



Relatos

366

121

EL JARDÍN

PARA JUGAR NECESITARÁS UN DADO DE SEIS CARAS O EN SU DEFECTO SEIS MONEDAS QUE PODRAS LANZAR. LOS ACIERTOS SERÁN LAS CARAS

INICIO

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 1 y 3 pasa a 2

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 4 y 6 pasa a 14

1

Los inmensos setos parecen moverse y mirarte. Tú también los miras. El pájaro emite un gruñido malsonante y comienza a volar hacia ti.

Si lanzando un dado de seis obtienes 1 pasa a 3

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 2 y 6 QUÍTATE UN PUNTO DE VIDA POR EL PICOTAZO DEL PÁJARO (o ninguno si llevas el botiquín) y pasa a 3

2

El extenso jardín, decorado con enormes figuras de animales podadas sobre setos inmensos se extiende en el horizonte, perdiéndote en sus vistas. El frío viento del invierno Austríaco hace que no te relajés.

A lo lejos escuchas algo

Si sigues andando pasa a 3

Si sigues el sonido pasa a 4

Si te quedas pasa a 1

3

Encuentras, entre las hojas de los árboles caídos por el otoño UNA PLACA (anótala en tu equipo) que reza "John Bradl".

Pasa a FINAL

4

El sonido de unos ladridos te conducen hasta la caseta del pequeño Cookie situada junto a la antigua casa de madera del jardinero.

Si te agachas para mirar el interior de la caseta pasa a 5

Si te vas pasa a 6

5

Cookie te muerde. Quítate 2 PUNTOS DE IDA por la herida infectada (1 si llevas el BOTIQUÍN) .

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 1 y 3 encuentras algo no muy grande tanteando en el interior de la caseta. Más bien es pequeño y de color. Parece negro ¡Es negro! Y expulsa humo ¡¡ Una granada !! La explosión de la granada te provoca 7 PUNTOS DE VIDA. Vuelve a INICIO

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 4 y 6 pasa a 6

6

Llegas a los enormes setos

Si investigas pasa a 7

Si NO investigas pasa a 8

7

Uno de los setos parece que no mueve sus ramas a pesar del terrible viento. Es la figura de una gran ardilla. Al acercarte a observar te das cuenta que lleva algo dentro. Es duro, está hueco y frío, muy frío. Con gran pesar descubres que la ardilla lleva incrustado un enorme misil.

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 1 y 3 EXPLOTA. QUÍTATE 10 PUNTOS DE VIDA (5 si llevas el botiquín) Y DIRÍGETE AL BAÑO A LAVARTE LAS HERIDAS

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 4 y 6 pasa a FIN

8

Cuándo sigues andando ves los columpios para los más pequeños. Un tobogán, un par de balancines y una ruleta giratoria.

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 1 y 3 pasa a 9

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 4 y 6 pasa a 11

9

Oculto entre los columpios encuentras UNA MUÑECA (anótala en tu equipo)

Pasa a 11

10

La ruleta empieza a girar y los balancines a moverse

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 1 y 3 LOS BALANCINES TE GOLPEAN. QUITATE 2 PUNTOS DE VIDA (O 1 SI LLEVAS EL BOTIQUÍN).

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 4 y 6 LA RULETA TE GOLPEA. QUITATE 4 PUNTOS DE VIDA (2 si llevas el botiquín).

Pasa a 11

11

Llegas al huerto. Una hilera interminable de zanjas picadas en la tierra y ahora francamente en desuso te llaman la atención.

Si lo recorres pasa a 12

Si te vas pasa a 13

12

Aunque llevas zapatos, poco a poco, vas andando sobre la tierra firme y dura.

Ante ti ves una única PLANTA de aspecto extraño. Si la arrancas anótatela en el equipo.

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 1 y 3 escuchas un "clic". Con pánico levantas el pie y la carga de una mina salta por los aires. QUITATE 3 PUNTOS DE VIDA(1 si llevas el botiquín) y pasa a FIN

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 4 y 6 pasa a 13

13

Pasa a FINAL

14

El jardín está infestado con una extraña niebla. Apenas se puede ver nada.

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 1 y 3 ves que algo se dirige a ti. No es muy grande. Más bien pequeño, de color. Parece negro. Es negro. Y expulsa humo. ¡¡ Una granada !! La explosión de la granada te provoca 3 PUNTOS DE DAÑO (1 si llevas el botiquín).

Pasa a 15

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 4 y 6 observas a unos soldados que parecen estar agazapados en la caseta del jardinero

Si vas hacia los soldados pasa a 16, si no vas hacia los soldados pasa a 15

15

Sigues andando entre la niebla.

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 1 y 3 pasa a FINAL

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 4 y 6 tropiezas y te pierdes. QUITATE 1 PUNTO DE VIDA POR LA CAIDA (ninguno si llevas el botiquín) y vuelve a 14

16

Los soldados parecen hablar entre sí.

Si lanzando un dado de seis obtienes 1 o 2 pasa a 17

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 3 y 5 pasa a 18

Si lanzando un dado de seis obtienes un 6 o en las cifras de la hora del reloj hay tres números iguales (12:22, 11:21,...) pasa a 19

17

¿ Quién sois ?-preguntas.

Naaaaaaaain-muge un soldado alemán mientras te llena el cuerpo de metralla.

La guardia de soldados nazis del señor, espoleados por su sargento te ametrallan en la caseta del jardinero.

Estás muerto.

18

¿ Quién sois ?-preguntas.

Somos soldados Ingleses señor. Nos dirigíamos hacia la fortaleza del nazi, para tomarla, pero perdimos al sargento John Bradl ¿no lo habrá visto por casualidad?

Si conseguiste la placa del sargento Bradl pasa a 20

SI no conseguiste la placa del sargento Bradl pasa a FINAL

19

Los soldados alemanes parecen estar muy contrariados. El sargento intenta dispararte pero su arma se ha encasquillado. Todo el batallón que defiende la zona desde la antigua casa del jardinero está sin munición, pues el cargamento no ha llegado.

Quítate EL BOTIQUÍN (si es que lo tienes).

Los soldados comienzan a cavar en medio del jardín. Cuando el agujero es ya profundo aparece un sarcófago en el que te entierran.

Si lanzando un dado de seis obtienes 1 o 2 consigues escapar. En el ataúd están grabados unos números. Es la COMBINACIÓN(anótala en tu equipo). Pasa a FINAL

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 3 y 6 ESTÁS MUERTO.

20

Los soldados te dan una llave ROJA.

La encontramos en los columpios-te dice el sargento aliado.

Pasa a FINAL

FINAL

Si no tienes LA PLANTA y lanzando un dado de seis obtienes 1 pasa a PLANTA

Puedes entrar al PASILLO o volver a INICIO

PLANTA

Una planta en el JARDÍN crece y crece sin parar hasta hacerse gigante. Cuando es lo suficientemente grande devora la casa entera.

Estás muerto.