.

– ¿Dónde está mi padre? – inquieres, enfurecido.

– Ni lo sé ni me importa – exclama con desprecio –. Preocúpate de ti mismo, pues estás a punto de morir.

Haz una tirada de IRR; si fallas, ganas 1d10 puntos de IRR y pierdes los mismos puntos de RR (sistema D6: si fallas ganas 1 punto de IRR y pierdes 1 punto de RR).

El Agote comienza a mover las manos y a murmurar. Estás muy lejos para alcanzarle, a no ser que dispongas de un arma arrojadiza o de un arco, honda o ballesta. En ese caso, suma +20% a tu ataque (+2 si usas el sistema D6).

Apunta las características del agote:

### AGOTE

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	18	Altura:	1,55 m.	Agilidad: 6	
AGI	10	Peso:	50 kg.	PV: 20	
HAB	10	Edad:	¿?	Armas: Palo (Agilidad), daño 1d-1	
RES	20	Aspecto:	5	Sin protecciones.	
PER	15	RR:	0%	Puntos de Concentración (Pc): 20	
COM	05	IRR:	100%	(pero en este momento le quedan	
CUL	25	Pc:	20 (10)	10)	
Armas: Palo 45% (daño: 1D4+1)					
Protecciones: Carece.					

Si fallas el tiro, o si no puedes atacar al agote a distancia, **pasa al 14**

Si le haces 5 puntos de daño o menos, **pasa al 51**

Si le haces más de 5 puntos de daño, **pasa al 83**

## 110

Los Muertos Vivientes sólo atacan una vez por asalto y no se defienden de los ataques que les hagas.

Los dos tienen las mismas características:

## MUERTOS VIVIENTES (2)

SISTEMA D100				SISTEMA D6	
FUE	10	Altura:	varía	Agilidad: 5	
AGI	10	Peso:	varía	Habilidad: 6	
HAB	08	Edad:	-	PV: 24	
RES	12	Aspecto:	1	Armas: Garras (Habilidad), daño 1d+1	
PER	05	RR:	0%	Sin protecciones.	
COM	01	IRR:	100%		
CUL	05	Pc:	20		
Armas: Garras 40% (daño: 1D8)					
Protecciones: Carece.					

Poderes: No se desmayan por efecto de sus heridas (es decir, morirán cuando reciban 24 puntos de daño).

Por cada uno que mates, suma ID10 a tu RR y resta los mismos puntos a tu IRR.

Sistema D6: por cada uno que mates, tira 1d; si sacas un 6, suma 2 puntos a tu RR y resta 2 puntos a tu IRR; si sacas menos de 6, suma 1 punto a tu RR y resta 1 punto a tu IRR.

Si tardas 6 asaltos o menos en eliminarlos, **pasa al 58**

Si tardas más de 6 asaltos, **pasa al 90**

## III

La melancolía te ha dotado de un nuevo e inesperado vigor. Corres como alma que lleva el diablo, sin saber hacia dónde te diriges. Tal vez intentas escapar de la enorme tristeza que te embarga. Tal vez sólo intentas quedar agotado y perder el conocimiento para librarte de ese dolor tan intenso que oprime tu alma. Lo único cierto es que mientras más corres, más odio sientes. Es un odio universal, hacia todo y hacia todos. Ya no eres la misma persona que partió de Bellver hace tres años. Has desterrado a Dios de tu corazón. Has perdido la alegría. Ahora estás solo en el mundo, y sólo debes ocupar tu tiempo autocondolenciándote y llorando por los que se han ido. Y cuando el tiempo desgaste la exacerbada desazón de tu derrota, volverás más fuerte que nunca, pues ya nada habrá que ames y que Guland te pueda arrebatarse. Oculto entre las sombras habrás de mantenerte hasta que llegue la hora de emerger de nuevo.

FIN

## CONCLUSIONES Y RECOMPENSAS

### Puntos de aprendizaje (sistema D100)

Por haber terminado la aventura: 60 PA

Por cada enemigo que hayas eliminado (a excepción de la armadura ante): 5 PA

### Puntos de Aprendizaje (sistema D6)

Fíjate en los Puntos de Aprendizaje (PA) del sistema D100. Puedes canjearlos por un punto para mejorar cualquiera de tus características: Fuerza, Agilidad, Habilidad, Resistencia, Percepción, Comunicación y Cultura. Para subir un punto en una característica debes gastar tantos PA como los puntos que tengas en esa característica multiplicados por 10.

Por ejemplo, si tienes 5 puntos en Agilidad y quieres subir a 6, debes gastar  $5 \times 10 = 50$  PA.

Ten en cuenta que no puedes tener más de 10 puntos en ninguna de las características, y que puedes guardar tus PA sin gastarlos para sumarlos a los de próximas aventuras si quieres.

## CONSEJOS PARA LLEVAR A BUEN TÉRMINO TUS AVENTURAS

Si las aventuras te resultan demasiado complicadas, atiende a los siguientes consejos:

Durante la Edad Media muchas personas se veían obligadas a practicar el robo y el engaño para conseguir dinero y aliviar así su precaria situación. Esta clase de gente se encuentra sobre todo en núcleos de población importantes, como los pueblos y las ciudades. Sé desconfiado si crees que alguna persona no actúa con naturalidad.

Cuanta más información consigas recabar, más facilidades tendrás para terminar la aventura. Dicho de otra forma, mientras más secciones leas, más probabilidades de éxito tendrás; pero ten cuidado, porque a veces indagar en demasía conlleva un riesgo...

En esta aventura te ayudará tener una alta puntuación de Racionalidad (RR). Puesto que la Racionalidad puede bajar cuando te encuentras con alguna criatura legendaria o demoníaca, siempre que te sea posible deberás eliminar a estas criaturas para recuperar la Racionalidad perdida, o incluso aumentarla si no has perdido Racionalidad. Intenta siempre mantener de esta manera una alta Racionalidad.

No obstante, si has elegido una profesión que no sea buena a la hora de combatir (ya sea por puntuaciones bajas o porque no manejan armas potentes), intenta evitar los combates demasiado duros.

Las profesiones más cultas, como el caso del escriba, te permitirán acceder a información que te será vedada si has escogido otra profesión. Esta información puede ahorrarte futuras penalidades o representar una gran ventaja en un momento determinado.

Descubrirás que existen profesiones para las que es más fácil terminar con éxito la aventura. No obstante, si tomas las decisiones adecuadas, es posible tener éxito habiendo escogido cualquiera de las profesiones.

En tu camino encontrarás multitud de objetos. Unos serán muy útiles, otros sólo servirán para hacer bulto en tu mochila. Dependiendo de las decisiones que tomes, podrás o no descubrir la utilidad de algunos de los objetos que te encuentres. Otros te serán de utilidad en aventuras posteriores.





# ÍNDICE

Hoja de Personaje	7
Reglas del Juego	9
Capítulo I – Condenación	33
Capítulo II – Maldición	97
Capítulo III – El Séptimo Infierno	169
Capítulo IV – El Señor de los Muertos	243
Consejos para llevar a buen término esta aventura	327





# Los Acólitos de Guland

Hace tres años que dejaste tu hogar y emprendiste un largo viaje a las calurosas tierras del sur de Castilla. Ahora has decidido volver a tu hogar, Bellver, un pequeño pueblo a los pies de los Pirineos, donde esperas hacer una vida normal. Pero durante tu viaje de regreso despertarás la ira de Guland, uno de los demonios superiores que habitan en el Infierno. Deberás intentar sobrevivir a la persecución de este implacable enemigo al que no puedes vencer.

Dos dados, un lápiz y una goma de borrar es todo lo que necesitas para esta aventura. TÚ mismo eliges los caminos que has de seguir, los peligros con los que has de enfrentarte y los monstruos contra los que has de combatir.

Aquelarre te invita a adentrarte en un mundo en el que la realidad y la leyenda se entremezclan en el escenario de la Baja Edad Media española.

Ilustraciones interiores de  
montse Fransoy, Raúl Cáceres y Manolo Carot