

Aquelarre



por Samuel Rubio

EL DESPERTAR DE LA BESTIA

Módulo de Aquelarre para 3-5 Pj. Al menos uno de los Pj debería ser un mago medianamente experto, y otro tener un buen porcentaje en armas. Un grupo formado por un mago-alquimista, un guerrero-guardaespaldas y dos o tres criados sería ideal.

Nota de Ricard Ibáñez: A veces, en las Jornadas, Convenciones o Días de Juego te suceden cosas raras. Apenas me sonroja ya que me hagan firmar ejemplares de mis libros o de hojas de personaje de Aquelarre y a veces sucede que el tipo en cuestión (normalmente más apurado y sonrojado que tú) charla contigo cinco minutos hablando del aspecto tal o pascual del juego. Lo que ya no es tan normal es que te saque de la carpeta un módulo excelente, pulcramente impreso, y que tras charlar un rato contigo se largue sin decirte su nombre (y sin que, tonto de mí, se me ocurra preguntárselo). Y esta es la historia de esta aventura. Espero que os guste tanto como me gustó a mí. Y si el autor de ella lee estas líneas, por favor, que se ponga en contacto conmigo. Me encantaría conocer su nombre (y ya puestos, tomar unas cervezas juntos).

Introducción

Comarca de los Monegros, Aragón, Diciembre de finales del siglo XIV

Los Pj se encuentran viajando en el Camino Real de Lérida a Zaragoza, con una tormenta de nieve encima de sus cabezas y con el famoso viento del Moncayo (ese viento frío, fuerte y seco que azota el rostro y casi impide caminar) acompañándoles desde que salieran de Peñalba. No les queda más remedio que buscar una posada en la que refugiarse. Por suerte, pronto se encontrarán con las primeras casas de la aldea de Bujaraloz, donde se encuentra una posada que ostenta el nombre de Posada de San Jorge y el Dragón.

La posada de Jorge

Se trata de un edificio de dos plantas, relativamente bien cuidado (lo cual quiere decir no demasiado derruido). Al abrir la puerta, se encontrarán con una docena de personas que están comiendo y bebiendo. No es que hagan demasiado ruido, pero callarán en un silencio sepulcral cuando aparezca el grupo en el umbral, calado hasta los huesos. La sala, en penumbra, está llena de humo, debido a la chimenea, (que al parecer no tira demasiado bien) pero está agradablemente caldeada. Tras unos segundos de embarazoso silencio, un hombrecillo regordete, con una sonrisa de oreja a oreja les dará la bienvenida con unas palabras similares a estas: «Bienvenidos a mi humilde posada,

honorables viajeros. Pasad y poneos cómodos». Dicho esto se girará hacia sus clientes y les gritará: «¡Venga, haced sitio junto al fuego a estos viajeros! ¿No véis que están muertos de frío? El posadero, que dice llamarse Jorge, ofrecerá a los Pj las viandas propias de cualquier taberna: vino tinto de la comarca, áspero y reconfortante, calentado al fuego con clavo y miel (3 croats de plata la jarra); potaje de verduras con una pizca de carne para darle sabor (2 croats la escudilla); aves de caza o de corral asadas en espetón al fuego (5 croats la pieza), o algo de queso de cabra y pan (1 croat) si sus bolsas andan escasas de fondos. Una jarra de leche cuesta igualmente 1 croat, el agua del pozo es gratis y dormir en la sala común también (siempre que se consuma algo, si no habrá que hacer algún trabajillo en la posada para ganarse la hospitalidad). Dormir en la habitación comunal del primer piso cuesta 10 croats de plata, dormir en una de las tres habitaciones individuales cuesta 2 Florines de oro.

Uno de los parroquianos, algo más que achispado por el vino caliente, soltará una risotada y dirá: «¡Por Dios, Jorge! ¿Cómo te atreves a intentar hacerles tragar a esos viajeros las bazofias de tu mujer? ¡Si todos sabemos que cocina igual que un burro con las cuatro patas rotas y colgado boca abajo! Los presentes (Jorge incluido) lanzarán una larga carcajada celebrando la ocurrencia, excepto una mujer bastante recia que avanzará a grandes zancadas hacia el «gracioso»... y lo tumbará de un soberbio puñetazo. El infeliz rodará hasta los pies de los Pj, donde quedará inconsciente, mientras los clientes ríen más fuerte aún si cabe.

Palabras al calor de la lumbre

Tras todo esto, el ambiente se habrá relajado bastante, a no ser que los Pj vayan excesivamente armados o se comporten de manera altanera o descortés. Una tirada de Psicología o simplemente ser de origen campesino identificará a la mayor parte de los presentes como aldeanos, sencillos y rudos, como la tierra en la que trabajan. Mientras comen y beben los Pj pueden, si lo desean, entablar conversación con ellos. Por cierto, las palabras del borracho no eran verdad, la comida no es manjar de los dioses pero está bien cocinada y es abundante.

Los de la aldea de Bujaraloz se dedican a cultivar la tierra, que es muy pobre, pues el agua de la comarca es escasa. Por eso casi todos redondean sus ingresos cortando y vendiendo leña, (de pino y coscojo) que aunque de mala calidad es abundante en estos montes tan agrestes. Pero ser pobre tiene sus ventajas, añadirán con sorda filosofía, pues al menos no hay señores feudales que vengan a hacerles la puñeta.

A su vez, los aldeanos preguntarán

a los Pj noticias del exterior, sobre cómo van las cosas en las tierras del Principado y qué hace el rey. Después, la conversación decaerá y se hará un largo silencio, solamente roto por el crepitar de la leña en el fuego. Para distraerse, alguien, una voz en la penumbra, empezará a contar historias y leyendas. Los Pj pueden participar en la conversación, contando algunas de sus aventuras o (si sacan una buena tirada de Leyendas y otra de Elocuencia) contando a su vez alguna de su tierra (el Dj puede inspirarse en alguna de las leyendas que aparecen en la pág. 81 del manual -2ª edición- o en alguna publicada en otros suplementos

El nombre de la posada

Una de las leyendas que se contará es la que da nombre a la posada, la leyenda de San Jorge y el Dragón:

Se dice que una ciudad catalana estaba oprimida por un malvado Dragón, que cada año exigía como sacrificio a una doncella para no destruir la ciudad entera. Así pues, existía 1a costumbre de realizar un macabro sorteo entre las jóvenes, para ver a cual le tocaba sacrificarse por todos. Aquel año 1a suerte (mejor dicho, la desgracia) *había caído* sobre la hija del rey de la ciudad. El hombre, desesperado, decidió hacer una proclama para encontrar a alguien lo bastante valiente para enfrentarse al Dragón. La recompensa sería la mano de su propia hija, que ofrecía a quien exterminase al monstruo. Solamente un joven caballero llamado Jorge, que apareció de la nada, aceptó el desafío. El tal Jorge (en realidad, San Jorge en persona) consiguió derrotar al Dragón tras una cruenta batalla. Se dice que allí donde murió el Dragón nació un rosal con unas rosas tan rojas como la sangre. Evidentemente, el caballero desapareció tan misteriosamente como *había llegado*....

Uno de los parroquianos, en tono zumbón, le lanzará una puya a Jorge, mientras le hace un guiño a los Pj: Pero tú sabes algo más de esta historia, verdad Jorge? El posadero, muy serio, moverá la cabeza y dirá: Bien os *podéis* reír si queréis, pero lo cierto es que mi *padre* se llamaba Jorge, y el padre de mi padre, y que en la familia siempre nos hemos ido pasando una espada que bien pudiera ser la del mismísimo San Jorge... ¡Y menos bromas con lo que no entendéis, paletos!

Si algún Pj pasa una tirada de Leyendas recordará una extraña leyenda aragonesa, precisamente ambientada en estas tierras entre el Moncayo y los Monegros: Un joven caballero que vino del norte salvó a una familia de aldeanos de la persecución de un malvado ser, que



AQUELARRE

pretendía obtener la vida eterna a costa del hijo de aquella familia. En agradecimiento le fue revelado un secreto: el lugar contaba con el favor de las hadas y su reina le fue presentada, y le otorgó su bendición. Si preguntan sobre ella algunos de los aldeanos, los más ancianos, cabecearán y recordarán haberla oído, pero hace ya mucho tiempo. Hace tiempo que fue olvidada de la sabiduría popular.

Los restos de una leyenda

Cuando oscurece (es decir, a poco más de las 6 h. de la tarde) los parroquianos empiezan a marchar hacia sus casas. Al día siguiente hay que madrugar. Los Pj se quedarán solos en la posada, a excepción de otro forastero (un hombre casi anciano, de unos cuarenta años, con las lecciones típicas de los judíos), que está sentado en una mesa alejada, con una taza y un plato del que come sin prestar atención a lo que le rodea. Se llama David Ben-Ibraim, y es un buhonero judío (evidentemente) especializado en sedas y telas. Viaja hacia Zaragoza, y no intervendrá para nada en esta aventura a no ser que los Pj se metan con él.

En la sala también hay una muchacha de ojos claros y espesa mata de pelo negro, recogida en una trenza. Va cubierta con una túnica con capucha y hasta entonces ha permanecido silenciosa, en un rincón oscuro. Ahora, sin embargo, mirará intensamente a los Pj, y empezará a acercarse tímidamente a ellos. En esto aparecerá Jorge, con una jarra de peltre y algunos píncheles de madera, y que se pondrá a gritar a la muchacha «¡Sal ahora mismo de mí posada, bruja! ¡No molestes a mis clientes! Sin decir palabra, la muchacha saldrá de la posada, no sin antes dirigir una mirada cargada de promesas hacia el Pj más enamorado del grupo... ¡que tendrá que tener la sangre de horchata si no se levanta de un salto para seguirla!

Si los Pj le piden explicaciones al posadero, explicará que esa chica es muy rara, que tiene ojos de ángel y pelo de diablo. Solamente puede ser una bruja, y hay quien dice que ya ha causado un par de males de ojo. Él no cree mucho en esas cosas, pero por si acaso...

El bueno del posadero se encoge de hombros, e invita a sus clientes (los Pj) a una última ronda de vino. Una buena ocasión para que los Pj le pregunten (si lo desean) por esa espada que dice poseer. Jorge no tendrá ningún inconveniente en enseñársela. Es una espada muy vieja, no demasiado bien cuidada (de hecho, habría que temerle de nuevo en una herrería, pasando una tirada de Artesanía, para devolverle el filo perdido por los años. Si alguien la usa sin hacer eso, deberá restar -1 D4 al daño normal (1 D8+1) del arma). Si alguno de los Pj piensa que puede ser una espada mágica... se (llevará un chasco. Es absolutamente normal. No obstante, cerca de la empuñadura tiene unos grabados bastante floridos, que vistos de cerca resultan ser una inscripción en latín. Descifrarlos exige tener un mínimo de 50% en Latín y Leer/Escribir. Dicen así:

Por su maldad, un alma fue castigada /gracias a un noble caballero, atrapada /por siempre en el vatio de la nada. /No busques el maldito espejo, /pues si atrapa tu reflejo, tu vida /en una eterna agonía se convertirá...

Jorge no se querrá desprender de ningún modo de la espada de sus antepasados, aunque no tendrá ningún problema en que los Pj copien la inscripción si lo desean.

La Propuesta

La supuesta bruja dice llamarse Helena, y si consigue atraer a alguno de los Pj lo llevará al pajar, donde muy mimosa le contará la siguiente historia: Ella no es bruja, aunque los de la aldea así lo crean, pero su abuela sí lo era. En los últimos días de su vida desvariaba acerca de una tumba en una colina situada a un par de días de marcha en la ruta hacia Sástago... en pleno corazón de la comarca. Por lo que pudo descifrar, es tumba de pagano, quizá moro, o más antiguo. Pero su abuela estaba segura de que estaba repleta de riquezas... y de saber. Por desgracia, los de aquí son muy supersticiosos, además de cobardes, y no ha encontrado nadie con suficientes redaños para acompañarla... ¿Acaso el Pj y sus amigos tienen lo que hay que tener?

La tal Helena en realidad es una Lamia llamada Astrega, fiel servidora de Lupus (el Lobo), un mago y brujo cartaginés adorador de Moloch (Agaliarethp). En los tiempos de los últimos romanos, antes de la invasión mora, este poderoso mago vivía en esta comarca, dejándola maldita para siempre. Finalmente fue encerrado en una cárcel mágica, y los hombres se olvidaron de él, salvo por oscuras referencias en varias leyendas. La inscripción de la espada de Jorge es una de ellas, y los Pj harían bien en seguir sus indicaciones, como luego se verá.

Helena/Astrega planea, ahora que el mundo se ha olvidado de su amo, liberarlo. Como no puede hacerlo sola, piensa que un grupito de forasteros puede serle útil. Para mantenerlos más atados, usará su hechizo de Atracción sexual sobre el que la halla acompañado al pajar. (Evidentemente, el Pj debería pensar que no hay nada mágico en ello, solamente el enamoramiento producido por una relación tempestuosa). La lamia, por su parte, se pondrá «manos a la obra» para tener a su amorcito satisfecho.

En caso que ninguno de los Pj pique (!Maricas!) Helena/Astrega se presentará por la mañana en la posada, mientras los Pj desayunan, y les propondrá el negocio a todos. Durante el viaje ya habrá tiempo de enamorarse a uno o a otro...

La emboscada

Según «Helena», la tumba se encuentra a un par de días de marcha hacia el sur, por lo que el grupo se retrasará cuatro, como mucho cinco

días en su viaje hacia Zaragoza. Pueden permitirse, hace un día espléndido tras la tormenta y, aunque con frío y viento, se puede viajar bien. Así que lo más probable es que el grupo se ponga en marcha alegremente.

Cuando lleven un par de horas de ruta por el Camino Real serán atacados por un grupo de cinco bandidos. Se trata de campesinos de los alrededores, cuyas cosechas han resultado peores que de costumbre y asaltan de cuando en cuando a los forasteros para intentar evitar que sus familias se mueran de hambre. No son muy buenos guerreros, y tratarán de huir si los Pj demuestran no ser víctimas fáciles, pero cuentan a su favor con un perfecto conocimiento del terreno y con que van bien armados: Dos de ellos con arcos cortos (de cazador furtivo), el resto con hachas de leñador. Aquellos Pj que pasen una tirada de Memoria (bonus 45%) reconocerán a un par de ellos como parroquianos de la posada de Jorge. Si durante este u otros incidentes del viaje algún miembro del grupo queda herido, «Helena» usará su alto porcentaje en Primeros auxilios para cuidarle, reforzando su versión de que no es más que una pobre chica curandera medio bruja.

Tras este incidente, la jornada transcurrirá sin más contratiempos. El grupo pronto abandonará el Camino Real para internarse por una trocha bastante angosta, un viejo torrente ya seco que discurre hacia el sur. Esa noche tendrán que dormirla al raso, puesto que en esa dirección no hay ningún pueblo habitado hasta Sástago. La noche será muy tranquila, aunque aquél Pj que haya sido elegido como «objeto del deseo» por parte de Helena/Astrega es posible que la tenga algo más movidilla (el hechizo de Atracción Sexual sigue funcionando).

El bosque hechizado

Al día siguiente, «Helena» los seguirá conduciendo hacia el sur. El sendero atraviesa un espeso bosque oscuro, ominoso, de los que antaño dieran nombre a la comarca. No cantan pájaros en él, ni se ven rastros de ninguna criatura que lo habite, pero en un par de ocasiones los Pj tienen la sensación de ver, por el rabillo del ojo, ramas que se mueven a su lado, como si bestezuelas estuviesen acosándoles.

El grupo se pasará el resto del día avanzando por el bosque, y al caer la noche aún no habrá salido de él, por lo que tendrán que dormir nuevamente al raso. Aparentemente, la noche transcurrirá sin incidentes, pero al amanecer un miembro del grupo descubrirá que le ha sido robado algo de vital importancia y/o muy valioso (un talismán, por ejemplo). Sea como fuere, su pérdida debería justificar que el grupo se pusiese a buscarlo. Si los Pj se molestan en buscar un poco, encontrarán un rastro escandalosamente claro (bonus del 35%) de unos pies diminutos que se aleja del campamento. Aquellos Pj que fallen una tirada oculta de Leyendas identificarán el rastro como de Duendes o Hadas. Los que la pasen recordarán que las gentes del Pequeño Pueblo son muchas y muy nume-

rosas, y que no todas son excesivamente amigables...

El rastío (acompañado de tanto en tanto por una risilla juguetona y maliciosa, más que nada si los Pj no acaban de orientarse) conduce a una pequeña cueva, situada en la ladera de una colina rocosa de apenas una docena de metros de altura. Para entrar por la estrecha abertura hay que hacerlo de lado y solamente si el Pj en cuestión lleva una Armadura tipo 1 ó 2. Protecciones que abulten más habrán de dejarse fuera. «Helena» no acompañará a los que se metan dentro, afirmando que entrar ahí le da miedo... La cueva pronto se convierte en túnel, un túnel por el que los Pj deberán ir, ora a cuatro patas, ora arrastrándose, y que poco a poco va descendiendo penetrando en las entrañas de la tierra. Por fin desemboca en una caverna de unos 6 m. (le alto por 15 de ancho. Del techo se filtra algo de luz solar, al parecer de algunas grietas o agujeros. La caverna tiene un aspecto tétrico y tenebroso, y huele mal. A madriguera de alimaña. Ahora la risilla es mucho más fuerte, y los Pj verán una pequeña sombra en un rincón.

La sombra empezará a avanzar hacia ellos, tomando forma. Una forma humanoide y grotescamente diminuta, de poco menos de un metro y que va murmurando algo: (tirada de I escuchar): *«Bien, bien, por fin Podré comer algo decent e incluso puede ser que tengan algún bonito tessooroo»* A medida que se vaya acercando, la forma irá creciendo de tamaño, un poquito cada paso, hasta alcanzar casi los 4 m. de altura (tirada de RR, please). Aquellos que no pasen la tirada, además de ganar unos bonitos puntos de IRR, quedarán lo suficientemente aturdidos como para no reaccionar cuando el Follet (pues de ese bicho se trate) ataque al grupo. Evidentemente, la tontería se les pasará tras el primer asalto. El follet intentará eliminar a todos los Pj, pero como posiblemente estos no estarán de acuerdo, lo más fácil es que se ventilen al desdichado en menos de 10 asaltos o, en su defecto, traten de huir por donde han venido. Caso de que maten al monstruo, podrán registrar su madriguera: entre otras cosas encontrarán el talismán robado, una (lave de joro macizo!), unas 400 monedas de plata de todos los reinos hispánicos y una pequeña jaula esférica de unos 10 cm. de diámetro, todo ello entre un montón de huesos humanos muy roídos, harapos, chatarra, restos de armas y armaduras y basura inútil. Al coger la jaula, una voz melodiosa (y femenina) suplicará a los Pj que, si no han venido a liberarla, acaben rápido con su tormento. Si algún Pj se decide a abrir la caja, o a mirar por entre los barrotes, descubrirá a un hada, atada en forma de aspa con un largo cordel (en realidad, uno de los pelos del Follet). Aquellos Pj que pasen una tirada de IRR, se atreverán a hablar con el hada, los que no la pasen solamente pensarán en huir de esa madriguera tan llena de criaturas malignas.

El Hada dice llamarse Blunda, y el Follet la capturó hace mucho, convirtiéndola en su esclava sexual y abusando de ella (reduciéndose) todas las veces que le daba la gana. Si los Pj la liberan, en agradecimiento, les entregará un talis-

mán de Suerte, que además se activará cuando su portador lo necesite realmente (es decir, cuando el Dj lo considere oportuno) aunque el Pj no tenga el hechizo de activación.

Entre la chatarra de la madriguera los Pj pueden apañar una armadura de cotas de malla, muy gastada (resistencia 50), y un escudo viejo (resistencia 40).

«Helena» esperará al grupo sentada encima de una piedra, al parecer bastante preocupada. Una vez más, cuidará a los heridos lo mejor que pueda, en especial a su «amorcito».

La aldea de Zunayr

Los senderos por los que «Helena» guía al grupo los conducen a la salida del bosque. Allí los Pj tomarán un camino que en su día debió ser muy transitado, pero que en la actualidad se encuentra cubierto de malas hierbas. Como siempre, conduce hacia el sur. Si alguno de los Pj pregunta a dónde se dirigen ahora, «Helena» les responderá que hacia la aldea de Zuhayr, que en su día fuera habitada por moros, pero que hace más de cien años que no vive nadie en ella.

El grupo llegará a las ruinas de la aldea casi al anochecer. Es posible que los Pj empiecen a protestar, pues «Helena» les dijo que la colina estaba a un par de días de Bujalaroz, y esta será la tercera noche que duermen al raso. Encogiéndose de hombros y poniendo cara de circunstancias, «Helena» les dirá que los bandidos y el Follet los han entretenido bastante, que las jornadas son más cortas en invierno que en verano y que, además, ella no ha ido nunca a esa tumba... solamente sabe lo que le dijo su abuela. Sea como fuere, ella le dijo muy claro que desde Zuhayr ya se veía la colina de la tumba... y en efecto, desde la aldea verán recortada a lo lejos la silueta de una montaña bastante impresionante (no es precisamente un cerro, ni una colinita).

Los Pj tendrán que acomodarse en las ruinas de la aldea lo mejor que puedan. Por la noche, cuando menos se lo esperen, se llevarán la desagradable sorpresa de ser atacados por un gul (es que el pobrecito está más que harto de roer huesos después de tantos años sin que pase nadie por ahí). Posiblemente los Pj acaben alegremente con el bicho (hay que ver los dolores de cabeza que se lleva uno por querer variar un poco la monotonía de su dieta). Si el mago del grupo posee conjuros de Tercer nivel, y concretamente el de Visión de Futuro, sabrá que el componente material de dicho conjuro se halla en los ojos del pobre animalito.

La furia de los elementos

Al día siguiente los Pj, siempre bajo la guía de «Helena», se dirigirán hacia la montaña que surge en lo lejos. Está más cerca de lo que parece, pero hacia medio día, el buen tiempo

que les ha acompañado durante todo el viaje cambiará bruscamente, y una terrible ventisca se abatirá sobre el grupo, mientras la nieve cae cada vez más copiosamente a su alrededor. «Helena» dejará sorprendidos a los Pj por la cantidad de palabras malsonantes que partirán de sus dulces labios (palabras que herirán la sensibilidad del más rudo de los marineros). El único refugio al que pueden acceder es una vieja granja en ruinas que pueden detectar con una tirada de Otear, a la que deberán dirigirse lo más rápidamente posible, si es que no quieren coger una pulmonía o, lo que es peor, morir congelados (ver pág. 36 del manual).

La tormenta rugirá violentamente durante todo el día. A medida que pasen las horas, «Helena» se irá poniendo cada vez más nerviosa, furiosa e irritable, conteniendo a duras penas su impaciencia por proseguir el camino, ahora que están ya tan cerca de su objetivo. Si alguno de los Pj pasa una tirada de Psicología la notará ansiosa, con una excitación casi inhumana, animal, como la de las alimañas hambrientas al olfatear carne fresca. Si fallan dicha tirada (que deberá hacerse oculta) simplemente pensarán que la avaricia ha podido con el dulce carácter de la chica, y que está impaciente por llegar hasta los tesoros de la tumba.

La tumba

Veinticuatro horas después, la tormenta ha amainado lo suficiente para que el grupo pueda ponerse nuevamente en marcha. El sol aparece a intervalos en un cielo nublado, y caen esporádicamente algunos copos de nieve. Hacia mediodía, llegarán a la base de la montaña, y Helena les guiará por un sendero bastante empinado, afirmando que la tumba, según lo que le dijo su abuela, se encuentra a media montaña. La subida será más penosa de lo previsto, y hasta el anochecer el grupo no llegará hasta el final del sendero, que termina en la entrada de una cueva. Dentro de ella los Pj, entre las naturales exclamaciones de alegría, encontrarán una puerta de metal dorado, sin adornos, que una tirada de Alquimia revelará que es de oro. Tiene una cerradura, en la que encaja a la perfección la llave encontrada en la madriguera del follet.

«Helena» apremiará a los Pj para que abran cuanto antes la puerta. Nada más metan la llave en la cerradura y la hagan girar, se producirá



AQUELARRE

un chasquido, y un rayo se estrellará contra la puerta, dejando a los Pj aturdidos unos segundos. Cuando se recuperen, verán que la puerta está abierta de par en par... ¡y que «Helena» ha desaparecido! Por cierto... tanto la puerta como la llave se han convertido en plomo, para mayor consternación de Pj avariciosos.

El interior de la caverna está totalmente a oscuras, por lo que los Pj deberán encender sus antorchas. Sólo entonces verán un largo túnel que se adentra hacia el corazón de la montaña. De él emana un intenso olor a putrefacción. De avanzar por el túnel, llegarán a una cámara excavada en la roca, que no parece en absoluto ser una tumba individual, ya sea de pagano o de cristiano, sino colectiva: ¡El suelo está plagado de restos humanos! Serán una media docena de cadáveres los que «adornan» la estancia, todos ellos en avanzado estado de descomposición. Por lo demás, en la sala solamente hay un objeto rectangular, de un par de metros de alto, adosado a una de las paredes y cubierto con un paño negro. Se encuentra justo delante del túnel, y «Helena» está a su lado. Cuando el Pj que vaya delante esté a punto de entrar en la estancia, sucederán varias cosas: La dulce muchachita lanzará un rugido animal, arrancará el paño negro... y el primer Pj se verá reflejado en el gran espejo que cubría el paño. Se oírán un rugido, como surgido del centro de la tierra, el Pj desaparecerá, y sus compañeros verán consternados como los cadáveres se levantan, colocándose entre ellos y Helena/Astrega, que revelará su verdadera personalidad de Lamia enseñando sus colmillos y revelando sus garras.

El despertar de Lupus

Mientras sus compañeros se entretienen con los muertos, el Pj se verá solo en una estancia igual a la que estaba, pero amueblada con una cómoda cama, una mesa y una buena butaca, casi un trono, girado ante él, dándole la espalda. Algo o alguien se levantará del asiento, y una figura de más de dos metros de alto, cubierta con una túnica con capucha, se girará lentamente, mientras susurra roncamente: Por fin... después de tantos años, por fin llega alguien aquí... Se lanzará contra el Pj, e intentará abrazarlo. Éste puede intentar golpearle, pero será inútil, solamente podrá retrasar lo inevitable haciendo tiradas de Esquivar. En el momento en que falle una, o deje que el encapuchado lo abraze, sentirá una gran frialdad, como si cayera al agua de un pozo profundo...

Y verá impotente como está encerrado en su lado del espejo, con el cuerpo de Lupus, mientras ve a su cuerpo fuera, con una sonrisa demoniaca en el rostro, abrazando a la Lamia. Astrega le pasará su zurrón, lleno de talismanes, y acto seguido se agachará para coger una piedra e intentar golpear con ella el espejo. Si nadie la detiene y logra su propósito de romper el espejo condenará al Pj atrapado en él a que su alma que de atrapada allí hasta el fin de los tiempos. Mientras tanto, Lupus se enfrentará a los Pj, aunque les dejará terminar con los Muertos primero, (en el fondo, es un caballero). Lupus se siente invulnerable, así que tras echarse un par de hechizos de protección encima (por si las moscas) se entretendrá jugando con los Pj hasta su exterminio... ¡Una buena ocasión para que el mago del grupo se luzca en un duelo mágico, sin tregua ni cuartel!

Conclusión

Si los Pj (o más bien, el mago del grupo) consigue destruir a Lupus la Lamia se lanzará contra él, loca de rabia (suponiendo que los compañeros del Pj no se hallan librado ya de ella). Si además consiguieron que no destruyera el espejo, el Pj encerrado en él

volverá a su cuerpo... que posiblemente estará hecho unos zorros, tras el combate mágico. A no ser que quedara totalmente destruido, estará a 1 punto de vida. Desmayado, pero fuera de peligro. Lupus, nuevamente encerrado tras el espejo, gritará de rabia, golpeando impotente su lado del cristal... gritos que quizá se conviertan en aullidos de terror si algún Pj decide romper el espejo, dejando al malvado brujo encerrado para siempre.

Recompensas

Los Pj ganarán 45 P. Ap por jugar esta aventura hasta el fin. Destacarse en ella (buena interpretación, buenas ideas o llevar el peso de la acción) reportará de 15 a 15 P. Ap. más, según decisión del Dj. La única recompensa material que los Pj sacarán de esta aventura serán los talismanes de Lupus... ¡que no dejan de ser de utilidad, en especial para magos!



ASTREGA (HELENA)

FUE 20
AGI 20
HAB 10
RES 30
PER 20
COM 15
CUL 7

Alt: 1'80

Peso: 75 kg.

RR: 0%

IRR: 175%

Armas: Garras 75%a (1 D8+1D6).

Arm. Natural: Carece.

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).

Competencias: Esquivar 40%, Elocuencia 60%, Seducción 75%, Primeros Auxilios 80%.

Ver poderes especiales de las lamias en la pág. 91 del manual.

CAMPESINOS BANDIDOS

FUE 15
AGI 13
HAB 10
RES 15
PER 15
COM 5
CUL 5

Alt: 1'70.

Peso: 50 kg.

RR: 35%

IRR: 65%

Apariencia: 10.

Armas: Arco corto 50% (1D6) Hacha 40% (1 D8+1 D4+2).

Armadura: Ropa gruesa (Prot.1).

Competencias: Conocimiento de Plantas 65%, Esconderse 70%.

FOLLET

FUE 5/30

AGI 10

HAB 10

RES 35

PER 15

COM 5

CUL 0

Tamaño: Variable.

RR: 0%. IRR: 125%.

Armas: Pelea 45% (1D3+bonus).

Arm. natural: Carece.

Armadura: Carece.

Competencias: Lanzar 35%, Rastrear 70%, Esconderse (en forma diminuta) 80%.

Poderes especiales: Un Follet puede aumentar su tamaño y fuerza a razón de 1 m. y 5 puntos por asalto, respectivamente, hasta llegar a 4 m, y 30 puntos de Fuerza. Consultar los bonus al daño en la pág. 46 del manual.

GUL

FUE 15

AGI 30

HAB 10

RES 20

PER 20

COM 5

CUL 5

Alt: 1-40.

Peso: 35 kg.

RR: 0%

IRR: 100%

Armas: Mordisco 50% f1D6+1D4).

Arm. natural: Carece.

Armadura: Carece.

Competencias: Esquivar 60%, Correr 45%, Rastrear 70%.

Ver poderes especiales de los Gul en la pág. 99 del manual.

LUPUS (ANIMA)

(Tendrá las características del humano que haya poseído)

RR: 0%

IRR: 140%

(PC 28)

Hechizos: Si Lupus consigue apoderarse del cuerpo de uno de los Pj, Astrega le pasará el zurrón que lleva consigo, en el que supuestamente lleva sus remedios curativos. En él hay varios talismanes mágicos, que Lupus usará de inmediato, al no tener tiempo de fabricar Ungüentos o Pociones, o realizar Maleficios. (Pues en la práctica domina casi todos los hechizos del manual). Para facilitar la labor del Dj, damos el porcentaje final que tiene Lupus en ellos: Hechizos de nivel 4 (90%): Invulnerabilidad, Invisibilidad, Protección Mágica. Hechizos de nivel 5 (65%): Aceleración, Conmoción, Inmovilización. Hechizos de nivel 6 (40%): Aumentar la fuerza. Para sacarle todo el jugo a este PnJ, se recomienda repasar con calma los efectos de todos estos hechizos.