

# Krieghad

Aventura interactiva publicada anteriormente en la "Guía Básica del Juego de Rol" (Octubre 1993)



## Introducción

Tras una semana de fatigoso viaje, aparecen por fin ante tus ojos las pardas murallas de la ciudad de Krieghad, capital del reino de Culkan. Este reino se encuentra al norte de tu tierra natal, el reino de Brondark. Tradicionalmente, entre ambos reinos ha existido siempre una paz más o menos relativa, pero desde que hace más o menos un año accedió al trono de Culkan el cruel tirano Korba, las relaciones entre los dos reinos se han enfriado mucho. Al mismo tiempo, las criaturas malvadas que habitan las montañas de Khaos se han vuelto más osadas que nunca, y realizan continuas incursiones de saqueo y destrucción contra Brondark, incursiones que el ejército del buen rey Caliborus apenas puede detener. Caliborus sospecha que Korba apoya secretamente a las criaturas de Khaos, y te ha enviado a ti, uno de sus mejores hombres, para que te infiltres en la ciudad de Krieghad con las orejas y los ojos bien abiertos, con el fin de descubrir las intenciones de Korba. Por cierto, sabes que Korba tiene la costumbre de descuartizar vivos a los espías, por lo que será mejor que no te cojan vivo...

## Creación del Personaje

Krieghad es una aventura de rol interactiva, por lo que no necesitarás un Director de Juego para disfrutarla. Transcurre en un mundo medieval-fantástico, en el que la magia y las criaturas de leyenda son una realidad. Para jugar Krieghad sólo te hará falta un dado normalito de seis caras, de los del parchís (a partir de ahora, 1D6) y crear un personaje (a partir de ahora, un Pj) del siguiente modo:

1. Determinar sus Puntos de Vida (el número de heridas que es capaz de resistir hasta la muerte). Para ello lanzaremos un dado y le sumaremos diez. (1D6+10)

2. Determinar su Capacidad de Combate (su capacidad para pelear con todo tipo de armas). En un principio será de 4, pero puede subir a 5 si elegimos la Habilidad de Entrenamiento de Combate.

3. Determinar su Suerte (la idem que tiene el Pj). En un principio será de 4, pero puede subir a 5 si elegimos la Habilidad de Buena Fortuna.

4. Determinar qué habilidades domina el Pj. Hay 15 diferentes, de las cuales tendrás que elegir seis. Todas son muy útiles, aunque solo unas pocas son realmente importantes para llevar a cabo esta aventura. Elígelas bien:

\* Acrobacia. Permite realizar arriesgados saltos, caer siempre de pie por muy alta que haya sido la caída, dar giros en el aire, escalar paredes empinadas, etc.

\* Movimiento silencioso. El Pj que posea esta habilidad podrá avanzar realizando el mínimo ruido posible, teniendo así muchas posibilidades de no ser descubierto.

\* Buena Fortuna. El Pj que elija esta habilidad podrá aumentar su característica de Suerte de 4 a 5.

\* Carisma. Capacidad de caer simpático, de convencer a alguien de casi cualquier cosa, de seducir a miembros del sexo opuesto, etc.

\* Carterista. Esta habilidad permite a su poseedor escamotear pequeños objetos (o dinero) de las bolsas, zurroneos y alforjas de sus dueños, con muchas posibilidades de no ser descubierto.

\* Curación. Permite al Pj realizar sobre sí mismo o sobre otros pequeñas curas. En el caso concreto de heridas de combate, permite recuperar de 2 a 5 Puntos de Vida (1D6-1). El total de Puntos de Vida nunca puede superar el valor inicial. Esta habilidad sólo podrá usarse cuando lo especifique el texto

\* Disfraz. Esta habilidad permite al Pj alterar su aspecto de forma verosímil: no solamente cambiando de ropas y alterando sus facciones con maquillaje y postizos, sino incluso cambiar sus modales y disimular su voz. También permite pasar desapercibido entre una multitud.

\* Entrenamiento de combate. Si eliges esta habilidad podrás subir tu Capacidad de combate de 4 a 5.

\* Escapismo. Con esta habilidad el Pj puede librarse con relativa facilidad de ligaduras, e incluso de cadenas.

\* Estrategia. Con esta habilidad el Pj puede dirigir tropas o grupos armados al combate, o idear planes de batalla elaborados.

\* Forzar cerraduras. Permite abrir con poca o ninguna dificultad todo tipo de puertas, cofres, cinturones de castidad... Cualquier cosa cerrada con llave.

\* Ingenio. Esta habilidad permite al Pj tener "ideas geniales" que pueden salvarle la vida.

\* Percepción. Esta habilidad permite al Pj observar detalles que normalmente pasarían desapercibidos. Igualmente permite detectar trampas o pasadizos secretos.

\* Supervivencia. Indica la capacidad innata para hacer frente a un medio ambiente hostil. Permite desde fabricar trampas sencillas hasta cazar o pescar.

\* Trato con los animales. Permite al Pj calmar e incluso amaestrar (con tiempo) a animales no abiertamente hostiles. No sirve con criaturas o animales fantásticos.

5. Equiparlo adecuadamente con armas, armadura, equipo diverso y dinero:

## Armas

Hay tres tipos de armas, agrupadas según el daño que hacen:

\* Ligeras. Hacen 1D3 (\*) de daño

Arco corto  
Daga  
Honda  
Estaca

\* Medias. Hacen 1D6 de daño

Espada normal  
Arco normal  
Martillo de combate  
Hacha de mano

\* Pesadas. Hacen 1D6+2 de daño

Hacha de guerra  
Mandoble (Espada a dos manos)  
Maza pesada  
Alabarda

Estas armas sólo pueden manejarse a dos manos, y no se puede usar con ellas el escudo.

(\*) Harás 1D3 (1 dado de 3 caras) del siguiente modo: lanza 1d6 normal y "lee" el resultado del siguiente modo: 1,2=1. 3,4=2. 5,6=3

Los arcos y la Honda son armas especiales, pues actúan a distancia. Si el Pj elige una de estas armas, puede hacer con ella el primer ataque, sin recibir respuesta del enemigo. A partir del segundo turno, no obstante, deber empuñar alguna otra arma, prosiguiendo entonces el combate normal (ver Sistema de Juego)

La daga puede usarse como arma de combate normal o como arma a distancia, pero en ese caso se pierde para siempre.

Evidentemente, nuestro Pj no podrá cargar con TODA esta lista de armas. Deberá elegir una de las siguientes combinaciones:

\* 1 arma pesada y 1 arma ligera

\* 2 armas medias

\* 1 arma media y 2 armas ligeras

\* 4 armas ligeras.

Durante el juego, hay posibilidades de que el Pj pierda sus armas. En ese caso puede pelear con sus puños (haciendo únicamente 1 punto de daño por turno) y si vence a sus enemigos, puede apoderarse de sus armas, respetando siempre el límite con que puede cargar.

## Armadura:

Las diferentes protecciones aumentan el número de Puntos de Vida del Pj, pero a cambio pueden anular algunas de sus Habilidades:

Peto de Cuero: +2 Puntos de Vida

Cota de Malla: +5 Puntos de Vida. Anula el Movimiento silencioso

Escudo: +1 Punto de Vida. Impide usar armas pesadas.

Yelmo: +2 Puntos de Vida. Anula Percepción

El jugador deber elegir que protecciones quiere que lleve su Pj. No pueden llevarse simultáneamente un Peto de Cuero y una Cota de Malla.

## Resto de equipo:

Aparte de tus armas y armadura, llevas un zurrón a la espalda con yesca y pedernal, algunas provisiones, una pequeña lámpara de aceite y una bolsa con 50 monedas de oro.

### HOJA DE PERSONAJE

Nombre Pj: \_\_\_\_\_

C.C: \_\_\_\_\_ P. Vida: \_\_\_\_\_ Suerte \_\_\_\_\_

HABILIDADES: ARMAS: EQUIPO:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ DINERO: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Sistema de juego

Para jugar esta aventura deberás empezar el texto leyendo el primer párrafo, y a continuación seguir la lectura por los párrafos que se te indiquen. No leas Krieghad de corrido, como si fuera un relato normal, pues perdería todo su atractivo. En ocasiones deberás probar tu Suerte. En esos casos debes lanzar 1D6, teniendo suerte si sacas una tirada igual o inferior a tu Suerte. Si por el contrario sacas una tirada superior... los hados no estaban contigo, y has tenido mala suerte. En ambos casos deberás dirigirte al párrafo que se te indique para ver el resultado.

Igualmente, cuando el texto lo indique, deberás enfrentarte a muerte a uno o varios enemigos. El combate se resuelve del siguiente modo:

\* Salvo que el texto indique lo contrario el Pj atacará siempre el primero, por lo que si mata a su adversario al primer golpe no tendrá respuesta.

\* Cada combatiente lanzará 1D6: si el resultado supera la capacidad de combate del adversario significa que lo ha herido. Se lanzará entonces el dado de daño del arma, siendo el resultado el número de puntos de vida que quita al adversario. Esta rutina (denominada turno) se repite hasta que uno de los dos adversarios sea eliminado, a no ser que el texto especifique lo contrario. En el caso de que el Pj tuviera que pelear contra varios enemigos, el texto especificará si se enfrenta contra ellos de uno en uno o conjuntamente. En caso que deba enfrentarse a la vez contra ellos, el Pj deberá elegir a quien ataca, pudiendo sufrir el ataque de todos. El Pj no puede atacar a más de uno a la vez, ni repartir el daño que cause entre varios.

Ejemplo de combate: Nuestro Pj (P. Vida 12, C.C. 5, Arma Espada normal) se enfrenta en una cripta a un Muerto Viviente (P. Vida 6, C.C. 3, Arma Maza). El Pj ataca primero: Saca con el dado un 4, con lo que impacta al pobre Muertito. Tira para ver el daño que le hace y sale un 2: Al Muerto le quedan sólo 4 puntos. Ataca ahora el Muerto, y saca un 3, que es un fallo porque es inferior a la C.C. (5) del Pj. Este vuelve a atacar: 2 (¡vuelve a dar!) y 6 ¡Vaya suerte! El muerto viviente es ahora un muerto yacente, a los pies del Pj.

... Y sin más preámbulos, entra en la aventura:

1.

Con paso firme, te diriges hacia las puertas de la ciudad. Un guardia de aspecto rufianesco y rostro lleno de cicatrices observa en silencio a los que lentamente vais entrando en la ciudad. A su lado otro soldado, con insignias de sargento, detiene a aquellos que le parecen sospechosos y les hace algunas preguntas. Tras ellos, en la penumbra, llegas a vislumbrar un grupo de hombres encapuchados. Has oído hablar de ellos. Se les denomina "La Guardia Negra", pues visten túnica y capa negras por encima de las armadura, y llevan el rostro totalmente cubierto. Son el cuerpo de élite de Korba, y según dicen le son extremadamente fieles.

Te ha llegado el turno. Si tienes la habilidad de Disfraz pincha y pasa a [90](#), en caso contrario pincha y pasa a [92](#) A partir de ahora, pincha con el ratón sobre el número al que quieras ir.

2.

Das media vuelta, te pones al final de la cola y esperas fríamente hasta que el último de los peregrinos es degollado. Cuando te llega el turno te lanzas contra los dos sacerdotes:

Sacerdote orco 1: P. Vida 3, Combate 3. Arma Daga (1D3)

Sacerdote orco 2: P. Vida 3, Combate 4. Arma Daga (1D3)

Los Orcos estarán dos turnos sin reaccionar, sorprendidos de tu acción. Si los vences pasa a [10](#).

3.

Abres unos centímetros la puerta sur. Descubres que conduce a la sala de Guardia. Media docena de Orcos se encuentran alrededor de una mesa, sorbiendo ruidosamente el contenido de unas escudillas de madera. De momento ninguno te ha visto. Al lado de la puerta hay una llave colgando de un gancho. Atacas a los Orcos [11](#) cierras la puerta con cuidado [112](#) o intentas robar la llave sin que se den cuenta [40](#).

4.

Prosigues tu camino por el dédalo de callejuelas, y tropiezas de repente con un grupo de tres mendigos. Uno de ellos se adelanta y extendiendo su mano te pide limosna. Si tienes Percepción ve al [124](#). En caso contrario ve al [119](#).

5.

Consigues robarles la llave. Ve a [122](#)

6.

Los mendigos murmuran maldiciones contra ti, llamándote avaro y egoísta. Ve al [53](#)

7.

Decides rendirte, y tiras tus armas al suelo. Recibes un fuerte golpe en la cabeza, y te desmayas. Ve a [62](#)

8.

Tira por tu Suerte. Si aciertas ve a [44](#), en caso contrario ve a [45](#)

9.

Entran en la casa media docena de hombres. Un par podrían ser guerreros, los otros claramente no lo son. Son los cabecillas de un grupo rebelde que planea alzarse contra Korba y expulsarlo de Culkan.

Los rebeldes te explican que la famosa Guardia Negra de Culkan no está formada de seres humanos: en realidad son Orcos encapuchados, procedentes del reino de Khaos, gracias a los cuales Korba se mantiene en el poder. Sus seguidores humanos, por el contrario, son muy escasos. Un escalofrío te recorre la espina dorsal: si Khaos está tan infiltrado en Culkan, no hay tiempo que perder. Si tienes Estrategia ve a [100](#), en caso contrario ve a [95](#)

10.

Los cuatro sacerdotes de la puerta se lanzan contra ti:

Sacerdote 1: P. Vida 2, Combate 3. Arma Daga (1D3)

Sacerdote 2: P. Vida 3, Combate 2. Arma Daga (1D3)

Sacerdote 3: P. Vida 1, Combate 3. Arma Daga (1D3)

Sacerdote 4: P. Vida 3, Combate 4. Arma Daga (1D3)

Si los vences puedes usar la habilidad de Curación (si la tienes) y salir tranquilamente del templo. Ve a [50](#)

11.

Abres la puerta de golpe y te lanzas contra los sorprendidos orcos. Tardan dos turnos de combate en reaccionar y defenderse:

Orco 1: P. Vida 3, Combate 3. Arma Espada (1D6)

Orco 2: P. Vida 4, Combate 2. Arma Hacha (1D6)

Orco 3: P. Vida 2, Combate 3. Arma Mandoble (1D6+2)

Orco 4: P. Vida 3, Combate 3. Arma Hacha (1D6)

Orco 5: P. Vida 4, Combate 4. Arma Espada (1D6)

Orco 6: P. Vida 2, Combate 2. Arma Hacha (1D6)

Si consigues eliminarlos coge la llave y ve a [122](#)/p>

12.

Con los dientes apretados te arrodillas lentamente. El tirano pasa a tu lado. La muchedumbre se pone de pie y reanuda su marcha. Haces lo mismo. Ve a [26](#)

13.

El sargento y el soldado yacen a tus pies. Rápidamente saltas por encima de sus cuerpos y corres hacia el interior de la ciudad, antes que la Guardia Negra tenga tiempo siquiera a empuñar sus armas. Ve a [117](#). O quizá quieras huir de la ciudad. Ve entonces al [15](#)

14.

Pasas por encima de los cuerpos de los orcos y te lanzas a la carrera por el pasillo. Ante ti se planta un ser gigantesco, un terrible Ogro de las montañas de Khaos, que se lanza contra ti gritando ¡Muerte al intruso!

Ogro: P. Vida 10, Combate 5. Arma Maza pesada (1D6+2)

Si lo vences pasa a [112](#)

15.

Huyes de la ciudad. Pronto saldrán a perseguirte, con caballos y perros. Será muy difícil salir vivo del reino, y lo más probable es que seas descuartizado vivo, si no tienes la suerte de perecer en el combate. Sea como sea, has fracasado en tu misión, y eso es el [FIN](#). Crea un nuevo Pj e intentalo de nuevo.

16.

Te mezclas rápidamente entre la muchedumbre que abarrotta la plaza del mercado. Tus sospechas están bien fundadas, ya que al cabo de poco rato un pelotón de Guardias Negros a caballo atraviesa el Mercado como una tromba. Si tienes Disfraz ve a [70](#). En caso contrario ve a [116](#)

17.

Te giras y te lanzas a correr hacia la puerta... puerta que está siendo cerrada por cuatro sacerdotes. Deberás abrirte paso luchando. Ve a [91](#)

18.

Trepas ágilmente y miras por el ventanal. Ves una larga fila de personas que avanzan voluntariamente hacia un altar, consagrado a Gedriel, el Demonio del Mal. Un par de sacerdotes, de la inmundada raza de los Orcos de Khaos, van degollando una a una a las víctimas para rociar con su sangre la estatua. Traga saliva y ve a [39](#)

19.

Te lanzas a correr por el pasillo y tropiezas con un terrible Ogro de las montañas, que agita malignamente su maza sobre la cabeza mientras grita ¡Muerte al Intruso!

Ogro: P. Vida 10, Combate 5. Arma Maza pesada (1D6+2)  
Si lo vences pasa a [112](#)

**20.**

Así pues unas horas más tarde, maldiciendo entre dientes tu suerte, te encuentras acompañando a un rebelde llamado Lard, por unos laberínticos subterráneos que (según te asegura una y mil veces) conducen hasta los subterráneos de la fortaleza de Korba. Físicamente te encuentras bien: Los ungüentos de Melania han repuesto tu cuerpo, y vuelves a tener todos tus Puntos de Vida originales. Tu acompañante no tiene tanta suerte: camina cojeando y tiene todo el cuerpo deformado debido a viejas y terribles heridas, heridas que solamente pueden haberse producido mediante la tortura. Ve a [129](#)

**21.**

Corres perseguido por tus enemigos. Pronto te pierdes entre el laberinto de callejuelas. Repentinamente una puerta se abre, y desde las sombras del umbral una voz te dice que entres a toda prisa. No tienes elección. Ve a [94](#)

**22.**

Entras en la ciudad, con la desagradable sensación de que es cuestión de minutos el que los guardias negros decidan ir detrás tuyo. ¿Elijes ir por la calle principal, atestada de gente (ve a [43](#)), prefieres escabullirte por alguna callejuela secundaria (ve al [118](#)) o te mezclarás entre la muchedumbre de la bulliciosa plaza del Mercado ([16](#))?

**23.**

Cortas con tu arma la cuerda que sostiene la rueda del puente, y éste cae estrepitosamente, permitiendo el paso de los rebeldes. Estos entran como un alud, enfrentándose con la Guardia Negra. Te sumas al combate ([30](#)) o prefieres quedarte en la torre ([75](#))

**24.**

¿Has comprado en el Mercado una capa negra? Si es así ve a [76](#), en caso contrario ve a [58](#)

**25.**

Para tu desgracia, eres identificado por los Guardias, que se lanzan contra ti. ¿Huyes de ellos ([21](#)), o te quedas a pelear ([123](#))?

**26.**

Libre de eventuales perseguidores, deambulas un poco sin rumbo por la ciudad. Finalmente llegas a una gran plaza, dominada por la imponente estructura de un formidable templo. ¿Entras en su interior? ([41](#)) ¿O prefieres seguir tu camino? ([50](#))

**27.**

El tabernero te pregunta qué vas a tomar. Puedes elegir entre cerveza (1 moneda), una botella de vino (5 monedas) o un vasito de Hidromiel (1 moneda). Si pides alguna bebida y quieres mantener con él una conversación pasa a [108](#), en caso contrario aún puedes hablar con la muchacha ([67](#)), el borracho ([59](#)) o los matones ([109](#)). Si no quieres hablar con nadie puedes salir de la taberna. Ve entonces al [81](#)

**28.**

Tras un buen rato de conversación empiezas a enterarte de que Korba se mantiene en el poder gracias a la fidelidad de su Guardia Negra. Los encapuchados no son bien vistos por la mayor parte de la población, y circulan sobre ellos un buen número de rumores: unos dicen que son espectros condenados, otros que devoran carne cruda, no falta quien asegure que no son humanos. Tu interlocutor se interrumpe bruscamente y mira con miedo por encima de tu hombro. Te giras y vas a [88](#)

**29.**

Se acercan a ti y aceptan tu limosna con agradecimiento. Ve al [53](#)

**30.**

Sales de la torre y tropiezas con un Oficial Orco:  
Oficial: P. Vida 8, Combate 4. Arma espada (1D6)  
Si lo vences pasa a [115](#)

**31.**

La lucha te conduce frente a frente con Korba, el tirano de Culkan. Viste una imponente armadura negra, y maneja con habilidad una enorme espada a dos manos. Os miráis con odio durante unos instantes, y después os lanzáis a una lucha a muerte:  
Korba: P. Vida 15, Combate 5. Arma Mandoble (1D6+2)  
Si consigues eliminarlo ve a [57](#)

**32.**

Estás en lo que evidentemente es una sala de tortura. En ella hay braseros, cadenas poleas, pinzas de hierro, látigos y un potro de madera para descoyuntar las articulaciones. En la pared Oeste hay una puerta, por la que sales. Ve a [47](#)

**33.**

Los "Guardias Negros" se lanzan sobre ti. Son cuatro:  
Guardia 1: P. Vida 3, Combate 3. Arma Hacha (1D6)  
Guardia 2: P. Vida 3, Combate 2. Arma Hacha (1D6)  
Guardia 3: P. Vida 2, Combate 4. Arma Martillo (1D6)  
Guardia 4: P. Vida 4, Combate 2. Arma Espada (1D6)  
No puedes evitar el combate, a no ser que tengas la habilidad de Acrobacia. Ve entonces a [89](#).  
Puedes rendirte en cualquier momento. Ve entonces a [7](#). Si lo vences, tienes tiempo de salir corriendo antes de que lleguen refuerzos. ¿Te introduces en la ciudad ([117](#)) o prefieres huir de Krieghad ([15](#))?

**34.**

Con ayuda de una cuerda y mucha prudencia, inicias el difícil ascenso hacia el agujero en la roca. Haz una tirada de Suerte. Si eres afortunado ve a [64](#), en caso contrario ve a [63](#)

**35.**

Intentas derribar la puerta pero es inútil. La conspiración rebelde fracasará, y tú permanecerás encerrado en esta mazmorra hasta que se acuerden de ti y vengan a torturarte. Hazte otro Pj e inténtalo de nuevo, pues este es el [FIN](#)

**36.**

¡Que lástima! Estabas ya tan cerca de conseguir tu objetivo... Hazte otro Pj e inténtalo de nuevo, pues esto es el [FIN](#)

**37.**

Los matones bloquean la única salida, así que no puedes evitar el combate:  
Matón 1: P. Vida 3, Combate 4. Arma Hacha (1D6)  
Matón 2: P. Vida 2, Combate 2. Arma Daga (1D3)  
Matón 3: P. Vida 4, Combate 2. Arma Espada (1D6)  
Si dos de ellos son eliminados, el tercero huirá. La muchacha te grita que la pelea alertará a la Guardia, así que tienes que huir a toda prisa. Ve a [21](#)

**38.**

Contienes a duras penas tu furia y das la espalda a los matones. Si aún no lo has hecho puedes hablar con el borracho ([59](#)), la chica ([67](#)) o el tabernero ([27](#)). Si estás asqueado y quieres irte ve a [81](#)

**39.**  
Oyes un ruidito a tu espalda. Giras la cabeza y ves a una patrulla de tres Guardias Negros que te miran atentamente. ¿Saltas al suelo y los atacas ([107](#)), sigues trepando hasta llegar al techo y huyes por los tejados ([111](#)) o te dejas caer al suelo, sueltas tus armas y te rindes ([7](#))?

**40.**  
¿Tienes la habilidad de Carterista o de Movimiento silencioso? Si tienes alguna de las dos, pasa a [5](#). En caso contrario ve a [46](#)

**41.**  
Las puertas del templo están cerradas. Haz una tirada de Suerte. Si eres afortunado ve a [54](#), en caso contrario deberás seguir tu camino ([50](#)) o buscar otra forma de entrar en el edificio ([93](#)).

**42.**  
Seis orcos se lanzan contra ti:  
Orco 1: P. Vida 3, Combate 3. Arma Espada (1D6)  
Orco 2: P. Vida 4, Combate 2. Arma Hacha (1D6)  
Orco 3: P. Vida 2, Combate 3. Arma Mandoble (1D6+2)  
Orco 4: P. Vida 3, Combate 3. Arma Hacha (1D6)  
Orco 5: P. Vida 4, Combate 4. Arma Espada (1D6)  
Orco 6: P. Vida 2, Combate 2. Arma Hacha (1D6)  
Debido a la estrechez del pasillo, sólo pueden atacarte de dos en dos. Si consigues eliminarlos pasa a [14](#).

**43.**  
Te mezclas rápidamente entre la multitud que se mueve por la calle principal en una u otra dirección. Al cabo de un rato, sin embargo, ves como las gentes empiezan a apartarse a ambos lados de la calle, y se arrodillan tan profundamente que su frente casi toca la calzada. Alzas la vista y entiendes rápidamente el porqué. Un grupo de Guardias negros abren paso a latigazos a una treintena de jinetes, que escoltan a su vez un soberbio carruaje, lujosamente decorado, en el que viaja Korba, el tirano de Culkan. Te humillas como los demás, arrodillándote (ve al [12](#)) o permaneces orgullosamente de pie (ve al [121](#)).

**44.**  
Necesitas apenas unos minutos para convencerle de que eres un simple mercenario Gontés dispuesto a alquilar su arma por una buena paga y un plato caliente. Hace una mueca de satisfacción y te deja pasar. Ve a [90](#).

**45.**  
Tus explicaciones no convencen en absoluto al sargento, al cual se le va ensombreciendo el rostro por momentos. Bruscamente, echa mano de la empuñadura de su espada, mientras abre la boca para dar la voz de alarma. Si has de pelear, mejor ser que empieces ahora:  
Sargento: P. Vida 3, Combate 3. Arma Espada (1D6)  
En el segundo turno de combate, el soldado de la puerta te ataca:  
Soldado: P. Vida 3, Combate 2. Arma Lanza (1D6)  
Puedes rendirte en cualquier momento. Ve entonces a [7](#). Si en el cuarto turno estás libre de enemigos ve a [13](#). En caso contrario ve a [33](#).

**46.**  
Estás rozando con tus dedos la llave cuando uno de los orcos te descubre y da la voz de alarma. ¿Pelear contra ellos ([42](#)) o intentas huir ([19](#))?

**47.**  
Estás en un largo pasillo orientado Este/Oeste, con una puerta de madera en cada extremo y numerosas puertas de celdas en las paredes norte y sur. ¿Vas hacia la puerta Este ([83](#)), hacia la Oeste ([101](#)) o examinas las celdas ([72](#))?

**48.**  
Trepas ágilmente por las rocas gracias a tus habilidades. No obstante, el último tramo es especialmente difícil, y necesitas de todos tus recursos para no caer. Ve a [64](#)

**49.**  
Entras en la taberna. Cuando tus ojos se acostumbran a la penumbra del interior, observas con calma a sus ocupantes: una muchacha que sirve las mesas, y que te mira con unos grandes ojos verdes, un viejo borracho apoyado en la barra y un tres hombres armados, con aspecto de matones, que beben en silencio en una mesa del rincón. El tabernero te mira desde la barra, frunciendo el ceño. Te diriges hacia el tabernero ([27](#)), la muchacha ([67](#)), el borracho ([59](#)) o los matones ([109](#)).

**50.**  
Pasas ante la puerta de una taberna. Puede ser un buen lugar para conseguir información. Si te decides a entrar ve a [49](#). Si ya has estado en la taberna ve a [103](#)

**51.**  
Te colocas con calma al final de la fila, das media vuelta y silenciosamente te escabulles hacia la puerta... Puerta que están cerrando ahora cuatro sacerdotes bastante robustos. Si tienes Acrobacia puedes intentar pasar antes de que la puerta se cierre por completo ([126](#)), si tienes Ingenio ve a [22](#), si no tienes ni uno ni otro deberás luchar contra los sacerdotes. Ve a [91](#).

**52.**  
La puerta norte está cerrada. ¿Tienes la llave? Si es así pasa a [120](#). En caso contrario deberás elegir entre ir a la puerta oeste ([74](#)) o la puerta sur ([3](#))

**53.**  
De pronto los mendigos sacan sus armas (ocultas bajo los harapos) y te atacan. ¡Es una trampa! Un cuarto ladrón te ataca por la espalda, impidiéndote huir. Debido a la sorpresa inicial ellos tienen derecho a atacarte primero:  
Mendigo 1: P. Vida 4, Combate 2. Arma Palo (1D3)  
Mendigo 2: P. Vida 3, Combate 2. Arma Daga (1D3)  
Mendigo 3: P. Vida 4, Combate 3. Arma Daga (1D3)  
Mendigo 4: P. Vida 4, Combate 2. Arma Espada (1D6)  
Si matas a dos de ellos los otros huirán (ve a [26](#)). Por tu parte puedes huir en cualquier momento del combate. Ve entonces a [21](#).

**54.**  
Justo cuando te estás alejando del templo dobla la esquina una procesión de unos veinte peregrinos, ataviados con capas negras, que entonando cantos religiosos se dirigen hacia el templo. Las puertas empiezan a abrirse majestuosamente. ¿Intentas colarte en el templo entre ellos? ([24](#)), ¿O buscas otra forma de entrar ([93](#))? Igualmente, puedes seguir tu camino ([50](#)).

**55.**  
Como era de esperar, Korba y sus orcos rechazan a los rebeldes. Eres capturado, junto con los escasos supervivientes de la matanza, y torturado salvajemente hasta morir. Hazte otro Pj e inténtalo de nuevo, pues esto es el **FIN** para ti.

**56.**  
Mueres degollado como un corderito. Haz otro Pj e inténtalo de nuevo.

**57.**  
Korba yace a tus pies. Cortas su cabeza y la levantas en alto. Al verla, sus tropas se desmoralizan y dejan de combatir, huyendo a la desbandada. Ve a [130](#).

**58.** Disimulando lo más posible intentas mezclarte entre los peregrinos. Sin embargo, al no llevar una capa negra llamas más la atención que una mosca en un plato de leche. Los peregrinos empiezan a mirarte mal, y al darse cuenta de que intentas entrar con ellos en el templo empiezan a gritarte acusándote de Blasfemo y Hereje. Te alejas del lugar (ve a [50](#)) o persistes en quedarte entre los peregrinos ([87](#))

**59.** Empiezas a enrollarte con el borracho. Este mira significativamente su vaso vacío. ¿Le pagas una botella de vino? (Te costará 5 monedas) En caso afirmativo ve a [102](#). Si prefieres dejarlo en paz, aún puedes hablar con la chica ([67](#)), el tabernero ([27](#)) o los matones ([109](#)). Si por el contrario quiere irte de la taberna ve a [81](#)

**60.** El agujero da a un profundo pozo. A juzgar por el hedor, los hombres de Korba deben arrojar por aquí los cadáveres de los que mueren en la tortura. ¿Buscas algo que te pueda servir como arma (ve a [82](#)) o sales al pasillo? (Ve a [47](#))

**61.** Miras con frustración la puerta durante unos minutos, pensando qué hacer. De pronto, la puerta empieza a crujir ¡Alguien la está abriendo! Ve a [80](#)

**62.** Despiertas en una celda, encadenado a la pared, sin armas, ni armadura, y por supuesto sin equipo. Tienes un compañero de celda, encadenado a tu lado en la pared. Dice llamarse Boltar, y la vida se le escapa de las múltiples heridas que tiene en el pecho y la cabeza. Te explica que forma parte de un grupo de rebeldes que planean asaltar la fortaleza esta misma noche, para eliminar a Korba y expulsar del reino a su maldita Guardia Negra, pues en realidad no son otra cosa que Orcos encapuchados, procedentes de las tierras de Khaos. No puede decir mucho más, ya que lanza un último estertor y muere. ¿Tienes Escapismo? Si es así pasa a [65](#). En caso contrario ve a [66](#).

**63.** En el último momento resbalas y caes. Tu cuerpo se estrella contra el suelo, astillando tus huesos y terminando con tus esperanzas de liberar la ciudad de Krieghad. Hazte otro Pj e inténtalo de nuevo. [FIN](#)

**64.** Respirando entrecortadamente, consigues llegar hasta el borde del agujero... Ve a [32](#)

**65.** Gracias a tu habilidad, al cabo de media hora de forcejeos consigues verte libre de tus cadenas. Examinas al rebelde, solo para asegurarte que no puedes hacer nada por él, y miras pensativamente la puerta... Si tienes Forzar Cerraduras ve a [97](#), en caso contrario ve a [35](#).

**66.** Te debates frenéticamente con tus cadenas. Es inútil. La conspiración rebelde fracasará, y tú permanecerás encerrado en esta mazmorra hasta que se acuerden de ti y vengan a torturarte. Hazte otro Pj e inténtalo de nuevo, pues este es el [FIN](#).

**67.** Lanzas la mejor de tus sonrisas a la chica. Si tienes Carisma ve a [28](#). En caso contrario ve a [68](#)

**68.** La muchacha te ignora por completo. Te das cuenta de que tiembla de miedo, y que dirige furtivas miradas hacia el trío de matones de la mesa. Ve a [88](#).

**69.** Mueres como un idiota. Haz otro Pj e inténtalo de nuevo.

**70.** Los Guardias pasan de largo. Ya que estás en el Mercado, si lo deseas puedes adquirir alguno de estos objetos:  
Capa Negra 2 monedas  
Lámpara de Aceite 8 monedas  
Amuleto de Buena Fortuna 20 monedas  
Cuerda (15 m.) 3 monedas  
Odre de aguardiente 3 monedas  
Daga 5 monedas  
Aceites de Curación (\*) 10 monedas la dosis  
(\* ) Cada dosis que te pongas te permite usar una vez la habilidad Curación aunque no la escogieras en un principio.  
Cuando acabes de hacer tus compras, puedes ir a [26](#)

**71.** Empiezas a correr como un loco hacia la torre donde está el mecanismo del puente levadizo. Te lanzan cinco flechas antes de que atraveses el patio. Cada una de ellas hace 1D6 si te alcanza. Si aún estás vivo pasa a [114](#)

**72.** La mayor parte de las celdas están ocupadas, pero lo que hay en ellas hace tiempo que dejó de ser humano: Escasas son las cabezas, aturdidas por el dolor y el hambre, que se alzan cuando les llamas. Con el corazón destrozado, debes abandonarlos a su suerte: lo único que harían sería retrasarte. ¿Te diriges a la puerta Este ([83](#)) o a la puerta Oeste ([101](#))?

**73.** El tabernero se concentra en sacar brillo a una copa reluciente y se niega a contestarte. Ve a [88](#)

**74.** La puerta oeste conduce a un pasillo que gira en un ángulo de noventa grados. ¿Sigues por el pasillo ([112](#)) o prefieres abrir las puertas norte ([52](#)) o sur ([3](#))?

**75.** Si tienes la habilidad de Curación puedes curar tus heridas. Al cabo de un momento ves que los orcos empiezan a reorganizarse, según parece siguiendo las órdenes de un guerrero de armadura negra, que con un enorme mandoble siega la vida de todo aquel rebelde que se ponga a su paso. Te das cuenta de que debe ser Korba, y que si nadie lo detiene llevará a sus orcos a la victoria. ¿Decides salir a pelear (ve a [30](#)) o te quedas en la torre ([55](#))

**76.** Te colocas sobre los hombros tu flamante capa negra y te sumas a la muchedumbre. Entráis sin problemas en el templo. Ve a [77](#)

**77.** Basta apenas un vistazo en el interior del templo para que se te caiga el alma a los pies: El templo está consagrado a Gedriel, el demonio del Mal, adorado solamente por las criaturas de Khaos... y sus aliados humanos. Ahora sabes que las sospechas de tu rey eran ciertas. Los peregrinos se colocan en fila india, y se dirigen lentamente al fondo del templo, donde hay un par de sacerdotes. Si tienes Percepción ve a [110](#), en caso contrario ve a [86](#)

**78.**

Te das cuenta que la anciana te ha lanzado un hechizo, posiblemente de lectura mental. Esperas a ver sus intenciones (ve al [104](#)), intentas atacarla ([127](#) [127](#)) o intentas huir ([84](#))

**79.**

Abres la puerta con cuidado y entras en la sala. Es cuadrada, sin muebles, con una puerta en la parte norte, otra en la parte sur, otra en la parte oeste y una última en la pared este, por la que has entrado. ¿Te diriges a la puerta norte ([52](#)), a la puerta sur ([3](#)) o a la puerta oeste ([74](#))

**80.**

Aparecen en el umbral dos orcos. Uno de ellos viste el uniforme de la Guardia Negra, el otro viste ropas de torturador. Deberás eliminarlos antes que den la voz de alarma:

Guardia: P. Vida 4, Combate 3. Arma Hacha (1D6)

Torturador: P. Vida 3, Combate 2. Arma Daga (1D3)

Al atacarlos por sorpresa, tus enemigos no se defenderán durante el primer turno. Si los vences antes de tres turnos pasa a [79](#), en caso contrario ve a [42](#).

**81.**

Si aún no has entrado, puedes intentar de nuevo ir al templo. Ve a [41](#). Si ya has ido ve a [103](#).

**82.**

Rebuscando entre la chatarra de la sala de torturas encuentras una Daga. Examinarás ahora el agujero ([60](#)) o sales al pasillo ([47](#))

**83.**

Estás en lo que evidentemente es una sala de tortura. En ella hay braseros, cadenas poleas, pinzas de hierro, látigos y un potro de madera para descoyuntar las articulaciones. En una pared, muy cerca del suelo, hay un agujero de unos 75 cm. de diámetro, del que sale un pestilente hedor a cadáver. Examinas el agujero (ve a [60](#)) o buscas algo que te pueda servir como arma (ve a [82](#)). Si quieres salir al pasillo ve a [47](#).

**84.**

La anciana te mira furiosa y murmura una sola palabra. No recuerdas más. Ve a [98](#)

**85.**

Si tienes Movimiento Silencioso ve a [51](#). En caso contrario ve a [17](#)

**86.**

La fila avanza un poco más. Ve a [110](#).

**87.**

La muchedumbre que te rodea ruge contra ti. Alguien grita que los blasfemos y herejes deben ser empalados. Te quedas a morir como un idiota (ve a [69](#)), te rindes ([7](#)), o sales corriendo ahora que aún puedes ([21](#))

**88.**

Los matones se han levantado al oír tus preguntas y avanzan hacia ti, diciéndote que no es bueno para la salud ser tan curioso. Te das cuenta que trabajan para Korba. Ve a [37](#)

**89.**

Das un ágil salto y ruedas sobre ti mismo, esquivando a los guardias que se lanzan sobre ti. Te lanzas a todo correr hacia la calle antes que tengan tiempo de detenerte. Ve a [117](#)

**90.**

Consigues traspasar el umbral sin problemas. No obstante, cuando pasas ante los miembros de la Guardia Negra uno de ellos gira bruscamente la cabeza hacia ti, y hace un sonido peculiar, como un perro cuando olisquea un rastro. Aprietas el paso, y entras en la ciudad. Ve a [22](#).

**91.**

Te lanzas contra los cuatro sacerdotes de la puerta:

Sacerdote 1: P. Vida 2, Combate 3. Arma Daga (1D3)

Sacerdote 2: P. Vida 3, Combate 2. Arma Daga (1D3)

Sacerdote 3: P. Vida 1, Combate 3. Arma Daga (1D3)

Sacerdote 4: P. Vida 3, Combate 4. Arma Daga (1D3)

Los Sacerdotes no reaccionarán durante el primer turno, sorprendidos por tu acción. Si tardas menos de seis turnos en eliminarlos podrás huir corriendo del templo (ve a [21](#)). En caso contrario se te echarán encima los peregrinos y sacerdotes aún vivos, que te golpearán hasta dejarte inconsciente. Despiertas a tiempo de ir a [56](#) [56](#)

**92.**

El sargento te detiene, y te pregunta quien eres y qué vienes a hacer a la ciudad. Si tienes Carisma o Ingenio ve a [44](#), en caso contrario ve a [8](#).

**93.**

Si tienes Acrobacia puedes trepar por uno de los contrafuertes del templo y mirar a su interior por uno de los ventanales. Ve a [18](#). Si deseas dejarlo estar, ve a [50](#).

**94.**

Entras en una casa increíblemente desordenada y bastante sucia. Una anciana vestida con harapos negros se apresura a cerrar la puerta a tu paso. Oyes como la Guardia Negra pasa de largo. Empiezas a agradecerle a la anciana su acto de bondad, cuando ves que ella se gira rápidamente y clava sobre ti unos ojos increíblemente verdes. Notas un agudo dolor de cabeza. Por el contrario, a ella se le ilumina el rostro con un amplia sonrisa de alegría y esperanza. Ve a [96](#).

**95.**

Los amigos de Melania te exponen el plan que han estado preparando cuidadosamente: Poco después de la medianoche los rebeldes se alzarán en armas, pasando a cuchillo a todos los seguidores de Korba que puedan. Mientras tanto, alguien debería infiltrarse en la fortaleza del tirano (cuartel general de la Guardia Negra) e intentar abrir las puertas a las fuerzas rebeldes, que entrarían a saco en el castillo eliminando las tropas del tirano antes que pudieran reaccionar. Un buen plan... pero adivina en quién han pensado para entrar en la fortaleza... Ve a [20](#)

**96.**

La anciana te prepara algo de comer y beber, mientras te explica que su nombre es Melania Klint, y es una pobre buena bruja con muchos achaques y algo de magia, a la que no le gustan en absoluto los giros que ha dado el reino en los últimos tiempos. Afirma que hace ya tiempo que los astros predijeron la llegada de un paladín del sur que liberaría al pueblo del tirano, y acaba de leer en tu mente que ese paladín eres tú. Antes de que tengas tiempo de hacerle más preguntas alguien golpea con fuerza la puerta de la calle. Tres veces. Melania se dirige a abrir. ¿Empuñas tus armas, pensando que la vieja te ha tendido una trampa? (Ve a [99](#)) ¿O bien confías en ella y esperas, relajado pero alerta? ([9](#))

**97.**

Al cabo de un buen rato de manipulaciones consigues abrir la puerta. Si tienes la habilidad de Curación, puedes usarla antes de salir de la celda. Ve a [47](#)

**98.**

Despiertas en un camastro en casa de la anciana. Antes que tengas tiempo de protestar, te explica que su nombre es Melania Klint, y es una pobre buena bruja con muchos achaques y algo de magia, a la que no le gustan en absoluto los giros que ha dado el reino en los últimos tiempos. Afirma que hace ya tiempo que los astros predijeron tu llegada, la llegada de un paladín del sur que liberaría al pueblo del tirano, y acaba de leer en tu mente que ese paladín eres tú. Antes de que tengas tiempo de hacerle más preguntas alguien golpea con fuerza la puerta de la calle. Tres veces. Melania se dirige a abrir. ¿Empuñas tus armas, pensando que la vieja te ha tendido una trampa? (Ve a [99](#)) ¿O bien confías en ella y esperas, relajado pero alerta? ([9](#))

**99.**

Antes de abrir, Melania te mira y te sonrío. No sabes por qué, pero esa sonrisa tiene la virtud de relajar tus nervios. Instintivamente, te das cuenta que empiezas a confiar plenamente en esta vieja loca. Ve al [9](#).

**100.**

Gracias a la información de Melania y sus amigos preparas rápidamente un plan: Poco después de la medianoche los rebeldes se alzarán en armas, pasando a cuchillo a todos los seguidores de Korba que puedan. Mientras tanto, alguien debería infiltrarse en la fortaleza del tirano (cuartel general de la Guardia Negra) e intentar abrir las puertas a las fuerzas rebeldes, que entrarían a saco en el castillo eliminando las tropas del tirano antes que pudieran reaccionar. Un buen plan... pero adivina quién resulta elegido para entrar en la fortaleza... Ve a [20](#)

**101.**

Estás ante una gruesa puerta de madera, cerrada. Si tienes Forzar Cerraduras ve a [79](#). En caso contrario tira por Suerte. Si eres afortunado ve a [61](#). En caso contrario ve a [106](#).

**102.**

Tras unos cuantos tragos, el viejo empieza a hablar por los codos. Ve a [28](#).

**103.**

Desde el otro lado de la calle una anciana vestida con harapos negros te mira fijamente. Notas un ligero dolor de cabeza. Si tienes Percepción ve a [78](#). En caso contrario ve a [104](#).

**104.**

La anciana te mira ahora con sorpresa, esperanza e incluso alegría. Se dirige rápidamente hacia ti y clavando sus dedos en tu brazo te arrastra con ella mientras te susurra: "Ven conmigo, forastero. Puedo ayudarte". La acompañas ([128](#)) o te niegas a seguirla ([84](#))

**105.**

Se oyen ruidos al otro lado, y al cabo de unos minutos la puerta se abre violentamente. Ve a [42](#)

**106.**

No sabes como abrir la puerta. Renuncias a tus planes ([36](#)) o empiezas a golpear la puerta para llamar la atención de quien esté al otro lado ([105](#))

**107.**

Guardia 1: P. Vida 3, Combate 4. Arma Espada (1D6)  
Guardia 2: P. Vida 4, Combate 3. Arma Hacha (1D6)  
Guardia 3: P. Vida 4, Combate 4. Arma Mandoble (1D6+2)  
Si logras eliminarlos deberás echar a correr, pues un buen número de compañeros suyos acaba de doblar la esquina blandiendo sus armas. Ve a [21](#).

**108.**

Intentas sonsacarle discretamente algo de información. Si tienes Carisma ve a [28](#), en caso contrario ve a [73](#)

**109.**

Te acercas a la mesa de los matones. Estos te miran con hostilidad. Uno de ellos dice "Lárgate de nuestro lado, basura". Les haces caso (ve a [38](#)), o les insultas y preparas tus armas ([37](#))

**110.**

Te das cuenta de dos pequeños detalles: Los dos sacerdotes tienen un aspecto muy poco humano (a no ser que estén disfrazados de criatura verdosa y con colmillos) y se dedican a degollar como corderitos a los peregrinos, uno a uno, para rociar con su sangre la imagen de Gedriel. Reconoces a los dos sacerdotes como Orcos, una de las razas de Khaos. ¿Te quedas en la fila hasta que te toque el turno (ve a [69](#)), o intentas escabullirte? ([85](#))

**111.**

Tienen tiempo de dispararte dos flechas antes que llegues arriba. Si alguna de ellas te alcanza te hace 1D6 de daño. Si llegas vivo al techo puedes saltar a otro tejado, bajar a la calle... y seguir corriendo, pues un pelotón de Guardias ya te persigue. Ve a [21](#)

**112.**

Giras por el pasillo y llegas hasta una puerta. La abres de un empujón y sales al patio de la fortaleza. Hay mucha agitación, pues los rebeldes están empezando su ataque. Si tienes Movimiento silencioso ve a [113](#), en caso contrario ve a [71](#).

**113.**

Te deslizas entre las sombras como un fantasma, y consigues llegar sin que te descubran hasta la torre donde se activa el mecanismo del puente levadizo. Hay un guardia defendiendo la torre: Guardia Orco: P. Vida 3, Combate 3. Arma Lanza (1D6)  
Si lo eliminas pasa a [23](#)

**114.**

Hay un guardia defendiendo la torre:  
Guardia Orco: P. Vida 3, Combate 3. Arma Lanza (1D6)  
Si lo eliminas pasa a [23](#)

**115.**

Dos orcos se lanzan contra ti:  
Orco 1: P. Vida 4, Combate 3. Arma Hacha (1D6)  
Orco 2: P. Vida 3, Combate 3. Arma Espada (1D6)  
Si los eliminas ve a [31](#)

**116.**

Tira por Suerte. Si eres afortunado ve al [70](#), en caso contrario ve al [25](#)

**117.**

Entras en la ciudad a la carrera, perseguido por los guardias. ¿Intentas despistarlos por la calle principal, atestada de gente (ve a [43](#)), prefieres escabullirte por alguna callejuela secundaria (ve al [118](#)) o te mezclarás entre la muchedumbre de la bulliciosa plaza del Mercado ([16](#))?

**118.**

Te escabulles rápidamente por algunas callejuelas secundarias, y pronto estás convencido de que nadie sigue tus pasos. Si lo deseas, puedes aplicarte un Curación en cualquier callejón solitario. Ve al [4](#)

**119.**

¿Les das algunas monedas como limosna (ve al [29](#)) o les dices que se aparten de tu camino ([6](#))?



**120.**

Abres la puerta, descubriendo que es la armería. En ella hay Cotas de malla, escudos, arcos cortos, hachas y espadas. Puedes equiparte como consideres oportuno. Cuando termines puedes ir a abrir la puerta oeste. Ve a [74](#).

**121.**

¡Eres un guerrero libre de Brondark, y jamás te arrodillarás ante un tirano! No obstante, tu arrogancia puede costarte cara: desde el carruaje una voz grita ¡Cortadle las dos piernas, para que así aprenda a arrodillarse ante su Amo! Los Guardias Negros se lanzan contra ti. ¿Les haces frente ([123](#)) o prefieres huir ([21](#))?

**122.**

¿Donde vas ahora? Puerta oeste ([74](#)) o puerta norte ([52](#))

**123.**

El primer jinete se lanza contra ti:

Guardia negro: P. Vida 3, Combate 4. Arma Lanza (1D6)

Al siguiente turno aparecen dos más de idénticas características, y al siguiente tres más, y así en progresión. Puedes intentar huir del combate si al final de algún turno estás libre de enemigos (pasa entonces al [21](#)). También puedes rendirte en cualquier momento (ve al [7](#)).

**124.**

Tu habilidad te permite darte cuenta de que estos hombres no son auténticos mendigos, sino vulgares cortagargantas: llevan cuchillos escondidos bajo los harapos, y ves por el rabillo del ojo que uno intenta ponerse a tu espalda para apuñalarte a traición. Tu única oportunidad es atacarles ahora:

Mendigo 1: P. Vida 4, Combate 2. Arma Palo (1D3)

Mendigo 2: P. Vida 3, Combate 2. Arma Daga (1D3)

Mendigo 3: P. Vida 4, Combate 3. Arma Daga (1D3)

Mendigo 4: P. Vida 4, Combate 2. Arma Espada (1D6)

Si matas a dos de ellos los otros huirán (ve a [26](#)). Por tu parte puedes huir en cualquier momento del combate. Ve entonces a [125](#).

**125.**

Los mendigos pronto se desaniman y cesan la persecución. Ve a [26](#).

**126.**

En el último minuto das un salto y pasas por entre las jambas de las puertas antes que éstas se cierren pesadamente tras de ti. Sales a todo correr, perseguido por los indignados sacerdotes y Guardias. Ve a [21](#).

**127.**

Antes de que puedas hacer un movimiento, la anciana adivina tus intenciones. Ve a [84](#).

**128.**

La anciana te conduce rápidamente a una destartada casa situada en uno de los peores barrios de la ciudad. Antes de entrar le da unas rápidas instrucciones a un chiquillo de la calle, que sale corriendo. La anciana te invita a entrar en su casa, donde te promete darte explicaciones. ¿Entras? ([96](#)) ¿O intentas huir, pensando que puede ser una trampa? ([84](#))

**129.**

Sin vacilar una sola vez, Lard te guía hasta una caverna casi circular, sembrada de restos humanos. Muchos de ellos son sólo huesos, pero otros son todavía restos semi podridos. El rebelde te explica que cerca del techo de esta caverna hay un agujero, por el cual los verdugos de Korba tiran los cadáveres de los desgraciados que torturan en su fortaleza. Lard consiguió sobrevivir a la tortura y a la caída, pues cayó sobre los cuerpos de otros camaradas, y consiguió arrastrarse hasta el exterior, descubriendo así esta vía de entrada a la fortaleza de Korba. Te desea suerte. Si tienes Acrobacia pasa a [48](#), en caso contrario pasa a [34](#).

**130.**

La ciudad de Krieghad ha sido liberada, y en cuestión de días todo el reino de Culkan se verá libre del dominio de Khaos. Y los bardos cantarán la leyenda del paladín que vino del sur. Y ese paladín, ese libertador, eres tú.

**FIN**