

La imagen en el espejo

*Fazen oscuras sus tiendas,
e poca lumbre les dan:
por Brujas muestran Ypre,
e por Mellinas, Rroán,
los paños violetas,
bermejós parescerán;
al contar de los dineros,
las finestras abrirán.*

Pedro López de Ayala

Aventura interactiva para un Pj que no posea la capacidad de lanzar hechizos y que no sea de origen noble.

Introducción

Burgos, 30 de Junio de 135... La ciudad está de Feria. Planeas pasar la tarde paseando por ella, curioseando las mercancías que exponen los comerciantes, sin ninguna idea preconcebida de comprar nada.
Ve a 21.

1. Llegas a una sala aparentemente sin salida, en la cual la única puerta es por la cual has entrado. ¿Buscas una posible puerta secreta (ve a 4) o te vas en dirección Sur (17)?

2. El callejón está oscuro. Distingues una silueta humana, que parece hacerte señas para que te acerques. ¿Lo haces (ve al 31) o te vas (ve al 13)?

3. Llegas a una sala diferente a las demás. Está mucho más iluminada, y las paredes parecen latir, como si fuera un gigantesco corazón. Hay en ella tres objetos:

* Un espejo, el cual refleja tu imagen.

* Una estatua de cristal, la cual representa un hombre vestido con extraños ropajes que tiene en la mano unas joyas de cristal de 10 caras regulares.

* Una especie de caja o libro (no estás seguro) igualmente de cristal, que tienen grabada una palabra: "Aquella-rre". La extraña voz de antes resuena en tu cerebro, conminándote a romper "aquello que eres"? ¿Qué haces?:

Romper el espejo: Ve a 15.

Romper la estatua: Ve a 24.

Romper el libro: Ve a 33.

4. Tira por Buscar. Si lo pasas ve a 8. Si no lo pasas ve a 14.

5. Llegas a una nueva sala. Al llegar al centro de la misma, sucede algo extraño: las paredes, suelo y techo dejan de reflejarte a tí, sino que muestran a un extraño ballestero encapuchado enfundado en una túnica negra. Simultáneamente, las 6 imágenes del ballestero te apuntan con su arma y disparan. Tienen un 40% de impactar (cada uno). Hacen 1D10 de daño. Si pasas una tirada de Esquivar puedes evitar el proyectil de uno de ellos. Tardas un asalto en alcanzar cualquiera de las puertas. Coges la del Norte (43) la del Sur (51) la del Este (40) o la del Oeste (35). Si prefieres quedarte en la sala, ve al 41.

6. Llegas a una sala con cuatro puertas. ¿Vas hacia el Norte (10), el Sur (35), el Este (43), o el Oeste (42)?

7. Como esperabas, cuando rompes el espejo tu oponente cae hecho añicos a tus pies. Si quieres proseguir tu camino ve a 50. Si quieres descansar un poco antes ve a 49.

8. Por desgracia, sigues sin encontrar nada. Lo único que puedes hacer es desandar lo andado. Coge la puerta Sur y ve al 17.

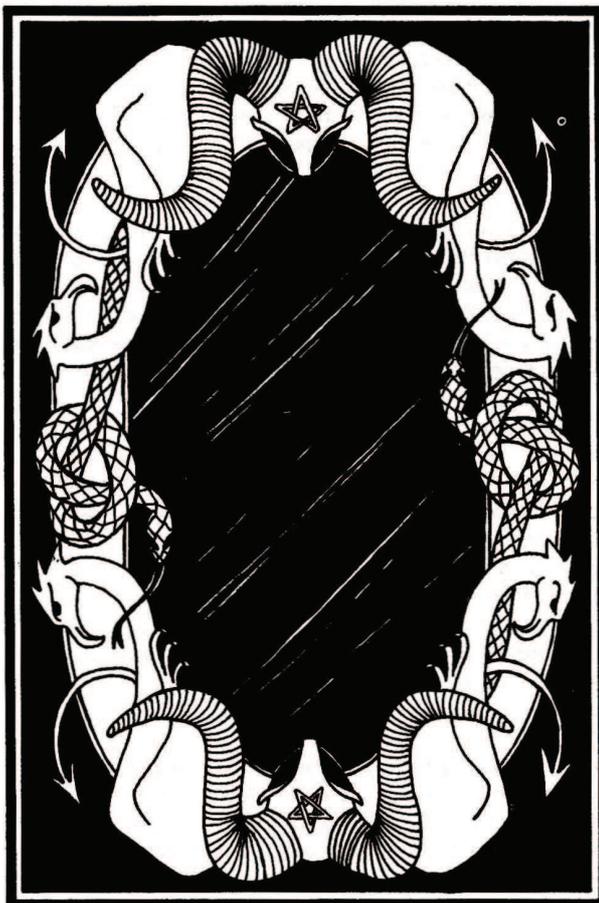
9. Casi sin darte cuenta giras sobre tus pasos y te diriges hacia el callejón. No sabrías decir exactamente por qué haces esto. Ve a 31.

10. Llegas a una nueva sala. Al llegar al centro de la estancia, sin embargo, surge del espejo de la pared de la izquierda una imagen, que no es sino un reflejo distorsionado de tí mismo. Blande una extraña espada de cristal, y te cierra el paso. ¿La atacas (Ve a 11) o esperas a ver qué hace (30)?

11. El ser es totalmente inmaterial, y tus golpes pasan a través suyo como si sólo fuera una ilusión. Su Agilidad es de 20, tiene un porcentaje del 60% con su arma, y sus golpes NO son una ilusión (Daño: 2D6 +2). ¿Intentas huir de él (Ve al 23) o intentas romper el espejo del cual ha salido (Ve al 45)?

12. Estás en una sala con dos puertas. ¿Coges la del Norte (Ve al 44) o la del Oeste (Ve al 27)?

13. Desde las sombras te chistan más fuerte. No puedes evitar girarte, disgustado, y distingues una especie de destello desde la oscuridad del callejón. Haz una tirada



de Racionalidad con un malus del 25%. Si la pasas ve al 36. Si no la pasas ve al 9.

14. No has encontrado nada. ¿Deseas seguir buscando (ve a 4) o lo dejas correr y te vas en dirección Sur (ve a 17)?

15. Rompes el espejo. Se oye como un grito, que levanta ecos en toda la sala. Las paredes espejo se rompen una a una, y brota sangre de ellas. Te desmayas. Ve a 39.

16. No entiendes lo que pasa, pero algo te dice que será mejor que te largues de la zona (y ya puestos, de la feria) lo antes posible... FIN

17. Llegas a una sala con tres puertas. ¿Vas hacia el Norte (1), el Oeste (43), o el Este (19)?

18. Llegas a una sala con dos puertas. ¿Vas hacia el Este (32) o al Oeste (47)?

19. Llegas a una sala con dos puertas. ¿Vas hacia el Norte (17) o el Sur (40)?

20. Entrás en el recinto ferial sin más problemas. La Feria está muy animada este año. Hay vinos de Rioja, paños de Flandes, cueros castellanos, frutas de Valencia, perfumes de Oriente, joyas de Granada... Los comerciantes anuncian a grandes voces sus mercancías, ofreciéndolas a los posibles compradores de una manera casi agresiva. Rechazas un par de ofertas y continúas tu paseo cuando, de repente, oyes que alguien te chista desde la oscuridad de un callejón. ¿Te paras a ver quién es (Ve a 26), sigues tu camino, sin hacer caso (Ve al 32), o te metes directamente en el callejón para ver qué sucede (Ve al 31)?

21. Al entrar en el recinto ferial, la guardia te obliga a despojarte de tus armas, "por motivos de seguridad". Hay todo tipo de gente en la Feria, y no las tienes todas contigo. ¿Intentas esconder un arma pequeña (tipo Daga, Cuchillo o Estilete) entre las ropas (ve a 28) u obedeces (ve a 20)?

22. La guardia de la ciudad acaba de encontrar tu arma oculta. Ahora vas a tener que dar muchas explicaciones, tanto a los alguaciles de la ciudad primero como al Merino después. Nada, sin embargo, que no se pueda arreglar pagando una buena multa. De todos modos, te han fastidiado la tarde... FIN.

23. Para huir del Ser debes superar su Iniciativa, y sacar además una tirada de Correr. En caso contrario intentará impactarte por la espalda con un bonus de +50%. (Recuerda que tiene una Agilidad de 20, un porcentaje con su arma del 60% y hace un daño de 2D6+2). Si sales vivo ¿a donde vas? ¿Al Sur (42), al Oeste (46) o al Este (6)?

24. Rompes la estatua. Resuena una carcajada. Te desmayas. Ve a 34

25. Parpadeas: sin duda alguna, debes haberte desmayado... O quizá el tipo del espejo te hizo algo... Estás en una extraña sala que parece hecha de espejos, y tu imagen se refleja hasta el infinito. Una de las paredes no es espejo sino cristal, y al otro lado distingues el callejón en el que estaba el tipo del espejo, y en el fondo del mismo

la calle por la que has entrado y ves a la gente de la feria pasar por delante. Aunque gritas, nadie se gira, y te vas dando cuenta, horrorizado, que te encuentras, inexplicablemente, dentro del espejo. A no ser que tengas IRR 70 o más ganas 1D10 de puntos de IRR. Sientes en el interior de tu cabeza una voz que dice: "Tu destino te espera en el centro del espejo, pero el camino para llegar hasta allí es seis veces siniestro." No puedes quedarte eternamente en esta sala, así que decides hacer caso a la voz. Pronto descubrirás que estás en un laberinto en el formado por pasillos que serpentean y giran, los cuales se enlazan en salas de forma cuadrada. Ve a 51.

26. Haz una tirada de Otear. Si la pasas, ve al 37. Si no la pasas, ve al 2.

27. Llegas a una nueva sala: ¿Coges la puerta Norte (ve a 40), la puerta oeste (ve a 51) o la del este (ve a 12)?

28. Haz una tirada de Ocultar. Tienes un bonus del 20% si el arma es un estilete (por su pequeño tamaño). Si sacas una pifia ve a 22. Si fallas ve a 29. Si lo consigues ve a 20.

29. Haz una tirada de Suerte. Si la pasas ve a 20. Si no la pasas ve a 22.

30. Te quedas inmóvil. El ser avanza hacia tí con intenciones claramente agresivas. ¿Le golpeas (11), intentas huir de él (23), o intentas romper el espejo del cual ha salido (Ve al 45)?

31. Hay una figura en la penumbra del callejón, que lleva algo, que parece ser un escudo, envuelto en un trapo.

Al acercarte lo quita con un movimiento rápido: ves que es un espejo, en el cual te ves reflejado. Es de mediano tamaño, cubierto de signos incomprensibles para tí. Sin embargo, no puedes evitar desear poseerlo al instante: ¡ese espejo DEBE ser tuyo! Oyes su voz, que te dice: "Dime quién eres, viajero: ¿El universo que te rodea, el espíritu que te dirige o la imagen que ahora reflejas? Su voz te suena extrañamente familiar, pero no te das cuenta de nada más. Caes como desmayado, y la oscuridad se apodera de tí. Ve al 25.

32. Tras un par de giros en ángulo cerrado, llegas a una nueva sala. ¿Coges la dirección Norte (Ve a 35), Este (51), u Oeste (18)?

33. Rompes el libro. Resuena una carcajada. Te desmayas. Ve a 34.

34. Recuerdas muy pocas cosas. No necesitas más. Estás en un callejón, apretando contra tí el espejo, envuelto en harapos. Sólo tienes que esperar a que pase alguien ante tí. Entonces lo llamarás, y el acudirá, hacia la penumbra, donde lo esperarás el espejo y tú.

Así ha sido antes. Así ha de ser siempre... FIN

35. Llegas a una sala con cuatro puertas. ¿Coges la del Norte (6), la del Sur (32), la del Este (5), o la del Oeste (47)?

36. Te sientes extraño una fracción de segundo... luego la sensación se desvanece. Haz una tirada de Conocimiento Mágico. Si la pasas ve al 38. Si no la pasas ve al 16.

37. Hay una persona, en el fondo del callejón. Está oscuro, y no la distingues muy bien. Lleva un bulto, como un escudo, envuelto en un trapo sucio. Te parece alguien conocido, pero no sabrías decir quién, o de qué lo conoces. Te hace señas para que te acerques. ¿Lo haces (ve al 31) o te vas (ve al 13)?

38. ¡Han intentado lanzarte un hechizo! ¿Te diriges al callejón para darle su merecido al autor de ello (Ve al 31) o prefieres irte de la zona lo más rápidamente posible? (Ve al 16)

39. Te despiertas en el callejón, con un enorme dolor de cabeza, rodeado de diminutos fragmentos de cristal manchados de sangre. Del individuo que sostenía el espejo sólo quedan un montón de harapos, tirados en un rincón. Te das cuenta, extrañado, que esos harapos son muy parecidos a tus propias ropas. Sales del callejón dando tumbos, como un borracho, contento de respirar el aire fresco. FIN.

40. Estás en una nueva sala. ¿Vas hacia el Norte (19) el Sur (27) el Este (44) o el Oeste (5)?

41. Vuelven a disparar. Ve a 5.

42. Llegas a una sala con tres puertas. ¿Vas hacia el Norte (10), el Este (6), o el Oeste (48)?

43. Llegas a una sala con tres puertas. ¿Vas hacia el Norte (17), el Sur (5) o el Oeste (6)?

44. Llegas a una sala con dos puertas. ¿Vas hacia el Oeste (40) o hacia el Sur (12)?

45. Para romper el espejo debes superar la Iniciativa del Ser (Agilidad 20) para zafarte de él y darle un buen golpe al espejo; o bien arrojarle algo contundente. En ese último caso debes pasar una tirada de Lanzar. Si consigues romper el espejo ve a 7. En caso contrario ve a 11, y disponte a recibir su ataque.

46. Llegas a una sala con tres puertas. ¿Vas hacia el Oeste (3), el Este (10), o el Sur (48)?

47. Llegas a una sala con tres puertas. ¿Vas hacia el Oeste (48), el Este (35), o el Sur (18)?

48. Llegas a una sala con tres puertas. ¿Vas hacia el Oeste (46), el Este (10), o el Sur (48)?

49. OK, ya has descansado. Ahora ve al 50.

50. ¿Irás hacia el Oeste (46), el Sur (42), o el Este (6)?

51. Estás en la primera sala. Hay tres puertas, todas las cuales dan a pasillos y a salas en las cuales las paredes, techo y suelo son asimismo de espejo: coges la orientada al Este (ve a 27), la del Oeste (ve a 32), o a del Norte (ve a 5).

Ganancias de P. AP. y pérdidas de irracionalidad:

Si consigues salir vivo y cuerdo del espejo ganas 5 p. de Racionalidad.

Resistir los efectos del hechizo que se te lanza al principio (ver 38) te aporta asimismo 5 puntos más de Racionalidad.

Si en cambio "sales" del espejo por el párrafo 34, te conviertes en un PNJ, con la voluntad anulada por el Ser del espejo...

Puntos de aprendizaje

Si se consigue vencer al Espejo, y salir de él sano y salvo, se ganarán 40 P. Ap.

Comercio, Ferias y Mercados

Los dos factores principales que marcan la transición de la Alta a la Baja Edad Media son el repoblamiento de las ciudades y la apertura de rutas comerciales. Esto genera un intercambio de productos, noticias y gentes, que rompe con el estancamiento de la etapa anterior.

Los gobernantes favorecen el comercio: en los lugares frecuentados por los comerciantes hay mayor riqueza y población. Así pues se dictan toda una serie de leyes para favorecer a los comerciantes:

* En época de Mercado no se le impedirá la entrada en una población a ningún comerciante, ni aunque hubiera restricciones a la entrada de viajeros (salvo en el caso de peligro de epidemia)

* A un comerciante jamás se le incautarán como prenda de pago sus animales de transporte.

* En caso de robo a un comerciante, la justicia tiene la obligación de intervenir con la mayor diligencia. Caso de no atraparse al ladrón, o no poder este restituir lo robado, el Concejo de la población o el Señor del lugar tendrá que indemnizar al comerciante.

Rutas y Mercancías

Las poblaciones costeras (en especial las de Galicia) abastecen de productos del mar al interior. Estas, a su vez, proporcionan sal para elaborar los salazones, única manera de que el pescado aguante sin estropearse (como es el caso de la isla de Ibiza o de Villafáfila, en Zamora). Asimismo se comercia con el cerdo y sus productos (Pamplona), con productos exóticos o de lujo (Granada), con vinos y pieles curtidas (las ciudades de Castilla).

Paños, vestidos y calzado llegan a la Península provenientes de Francia, Flandes y de Inglaterra.

Productos de Oriente como la seda, especias y esencias aromáticas (perfumes) llegan asimismo a los mercados hispanos gracias a los marinos-comerciantes catalanes e italianos.

En tierra el medio de transporte del comerciante varía según su mercancía y el estado de la ruta:

Animales (como cerdos u ovejas) y mercancías ligeras como telas suelen transportarse a pie. Normalmente un comerciante solitario no llevará más de una docena de animales.

Paños, pieles, en ocasiones madera o hierro, suelen transportarse en recuas de animales de carga, ya sean asnos o caballos.

En caso de mucha carga, o de cargas especiales (como odres de aceite o barriles de vino) se usa el carro. Este, sin embargo, sólo puede avanzar por caminos anchos y

allanados, con lo cual no es demasiado utilizado en las largas distancias.

El comerciante suele viajar en grupo, para mejor protegerse de los bandidos y otros peligros del camino.

El comercio en la ciudad

Las tiendas en la ciudad medieval suelen situarse en la calle principal. Se trata de casas corrientes, cuya planta baja ha sido habilitada como comercio. Sin señalización, el caminante puede ver los artículos a la venta a través del arco de las puertas, abiertas de par en par.

Dichas tiendas de tiempo completo, sin embargo, suelen ser escasas. La ciudad medieval se abastece, principalmente, con el Mercado y la Feria.

El Mercado se celebra un día a la semana. Ese día los comerciantes de dentro y fuera de la ciudad están autorizados a exponer sus mercancías, normalmente en la plaza mayor del pueblo, o en plazas destinadas especialmente a este fin, como es el caso de los Zocos árabes.

La Feria tiene una periodicidad anual (aunque en algunas ciudades se hace dos veces al año, una en Primavera y otra a principios del Otoño). Suele durar unos quince días, y en ellos la ciudad cambia: durante estos días los comerciantes que lleguen están extentos del pago de Portes (especie de impuesto o tributo que se pagaba por las mercancías al entrar en una ciudad), lo cual hace que lleguen comerciantes de otras ciudades y reinos cargados con sus mejores productos. La ciudad es invadida por ellos: los comerciantes no sólo ocupan

el espacio normalmente ocupado durante el Mercado, sino que se extienden también a las calles y plazas circundantes.

El Merino de la ciudad es el encargado de mantener el orden en la feria, convirtiéndose mientras dure ésta prácticamente en el amo de la ciudad. Coloca su tienda en la feria, como un comerciante más, para atender más directamente los asuntos de ésta, y el propio Concejo celebra esos días sus reuniones públicas en ella (Ver el apéndice Intramuros, en la pág ...). El Merino velaba por el respeto de las llamadas "Leyes de Feria", que sus alguaciles cumplir al pie de la letra:

* En el recinto ferial está prohibido llevar armas, a no ser que se sea de nacimiento noble.

* En caso de cometerse un robo o asalto contra los comerciantes en la Feria, los culpables cogidos "in fraganti", aparte del castigo normal que imponga la ley, serán desnudados y azotados 100 veces. Luego, maniatados y desnudos, serán paseados por todo el recinto ferial antes de ser conducidos a los calabozos del Concejo, en espera de juicio.

* En días de Mercado no se pueden tomar mercancías o bienes de un comerciante como prenda para el pago de una deuda.

* Los comerciantes, a su vez, deben cumplir dos preceptos: dar el peso justo y pagar los impuestos de la ciudad que se hayan estipulado de antemano. En caso de no cumplirlos sufrirán igualmente severos castigos.

A pesar de estas medidas, Mercados y en especial Ferias eran caldo de cultivo ideal para desórdenes, robos y asaltos, debido a la gran concentración de gentes y lo variopinto de sus condiciones sociales.