

El Artilugio

Alex Gesti Fernandez
Raul Cano Ibañez
Maria Garrigolas Ledo

¡Elige tu propia aventura!

¡Advertencia!

*¡No leas este libro de principio a fin! De vez en cuando mientras lees,
se te pedirá que hagas una elección. Tu elección puede
conducir al éxito o al desastre!*

*Las aventuras que emprendes son el resultado de tu
elección. ¡Tú eres responsable porque tú eliges!
Después de hacer tu elección, sigue las instrucciones.
Recuerda, ¡no puedes regresar! Piensa cuidadosamente
antes de hacer un movimiento. Un error puede ser
el último... ¡o puede llevarte al éxito!*

Eres líder del escuadrón X, compuesto por Richard Craig, guardia de la reina de Inglaterra, Maryia Portnova, experta en química, y Cliofa, sabía de ciencias antiguas. Tratáis de desbaratar los planes de la organización “New World Union”, cuyo objetivo es la aniquilación de miles de personas. Pertenecéis a “The Church Of The Old Ones”, una organización que protege una tecnología antigua, llamada conocimiento antiguo.

Tú y tu grupo os encontráis en la sala principal del castillo de Skipton, Inglaterra, preparándoos para adentraros en el palacio de St.James, durante la firma de la Declaración del Palacio de St.James.

Puedes ver que en la habitación de la izquierda hay una biblioteca repleta de libros. Dentro se puede observar a un señor dando vueltas con un libro en la mano.

Detrás de ti hay unas escaleras que llevan a un pasillo poco iluminado.

Por la gran puerta exterior puedes ver que está empezando a atardecer. Los árboles se zarandean con el viento.

Tus compañeros esperan a que estés preparado.

Ir a la habitación de la izquierda ([Ve a la pág. 2](#))

Subir las escaleras ([Ve a la pág. 4](#))

Salir por la puerta ([Ve a la pág. 5](#))

Decides entrar en la habitación de la izquierda, habitación que da lugar a la biblioteca del castillo. Empujas la puerta entreabierta y, detrás de esta, ves a un hombre de unos 50 años, de estatura media-baja, dando vueltas en círculos. En sus manos vemos que sostiene un libro de grandes dimensiones. No alcanzas a ver el título de éste pero, por alguna razón, al ver ese señor tan inmerso en su lectura, te entra la curiosidad.

Te acercas a él y le tocas el hombro, esperando que se dé la vuelta. El hombre, al estar con los ojos clavados en el libro e ignorando todo lo que está pasando a su alrededor, pega un brinco. Te disculpas con él, ya que tu intención no era la de asustarle, y te presentas.

El hombre, ya calmado, se presenta como Raymond Peek, un hombre estadounidense capaz de recordar gran parte de lo que lee, por lo que tiene un gran conocimiento sobre diversos ámbitos. Cuenta que se ha pasado el día encerrado en la biblioteca del palacio y que, de todos los libros de la biblioteca, ha encontrado uno extremadamente importante para la organización. Me comenta sobre el libro, lleno de escritos sobre el conocimiento antiguo y sus artefactos.

Se te ilumina la cara, puesto que sabías de la importancia de ésta tecnología y de lo crucial que era su protección para tu organización y para el mundo, pero nunca tuviste la oportunidad de saber más acerca de él.

Raymond te ofrece hojear el libro llamado “El Artefacto”.

Aceptas su libro y lo lees ([Ve a la pág. 3](#))

Lo rechazas y vuelves a la sala principal ([Ve a la pág. 1](#))

“El planeta Tierra, 873 a.C. Desaparece misteriosamente gran parte de una civilización sin apenas dejar rastro, dejando solo a unos pocos habitantes, algún escrito y un extraño artefacto.

Aquellos supervivientes dividieron el artefacto en 5 partes y las repartieron por cada continente; mientras que, los escritos, los custodiarán para ocultar la existencia de la civilización del resto de humanos...”

Te giras y, detrás de ti, ves unas escaleras muy estrechas y poco iluminadas. Algo te dice que no es muy buena idea subir por ahí, pero lo haces igualmente.

Te agarras de la barandilla y empiezas a subir lentamente escalón por escalón, intentando no tropezar, pero la luz es cada vez más tenue.

Ya arriba, te intentas guiar con la mano en la pared. Encuentras alguna que otra puerta, pero al empujar no se abren. Avanzas poco a poco hasta que te tropiezas con un objeto en medio del camino. Tanteando con la poca luz que hay descubres que es un botiquín de primeros auxilios que a alguien se le debe haber caído.

¡Obtienes vendajes!

Te topas con el final del pasillo, no encuentras nada más.

Salís por la puerta principal del castillo para dirigiros al palacio de St.James, una de las bases enemigas de nuestra organización. Ahí están actualmente firmando la Declaración del Palacio de St.James.

A varios metros del castillo te reunes con Valeria Rocio Ramirez, joven puertorriqueña experta en vehículos, quien ha dejado preparado un avión para llegar al palacio. Después de una hora de trayecto llegas al aeropuerto de Croydon, donde te espera a ti y a tu equipo un coche que os acercará al palacio.

Una vez cerca del palacio, decides entrar por la puerta que da a los jardines. Ahí no hay guardias resguardando la entrada y podemos entrar libremente sin que nos pidan acceso.

Ya dentro, hay una puerta donde se puede entrar al interior del palacio. Por las ventanas puedes observar que hay una mesa con restos de comida, probablemente sea el acceso a un comedor.

Al final del jardín te fijas de que el servicio de limpieza está entrando y saliendo con canastas. Deben estar recogiendo los restos de la cena.

Os escondéis detrás de un arbusto para decidir cuál es la mejor manera de entrar al palacio.

Irrumpir en el comedor (Simulación combate. [Si ganas ve a la pág. 7](#))

Camuflarse entre el servicio de limpieza ([Ve a la pág. 6](#))

Cuando el servicio de limpieza vuelve a entrar a recoger, os acercáis silenciosamente a la puerta donde entran y salen. A mano derecha ves 2 canastas llenas de ropa limpia del servicio. Aprovecháis la oportunidad para haceros pasar por ellos.

Os repartís la ropa entre los 4 y procedéis a uniros a ellos, pero te das cuenta que no va a ser tarea fácil, ya que los guardias tienen la mirada clavada en nosotros.

Las trabajadoras empiezan a mirarnos mal y a sospechar. Vemos que tres de ellas se acercan a los guardias más próximos y cuchichean mirando hacia nuestra posición sin disimulo.

Se acercan amenazantes hacia nosotros con paso firme y rápido.

Hay que tomar una decisión...

Te enfrentas a ellos (Simulación combate. [Si ganas ve a la pág. 7](#))

Huir ([Ve a la pág. 7](#))

Miras alrededor a ver si encuentras alguna habitación dónde resguardarse.

Encuentras una habitación al otro lado del pasillo. Informas a tus compañeros y salís corriendo sin mirar atrás.

Llegáis a la habitación y cerráis la puerta. Richard y Clíofa se quedan protegiendo la puerta mientras yo y Maryia investigamos el lugar.

Parece una sala de estudio, está repleta de documentos y libros. Empezamos a hojear libros, mirar estanterías y buscar información sobre la organización contraria y sus futuros planes.

Finalmente encuentras en el cajón de un escritorio varias carpetas repletas de documentos. Al ojearlas, encuentras información sobre las personas mas importantes del “New World Union”. También puedes leer a qué países pertenecen: Inglaterra, Turquía, China, Francia y Estados Unidos.

A la lejanía se oyen unos pasos que parecen dirigirse a la habitación dónde os encontráis. Clíofa y Richard recomiendan esconderse, pero aquí hay mucha información útil.

Seguir investigando ([Ve a la pág. 8](#))

Esconderse en la habitación de al lado ([Ve a la pág. 10](#))

Sabes que aquí queda mas información que puede resultar útil, así que te quedas en la habitación buscando más archivos. Maryia se queda contigo para ayudarte a buscar, mientras que el resto del equipo sale en busca de otro sitio seguro para esconderse.

Sigues buscando por la habitación. Al fondo de esta encuentras una máquina de escribir, con un documento a medio redactar. Pone:

-“No somos capaces de encontrar mucha información sobre estos artefactos, pero sin duda alguna es mucho más poderoso y avanzado de lo que cualquier científico haya podido desarrollar.

Hemos conseguido descifrar la función de ciertos artilugios. Es necesario juntarlos de nuevo, y acabar ...”

Por desgracia, el documento no se ha terminado de redactar.

Los pasos suenan cada vez más y más cerca. Maryia te agarra y te dice que tendríais que estar con el resto. Os metisteis en la sala de al lado, donde vuestro grupo se había escondido. Escucháis como en la habitación de al lado se abre la puerta y entra alguien hablando de manera histérica.

La habitación en la que estás no es muy grande, lo que más ilumina la sala es la chimenea. Echáis un vistazo por la habitación, pero no los encontráis.

Buscas pistas sobre su paradero ([Ve a la pág. 9](#))

Sabes que van a estar bien, así que continuas por el palacio ([Ve a la pág. 12](#))

Buscas por la habitación, susurrando sus nombres. Acabas escuchando un ruido en el exterior de la ventana, la abres con cuidado y te los encuentras colgando de esta.

Les ayudas a subir y te cuentan que, al llegar a la habitación, unos guardias se encontraban entrando por la puerta que da al pasillo, y no tuvieron más remedio que colgarse de la ventana para no ser descubiertos. Si llegan a estar colgados unos minutos más Clíofa no hubiese aguantado.

Le dices que se quede ahí a recuperar el aliento, que descanse antes de reanudar la marcha, ya que si hay otra persecución no podrá seguir el ritmo.

Aprovechas para investigar en la habitación en la que te encuentras. Quizás haya algún objeto que nos sea útil.

Haces un repaso al cuarto y encuentras una lupa. ¿Nos será útil en algún momento?

Seguís sin estar a salvo, aun se oye un gran alboroto viniendo de la otra habitación.

Oyes que los pasos están cada vez más cerca y te escondes en la habitación de al lado. Es una biblioteca repleta de libros y documentos. Es una sala bien iluminada, con libros de todo tipo de materias.

Empiezas a fisgonear y a mirar todas las estanterías de la sala. Ves un libro que parece estar en peor estado que el resto, por lo que llama tu atención.

Al cogerlo parece que este se vaya a desmontar. Observándolo más de cerca puedes observar que está roto, e incluso un tanto quemado. En la tapa puedes ver escrito el título del libro, cuyo nombre es “El Artefacto”.

Al abrirlo, algunas páginas parecen estar manchadas de sangre. Estás seguro de que le faltan páginas.

Leer libro ([Ve a la pág. 3](#))

Volver a la habitación de antes ([Ve a la pág. 11](#))

Salir al pasillo ([Ve a la pág. 12](#))

Abres la puerta un poco y miras alrededor. Por suerte, ves que solamente hay una persona. Entrás sigilosamente y le atacas por la espalda antes de que te vea y pueda avisar a los guardias.

La persona pierde el conocimiento. La cojes y la sientas en la silla más próxima con la cara apoyada en el escritorio. Con suerte cuando se despierte no recordará lo ocurrido.

Sigues buscando por la habitación. Al fondo de esta encuentras una máquina de escribir, con un documento a medio redactar. Pone:

-“No somos capaces de encontrar mucha información sobre estos artefactos, pero sin duda alguna es mucho más poderoso y avanzado de lo que cualquier científico haya podido desarrollar.

Hemos conseguido descifrar la función de ciertos artilugios. Es necesario juntarlos de nuevo, y acabar ...”

Por desgracia, el documento no se ha terminado de redactar.

No eres capaz de encontrar más información.

Sales por la puerta y te diriges al fondo del pasillo. Sigues andando con mucho sigilo y cautela.

Al dar la vuelta al pasillo ves que hay un mapa colgado en la pared. Este mapa se trata de un plano del palacio entero, con todas sus habitaciones y plantas.

Te tomas un tiempo para visualizarlo, estudiarlo e interpretarlo.

Repasas cada una de las habitaciones y, finalmente, ves que la sala donde están haciendo la reunión se encuentra en la segunda planta, cerca de las escaleras principales.

Ir por esas escaleras sería tentar la suerte, pero no se ve ningún otro acceso para subir a esa sala rápidamente...

Buscas las escaleras principales ([Ve a la pág. 13](#))

Miras otras rutas para subir ([Ve a la pág. 13](#))

Intentas seguir las direcciones del mapa, pero te acabas perdiendo. Tu equipo te dice de volver donde antes, pero tu quieres seguir adelante, puesto que no hay ninguna garantía de encontrar el mapa de nuevo. Después de unos minutos dando vueltas, al girar la esquina, te encuentras una sala muy grande con unas escaleras en el centro.

¡Por fin encuentras las escaleras!

La sala está repleta de personas, están hablando y tomando champán. Subes cuidadosamente las escaleras rezando para que no os vean. Antes de llegar arriba, escuchas a unos guardias discutiendo.

Bajas para ir a mirar el mapa ([Ve a la pág. 14](#))

Busca las otras escaleras (Solo si has buscado otra ruta. [Ve a la pág. 15](#))

Subes y te enfrentas a ellos (Simulación combate. [Si ganas ve a la pág. 16](#))

Decides bajar por las escaleras, esta vez un tanto cabreado pero igual de cuidadoso que antes.

Te mueves por los pasillos hasta llegar de nuevo al mismo mapa de antes.

Te orientas por el mapa y compruebas donde están las escaleras más cercanas. Están en el otro lado del edificio, pasadas las escaleras principales.

Tu y tu equipo os orientais por los pasillos del palacio.

Antes de llegar a las escaleras ves la puerta de la cocina abierta. Es una habitación muy grande, repleta de personas. Los cocineros no se separan de los fogones y el servicio de catering va de un lado a otro preparando tentempiés para dárselos a los invitados.

Te asomas dentro y ves que al lado de la puerta hay aceite. Sabes que eso te vendrá bien más adelante.

¡Obtienes aceite!

Subes las escaleras y a pocos pasos te topas con los mismos guardias que antes. Siguen con su acalorada discusión.

Te han visto, no hay vuelta atrás. Tienes que pelear.

Llegas a la puerta donde se celebra la reunión. Acercas el oído a la puerta, pero no percibes que haya mucho ruido.

Maryia recomienda ir con cuidado, ya ha habido bastantes problemas para caer ahora en alguna trampa. No estás muy seguro de que camino tomar.

Aparecen el resto del equipo (Solo si Maryia es la única del grupo. [Ve a la pág. 17](#))

Entras sin darle muchas vueltas ([Ve a la pág. 18](#))

Abres un poco la puerta y miras ([Ve a la pág. 22](#))

Mientras Maryia y tú estáis discutiendo qué hacer, veis por el rabillo del ojo dos personas. Os giráis dispuestos a atacar, pero os dais cuenta de que son el resto de vuestro grupo, jadeando de cansancio y un tanto malheridos.

Explican que, cuando se separaron, se metieron en la habitación más cercana. Cuando ya estaban dentro, aparecieron unos guardias por la puerta que da al pasillo, y no tuvieron más remedio que colgarse de la ventana para no ser descubiertos. Como no aparecisteis, acabaron cayendo por el camino exterior para acceder al sótano. Han tenido que moverse por el palacio como han podido buscándote.

Se les ve muy cabreados y decepcionados con vosotros. Tu y tu compañera les pedís disculpas. Aceptan vuestras disculpas, ahora no es momento para pelearse entre vosotros.

De una patada abres la puerta que tienes delante tuya y, lo primero que ves, es Churchill, completamente solo.

Te esperabas a mucha más gente reunida en esa sala, ¿porque dejarían a un primer ministro sin ningún tipo de protección? ¿Estarán todos los guardias ocupados buscándonos?

Churchill tiene los ojos como platos. Se le ve claramente sorprendido, no obstante, no parece tener miedo. Nos llama por nuestros nombres, señal de que sabe de nosotros más de lo que pensábamos.

Te pregunta si conoces el objetivo de la organización a la que pertenece. Le respondes que el único objetivo que tiene esa organización es la de aniquilar parte de la población.

Churchill ríe por debajo de la nariz al oír esa respuesta, y responde que el auténtico motivo detrás de la organización es la de abrir un portal a un nuevo mundo: un mundo lleno de vida y recursos, donde la humanidad podrá empezar de nuevo, vivir una vida mejor.

Te ofrece unirse a él para dar una vida mejor al resto de personas, aunque eso signifique tener que perder a un porcentaje.

Por un momento dudas, después de todo llevas años formando parte de tu organización, trabajando codo con codo con tu equipo. ¿Sería traicionarles aunque colabores en darles una mejor vida a ellos y a su familia?

Empiezas a sopesar las dos opciones, ¿que camino debería elegir? Después de todo tu organización te ha estado ocultando información importante... ¿En quién debería confiar?

Unirte a él ([Ve a la pág. 19](#))

Enfrentarte a éste (Simulación combate. [Si ganas ve a la pág. 21](#))

Después de pensarlo durante un buen rato, te das cuenta de que las intenciones de la otra organización, aunque los medios no sean los mejores, son buenas.

Decides aliarte con Churchill, traicionando así a tu organización. Te acercas a él y le das un apretón de manos. “Buena elección”, te dice Churchill con una sonrisa de oreja a oreja..

El resto del equipo se sorprende de tu elección, después de todo lo luchado no se esperaban que lo echaras todo a perder. Nadie te sigue, los tres están extremadamente enfadados con tus acciones.

Sin pensárselo dos veces, se te tiran al cuello.

Enfrentarte a tu equipo (Simulación combate. [Si ganas ve a la pág. 20](#))

Atacar por la espalda a Churchill ([Ve a la pág. 21](#))

El combate ha sido intenso. Pelear contra tus compañeros nunca es plato de buen gusto, y salir victorioso no te alienta para nada. Al fin y al cabo, más que compañeros, eran tus amigos.

Aún con la certeza de que has tomado la mejor decisión, un hormigueo recorre todo tu cuerpo. Cliofa, en sus últimos momentos, explica que lleva desde el origen de la civilización protegiendo el conocimiento antiguo y, como ella, muchas otras personas de su entorno.

Nos amenaza con que no nos saldremos con la nuestra, sabe con certeza que la organización nos va a parar los pies tarde o temprano...

El combate ha sido intenso. Pelear al lado de tus compañeros siempre es alentador, no importa cuál sea el oponente, y es que siempre os tenéis los unos a los otros. La batalla ha sido todo un éxito. Con Churchill fuera de combate os proclamáis vencedores.

Por desgracia, segundos más tarde aparece el ejército en la sala.

Después de esta dura batalla el escuadrón está demasiado agotado para seguir con la hazaña. Rápidamente, tú y tu equipo salís del palacio saltando por la ventana.

No has conseguido parar la Declaración del Palacio St.James, pero la has retrasado. Todo el grupo vuelve a la base de la organización entre gritos, felicitaciones y aplausos.

La historia no acabaría aquí, pues estás dispuesto a ir a donde haga falta para pararle los pies a esos criminales. Pero ahora toca reponer fuerzas...

Con la puerta entreabierta, eres capaz de ver a Churchill hablando por teléfono. Te esperabas a mucha más gente reunida en esa sala, ¿porque dejarían a un primer ministro sin ningún tipo de protección?, ¿Estarán todos los guardias ocupados buscándonos?

Es tu oportunidad para pillarlo por sorpresa. Mientras discutes con tu equipo de qué hacer, los invitados del palacio empiezan a acercarse. Estais tan axortos con la planificación que acaban viendoos.

Intentas explicarles quién es Churchill en realidad.

Churchill, desde dentro, escucha el barullo y sale por la puerta. Al ver todo lo que está ocurriendo llama a los agentes de seguridad.

Enfrentarte a él (Simulación combate. [Si ganas ve a la pág. 21](#))

Salir huyendo ([Ve a la pág. 23](#))

Debido a la superioridad numérica enemiga, decidís que salir huyendo es la decisión más inteligente.

Tu equipo no está para nada orgulloso, pero no queda otra que volver a la base de la organización a planificar una nueva investigación. Así que ponéis rumbo a casa. Con los guardias acechandonos, salimos corriendo hacia la salida más próxima.

A la salida nos reunimos otra vez con Valeria Rocio Ramirez, quién milagrosamente nos salva el pelo a último segundo. Despegamos y dejamos atrás el palacio de St. James.

De vuelta a la organización, todos están muy decepcionados con nuestro resultado. No has impedido parar el tratado, y has dado información que puede revelar la existencia de la organización.