

A Q U E L A R R E

La sombra en el espejo

Un nuevo módulo de Aquelarre en nuestras páginas. Esta vez la acción nos transporta a Al Andalus donde los aventureros se tendrán que enfrentar con fuerzas sobrenaturales para poder cumplir su misión y, por supuesto, salvar el pellejo. El número ideal de Pjs es entre cuatro y seis, gente ya experimentada, de los que al menos uno debería tener un elevado Conocimiento Mágico.

por Eduardo Villalobos y Luis González

*Cold as the northern winds in december
mornings cold is the cry that rings from
this far distant shore.*

*Winter has come too late too close be-
side me.*

*How can I chase away all these fears
deep inside?*

Enya: Exile

Hace muchos años existió en la ciudad de Córdoba un gran mago llamado Eleazar Ben Isaac. Eleazar pasó la mitad de su vida estudiando los secretos de la magia negra, pero al fin fabricó un poderoso espejo con el cual podía contactar directamente con Agaliaretp.

Agaliaretp al principio lo permitió, pero pronto, se dio cuenta de que el poder del espejo aumentaba con cada contacto y que no tardaría en llegar a dominarlo. Por ello mandó a una de sus Sombras más poderosas, llamada Ikunok, al mando de un ejército de Muertos para acabar con Eleazar y destruir el espejo.

Los Muertos no tardaron en acabar con los sirvientes de Eleazar, por lo que se desató un terrible duelo mágico entre el mago y la Sombra. Esta, concentrada en terminar con Eleazar, no se percató de la huida de un aprendiz del mago con el espejo. El aprendiz, un árabe llamado Amir, se refugió como sirviente del Emir de Algeciras, con la esperanza de escapar de la Sombra.

La Sombra, tras muchos años de búsqueda, lo encontró. Al darse cuenta Amir escondió el espejo en uno de los juguetes del Emir: un enorme guerrero mecánico inmune a la magia. Amir murió en manos de la Sombra, y el secreto del espejo se per-

dió. Tras la caída de Algeciras, el palacio del Emir fue saqueado y sus juguetes vendidos a un rico comerciante de Sevilla.

Ikunok nunca usó la magia delante del espejo, ni permitió que nadie lo hiciera, ya que eso sería detectado por su amo, enterándose así de que después de tantos años el espejo todavía no había sido destruido, como Ikunok le había hecho creer. Amir, por su parte, nunca usó el espejo, pues era consciente que carecía del poder necesario para enfrentarse al Demonio de la Magia.

Por todo ello, la Sombra no tuvo más remedio que buscar a un mago y a un grupo de guerreros con el alma corrompida para sacar el espejo de la estatua. Como buen sirviente de Agaliaretp, no piensa pagar nada a sus sicarios... Lo que no sabe es que un rayo (¿divino?) está a punto de acabar con ellos, y que un grupo de Pj se acerca a la zona ignorantes de lo que se les viene encima...

La Tormenta

Cercanías de Algeciras, Diciembre del año 1345. Los Pjs se encuentran de viaje, recorriendo un tortuoso sendero que avanza paralelo a la costa, alejándose progresivamente del mar. Aunque sopla un fuerte viento del norte el cielo está claro y la mañana se presenta apacible. Sin embargo, a medida que avanza el día, el cielo se va cubriendo de un tupido manto de oscuras nubes que no presagia nada bueno. Al anochecer se desencadenará la tormenta, los truenos braman y los relámpagos iluminan una vasta llanura cuya uniformidad sólo es rota por un grupo de árboles. Estos parecen ofrecer un poco de cobijo frente a la tor-

menta (y, de hecho, los Pjs pueden refugiarse bajo ellos si así lo desean). Varios rayos caen sobre la llanura provocando pequeños y fugaces incendios en la lejanía. De repente un ensordecedor trueno retumba sobre los Pjs a la vez que un rayo cae a su lado. Si se refugiaron en los árboles hay un 60% de que le dé a un Pjs, en campo abierto sólo hay un 5%. El rayo causa 3D6 de daño, o 4d6 si el Pj lleva armadura metálica. (Se tirará localización para el daño).

Si los Pjs llevan monturas, el trueno y el rayo las encabritarán. Sus jinetes deberán pasar una tirada de Cabalgar o serán arrojados de la silla, sufriendo 1D6 de daño.

Los Muertos

Al poco tiempo la tormenta parecerá amainar. Después de avanzar unos pocos kilómetros más, aparecerá ante sus ojos un horrible espectáculo. A la orilla del camino se encuentran los restos semicalcinados de una carreta, y a su alrededor varios cadáveres con graves quemaduras y sus miembros aplastados por ruedas de carreta y cascos de caballo. A unos pocos metros se pueden ver dos caballos muertos.

Parecería un simple accidente provocado por un rayo, sino fuera porque uno de los cadáveres tiene sus restos extendidos en varios metros a la redonda, y parece bañado en su propia sangre. Si se pasa una tirada de Buscar, se podrán encontrar varias armas y ciertos objetos que una tirada de Conocimiento Mágico revelarán como talismanes de invisibilidad (roto), Protección mágica, Invulnerabilidad y Aceleración.



Al seguir el camino podrán ver a lo lejos un viejo caserón semiderruido. Cuando estén a su altura los caballos enloquecerán y lanzarán a tierra sus jinetes, huyendo seguidamente. Los jinetes perderán ID6 de daño si no pasan la tirada de Cabalgar. Mientras los caballos se pierden en la lejanía, una densa niebla se formará sobre los Pjs, que no tardarán en perderse de vista unos de otros. Repentinamente, frente a cada Pj aparecerá un Muerto, que atacará al Pj en cuestión. Cuando el último de los Muertos vivientes sea un muerto yaciente, la niebla se disipará gracias a un fuerte vendaval, el cual marcará el inicio de un nuevo embite de la tormenta, que caerá sobre los Pjs con más fuerza aún que en la vez anterior. Calados hasta los huesos, los Pjs sólo tienen como refugio el viejo caserón, ante lo cual no tendrán más remedio que dirigirse hacia él. (Si alguno se hace el remolón convendría recordarle que, en este juego, las pulmonías son mortales)

El Caserón

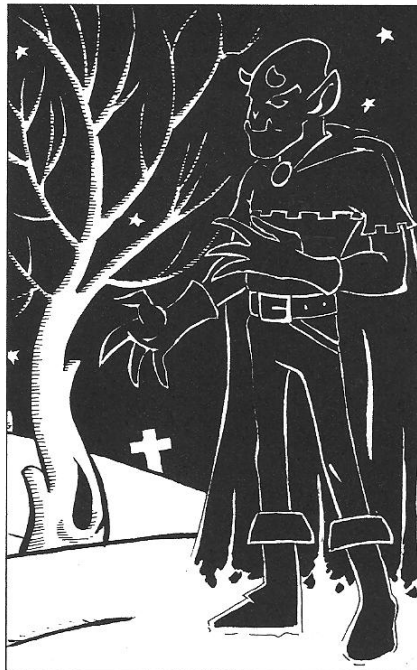
Mientras se acercan, un frío y profundo grito se alza en la oscuridad. Proviene del tétrico caserón y poco a poco va subiendo de tono hasta que se hace insoportable para los oídos. Los Pjs no tienen más remedio que tirarse al suelo y taparse los oídos hasta que el grito termine. Es un grito extraño, imposible para una garganta humana, y que, más que temor o advertencia, suena a bienvenida... la tormenta, que durante el grito parecía haber disminuido ligeramente, azotará de nuevo a los aventureros con fuerza inimaginable. Los Pjs sólo tienen dos opciones: quedarse en el exterior y morir de frío, calados hasta los huesos, o dirigirse al caserón para resguardarse en su interior, afrontando aquello que se encuentra allí.

El caserío parece estar vacío, sólo conserva un par de sus muros interiores en pie y tiene el techo lleno de goteras, pero ofrece un mínimo refugio ante la lluvia. Mientras los aventureros se están quejando de su mala suerte, del rincón más oscuro del caserón surge un ruido. Proviene de una figura encorvada con un gran manto negro sobre el cuerpo. Si se pasa una tirada de Otear y otra de Conocimiento Mágico los Pjs se darán cuenta que se trata de una Sombra extremadamente poderosa.

La figura se levanta, se dirige hacia ellos y con voz fría y profunda les dice:

"Por fin habéis llegado. Hace mucho que esperaba a alguien como vosotros. Ahora

tenéis que ayudarme: un carromato se dirige hacia aquí y quiero que me traigáis un espejo que hay en su interior. El espejo está envuelto y por nada del mundo deberéis mirarlo o hacer magia ante su presencia, pues moriréis en el acto. A cambio de éste pequeño servicio os daré 1000 monedas a cada uno. Si algún infeliz osa negarse o burlarse de la Sombra, provocará que ésta revele su identidad y use un echizo de Muerte contra él. Si el Pj resiste el hechizo, la Sombra hechará mano del resto de su arsenal (Conmoción, Maldición, Muerte a distancia, Levantar Muertos, etc) para des- trozarlo.



La Estatua

Al salir del caserío, los Pjs verán que ha parado de llover y que en el cielo de la noche brillan débilmente algunas estrellas. La Sombra les dirá que se dirijan al camino y esperen; mientras ella se situará junto al caserón, sin perder de vista al grupo.

Tras unos momentos de espera, aparecerá en el horizonte un extraño carruaje que avanza en dirección a los aventureros. En el pescante se pueden distinguir dos figuras vestidas con extrañas vestimentas. bastará una leve amenaza para que estos dos estafalorios personajes salten del carro y huyan corriendo, curiosamente felices y contentos.

El carruaje es totalmente dorado y está barrocammente adornado con extraños símbolos y pequeñas esculturas de animales fantásticos. a través de sus puertas se distinguen lujosos asientos con multitud de cojines de diversos colores y tamaños. En la oscuridad se puede distinguir algo que podría ser un hombre gigantesco tumbado en uno de los asientos.

Si entran, podrán ver como el suelo está lleno de pequeñas figuras metálicas de animales, personas, objetos, etc. Lo que parecía un hombre tumbado, es en realidad una enorme estatua de un guerrero de dos metros, armado con una gran maza pesada.

Por mucho que busquen en el carruaje, no encontrarán nada parecido a un espejo. Una tirada de Buscar, sin embargo, revelará que al parecer hay un compartimento oculto en la espalda de la estatua. Sin embargo, el más leve roce con la misma provocará su activación, y con un rechinar de su complicado mecanismo saldrá de la carroza, atacando a los Pjs, los cuales deberán hacerla pedacitos si no quieren que los hagan idem.

Una vez solventado (y despedazado) el incidente podrán por fin forzar el compartimento oculto situado en la espalda de la estatua, sacando del interior del mismo un pequeño objeto del tamaño de un libro pequeño, cuidadosamente envuelto en lienzos: es el espejo.

El Espejo

Cuando la Sombra vea que los Pjs tienen el espejo se dirigirá hacia ellos y les dirá que se lo den y que ni se les ocurra romperlo. Los jugadores tienen varias opciones:

Dar el espejo a la Sombra.

Lo recogerá y desaparecerá a continuación, sin dar a los Pjs recompensa alguna.

Romper el espejo.

La Sombra se reirá de ellos, ya que éste era su objetivo, y desaparecerá dejando una docenita de Muertos sedientos de sangre con los Pjs, como recuerdo.

Mirar el espejo o hacer magia ante él.

Todo aquél que mire el espejo deberá pasar una tirada de Irracionalidad o morirá en el acto. En el espejo se puede ver una masa oscura e informe con multitud de extremidades. Se trata de Agaliaretp.

En el momento en que miren al espejo o hagan magia ante él, la Sombra desaparecerá llamada por su amo. En el último

momento, no obstante, matará al Pj, y dejará tres Muertos por cada uno de sus compañeros como venganza.

Enseñan el espejo a la Sombra

Esta lanzará un terrible grito de muerte, y desaparecerá absorbida por el espejo, convocada por su amo.

Negarse a dar el espejo a la Sombra:

Si los Pjs insisten en cobrar el dinero prometido, la Sombra intentará que rompan el espejo; si no lo logra, los amenazará con aplastarlos con su poder. Si todavía se niegan, cederá y les dará lo prometido. Si entonces le dan el espejo desaparecerá. Si aún así los Pjs se niegan a dárselo la Sombra parecerá estallar de furia, y blasfemando en un idioma desconocido desaparecerá.

Una vez que la Sombra haya desaparecido, los aventureros pueden mirar el espejo. Si pasan la tirada de Irracionalidad verán a Agaliareph, el cual les ordenará romper el espejo. Si los Pjs se deciden a conservarlo tres Sombras poderosas aparecerán de la nada, ordenándoles que les entreguen el espejo y atacándoles si se niegan.

Si los PJs conservan el espejo y la Sombra no es llamada por su amo, sufrirán en futuras aventuras los ataques de ésta para recuperarlo o destruirlo (mediante bestias infernales, mercenarios humanos, muertos, ataques mágicos, etc)

Epílogo

Todo Pj que termine vivo la aventura recibirá 50 P. Ap: Por conseguir el dinero de la Sombra recibirán 25 P. Ap más.

Personajes No Jugadores

Estatua

FUE 45 Altura: 2'00 m. Peso: 250 kg.
AGI 10 RR: 200% IRR: 0%
HAB 20 Armadura natural: 10 puntos
RES 50
PER 10
COM 0
CUL 0

Arma: Maza 75% (8D6)

No pierde bonus al daño, ni se desmaya
La maza no se rompe

Ikunok (Sombra)

FUE 20 Altura: 1'65 Peso: 70 kg
AGI 20 RR: 0% IRR: 450%
HAB 25 Solo la magia y el sol la hieren.

RES 20
PER 15
COM 10
CUL 30

Competencias: Alquimia 99%, C. Mágico 99%, Leyendas 99%

Hechizos: Todos

Muertos

FUE 15 Altura: 1'75 Peso: 70 kg.

AGI 8 RR: 0% IRR: 100

HAB 10 Sin armadura

RES 12

PER 7

COM 1

CUL 5

Arma: Maza pesada 60% (2D6+1D4)

Competencias: A nivel base

No se desmayan. ●

