

A Q U E L A R R E

Prisionero en Argel

Esta aventura interactiva puede jugarse con cualquier tipo de Pj, siempre que no posea hechizos mágicos. Aunque está ambientada en los tiempos de Rinascita, puede jugarse perfectamente sin éste. Cuidado, las opciones son múltiples, y puede haber doce finales diferentes. Dos puntualizaciones: a lo largo de la aventura, es posible que el Pj sea capturado por sus enemigos. Estos le confiscarán siempre todo el equipo, armas y armaduras que lleve. Por otra parte, si tras un combate un Pj elimina a un enemigo nada le impide apoderarse de su arma gastando una acción de combate.

por Ricard Ibáñez

En alta mar, junio de 1534.

Debido a cierta historia que prefieres olvidar, has tenido que salir precipitadamente de la ciudad de Valencia. En su momento, la vía de escape más rápida era embarcar en *El Brau*, una destartalada Coca que se dirige a Menorca cargada de aceite y pieles. En este momento te encuentras en cubierta, agarrado a la borda y disfrutando de la brisa marina, el sol radiante y los jodidos bamboleos de esta maldita cáscara de nuez. Ve al 27.

1. Te escabulles hacia la bodega y te escondes en el rincón más seguro que encuentras. Ve a 28.

2. Tus compañeros, agotados por la dura jornada, están amodorrados en sus bancos y no se dan cuenta de tu fuga. Saltas al agua. Ve al 20.

3. Pierdes toda esperanza de escapar, y te adaptas rápidamente a tu nueva vida. Al cabo de unos años se te ofrece la oportunidad de obtener tu libertad si abrazas la fe de Mahoma. FIN.

4. Finalmente eres comprado por un anciano de aspecto venerable, acompañado de un par de individuos bastante fortachones, que te llevan prácticamente a rastras hasta las ruinas de una vieja torre situada en las afueras de la ciudad. Sin darte explicaciones, se te arroja en el fondo de una celda en los sótanos de la misma. Ve a 41.

5. Haz tres tiradas de Seducción. Si pasas las tres ve a 31. En caso contrario ve a 54.

6. El vigía lanza el grito de ¡PIRATAS! Una nave musulmana se dirige como una flecha hacia vosotros, y sus marineros se preparan para aboraros. La tripulación del Brau se prepara para repeler el ataque. ¿Tu actuación en el abordaje será Valiente (8), Normal (49) o Cobarde (1)?

7. Tus compañeros te indican que habéis caído en manos de piratas berberiscos, y que vuestro destino no puede ser otro que ser vendidos como esclavos en el mercado de Argel. Ve a 26.

8. Cruzas tu acero contra un pirata. Te conviene despacharlo rápido, ya que en el 4º asalto de combate aparecen dos más:

Pirata 1:
FUE 12, AGI 15, HAB 13, RES 18, PER 10, COM 5, CUL 5
RR: 35% IRR: 65%
Arma: Cimitarra 45% (1D6+2)
Armadura: Carece

Pirata 2
FUE 10, AGI 12, HAB 13, RES 15, PER 7, COM 5, CUL 10
RR: 45% IRR: 55%
Arma: Cimitarra 35% (1D6+2)
Armadura: Carece

Pirata 3
FUE 18, AGI 6, HAB 10, RES 16, PER 7, COM 5, CUL 3
RR: 15% IRR: 85%
Arma: Hacha 35% (1D8+2+1D4)
Armadura: Carece

Si los vences ve a 37. Si deseas rendirte ves a 18.

9. Recuerdas que la construcción tiene forma de torre. Te encuentras en el sótano. Avanzas por lo que parece ser un pasadizo tallado en la roca viva (63) o subes las escaleras (69).

10. Saltas por la borda, cayendo estrepitosamente al agua. Haz una tirada por nadar. Si la pasas ve a 62, en caso contrario a 38. Si llevas armadura que impida nadar... te vas al fondo como un saco de plomo.

11. Eres encadenado a un remo. Te resignas a tu destino (52) o buscas la ocasión propicia para huir (29).

12. Ves como el viejo se ha desvanecido en el aire. Ganas 15 puntos de IRR. Ve al 69.

13. Los guardias entran cautelosamente en la celda. Se sorprenden algo al verte despierto, pero empuñan con firmeza sus armas y te obligan incluso a que les ayudes a acarrear los cuerpos de tus compañeros. Tus compañeros y tú sois llevados a una especie de jaula de madera enorme. Una vez has colocado a tus compañeros recibes un fuerte golpe en la cabeza que te deja inconsciente. Ve al 71.

14. Unas horas más tarde (en las que te das cuenta que, en efecto, la celda es a prueba de fugas) la puerta se abre, y un guardia de aspecto seboso os pasa algunas sucias escudillas con un caldo amarillento y algo de pan grisáceo. Tus compañeros se arrojan sobre ellas, y tú mismo estás hambriento. Lanzarse sobre el guardia no



parece aconsejable, pues hay varios más en el umbral de la puerta con las armas preparadas... ¿Tomas la sopa? Sí (56) o No (43).

15. Tus aproximaciones ofenden a la frígida esa, que exige a su padre que te convierta en eunuco, a ver si capado se te van las tonterías. Se te somete a esa sencilla operación a pesar de tus protestas. Ve a 3.

16. Sales corriendo de las ruinas de la torre. Parece que, de momento no te persiguen. Estas solo en territorio hostil, y posiblemente, para sobrevivir, tendrás que convertirte en salteador de caminos, pero estás libre al FIN.

17. El viajecito empieza a gustarte. Te sientes como nuevo. Adoptas tu mejor pose de marinero, y paseas la mirada por el horizonte... Tira por Otear. Si sacas la tirada ve al 53, si no al 6.

18. Los piratas te conducen a empujones junto a los otros y os encierran en la sentina. Ve a 7.

19. Llegas a una gruta natural profusamente iluminada con antorchas. Hay una gran pira a punto de ser encendida, una jaula de madera donde están dos de tus compañeros de celda inconscientes y una docena de personas con túnicas negras. haz una tirada de Discreción. Si la pasas ve a 70. En caso contrario, a 59.

20. Te lanzas al agua. Para alcanzar las costas sicilianas necesitas pasar tres tiradas de Nadar. Usa las reglas de la pág. 20 del manual. Si no te ahogas, llegas a la costa desnudo y exhausto, pero libre. FIN.

21. Estás una temporada cavilando la manera de regresar a tu patria. Por último llegas a la conclusión de que la única manera de escapar es seducir a la hijita de tu amo, una especie de vaca marina fea como un pecado y con una espantosa alitosis. Haz tres tiradas de Seducción con un bonus del 15% Si lo consigues, ve al 30. Si fallas aunque sea una de las tres, ve al 15.

22. Los tres guardias entran cautelosamente, pero al verlos inconscientes a todos se confían, guardando las armas. Dos de ellos cargan con dos de tus compañeros y desaparecen por el corredor. El tercero se pone a orinar en un rincón. Lo atacas (35) o te lanzas hacia la puerta (68).

23. Te deslizas con tu improvisada cuerda por la ventana. Haz dos tiradas de

Trepar con un bonus del 40% Si las pasas ve a 67. En caso contrario ve a 24.

24. Resbalas y caes, causándote 5D6 de daño. Si aún estás vivo eres recogido por los guardias del Cadí. Ve al 65.

25. ¿Tienes Apariencia 21 o más? Ve a 55. En caso contrario, ve a 4.

26. Tras unos días de travesía realmente infernal (hacinados en un rincón de la segunda bodega, sin comida y apenas bebida, y con los lamentos de dolor de tus compañeros heridos como hilo musical) el barco llega a Argel. Os hacen salir a cubierta (donde os ciega la luz del sol) y cargados de cadenas os dirigen al Mercado de Esclavos. La vigilancia es rigurosa, y te es imposible escapar, al menos por el momento. Llega el momento de tu venta. ¿Qué actitud adoptas?

Agresiva y arisca (39).

Servil y complaciente (40).

Indiferente y apático (4).

Si tu Pj es femenino, ve directamente a 25.

Si tu Pj es originario de la alta nobleza, ve directamente a 36.

27. Tira por Resistencia x 3. Si la pasas ve a 17, si no a 48.

28. La nave choca violentamente contra algo, la vieja madera cruje desconsoladoramente y arriba, en cubierta, solamente se oyen gritos, correteos, sonidos metálicos y algún estampido ocasional de arcabuz. Al cabo de poco rato todo ha terminado, y un par de negros gigantes armados hasta los dientes te encuentran detrás de un tonel, encerrándote en la sentina junto con los supervivientes de la tripulación. Ve al 7.

29. Pasan varias semanas hasta que se presenta una buena ocasión para fugarte: Tu galera está muy cerca de las costas sicilianas, y un buen nadador (o un nadador desesperado) podría llegar hasta ellas... No obstante primero deberías librarte de tus cadenas. Para ello dispones de una diminuta espina. Haz una tirada por Forzar Mecanismo. Si la pasas, ve al 51. Si no, te resulta imposible abrir los candados. Ve al 52.

30. Tras algunas tentativas consigues seducir al espantajo ese... Tu nuevo amor (que haría cualquier cosa por tí) se encarga de facilitarte la huida de la casa y un pasaje en un barco que te dejará por la noche frente las costas españolas. Eres libre, aunque has dado tu palabra de que volverás a buscar a tu amor (dudo que la cumplas) y la

JUEGOS PARA TU ORDENADOR

ESTRATEGIA WARGAMES ROL

Los mejores juegos de estrategia, rol y wargames disponibles por fin para tu ordenador.

White Death

Frente ruso. Invierno de 1943. Batalla de Wilikiyi Luki. Controla con tu ratón desde lanzacohetes a unidades de esquiadores. Un verdadero wargame en tu ordenador.

Carriers at War

Recrea en tu ordenador la guerra del Pacífico. Pearl Harbour, Midway, Mar del Coral, Guadalcanal. Disfruta con sus excelentes gráficos.

Utha Beach

Combate en Normandía. Lucha del 7º Cuerpo de Ejército USA desde la playa hasta el asalto a Cherburgo. Lo último en wargame. Unidades nivel batallón.

Space Hulk

Versión para ordenador del conocido juego de tablero. Controla tu escuadra de marines frente a los Genestealers.

Dark Sun: Shattered Land

Novedad USA. Nuevo juego de rol en el universo de AD&D. Esta vez en el mundo Dark Sun.

Spelljammer

Otra novedad para los muchos seguidores de AD&D. Spelljammer te sorprende con nuevas aventuras en el espacio.

Megatraveller

La tercera entrega de la saga de este popular juego de rol en su versión para ordenador. Enfrentate a nuevas aventuras en el espacio.

INFÓRMATE SOBRE OTROS JUEGOS
TODOS LOS TÍTULOS EN VERSIÓN PC
DISPONIBLE TAMBIÉN PARA MAC Y AMIGA

LLÁMANOS PARA MÁS INFORMACIÓN

VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA
ENVÍOS CONTRA REEMBOLSO

LUDO Z

Adva. de Goya, 72 (Pasaje)

50005 ZARAGOZA

Tel. (976) 23 69 84

experiencia te ha vuelto radicalmente Misógino (por no decir pitopáusico). FIN.

31. Consigues que tu amo se enamore sinceramente de ti. Tú eliges entre convertirte en su favorita (y disfrutar de una vida de lujos y refinamientos) o pedirle que te devuelva a tu patria cargada de regalos y riquezas. De un modo u otro, tu aventura termina aquí. FIN.

32. Eunuco:

FUE 10, AGI 8, HAB 13, RES 16, PER 12, COM 15, CUL 10
RR: 25% IRR: 75%
Armas: Hacha 40% (1D8+2)
Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Si la pelea dura más de 8 asaltos empiezan a sumarse a la pelea 1 guardia del palacio por asalto.

Guardia:

FUE 12, AGI 10, HAB 15, RES 12, PER 10, COM 5, CUL 5
RR: 45% IRR: 55%
Armas: Cimitarra 65% (1D6+1D4+2)
Armadura: Cuero (Prot. 3)

Si en algún momento consigues verte libre de enemigos ve a 23. Puedes rendirte cuando quieras. Pasa entonces a 65.

33. Comes ávidamente la sopa. Haz una tirada por tu Resistencia x 1. Si la pasas ve al 43. En caso contrario, sientes una gran pesadez, y caes inconsciente junto a tus compañeros. Es evidente que la sopa estaba drogada. Ve al 71.

34. Cuando cae el último de los sectarios ves que te encuentras frente a frente con el vejete que te compró, el cual está haciendo determinados gestos con las manos. ¿Sales corriendo (45) o te lanzas contra él con tu arma en alto (58).

35. Guardia obeso:

FUE 8, AGI 8, HAB 13, RES 10, PER 12, COM 5, CUL 10
RR: 25% IRR: 75%
Armas: Daga 40% (2D3+2)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

En el primer asalto tienes un bonus de 75% (50% por estar de espaldas más 25% por atacar por sorpresa). Tu enemigo no te atacará, ya que deberá dar la vuelta y desenfundar su arma. A partir del segundo asalto, se resolverá el combate normal.

Si tardas más de 5 asaltos en eliminarlo legan sus dos compañeros:

Guardias:

FUE 12, AGI 13, HAB 15, RES 14, PER 10, COM 5, CUL 5
RR: 50% IRR: 50%
Armas: Cimitarra 45% (1D6+1D4+2)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Si en algún momento consigues verte libre de enemigos ve a 9. Puedes rendirte cuando quieras. Pasa entonces a 46.

36. Eres recluido en unas habitaciones especiales del palacio del gobernador de la ciudad. Gozas de ciertos privilegios, acordes con tu rango, pero estás estrechamente vigilado, por lo cual cualquier intento de fuga es imposible. Permanecerás gozando de esta hospitalidad forzada hasta que tu familia pague el cuantioso rescate que piden por tí. Solo entonces te dejarán libre. FIN.

37. En un momento de respiro, te das cuenta rápidamente que la batalla está perdida: La mayor parte de los marineros del Brau yacen muertos o heridos en la cubierta, salvo unos pocos que se han rendido a los piratas. Te rindes tú también (18) o saltas por la borda intentando huir (10).

38. Empiezas a chapotear y tragar agua. Los piratas te lanzan un cabo para que subas de nuevo a cubierta. Si no quieres ahogarte, deberás cogerlo. Subes de nuevo a bordo. Ve a 18.

39. Los posibles compradores quedan espantados ante tu actitud rebelde e insumisa. Disgustado al no poder sacar un buen precio de ti, el mercader de esclavos termina vendiéndote a precio de saldo a una galera de guerra. Ve a 11.

40. Tu favorable actitud y tu juventud hace que el mercader de esclavos consiga por tí un buen precio. Eres comprado por un gordo comerciante, el cual te destina a tareas de servidumbre doméstica: servir la mesa, limpiar, hacer pequeñas tareas en el interior de la casa... no se te permite salir al exterior, y la mansión está bien vigilada por los guardias del mercader. Te resignas a tu suerte (ve a 3) o buscas la manera de escapar (21).

41. En la celda hay otros cinco esclavos. Hablas con alguno que entiende el castellano y descubres que todos han sido comprados recientemente. Hasta ahora, el único contacto con el exterior que han tenido es la escudilla de sopa repugnante que se les da diariamente. Ve al 14.

42. Notas un gusto extraño en la sopa,

como si estuviera drogada. Te abstienes de tomarla (43) o la comes igual (33).

43. Tus compañeros de celda, que tomaron de la sopa, van cayendo inconscientes uno a uno. Al poco oyes que se abre nuevamente la puerta de la celda. Simulas estar inconsciente (22) o adoptas una actitud normal (13).

44. Intentas escapar del palacio del Cadí por las buenas. Cuentas para ello con un pequeño cuchillo de comedor (1D4 de daño) y algunas sábanas y prendas de ropa resistentes con las que has confeccionado una especie de cuerda. Haz una tirada de Suerte. Si la pasas ve a 23. En caso contrario, ve a 72.

45. Oyes una risita y un "Poff" a tu espalda. ¿Giras la cabeza? Sí (12) No (69).

46. Recibes un fuerte golpe en la cabeza. Ve a 71.

47. Centinela.

FUE 10, AGI 13, HAB 13, RES 12, PER 15, COM 5, CUL 5
RR: 50% IRR: 50%
Armas: Cimitarra 55% (1D6+2)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

En el primer asalto tienes un bonus del 75% (50% por atacarle de espalda más 25% por la sorpresa). A partir del segundo turno el combate se desarrolla de forma normal. Si no eliminaste a los tres guardias, éstos aparecerán a partir del quinto asalto de combate. Puedes rendirte en cualquier momento (ve entonces a 46). Si lo vences, pasa a 16.

48. Empiezas a sentirte francamente mal. Las gachas que tomaste como desayuno empiezan a brincar en tu estómago buscando frenéticamente una salida. Vomitas penosamente hasta la primera papilla y, muy enfermo, bajas a la bodega. Ve a 50.

49. Debes pelear contra un pirata:

Pirata:

FUE 12, AGI 12, HAB 13, RES 10, PER 17, COM 5, CUL 10
RR: 45% IRR: 55%
Arma: Cimitarra 40% (1D6+2)
Armadura: Carece

Si lo vences ve al 37. Si deseas rendirte ves a 18.

50. Al cabo de un buen rato de estar hecho un ovillo en el fondo de la bodega,



parece que te encuentras algo mejor. Oyes en cubierta bastante ajeteo, correteos y gritos. ¿Te asomas a ver qué pasa? (61) o te quedas tranquilamente dónde estás (28).

51. Finalmente, tus esfuerzos se ven recompensados ¡Libre! Haz una tirada de tu Suerte actual. Si la pasas ve al 2, si no al 57.

52. Te resignas a pasar el resto de tus días amarrado al remo de la galera. Quizá algún día tu nave sea capturada por los cristianos, y seas puesto en libertad. Hasta entonces, no obstante, esto es el FIN.

53. Distingues una embarcación en el horizonte. Es pequeña, ligera, y mucho más rápida que vosotros. Por cierto, jurarías que se dirige en línea recta hacia el Brau... Se lo comentas a un marinero que pasa por ahí (60) o pasas de todo y sigues tomando el sol (6).

54. Tus aproximaciones terminan aburriendo al Cadí, el cual te regala a un primo suyo, beduino en el desierto. Tus días transcurren en la incomoda tienda de tu nuevo amo, con arena en el pelo, en la comida, en el agua y en el cuerpo. FIN.

55. Gracias a tu belleza eres comprada por el Eunuco encargado del Harén de un joven (y bastante bien parecido) Cadí de la ciudad. ¿Te resignas a tu suerte (64) o intentas escapar (66).

56. Haz una tirada de Degustar. Si la pasas ve al 42, en caso contrario al 33.

57. Al liberarte, despiertas a tus compañeros de remo, los cuales empiezan a gritar para que los libres también a ellos. Ante sus gritos aparece el comitre con su látigo. Deberás enfrentarte a él si quieres escapar.

Comitre

FUE 17, AGI 8, HAB 13, RES 12, PER 10, COM 5, CUL 6
RR: 65% IRR: 35%
Armas: Látigo 60% (1D4) Daga 40% (2D3)
Armadura: Carece

Si tardas más de 1D4 asaltos en librarte de él se suman a la pelea 13 marineros por asalto. Si deseas rendirte ve a 52

Marineros:

FUE 12, AGI 14, HAB 15, RES 10, PER 17, COM 5, CUL 5
RR: 50% IRR: 50%
Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)
Armadura: Carece

No puedes arrojarte al agua mientras tengas algún enemigo peleando contigo. Si consigues saltar por la borda pasa al 20.

58. Antes de llegar a golpearle con tu espada el viejo lanza una carcajada y se desvanece en el aire. Ganas 15 puntos de IRR. No hay ninguna salida por este lado, así que tendrás que volver sobre tus pasos. Ve al 69.

59. Uno de los sectarios se gira y te descubre. Cargas contra ellos lanzando un grito.

Sectarios:

FUE 8, AGI 13, HAB 10, RES 12, PER 10, COM 5, CUL 15
RR: 05% IRR: 95%
Armas: Estilete 25% (1D3+1)
Armadura: Carece

Te atacan 11 sectarios. En el primer asalto combates con 1D4 de ellos, y 1D4 más se sumarán en cada asalto siguiente hasta completar su número. Los sectarios lucharán hasta la muerte, y no respetarán tu vida si intentas rendirte. Si consigues eliminarlos a todos pasa al 34.

60. El marinero te mira con indiferencia, se encoge de hombros, mira hacia donde le indicas, lanza un respingo y llama la atención del vigía. Ve a 6.

61. Algunos miembros de la tripulación han avistado una nave, y la observan inquietos. Ve al 6.

62. Te mantienes perfectamente en el agua... ¿Y ahora qué? Aparte de los dos barcos no hay nada más en mitad del mar. Aunque nada te impide nadar en cualquier dirección hasta cansarte (y ahogarte) lo más fácil es que aceptes el cabo que acaban de echarte los piratas y subas de nuevo a bordo. Ve al 18.

63. Si no te has enfrentado con los compañeros del guardia obeso, éstos aparecen ahora:

Guardias:

FUE 12, AGI 13, HAB 15, RES 14, PER 10, COM 5, CUL 5
RR: 50% IRR: 50%
Armas: Cimitarra 45% (1D6+1D4+2)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Si consigues librarte de ellos (o ya lo has hecho) ve al 19. Puedes rendirte en cualquier momento (46).

64. Poco a poco te vas adaptando a la ociosa y sensual vida del Harén. Hay destinos peores. FIN.

65. En castigo por tu intento de fuga eres sacada del harén y degradada a criada del palacio. Pasas el resto de tus días sacando brillo a las baldosas del suelo. FIN.

66. Tras mucho cavilar te das cuenta que solamente hay dos posibles vías de escape: Intentar enamorar de verdad a tu amo (5) o intentar escapar a la brava (44).

67. Llegas al suelo, libre por fin. Con tu físico y algunas joyas que te has llevado contigo no te costará mucho convencer a algún capitán de barco para que te conduzca hasta costas cristianas... FIN.

68. Das un salto y cierras la puerta, pasando la balda. Los golpes y gritos del gordo quedan apagados por el grosor de la madera de la puerta. Ve a 9.

69. Llegas al piso superior. Ante tí está la salida. Hay un tipo armado vigilando la puerta. Para su desgracia, está atento a los que quieren entrar, no a los que quieren salir. Lo atacas (47) o vuelves sobre tus pasos (63).

70. No te han visto. ¿Los atacas (59) o te escabulles por donde has venido (69).

71. Te despierta una vívida sensación de calor. Tus compañeros de celda y tú os encontráis colgando de una celda de madera encima de un gran fuego. Alrededor de él un grupo de diez bailarines desnudos danzan empuñando cada uno un afilado estilete. Si pasas una tirada de Conocimiento Mágico te darás cuenta que has sido comprado por un adorador del demonio Frimost, el cual está realizando un Aquelarre en el cual tú y tus compañeros vais a ser quemados vivos. Tus aullidos de dolor se unen a los de los demás cuando las llamas devoran vuestras carnes... FIN.

72. Cuando intentas deslizarte con tu improvisada cuerda por una de las ventanas del palacio eres sorprendida por uno de los Eunucos guardianes del Harén. ¿Pelears contra él (32) o te rindes en el acto (65)?

Recompensas

El Pj que consiga salir libre y con bien de esta aventura ganará 45 P.Ap, ¡¡¡y se los tendrá muy bien ganados, a fe mía!!! ●