LA SANGRE DE LOS ZOMBIS

Primera edición,
Junio 2013

Fighting Fantasy is a trademark owned by
Steve Jackson and Ian Livingstone, all rights reserved

Fighting Fantasy es una marca comercial propiedad de
Steve Jackson y Ian Livingstone, todos los derechos reservados

Fighting Fantasy Gamebook Concept
copyright © Steve Jackson and Ian Livingstone, 1982

Copyright del texto © Ian Livingstone, 2012

Ilustraciones interiores: KEVIN CROSSLEY
Copyright ilustraciones interiores © Ian Livingstone, 2012

Ilustración de cubierta: GREG STAPLES
Copyright ilustración de cubierta © Ian Livingstone, 2012

Copyright © Mundos Épicos Grupo Editorial

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS
ALL RIGHTS RESERVED

MUNDOS EPICOS
GRUPO EDITORIAL
C/ Rosa García Ascot, 11
Portal 4, 3ºB, 29190
Puerto de la Torre, Málaga
Tlf: 951 93 11 34
info@mundosepicos.es
www.mundosepicos.es

ISBN: 978-84-92826-01-8

Diseño gráfico y maquetación: PABLO GUIL
Impresión: PUBLICACIONES DIGITALES S.A.

Depósito legal: MA-846-2013
IMPRESO EN ESPAÑA
PRINTED IN SPAIN

Título original: *Blood of the zombies*
Traductor: ISMAEL CASTRO SANCHO

Página web oficial Fighting Fantasy: www.fightingfantasy.com

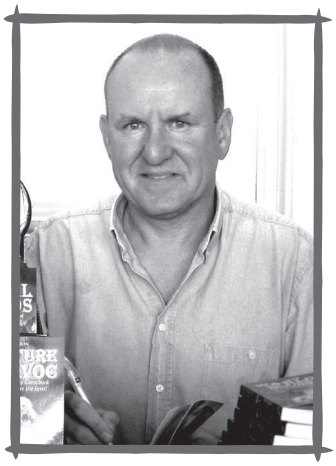
No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor.

www.darkgame.org

LA SANGRE DE LOS ZOMBIS

IAN LIVINGSTONE

LA SANGRE DE LOS ZOMBIS



Ian Livingstone ha sido uno de los pioneros impulsores de la industria del juego de rol británico, siendo cofundador de Games Workshop en el año 1975 y encargándose del lanzamiento de Dragones y Mazmorras en Europa.

En 1982 escribió, junto con Steve Jackson, *El Hechicero de la Montaña de Fuego*, el primer librojuego Fighting Fantasy, serie que ha vendido a día de hoy dieciséis millones de copias y que ha sido traducida a veintiocho idiomas diferentes.

En 1995 fue pieza clave en el resurgimiento de Eidos PLC, donde ocupó la posición de director ejecutivo hasta 2002. En Eidos ayudó en el mantenimiento y el lanzamiento de las mayores franquicias de la compañía, incluyendo los Tomb Raider protagonizados por Lara Croft.

En 2002 recibió el premio especial BAFTA por su inestimable contribución a la industria del entretenimiento interactivo. En 2006 recibió el premio OBE por sus servicios a la industria de los videojuegos. En la lista *Wired 100* del año 2012, la revista Wired lo catalogó como la decimosexta persona con más influencia en la economía digital del Reino Unido.

Fighting Fantasy es la original y mejor colección de librojuegos interactivos. Comenzó en agosto de 1982 con la publicación de *El Hechicero de la Montaña de Fuego*. Desde entonces, los libros de Ian Livingston y Steve Jackson han vendido más de dieciséis millones de copias y han inspirado a legiones de fans por todo el mundo.

Descubre más sobre la serie...

fightingfantasy.com

facebook.com/fightingfantasy

@fightingfantasy @ian_livingstone

A mi familia
y a todos
los seguidores
de Fighting Fantasy
del mundo.

CONTENIDOS

ANTES DE COMENZAR. 9

¿CÓMO EMPEZAR TU AVENTURA? 11

ANTECEDENTES. 13

LA SANGRE DE LOS ZOMBIS 17

HOJA DE AVENTURA. 176

- ANTES DE COMENZAR -

Parece como si fuera ayer, pero en realidad fue ya hace 30 años, en agosto de 1982, cuando 'El Hechicero de la Montaña de Fuego' llegó a las tiendas por primera vez en el Reino Unido. Steve Jackson y yo estábamos muy entusiasmados; finalmente íbamos a ver nuestro primer librojuego Fighting Fantasy en las estanterías. Llevábamos dirigiendo Games Workshop desde 1975 y estábamos convencidos de que los juegos de rol de fantasía y el entretenimiento interactivo eran el futuro; bueno, al menos para nosotros. En 'El Hechicero de la Montaña de Fuego' creamos una historia con una estructura narrativa similar a las ramas de un árbol y un sistema de juego adjunto. Deseábamos que su impacto fuera más allá de los llamados 'hardcore gamers', pero no podíamos prever la gran popularidad que Fighting Fantasy adquiriría. Escrita en la segunda persona del presente, estas extrañas aventuras donde 'TÚ eres el héroe' tuvieron un gran auge a nivel mundial en los años 80, con millones de copias vendidas. ¿Quién iba a imaginarlo? Nosotros no.

Empecé a escribir esta obra en 2009. Al principio tenía en mente escribir un libro relacionado con la Montaña de Fuego, pero no quería hacerlo sin la colaboración de Steve Jackson. ¡Ojalá podamos hacerlo para el 40 aniversario! Habiendo trabajado para la industria de los videojuegos los últimos veinte años, soy consciente de la inagotable popularidad de los zombis, y parece una omisión por mi parte no haber escrito nunca un libro Fighting Fantasy inspirado en dicho mundo. Me puse a trabajar en ello. Empecé con la historia, que como de costumbre, tenía lugar en Allansia, pero entonces cambié de idea, y la emplacé en un escenario contemporáneo. Ésta fue una GRAN decisión para mí, alejarme de la fantasía medieval. Os daréis cuenta de que antes de pedirle al lector que dé vueltas por centros comerciales o calles del siglo XXI, he mantenido la aventura en un castillo. ¡A muerte con las viejas costumbres!

Fue muy satisfactorio para mí escribir un nuevo libro, y espero que sea una suma digna a la serie. Gracias a Twitter, he recibido muchos ánimos durante el camino, y me gustaría dar las gracias a toda la gente que me ha apoyado, sobre todo cuando perdí una parte del libro al romperse mi ordenador. Me gustaría también dar las gracias a Simon Flynn y al equipo de Icon por su fe inquebrantable en Fighting Fantasy, a Greg Staples por la impresionante portada, a Kevin Crossley por las increíbles ilustraciones interiores, a Andi Ewington por su inestimable ayuda con la producción y, evidentemente, a Steve Jackson por su eterna amistad forjada matando monstruos juntos.

Así pues, aquí está 'La Sangre de los Zombis', un nuevo librojuego Fighting Fantasy. Deseo que os divirtáis con los zombis, ya que os encontraréis con muchos recorriendo el Castillo Goraya.

¿Seréis capaces de sobrevivir?

IAN LIVINGSTONE

¿CÓMO EMPEZAR TU AVENTURA?

'La Sangre de los Zombis' es un librojuego Fighting Fantasy, una aventura interactiva donde ¡TÚ ERES EL HÉROE! Sólo podrás llegar al final eligiendo el camino correcto, encontrando equipamiento, evitando trampas y sobreviviendo en combate. Encontrarás la 'Hoja de Aventura' al final del libro (y podrás descargarla de nuestra página web: www.darkgame.org) para registrar tus avances, y cualquier cosa que descubras por el camino, como información, comida, dinero, armas, y útiles objetos para equiparte. Es importante que hagas un mapa al empezar, y que lleves un control de todos los zombis que han sido eliminados, o de lo contrario te arrepentirás...

COMBATE

El combate tiene lugar en una serie de Rondas de Ataque. La mayoría de enemigos a los que deberás enfrentarte son zombis. Normalmente son lentos y van desarmados, permitiéndote atacar primero. El combate se resuelve con el lanzamiento de dados, que tienen efecto sobre dos características: VIDA y DAÑO.

La VIDA representa tu resistencia. Cuanta mayor VIDA tengas, más fuerte serás. Para calcular tu VIDA inicial, tira dos dados (o usa los dados virtuales pasando las páginas del libro y parándote en una al azar, lo que te dará un lanzamiento aleatorio de dos dados). Añade 20 al número que te haya salido para obtener el total de VIDA, que deberás anotar en el correspondiente recuadro de tu Hoja de Aventura. La VIDA es un parámetro que aumentará y disminuirá en el transcurso de la aventura. Por ejemplo, aumentará cuando uses botiquines (que sólo pueden ser usados una vez) y disminuirá con los daños y las heridas. Si tu VIDA llega a cero, mueres

y tu aventura termina. Ten en cuenta que los zombis sólo tienen 1 punto de VIDA cada uno.

El DAÑO reduce la VIDA. Cuando te enfrentes con los enemigos, el DAÑO es calculado lanzando dados de acuerdo con el tipo de arma. El número obtenido tras el lanzamiento de los dados determina el número de zombis (u otros enemigos) aniquilados, pues ellos sólo tienen 1 punto de VIDA cada uno. Aunque fáciles de matar, los zombis suelen atacar en grupo, haciendo difícil el hecho de vencerlos a todos en una única Ronda de Ataque. Antes de que el combate empiece, debes decidir qué arma vas a utilizar. Una daga causa 1d6 de DAÑO (d6 es un dado de seis caras). Una ametralladora causa 2d6+5 de DAÑO. Recuerda anotar el DAÑO de tus armas en tu Hoja de Aventura. Después de tu primer ataque, cada zombi superviviente reducirá tu VIDA 1 punto antes de que empiece la siguiente Ronda de Ataque. Los zombis armados pueden infligir más de un 1 punto de DAÑO. Las Rondas de Ataque continúan hasta que hayas vencido a todos tus enemigos o mueras en el combate. Si no tienes ningún arma, debes luchar con los puños (1d6-3).

Ejemplo: Entras en una habitación y te enfrentas a un grupo de 14 zombis. Tu VIDA actual es 15. Seleccionas una escopeta, arma que inflige (1d6+5) de DAÑO al empezar tu primera Ronda de Ataque. Al lanzar el dado obtienes un 3 al que añades 5, matando un total de 8 zombis. Entonces pierdes 6 puntos de VIDA (1 punto de DAÑO recibido por parte de cada zombi superviviente), reduciendo tu actual VIDA a 9 puntos. Matas al resto de los zombis en tu segunda Ronda de Ataque, porque la escopeta inflige un DAÑO mínimo de 6 (1d6+5). Ten en cuenta que debes encontrar munición antes de poder usar armas de fuego, pero cuando encuentras munición, ésta es ilimitada.

Recuerda que en nuestra página web (www.darkgame.org) conocerás nuestra colección de librojuegos, encontrarás mucha más información y descargables, y podrás entrar en contacto con otros jugadores, disfrutar de nuevas reglas y niveles de dificultad y hablar de tu experiencia en los foros de Dark Game.

¡Con un poco de suerte vencerás a las hordas de zombis que te encuentres y escaparás para contar la historia! Buena suerte; la vas a necesitar…

- ANTECEDENTES -

¿Fueron los fríos grilletes que presionaban tus ensangrentadas muñecas lo que te levantó? ¿O fue una terrible hambruna y la necesidad de hincarle el diente a algo? No importa. Estás despierto de nuevo por lo menos, por décima vez esta noche, si es que es de noche. No es fácil dormir en un frío suelo de hormigón, pero cuando tus muñecas están encadenadas a una pared, te aseguro que es imposible hacerlo de otro modo. La lúgubre celda en la que te encuentras preso estaría completamente oscura de no ser por una única y sencilla bombilla fijada al techo por encima de ti, un pequeño haz de parpadeante luz. Las cucarachas recorren el suelo que pisas y te rozan los pies, pero a ti no te importa.

¿Cuánto tiempo llevas prisionero? ¿Han pasado quizás cinco o seis días desde que fueras arrojado a la celda? Es imposible saberlo. El tiempo avanza muy lentamente. El único descanso de tu soledad se produce cuando oyes el sonido de unos pasos acercándose. Eso significa la llegada de un fornido guardia que camina con dificultad debido a una vieja herida y que se presenta normalmente borracho. Si tienes suerte, llevará un pequeño cuenco lleno de un asqueroso guiso. Si tienes mucha suerte, traerá también consigo un trozo de pan duro y una taza llena de un incoloro café hecho a base de sedimentos y desechos. Siempre coloca la comida en el suelo justo fuera de tu alcance; su cruel cara llena de granos sonríe momentáneamente, pues disfruta de la imagen. Sabe que el hecho de tener que estirar las piernas para alcanzar el cuenco con tus pies hará que los grilletes dañen tus ensangrentadas muñecas. Nunca habla, pero siempre te patea con violencia las costillas al salir, antes de cerrar de golpe la puerta por la que ha entrado. No parece importarle si vives o mueres.

Fue difícil aceptar que eras un prisionero. Como estudiante de segundo año de Mitología en el Instituto Bolingbroke, estaba siendo un verano genial, hasta ahora. Habías pasado seis semanas de tus vacaciones viajando

por el sur de Europa intentando buscar pistas sobre monstruos legendarios. Empezaste tu investigación volando hasta Creta, en la búsqueda de huesos de Minotauro y de la cueva del Cíclope, ambas sin éxito. De allí tomaste un barco hasta Sicilia, buscando pruebas de la existencia de hombres lobo, de nuevo sin éxito. Entonces te dirigiste primero en barco y luego en tren hasta Hungría, donde buscaste incesantemente fantasmas y espectros, en las sombras de místicos cementerios y castillos en ruinas. Para tu disgusto, ninguna de tus investigaciones llegó a buen puerto. Después de viajar a bordo de distintos camiones, llegaste a Rumanía, a la parte antes conocida como Transilvania, donde el Conde Vlad, el famoso vampiro, supuestamente bebía la sangre de sus incontables víctimas.

Estuviste toda una semana preguntando a los lugareños si sabían algo de la existencia de vampiros, pero sólo recibiste miradas perdidas y cabezas temblorosas hasta que encontraste a un arrugado anciano dispuesto a hablar contigo a cambio de un sombrero nuevo. Te llevó a unos tres kilómetros al norte de su pueblo, hasta una cripta de piedra rodeada de una espesa vegetación, prácticamente escondida por hiedras y zarzas. Mientras cortabas las hierbas que bloqueaban el camino hasta la entrada, el viejo desapareció sin mediar palabra. La puerta de la cripta estaba cerrada, pero la madera estaba podrida y fuiste capaz de derribarla de una patada para poder entrar. Encendiste una antorcha y bajaste unas escaleras de piedra hasta llegar a una cámara sumamente húmeda. Apartando gruesas telas de araña, descubriste un ataúd lleno de polvo situado en la parte de atrás de la cámara. Con el corazón latiendo con violencia, levantaste la tapa del féretro, pero contenía un esqueleto amarillento, en lugar del vampiro que esperabas hallar.

Entonces volviste atrás y encontraste a tres corpulentos matones esperándote. Iban armados con porras, y se abalanzaron sobre ti tan pronto como intentaste huir de ellos. Peleaste, pero desarmado, era una lucha en la que no podías vencer. Fuiste esposado y amordazado, y te metieron en la parte de atrás de un antiguo coche negro. Dicho vehículo avanzó muchos kilómetros por una estrecha carretera que pasaba a través de un denso bosque hacia las montañas. Los matones sonreían, pues estaban de acuerdo en que serías vendido a un buen precio en el castillo. Te diste cuenta de que estabas en grave peligro; no sólo habías sido secuestrado, también ibas a ser vendido a un moderno tratante de esclavos o quizás a alguien peor.

El coche aceleró su marcha hasta que alcanzó un gran castillo amurallado, donde escuchaste el chirrido de unos mecanismos en movimiento a través de los arcos de las puertas de entrada. Los matones te sacaron

del coche tan pronto como las puertas se abrieron dejando a la vista un patio donde había gente. Te vendaron los ojos y una persona desconocida te guió por el patio. Oíste voces de queja a tu alrededor. Perros rozándote las piernas te olisqueaban curiosos. Alguien se plantó delante de ti. Los extraños sonidos y borboteos que oíste no se parecían a nada que hubieses escuchado antes. Fuiste guiado a codazos y empujones hasta que el sonido de un látigo y una voz autoritaria apartaron a la detestable turba. Para tu alivio, fuiste llevado dentro, lejos del llameante sol. Avanzabas a través de lo que sin duda era un largo corredor. Las puertas se abrían y cerraban a tu paso, y la temperatura descendió considerablemente conforme eras conducido por diferentes escaleras de bajada. De ese modo seguiste tu camino por nuevos pasillos, chocando con las paredes y golpeándote la cabeza con los marcos de las bajas puertas, hasta que al final te ordenaron que te detuvieses. Entonces escuchaste por primera vez el ahora familiar sonido metálico del cerrojo de la puerta de tu celda abriéndose.

Te metieron dentro de una patada, te quitaron las esposas, y las reemplazaron por unos pesados grilletes encadenados a la pared. También te quitaron la venda de los ojos y pudiste ver por primera vez la cara del guardia, su barriga en forma de olla y su sucia camisa blanca mientras te pateaba las costillas con sus botas militares. Cosa que haría los siguientes días.

Sudando y jadeando por el esfuerzo que le suponía molerte a patadas, te habló, pronunció unas pocas palabras con voz profunda y burlona:

—Bienvenido al Castillo Goraya. Me llamo Otto. Mi amo es Gingrich Yurr. Él va a matarte.

Ignorando tus suplicantes preguntas, salió de la celda dando carcajadas. Fue la única vez que te habló.

¿Quién es Gingrich Yurr? ¿Y por qué quiere matarte? Tiras impotente de tus cadenas, con rabia, intentando liberarte. Finalmente desistes y te concentras en el reto que supone llegar hasta el guiso y el pedazo de pan antes de que lo hagan las cucarachas.

1

Das patadas a las cucarachas y estiras las piernas para alcanzar el pan con los pies. Te lo acercas y lo recoges con una mano. Lo partes en pequeños trozos y los introduces en tu boca, uno tras otro. Te haces la estúpida promesa de hacerlo como truco para tus amigos en una fiesta; eso siempre que vivas para contarlo, claro. Aguantas la respiración antes de estirarte todavía más, esta vez para alcanzar el bol. El dolor es insoportable pues los grilletes se clavan todavía más en las heridas de tus laceradas muñecas, provocando que un reguero de sangre caiga por tus brazos. Hace unas semanas, no podías imaginar la agonía que tendrías que pasar para comerte un simple cuenco de estofado, pero el hambre te posee. Con un último y doloroso esfuerzo, te las ingenias para rodear el bol con tus pies; así lo inclinas suavemente para posarlo en tus encadenadas manos.

Vacías el contenido en tu boca, tragando vorazmente el horrible estofado. Tiene un gusto tan asqueroso que por un momento piensas que caerás enfermo, pero estás tan hambriento que devoras cada pedazo, cada ternilla, todo. Pero lamentablemente si unos pocos trozos de carne podrida no son suficientes para mantener a un perro sarnoso con vida, tampoco lo son para mantener vivo a un prisionero famélico. Tienes que hacer algo antes de morir de hambre. Y si es cierto que Gingrich Yurr va a matarte, entonces no tienes nada que perder. Vas a intentar escapar de tu celda.

➜Si quieres llamar a Otto, ve al **59**. Si prefieres esperar a su próxima visita para hablar con él, pasa al **194**.

2

Aterrizas de golpe en la planta baja, destrozándote la espalda. Pierdes 3 puntos de VIDA. El gran zombi que te atacó yace inmóvil, sumándose a la pila de muertos. Algunas de las cajas y maletas también caen en el pasillo. ➔Si quieres buscar a ver si encuentras algo, pasa al **336**. Si prefieres dirigirte al ascensor del final del pasillo, sigue en el **367**.

3

La bala perdida pasa susurrando junto a tu oreja e impacta en una pared a tu espalda. Amy recupera la razón de golpe y se da cuenta de que tu intención es realmente la de ayudarla. La culpa la carcome por casi volarte la cabeza, y se disculpa una y otra vez. Contestas que el error fue tuyo y, dadas las circunstancias, debiste decir que habías leído su diario. ➔Pasa al **193**.

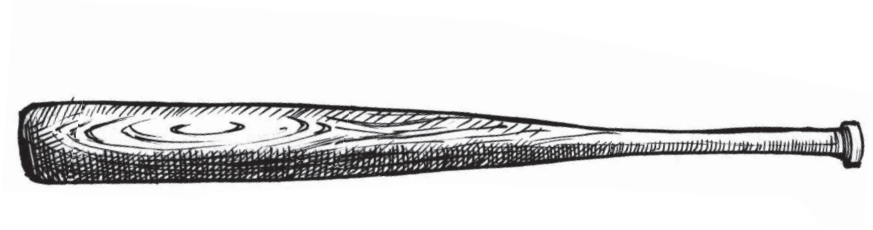
4

Caminas por el borde del tejado, y te aferras al tubo del desagüe para descender. Tan pronto como inicias el descenso, los zombis del patio se agitan extremadamente. Empiezan a emitir estridentes chillidos, poseídos por lo que parece una rabia incontrolable. Comienzas a cuestionarte que todo eso sea buena idea cuando ves a Gingrich Yurr salir del garaje con un rifle de francotirador con mira telescópica en sus manos. Está muy enfadado porque escapaste de tu celda. Te apunta y dispara. ⚄Tira un dado. ➔Si obtienes 1-3, ve al **389**. Si obtienes 4-6, pasa al **58**.

5

Eliges tu camino con sumo cuidado entre los cuerpos que cuelgan mientras te diriges a la parte de atrás del cuarto. Puedes ver tu propio aliento cristalizarse en el frío aire, sin reparar en el cuerpo de uno de los cerdos, que se balancea hacia ti, guiado por una mano desconocida. Pierdes el equilibrio momentáneamente, cuando una joven zombi vestida con

un harapiento suéter y unos destrozados leggings negros salta hacia ti con una sierra eléctrica en las manos. ¿Puede ser Amy? No tienes tiempo de pensarlo antes de que encienda la sierra y te ataque. Ella lleva la iniciativa. ⚀ Tira un dado. ➔Si obtienes 1-3, pasa al **130**. Si sacas 4-6, sigue en el **98**.



6

Una rápida búsqueda en los bolsillos de los zombis te muestra que no llevan nada útil. Delante, en una alcoba en la pared derecha, hay un gran contenedor amarillo con ruedas. Hay marcas de sangre en la tapa y sangre fresca derramándose. ➔Si quieres abrir la tapa para ver qué hay dentro del contenedor, pasa al **397**. Si prefieres seguir caminando, ve al **155**.

7

En mitad del pasillo, observas que hay un palo de madera en un soporte. Tiene un pequeño garfio en uno de sus extremos; parece una palanca. Observas una trampilla. Al final del pasillo hay un ascensor con puertas de metal pulido. ➔Si quieres abrir la trampilla con la palanca, pasa al **146**. Si prefieres usar el ascensor, sigue en el **367**.

8

Una gran manada de zombis aparece de la nada, corriendo hacia ti a toda velocidad. Hay muchos, veinticuatro en total. En el caso de que tengas una granada, tienes tiempo para usarla, lo que reducirá su número en 2d6+1 antes de emplear tu arma contra los enemigos restantes. ➔Si eres el vencedor, pasa al **382**.

9

Para tu satisfacción, la llave encaja en la cerradura. La pesada puerta se abre, llevándote a un viejo almacén de carbón. Hay una pala encima de una pila de carbón; no ves nada más que valga la pena, pero distingues una negra puerta de hierro en una pared lejana y una llave colgando de un clavo cerca de ella. ➔ Si quieres descubrir qué hay en la pila, quitando el carbón con la pala, pasa al **170**. Si por el contrario prefieres intentar abrir la puerta con la llave que hay en el clavo, ve al **321**.

10

Arma en mano, entreabres la puerta. Los zombis cargan inmediatamente, derribando la puerta y lanzándote por los aires. Les disparas conforme van entrando en la habitación, pero siguen colándose. Continúas disparando hasta que te quedas sin balas. Te tambaleas al mismo tiempo que la turba te acecha, salivando con excitación. Delante de ellos hay un hombre con un mono naranja puesto. Te suena su cara, aunque ahora esté cubierta de heridas abiertas y llagas. Boris se ha convertido en un zombi, y pronto tú también serás uno de ellos. Tu aventura ha terminado.

11

Corres para salvar la vida. Te diriges hacia las puertas que hay delante de ti, con el coche a toda pastilla acechándote. Yurr presiona con impaciencia el acelerador, intentando ir todavía más rápido. El coche va casi a máxima velocidad cuando impacta contra tu espalda y te lanza hacia arriba. Aterrizas cabeza abajo, y te rompes el cuello. Yurr da vueltas con el coche alrededor del patio, mostrando el puño en alto en señal de triunfo ante una invisible multitud, como si de una antigua arena romana se tratara. Tu aventura ha terminado.

12

Pronto llegas a otra puerta en la parte derecha de la pared, de nuevo pintada de blanco. Hay una señal en rojo: 'Vestuarios'. ➔ Si decides entrar en los vestuarios, ve al **54**. Si prefieres seguir caminando, pasa al **220**.

13

Sin previo aviso, las puertas del armario se abren. Dos no-muertos vestidos con harapos salen del interior e intentan agarrarte con sus maltrechas manos. Uno realiza extraños movimientos con lo que queda de sus dedos. Su piel es gris y pálida, cubierta de heridas supurando. Tienen el pelo liso y gris, y sus bocas revelan dientes rotos y ennegrecidos. Puedes ver pus saliendo de las heridas de sus ojos. Un sonido horrible sale de sus gargantas mientras se acercan a ti. ¡Son zombis! Debes hacerles frente con las manos desnudas, o con un arma, si has conseguido hacerte con una. ➔Si ganas, continúa en el **235**.

14

Alcanzas la puerta y descubres que no está cerrada. Sales fuera, hacia la entrada del patio. Más allá, en dirección opuesta a la tuya, hay otra puerta que conduce al vestíbulo del otro lado del ala sur. A tu derecha están las puertas principales del castillo; enormes puertas situadas detrás de un alto arco de piedra. Tienen un candado. Los zombis del patio te descubren y te acechan moviéndose en masa; tienen sed de sangre. Aumentan su velocidad cuando están más cerca, cayéndose algunos debido a las prisas por alcanzarte. ¡Pero mientras unos caen, aparecen nuevos zombis en el patio! Hay tantos que son imposibles de contar. Debes decidir qué hacer, y debes hacerlo deprisa. ➔Si quieres enfrentarte a ellos, ve al **107**. Si prefieres probar fortuna con el candado de la puerta principal, pasa al **350**.

15

La cabeza del zombi sale por la trampilla, y sus ojos observan la sala. Debes actuar con rapidez. Coges un ladrillo del suelo, y lo estampas contra el cristal de un reloj. Se hace pedazos al recibir el impacto, provocando una lluvia de cristales que llega a un tejado situado a unos doce metros más abajo. ➔Si tienes una cuerda para escalar y un garfio, ve al **314**. De lo contrario, pasa al **91**.