

NAFARIEL

Una partida de PRADONEGRO

Autor: Mazarbul



NAFARIEL

UNA PARTIDA PARA PRADONEGRO

por Mazarbul

Presento la 1ª parte de una partida a Pradonegro, un juego de rol en solitario de Juan Pablo Fdez del Río disponible en amazon e [itch.io](https://www.itch.io) (enlaces más abajo).

Para usar este juego tan sólo hacen falta 3d6 y el libro, así como algunas hojas de mapa y personajes disponibles en la web del autor arriba referenciada, donde se incluye además música medieval y un tablero virtual.

Con el objeto de no hacer spoiler del libro y que se pudiera seguir la partida, he creado unos objetivos de campaña e hitos, así como algún personaje. Otros han sido tomados del libro. Por tanto, la partida puede ser jugada también por cualquiera que le guste la temática.

Con el objeto de ser muy ilustrativo con las reglas, he descrito la partida y los acontecimientos como un diario, destacando en ***negrita los procedimientos del juego*** (tiradas en tablas, dados, resoluciones, etc...). El resto del texto va en *cursiva*.

Por falta de tiempo no he podido terminarla, pero la continuaré y la subiré al canal de telegram.

Espero que nunca soñéis con Nafariel....

<https://juanpablofdez.itch.io/pradonegro>

<https://www.amazon.es/Pradonegro-Juego-rol-en-solitario/dp/B0GHFL746S>



OBJETIVO DE CAMPAÑA

DESTRUIR AL SÚCUBO

Suleima bint Masud, sobrina del bibliotecario de Castrolux ha llegado al Gremio Arcano para pedir ayuda. Residente en Córdoba, la joven Suleima, apodada por su belleza la “Perla de Córdoba” se enamoró perdidamente de un joven mercader de PradoNegro, Antilio de la Vega, hijo de un adinerado mercader de PradoNegro. Tras quedar embarazada dió a luz a algo monstruoso, un ser con cuernos, rabo y ojos amarillos.

De Antilio nada más supo, ni de su hijo. Y por recomendación de su tío Abd-Rahim marchó a Prado Negro para entrevistarse con Jacob ben Azariel, quien pronto se dio cuenta que tras aquel desgraciado incidente en la vida de la joven había un plan maestro del maligno y de los seres de la oscuridad.

El Gremio Arcano está obligado a iniciar una investigación para llegar a la verdad y destruir a quienes quiera que se encuentren tras aquel plan. Para ello, Jacob encomienda a la joven buscar a su antiguo amado con la ayuda de Basto, un soldado mudo y descubrir dónde se encuentra el demonio que la poseyó y su hijo, y acabar con ellos.

Pero Suleima no ha venido sola, sino que trae consigo algo encontrado en las ruinas de Medina Az-Zahrá', una lámpara mágica con la que ha realizado un pacto.

Temas: Antilio de la Vega (personaje), Basto (personaje), Demonio (personaje), lámpara (objeto), localizar a Antilio (trama), destruir al Súcubo (trama).

HITOS DE CAMPAÑA

- ❖ Descubrir qué Demonio puede ser el súcubo. A través del estudio deberá descubrir el nombre del infame súcubo que la poseyó (2 PP)
- ❖ Localizar a Antilio y viajar hasta allí (2 PP)
- ❖ Descubrir cómo puede encontrar al súcubo y qué papel juega Antilio en todo esto (2 pp).
- ❖ Destruir al súcubo y a sus secuaces (3 PP). De destruirlo y huir (2 PP). Posteriormente Jacob ben Azariel y otros deberá realizar un rito de purificación.

ESCENAS DE CAMPAÑA

Cuando hayas alcanzado el segundo hito de campaña, lee la escena de campaña 1 para continuar con el juego

Personaje de Castro Lux

SULEIMA BEN MASUD



Originaria de Córdoba, trabajó con su tío durante un tiempo en los archivos del emir de Córdoba, lo que le llevó a descubrir en las ruinas de la vieja Medina Azhará', lugar donde se aposentaba el gobierno del Califa Omeya y de Boabdil, su visir todopoderoso, una lámpara mágica de las que hablaban las antiguas leyendas.

Al poco tiempo conoció a Antilio, joven y hermoso mercader que sabía mucho de juglerías y retruécanos y conquistó el corazón de la joven. Pronto sus encuentros furtivos les llevaron a mantener relaciones, de las cuales la joven quedó embarazada.

Antilio le propuso que tuviera al niño en sus propiedades en Córdoba. Concertarían una boda y vivirían en la capital para siempre.

Pero la vida de Suleima dió un vuelco al empezar el embarazo. Pasaba más tiempo dormida que despierta y el cansancio la llevó a pedir a Antilio que llamara a un médico y a su familia. Ni su madre ni sus tías pudieron entrar en la casa, ante la negativa del joven, y en tan sólo una luna Suleima desarrolló una barriga de nueve meses y parió a un ser de pelo crespo, ojos amarillo, cuernos de cabra y alas membranosas. Pero todo ello en un recuerdo brumoso de dolor y desesperación.

La encontraron unas mujeres en un antiguo lavadero casi desangrada.

Tras recuperarse seis meses más tarde pidió ayuda a su tío, que decidió traerla a Castro Lux. Por supuesto, ella partió en busca de venganza, acompañada de una lámpara en una de sus alforjas.

RASGOS:

Virtudes: obstinación, combatiente, fe.

Defectos: temeraria, buena persona, bella

Lámpara: puedes invocar al genio “quemando” un símbolo. Te puede dar información si sacas un 5 ó 6. Te da dos oportunidades. Te concede 3 deseos en total, no importa cuantas veces lo invoques.

Para empezar rellenaremos la ficha de Suleima. Los símbolos son obtenidos al azar (pag 56) y han de rellenarse en su hoja correspondiente, así como salud y proeza. :

Nombre	<i>Suleima bint Masud</i>
Ocupación	<i>bibliotecaria, alquimista, Frater doctus.</i>
Aspecto	<i>Bella, elegante, inteligente</i>
Carácter	<i>vengativa, quiere acabar con quien le ha destruido la vida. Pero al mismo tiempo se desvive por ayudar a los necesitados.</i>

<i>virtudes</i>	<i>defectos</i>	<i>recursos</i>
<i>Obstinación</i>	<i>Temeraria</i>	<i>Lámpara Mágica</i>
<i>Combatiente</i>	<i>Buena persona</i>	<i>Bolsa con 20 maravedíes</i>
<i>Fe</i>	<i>Bella</i>	<i>espada corta</i>

Objetivos	<i>Desea conocer la verdad y acabar con el demonio que la poseyó y, sobre todo, saber el destino de su hijo y de su amado por terrible que sea.</i>
Símbolos	SOL, RUEDA y FLECHA.

SALUD	6
PROEZA	5

SÍMBOLOS ASIMILADOS	<i>SOL</i>	<i>SOL</i>	<i>RUEDA</i>	<i>RUEDA</i>	<i>FLECHA</i>	<i>FLECHA</i>
----------------------------	------------	------------	--------------	--------------	---------------	---------------

Suleima llega a Castro Lux desde Córdoba. El viaje ha sido largo y cansado, y ha tenido tiempo para pensar cuáles serán sus movimientos. Así se lo trasladará Jacob, el maestro del Gremio Arcano.

Llega el 14 de febrero de 1220, y su tío el bibliotecario la recibe con los brazos abiertos

- Hija mía, luz de mis ojos, Perla de Córdoba. ¿Cómo estás? - y la abraza calidamente -. Cada vez te pareces más a tu madre, mi hermana. Pero veo algo en tu mirada que me hace estremecer.

- Sí, 'ammo Ibrahim (tío Ibrahim), como te habrá contado mi madre fui engañada por un hombre o un...- no te deja pronunciar palabra, llevándose el dedo anular a los labios.

- No pronuncies nombres que ofenden a Allah, pues su sola mención puede atraer a aquellos que persiguen acabar con nuestra labor. Descansa mi ángel, pronto Jacob vendrá y tendremos una visita y le pediremos consejo. **(Se aconseja leer la pag 204 sobre la localización de Castro Lux)**

3 días más tarde Jacob la hace llamar a su despacho, una pequeña sala atestada de pergaminos, libros e informes. Porta tan solo una kipá y una bata sujeta con un cinturón donde aparecen numerosas letras hebreas.

- Siéntate, hija mía - te dice con amabilidad -. Ya me ha contado Ibrahim que has trabajado para nosotros espurgando archivos en Córdoba. Te agradecemos tu labor. Está bien que nuestro archivero siga manteniendo contactos para encontrar obras perdidas. También me ha dicho que has hecho tus pinitos con la alquimia.

- Sí, mi padre me enseñó algunos rituales y cómo utilizar las redomas. Casi era un juego para mí.

- Pues ya ves que no es un juego, querida niña, lo que te ha pasado me ha dejado pensativo. Ni Ibrahim ni yo sabemos qué puede haber sido ese ser infernal. Suleima asiente y baja la cabeza. Sus pensamientos se mueven a lo ocurrido, su embarazo...

- Un mes tan sólo, me dijo Ibrahim - parece que le hubiera leído los pensamientos -. Un crecimiento rápido denota un gran poder. Y algo terrible: están entre nosotros. Estoy tan impresionado que te voy pedir un tiempo para recapacitar. Tengo otros asuntos que resolver, por lo que te pido que permanezcas aquí e investigues cuanto quieras. Es necesario descubrir quién es ese demonio, si fuera posible.

- Será necesario que estudies la demonología y que te prepares para enfrentarte a algo superior a todos nosotros. Pero necesitamos tiempo y no adelantarnos. Puedes permanecer con nosotros todo el tiempo que quieras. Usar las dependencias y estudiar. Ya veremos qué hacemos cuando estés preparada.

El 18 de febrero de 1220, Ibrahim recibe a Suleima:

- Querida sobrina, es el momento de dedicarnos al estudio - Ibrahim se levanta y saca una bolsa de cuero llena de pequeños libros -. Son varios, pero mi consejo es

que te concentres en Nafariel, el devoto de la carne. Es el que más se aplica en seducir jóvenes. ¿Has tenido pesadillas estos seis meses?

Dados 6-5-3 (Si, sin giro)

- Sí 'ammo Ibrahim -dice Suleima -.
- ¿Qué has soñado?

ACCIÓN: 2-3 : fomentar, lograr

ASPECTO: 2-3 joven, infantil

Suleima recita la "basmala" (oración coránica) y habla entresollosos:

- Era un sueño horrible, un ser espantoso y a la vez hermoso a veces, pues se trocaba, se reía de mí. Su risa era la de la victoria pues había conseguido un nuevo ser para la hueste del maligno, un infante criado en el odio y en la desolación. No dejo de soñarlo aunque descabece un rato. No puedo dormir.

AÑADIMOS FALTA DE SUEÑO A DEFECTOS.

-Umm, te aconsejo sobrina que intentes en el laboratorio encontrar un antídoto contra la falta de sueño. No es posible concentrarse sin dormir.es cruel , muy cruel, y sabe que estás viva, o quizá te inoculó ese sueño por si acaso...es listo.

AÑADIMOS A TRAMA: BUSCAR ANTÍDOTO PARA EL SUEÑO.

defectos: temeraria, buena persona, bella, falta de sueño.

personajes	facciones	lugares	objetos	tramas	tramas
Antilio			lámpara	localizar Antilio	
Demonio				Localizar Demonio	
				Antídoto para el sueño	

19 de febrero de 1220

Suleima se levanta cansada. Recita sus oraciones de forma casi automática. Sólo consigue dormir de dos o tres horas cada vez. Se lava la cara en la bacina y se mira las ojeras. Tiene que hacer algo.

- Ve a ver a Riquilda (**pag 143**) la monja que se encarga del huerto. Es médica...y un tanto extraña...podrá ayudarte.

Suleima se dirige a una pequeña sala llena de camas y con multitud de estantes con botes de cerámica y nombres diversos.

Se encuentra allí Riquilda? 5-6-4, sí. GIRO (es escalera) elijo en 4 de la página 22: el protagonista supera un obstáculo o avanza una trama en su favor.

Hay una mujer vestida de monja pero con los hábitos llenos de símbolos, como la bata de Jacob ben Azariel, se gira y la mira por un momento con aire grave mientras sostiene un manojo de flores.

- Son medicinales? - le preguntas -.

- No. Son bonitas - y sonrío -, en cierto modo sí lo son, pero no al ingerirlas en brebajes o ungüentos sino al contemplarlas. Dios le da a cada flor una misión. Como a tí, "perla de Córdoba".

- Me conoces? - exclamas con asombro.

- Indirectamente, tu tío me ha hablado mucho de ti. Es un buen hombre.

Susurra en lenguas diversas? No.

- Entonces ya sabrás de mi misión? - le comentas

- Sí, y de tu problema. No puedes dormir.

Asiente Suleima. La monja se acerca y le toma la barbilla.

- Es increíble lo que puede hacer la falta de sueño en un rostro tan bello.

- Lo peor no es dormir. Son los sueños.

La monja se dirige a un tarro.

- Adormidera. Es lo que necesitas.

Tiene suficiente? 6-2-2 Sí, pero...

...el problema es que las he usado, y sólo me quedan (2d6) 6 dosis, bueno, están estropeadas las cápsulas (pag187), realmente son 3. Como es fuerte, tienes para 9 días (1 para 3 días). Son comunes y pueden encontrarse en los caminos, a los bordes y en campos de labranza. También podrías intentar comprarlas en algún mercado.

Añado Adormidera 9 días en objetos.

personajes	facciones	lugares	objetos	tramas	tramas
Antilio			lámpara	localizar Antilio	
Demonio			adormidera. 9 días	Localizar Demonio	
				Antídoto para el sueño	

...Pero no salgas sola, dile al frater milites Basto que te acompañe. Has de rastrear esta planta para poder aguantar (a partir de ahora eliminas el defecto de sueño durante 9 días). Aún así puede que te cueste encontrarlas. Aunque son comunes son fáciles de encontrar en verano, pero en estas fechas....(poco común -1 en las búsquedas).

- ¿Conoces, hermana Riquilda, a alguien que me las pueda vender y que sea de confianza? (3-3-5, No)

- Lamentablemente la persona que solía venderlas falleció. No he encontrado a nadie de confianza. Ese tipo de planta es muy requerido y prefiero buscarla yo misma. Sus variedades y que son un reclamo para muchos nobles me hace desconfiar de mercaderes y boticarios en los que no conozco. Lo siento. Quizá sea mejor que viajes a Valdelobrezno, allí hay un mercado semanal todos los miércoles. Ahora tengo que dejarte.

Suleima sale de la botica y se dirige a la biblioteca a hablar con su tío Ibrahim. Éste se encuentra ordenando libros.

- Leíste los que te entregué?

- Aún no, 'Ammo (tío). Querría comentarte que estoy un poco perdida. Gracias a Riquilda tengo 9 dosis de adormidera. En mi caso evitará que ese demonio vuelva a visitarme, pero necesito más, y necesito saber dónde se encuentra.

Ibrahim bajó de la escalera.

- Los demonios, hija mía, están en cualquier sitio. Yo tu me centraría en Antilio.

- Tengo una cosa. Mira - Suleima abre un zurrón y saca una lámpara alargada, como las lamparillas de aceite de las mezquitas.

- A ver - dijo Ibrahim sin tocarla, acercando sólo la cara - "Jayan", dice.

- Eso pensé yo. Pero lo que pone en cúfico es "Jinn".

Los ojos de Ibrahim se abrieron de par en par.

- De dónde la has sacado? - hace años que no veo una.

- De Medina Azahrá. Te acuerdas de aquel pequeño laboratorio donde padre me enseñaba algunas cosas de alquimia? estaba arrumbado dentro de una tinaja.

- Vaya, deberías estudiar pues algo sobre los genios y sus ataduras.

- He pensado preguntarle por Antilio. Dudo mucho que me quiera decir algo referente al monstruo que me poseyó.

- Está obligado - asintió el bibliotecario.

- Depende del tipo de atadura. En cualquier caso no puede hacerme nada. Está confinado a la lámpara.

- Pero la corruptio sigue funcionando. No sabemos si es por la maldad de los seres del otro lado o por la corrupción que la magia provoca a los humanos.

- Hay alguna forma de protegerme?

- Umm.....déjame que consulte una cosa. Conoces el "Kitab ilm al Djinn", el libro de la ciencia de los Genios? - y comenzó a trepar por la escalera hasta alcanzar una alacena pequeña cerrada con llave, y la abrió. Al pronto bajo con un ejemplar de color verde, escrito en cuarto al estilo mudejar.

- Verás....hay genios buenos y genios malos

- Lo sé, lo dice el Corán Karim.

- Déjame ver si aquí se menciona algún tipo de protección....(6-2-4, Sí, pero...miro en la tabla de RASGO DE LUGAR, pues presumo que tiene que ver con el sitio, 4-6, ruidoso).- vaya, vaya...al margen de muchas cosas este tipo de lámpara, pequeña y quizá con alguna entidad menor, necesita que se le invoque en un lugar con ruido...no, espera...no es ruido es música...para evitar que sea capaz de

hacerte algo. La música amansa a las fieras. y no una música cualquiera, que sea ruidosa...

- Podría contratar a algunos músicos...

- Sí, (**¿algún personaje de Castro Lux sabe tocar algún instrumento? 2-1-4, No**) porque aquí que yo sepa no tenemos ningún músico. Deberías partir a buscar alguno. Quizás a Valdelobrezno.

- Tengo que ir igualmente para comprar adormidera.

- Pues habla con Jacob y que te acompañe Basto, el frater mudo, es un milites que no se asusta ante nada. y Conoce la zona.

- De acuerdo 'ammo . **¿Tenemos algún contacto en valdelobrezno que me pueda ayudar? 1-6-3, No y además.**

- Sería una locura, no sólo no tenemos ningún contacto, sino que si llegara a oídos de las autoridades de que estas invocando a un genio podrías poner a todo el mundo en contra tuya. Las autoridades eclasiásticas siguen siendo reacias a cualquier contacto con otras entidades, y no digamos el pueblo llano. Casi te diría que te trajeras al músico a Castro Lux. Hablaré con Jacob para que nos prepare alguna habitación.

- Gracias por tu consejo - Suleima se acerca a su tío y le da un beso en la mejilla.

- Por cierto, no malgastes los 3 deseos. Y vuelve, te llevará tiempo estudiar a ese monstruo.

20 de febrero. (8 adormideras)

Suleima se despierta. Parece increíble que haya podido dormir bien. Se siente con la cabeza un poco pesada, pero su cuerpo y mente a la media hora se encuentra perfectamente. Sin rastro de las visitas de ese demonio. Decide ir al almacén. Allí se encuentra Alvaro el ciego, el leonés que se encarga de la gestión de la intendencia.

- Pasa, pequeña amiga - le dice mirándola con sus ojos glaucos.

- Vengo de parte de Ibrahim, mi tío.

- Ah, pues ya sabes las normas. Tienes que elegir dos enseres. Vamos a ver qué hay por aquí - y abre una puerta cerrada con cerrojo que da a una alacena, una habitación. **Tiro 2d6 y sale: 7. ...bueno, tenemos tiro 7 d6 y sale: 1,6,6,6,6,4,2,** un arma (**tiro 1d6**: ballesta), protección (**1d6**: casco), preparado alquímico, y 4 objetos sagrados, en tu caso una hamza, o mano de fátima...bueno... - dice haciendo un gesto de disculpa - , no puedo hacer más. Hay mucho trabajo y los frateres milites...

En ese momento entra Basto, el frater milites mudo, un hombre enorme y corpulento, de cabeza rapada y ojos vivos.

- Vaya, un ciego y un mudo...jajajaja - se ríe de su propia gracia Alvaro -, aún así somos eficaces ¿verdad Basto?

El mudo asiente con una sonrisa y le da la mano a la muchacha en un gesto de cortesía.

Basto de Valdelobrezno

Perdió la memoria después de una enorme explosión en su casa de León.

Su padre era un soldado jugador y pendenciero que se enamoró de una hechicera que mantenía tratos con seres de la oscuridad. Lo primero que hizo la amante fue matar a su madre, la esposa de su padre, pero esto se supo sólo años más tarde, cuando ya vivía en la casa. Basto descubrió que había prometido a los sectarios que entregaría a su hermana pequeña. Basto los descubrió y se enfrentó a ellos. No recuerda cómo pero hubo una gran explosión y el fuego alcanzó las paredes. Cuando el jefe de los sectarios se retiró la capucha, vio que era su propio padre.

No recuerda nada más, pero nadie sobrevivió, ni su hermana, ni su padre ni la madrastra. A él lo encontraron (fue Álvaro el Ciego, por aquel entonces mendigo en León) medio muerto. Pero algo le había protegido. Álvaro decía que aquel chico enorme y gigantón, de porte militar y gran corazón tenía un ángel con él, uno pequeño, que le había conservado la vida por alguna razón. Sin embargo desde entonces no pudo articular palabras coherentes. Lleva siempre consigo un pizarrín donde escribe con una tiza.

Rasgos: grande, porte militar, gran corazón, enorme fuerza, mudo, tiene una protección personal ante la adversidad.

Salud: 6 Proeza: 2



Suleima se acerca a la alacena y observa. No se ve con una ballesta...en ese momento la enorme mano de Basto agarra el arma y la mira sonriendo.

- Vale, llevala tu. Solo podemos coger dos. Yo cogeré...el casco tampoco...umm....quizá una **hamza de protección** y un **preparado alquímico**, vamos a ver qué es.

Álvaro abre la redoma y la huele...

- Aún está fresco, **Tiro 2d6 y sale 9**, por lo menos 9 días te dura aún. Es (**tiro 2d6 y sale 5-6, pag 59**) un **hechizo de desviación**. No te vendrá mal en caso de problemas. Y tu, grandullón, no me dejes ese **casco huérfano**, llévatelo.

Basto se lo puso y sonrió de nuevo. Su porte de soldado era innegable.

SULEIMA	BASTO
Hamza de protección (pag 84)	Ballesta
Hechizo de desviación (9 días)	Casco de protección. +1

- De todas formas, nos vamos a hacer pasar por una herborista y su hermano militar para no llamar la atención. Diremos que estamos haciendo un tour para recolectar plantas.

- Puede ser...- y la miro Álvaro con ojos legañosos de ciego-, o no.

Suleima se preguntó si el frater ciego había podido ver el futuro entre las brumas de sus ojos estériles. (**tiro 1-1-1, No, pero...y GIRO: es demasiado tarde o se revela un peligro mayor , pag 22. lanzo en generadores al azar pag. 288: 1-3, lugar interior: huerto. tiro en ACCIÓN:Negociar/pactar, Lanzo TEMA: Miedo/Fanatismo. SEMBLANZA: Tiene negocio rentable. Elijo como persona a Menga la Boticaria de Valdelobrezno**)

- ¿Qué ves Alvaro? - le pregunta Suleima. El hombre está con la boca abierta y moviendo la cabeza como si oyera o viera algo en su cabeza.

- Cuidado niña...cuídate de Menga, Está en un huerto y ha pactado por miedo. Pero también porque le pagan bien...

- Pero con quién? Qué ha pactado?

- Huerto....les sigue fielmente...ten cuidado...su negocio le proporciona beneficios y protección...pero tiene miedo....no sabe cómo salir de la situación...

El hombre se sentó en una silla con la tez pálida y visiblemente cansado. Basto le trajo una jarra con agua y le dio de beber. El ciego se bebió el vaso de un tirón....

- Tienes que decirme algo más... - le dijo Suleima colocando la mano sobre su hombro. Pero Basto le hizo una seña de silencio y se llevó la mano a la cabeza girándola.

- No se acuerda?

Basto movió la cabeza afirmativamente y colocó a Alvaro sobre la silla y le puso detrás un cojín. Le hizo una seña a la chica para que salieran y lo dejaran sólo. (**incluimos a Menga la Boticaria en la lista de temas**)

personajes	facciones	lugares	objetos	tramas	tramas
Antilio	sectarios	Huerto de Menga la boticaria	lámpara	localizar Antilio	Descubrir qué tiene que ver Menga en todo
Demonio			adormidera. 9 días	Localizar Demonio	
Menga la boticaria				Antídoto para el sueño	
Basto de León					

Suleima fue a despedirse de su tío Ibrahim y tomó el morral. (**Tiro 1d6 para ver las raciones que llevan: 4. Para dos días**) Se había puesto unos pantalones y una capucha. Basto iba ataviado de soldado.

–Salgamos hacia el sur, hacia los campos de olivos y tomemos el río en cuanto podamos. Intentaré encontrar adormideras si fuera posible, si no, tendremos que llegar hasta Valdelobrezno.

Basto asintió y emprendieron el camino.

(**Tiro 2d6 en la pag. 121: 5-1, tomo los dos primeros: 6, día nublado. No tiene efectos relevantes. Tiro 2d6 para EVENTOS DE VIAJE: 5-2, total 7. No tiene efecto**).

Al cabo de más de dos horas Suleima y Basto llegan a la orilla del río. Suleima ha estado buscando plantas. (**Tiro 3d6: 3-3-1. Por ser la época febrero, es poco común, -1, No**)

–No he encontrado nada –comenta disgustada– . Finalmente vamos a tener que llegar a la ciudad. (**tiro 2d6 para ver si ha encontrado otra planta interesante: 2-4-6: No**).

Basto se sentó junto a una piedra y sacó 2 raciones (**quedan 2 sólo**) y agua. (**tiro para ver si hay alguna casa: 4-4-1, Si. LUGAR EXTERIOR: 1-5: Ruinas**). Suleima observó unas ruinas de varias casas y a su lado (**tiro 2d6 LUGAR INTERIOR: albergue**) un edificio más grande que una casa donde había varios animales de tiro en la puerta. Era un albergue junto al río.

–Preguntemos si es posible encontrar una forma de seguir río abajo.

Suleima y Basto después de comer se acercaron andando hasta el edificio (**¿lleno de gente? 2-1-6: No, pero**). Parecía bien acomodado. Una sala amplia tenía mesas para comer junto a una chimenea (**2d6 RASGO DEL LUGAR:1-3: Lúgubre**) , pero

no había nadie y el aspecto era lúgubre. Las persianas y ventanas estaban bajadas y apenas entraba la luz. Si había alguien debía estar fuera. (tiro tabla pag. 236: Animal. ¿Cuál?: imagino un PERRO). Un perrillo se acercó a ellos visiblemente (asustado?2-3-5: No. SENTIMIENTO?: 6-2-2: calma) tranquilo. Suleima y Basto deciden salir al exterior y ven un grupo de personas llevándose las manos a la cabeza y otras llorando. Una mujer sostiene a un hombre que está en el suelo y llora compungidamente meciéndolo de un lado a otro mientras un aldeano la consuela y abraza por los hombros.

FIN DE LA PRIMERA PARTE

Por razones de tiempo la partida seguirá fuera de la convocatoria de JUGANSOLORPG, y se mandará al grupo de telegram para aquellos que deseen continuar leyéndola.