

«But then, I don't like the idea of bullfights, either.»  
Lester Smith

«Pues a mí, los rodeos de los cowboys siempre me han parecido una estupidez.»  
Ricard Ibáñez

«Pero, vamos a ver, ¿en el fondo no se trata de lo mismo?»  
Miguel Aceytuno

«Cross-over» para *Advanced Dungeons & Dragons* (niveles 3 o 4) y *Aquelarre* (Pj con escasa experiencia). Para jugarlo con las reglas de *AD&D*, el Dj deberá leer los textos en cursiva. Si por el contrario se usan las reglas de *Aquelarre*, leer los textos en negrita. Los textos normales son comunes para ambos sistemas.

#### AVISO A NAVEGANTES

Este módulo intenta dar respuesta a aquellos rancios jugadores que, una vez expuesta la idea de mestizaje de dos juegos reconocidos, dijeron: «Eso no se puede hacer.» La modesta intención de los autores es demostrar que entre ambos reglamentos no hay tanta diferencia. Las capas podrán ser de armiño o de piel de conejo, pero la voluntad de supervivencia es siempre la misma. «Made in Hollywood» (*AD&D*) o «Spaghetti-Western» (*Aquelarre*), el destino sigue estando en tus manos. La CIA quería hacer algo muy especial e inaudito, y cree haberlo conseguido. Aún así, ya estamos resignados a las eventuales críticas que surgirán por lo peregrino de la idea. Se recomienda para másters y jugadores ya bregados, porque su mezcla de conceptos puede marear (o escandalizar) al más pintado. La partida ideal sería a dos mesas, con el mismo número de jugadores en ambas, un máster de *Aquelarre* en una y de *AD&D* en otra, jugando cada una su sección del módulo. En los momentos de encuentro, la acción es común para ambas mesas con las salvedades señaladas en el texto. Es preciso dedicar cierto tiempo a la preparación de la aventura para comprenderla en toda su esencia, más que nada para no liarse si se juega con un grupo de Pj y un solo reglamento (el de tu agrado). Si una vez leída la aventura no te convence, mejor arbitra el conjunto con las reglas del *Macho Women With Guns* o de *Fanhunter*, y a ver qué pasa.

#### INTRODUCCION

El grupo se encuentra en la vieja y familiar posada a la que suele ir siempre para descansar entre aventura y aventura. Es allí donde los Pj reciben la noticia de que su buen amigo Julián (pronunciar Chulian, como el hijo de Lennon) va a unirse en matrimonio con una hermosa muchacha llamada Diana (pronúnciese Dayana, como en la canción de Paul Anka) en la localidad de Sadtown, una aldea que se encuentra a escasos días de viaje. Los Pj recuerdan a Julián como un mocetón alto y fuerte, cuyo sueño era convertirse en un héroe legendario, matador de dragones y protector de doncellas indefensas. Un par de desafortunadas aventuras (en las que casi pierde la vida) le hicieron ver la cruda realidad, y decidió retirarse para convertirse en un



Montse Fransoy

## ENCRUCIJADA

por Miguel Aceytuno y Ricard Ibáñez  
(Parches de última hora por F. J. Campos)

tranquilo sheriff de aldea, engordar, casarse con una buena mujer y tener un par de docenas de hijos. Según parece, está a punto de conseguirlo... Puede que los Pj se pregunten si no sería buena cosa acercarse hasta Sadtown, saludar a Julián, recordarle los buenos viejos tiempos y hacerse invitar al banquete que tradicionalmente sigue a toda ceremonia de boda...

**Burgos, un día cualquiera de la segunda mitad del siglo XIV. Los Pj reciben la noticia de que su viejo amigo Julián García de Sotomayor, sobrejuntero de Puebla Triste (un villorrio situado en los Montes de Oca) va a unirse en sagrado matrimonio con Diana de Narváez, una muchacha de la comarca. Por supuesto, el grupo está invitado a la ceremonia... y al banquete que tendrá lugar a continuación.**

El viaje hasta el pueblecito no debería suponer demasiado problema, aunque si se quiere foguear un poco a los Pj siempre se puede organizar algún tropiezo con bandidos (u orcos, según convenga).

#### 1. PRESAGIOS

En una de las paradas que el grupo realice para descansar o comer un bocado, los Pj tendrán ocasión de oír (de labios de un juglar o un mendigo) una curiosa leyenda: al parecer, hace ya tiempo, esta comarca fue arrasada por las fuerzas del mal. Orcos y otras criaturas caóticas bajaron a los valles de los humanos destruyendo y matando. El lord de la región, viendo la batalla contra estas criaturas perdida, confió la vida de su hijo recién nacido a un águila, que aceptó llevarlo hasta manos amigas. El lord quiso darle a su hijo sus dos posesiones más preciadas, que le harían invencible en el futuro: su espada y su libro. Pero el águila le dijo que no podría transportar tanto peso durante tanto tiempo, y le obligó a elegir. El padre eligió darle

la espada, y con ella su hijo regresó, a la cabeza de un gran ejército, eliminando a las criaturas malvadas. Pero los gobernantes de esta tierra no han vuelto a ser jamás sabios, aunque sí buenos guerreros. Por ello, aunque han vencido en innumerables batallas, nunca han conseguido alejar el mal de las fronteras de sus dominios.

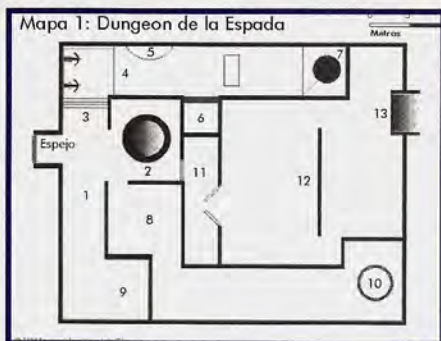
En Santovenia (donde el grupo se detendrá para descansar un poco) los Pj conocerán a un curioso personaje llamado Gaspar Mediacapa, un barbero sacamuelas que dice estar de peregrinación a Santiago, para purgar sus pecados. Una tirada de Psicología lo revelará como un pícaro, astuto y parlanchín, más amigo de los dados trucados y de apropiarse de lo ajeno que de los rezos y los latines. No obstante, es un compañero alegre y divertido, y contará a los Pj muchas anécdotas sobre las criaturas mágicas de la zona, como la del Lobo de Santiago (página 53 del manual), o la del Ladrón y la Virgen (página 102). Es también un hábil echador de cartas,

y lleva consigo un sobado tarote de cartas provenzales, de las que sirven para predecir la buenaventura. Es probable que alguno de los Pj tenga curiosidad en saber su futuro, ante lo cual Gaspar accederá a tirar las cartas para él. (Por cierto, convendría recordar que la adivinación, como otros tipos de magia, es considerada por la Iglesia pecado mortal. ¿Alguno de los Pj es uno de esos católicos fanáticos?)

Gaspar hará la tirada de cartas, parpadeará un par de veces y finalmente soltará una estruendosa carcajada. Dirá que el destino de los Pj gira entorno al tarote número seis. Representa a un hombre, joven y apuesto, con una mujer a cada lado. Gaspar dirá que el nombre de este tarote es el de *Los Enamorados*. Mientras unos aseguran que una de las mujeres es la alcahueta o casamentera que une a los dos enamorados, otros afirman que el apuesto mozo de en medio se debate entre dos amores: el amor casto y puro (representado por la mujer más madura) y el amor lujurioso (representado por la mujer más joven y hermosa). En otras palabras, para unos la carta significa el amor, mientras que para otros significa tomar una decisión. Elegir entre dos caminos, que, al fin y al cabo, bien pueden llevar al mismo sitio. Para Gaspar, el significado es evidente: los Pj van hacia una boda, donde se lo van a pasar muy bien y todos serán muy felices.

La noche antes de la llegada al pueblecito, uno de los Pj tendrá un sueño, en el que soñará la escena que no ha jugado su grupo. Es decir, en *Aquelarre* soñará que un grupo de guerreros vestidos con exóticas y lujosas armaduras que escucha una leyenda, mientras que en *AD&D* soñará que un mugriento mendigo hace un incomprensible ritual con unos cartones pintados para un grupo de personajes aún más mugrientos si cabe, y les recita el significado del tarote





número 6. Por cierto, el durmiente reconocerá a sus compañeros (y a él mismo) en los desconocidos que, en uno y otro caso, escuchan la narración.

## 2. DROIT SEIGNEUR

Al llegar al pueblecito, el grupo se encontrará con que no hay un alma en la calle. La gente del lugar se ha encerrado en sus casas, y los Pj tendrán que usar toda su persuasión para lograr que alguien se decida a hablar con ellos (y no estamos hablando de derribar puertas a espadazos). Finalmente, les contarán que hacia la medianoche unos jinetes, embozados en ropajes negros, llegaron al pueblo y a la fuerza se llevaron a Diana, diciendo que su señor tenía derecho sobre todas las doncellas casaderas de la comarca. Sin que nadie pudiera detenerlos, partieron hacia las viejas ruinas del castillo situado en la colina, sobre el pueblo. Julián, que se encontraba ausente del pueblo siguiendo el rastro de unos bandidos, llegó poco antes del amanecer, y partió en el acto hacia el castillo. No ha vuelto aún.

Los Pj pueden elegir entre cuatro opciones: esperar a que vuelvan (y mejor será que lo hagan sentados), volver por dónde han venido (ya que como no va a haber boda...), saquear el pueblo aprovechando la ausencia de Julián... (sin comentarios) o correr hacia las ruinas para echar una mano (o un espadazo).

Suponiendo que se decidan por la cuarta opción, y si en lugar de salir corriendo a tontas y a locas se les ocurre preguntar a alguien si esas ruinas tienen algo de especial, los ancianos les contarán lo siguiente:

*Las ruinas están ahí desde siempre, y nadie recuerda su historia. Como casi todas las moradas abandonadas por los hombres, a veces son refugio y guarida de criaturas extrañas. De cuando en cuando llegan grupos de aventureros que se adentran en sus entrañas a la búsqueda de tesoros. No todos vuelven, y de los que lo hacen, muy pocos son los que han encontrado algo que valga la pena. El último que se vio entrar en las ruinas fue un viejo andrajoso, que parecía un mendigo salvo por el hecho de que cargaba con un libro de hechizos y se apoyaba en un báculo de mago. Por cierto, no se le vio salir. Hará de esto casi un año.*

**Las ruinas están ahí desde siempre, desde mucho antes de los tiempos moros. Incluso los ancianos tienen dificultades en recordar la vieja leyenda que cuenta que el último noble visigodo, viendo cómo las hordas moras estaban a punto de derribar las puertas del castillo, se dispuso a salvar sus dos tesoros más preciados: un libro que contenía la respuesta a todas las preguntas o la espada capaz de vencer a todos los enemigos. Pero para ponerlos a salvo solamente te-**

**nía un halcón, y no sabía si la fiel ave soportaría tanto peso. Finalmente le perdió su ambición, pues sujetó ambos objetos con correas al halcón. Y sucedió lo que tenía que suceder: el ave no pudo con ambos, y cayó al foso del castillo. Se dice que el libro aún debe estar allí. De la espada, nada más se supo.**

**Los restos del castillo han estado deshabitados desde entonces. Hace cosa de un año vivía allí una vieja bruja medio loca, pero como a nadie molestaba, nadie la molestó. Un buen día desapareció, y nadie la ha vuelto a ver.**

## 3. A TRAVÉS DEL ESPEJO

Al llegar a los restos del castillo, los Pj no encontrarán en él nada de especial... Las ruinas parecen ser exactamente lo que deberían ser, es decir, restos de una construcción fortificada de piedra de varios siglos de antigüedad. No hay nada en el Hisar... que no aparente menos de dos siglos de antigüedad. Una búsqueda más exhaustiva puede revelar huellas de algunos animales salvajes, que usaron las hoquedades de sus muros como refugio... y quizá restos de cenizas de hoguera, algo que podría haber sido un precario refugio contra el viento y el frío, alguna pieza de ropa desechada y podrida. Restos, en suma, de que alguien estuvo malviviendo entre las ruinas hace ya un tiempo. Casi un año. Por supuesto, ni rastro de guerreros embozados en capas negras, ni de Diana, ni de Julián (aunque su rastro es bastante claro hasta llegar al pie de las ruinas).

Lo único interesante parece ser un estrecho pasadizo que se abre donde antes estaban los fosos del castillo. Pero aunque prometedor, avanza lo justo para huir de la luz del sol, y acaba bruscamente en una sólida pared de piedra viva. Por mucho que se afanen los Pj buscando puertas secretas o mecanismos ocultos, nada encontrarán... mientras sea de día.

Cuando se pone el sol, la cosa cambia. La pared desaparece mágicamente, y en su lugar se forma un espejo de metal pulido, en el que se refleja la luz de las antorchas de los Pj, y algo de la imagen de éstos:

*Si uno de los Pj se fija detenidamente en dicha imagen, verá que, en lugar de llevar sus ropas habituales, el grupo lleva ropas bastante sencillas, no demasiado limpias, incluso se podría decir que algo andrajosas y oxidadas...*

**Si uno de los Pj se fija detenidamente en dicha imagen, verá que, en lugar de llevar sus ropas habituales, el grupo lleva ropas bastante extravagantes, armaduras fantásticas y lujosas telas.**

El espejo no puede ser roto. De hecho, no puede ser golpeado. Se puede pasar a través de él... pero no se ve a través hasta que no estás en el otro lado.

## 4a. EL DUNGEON DE LA ESPADA

La parte trasera del espejo es un muro macizo de piedra, infranqueable, al menos de momento. Delante se abre un oscuro túnel, de unos veinte metros. Llegados a este punto, las paredes se abren y el grupo se encuentra en el centro de una cámara. Todo el dungeon está a oscuras, así que los Pj deberán guiarse por la luz de sus antorchas (suponiendo que las lleven). Dicha luz no permite llegar a divisar la sala en todo su contorno. De repente, algo salta sobre vuestra espaldaAAAAA!! (Nota al DM: No vaciles en gritar. Si botan en sus sillas, has dado el tono preciso).

(Otra) nota al DM: Por cierto, los Pj no reconocerán ninguno de los bichos aquí descritos... lo cual es muy normal, ya que se trata de criaturas originales del mundo de Aquelarre. Cuando los Pj los machaquen, caerán al suelo, brillarán por un momento... y desaparecerán, como si nunca hubieran existido. Las heridas que pueden causar, sin embargo, son desgraciadamente muy reales.

## 1. - EMBOSCADA

Un ser de aspecto humanoide, vestido con ropas desgarradas, corpulento y muy peludo, se lanza contra el grupo profiriendo un horroroso aullido. Tras el primer instante de sorpresa, los Pj pueden defenderse normalmente, aunque aquellos que pasen una tirada de Sabiduría se darán cuenta en el acto de que se trata de su buen amigo Julián, aunque con más pelo y más mala leche. Será necesaria una tirada con éxito de Carisma para tranquilizarle (o en su defecto golpearle con el lado plano de las armas hasta dejarlo inconsciente; consultar la página 97 del *Manual del jugador* sobre cómo llevar a cabo ataques no letales).

Al volver en sí, Julián, ya más calmado, explicará que se internó en el pasadizo cuando aún no había amanecido, siendo capturado por un grupo de encapuchados que lo esperaban en este mismo lugar. Fue llevado (no sabe por dónde) a presencia de un extraño ser, también encapuchado, que le dijo riendo a carcajadas que su amada estaba más allá de su alcance. Luego le dijo que en castigo a haber osado invadir sus dominios le sería impuesta la «maldición del Lobisome». Le hicieron tragar algo a la fuerza. No recuerda más.

Julián no es el mismo de siempre, ni mucho menos. Aunque ya no atacará a los Pj (a no ser que sea provocado) se mantendrá en una actitud hosca y violenta. En caso de combate, luchará ferozmente, sin otras armas que sus manos y dientes. Al acabar cada combate, los Pj deberán recordarle quiénes son (tirada de Carisma) ya que, en caso de que no pase una tirada de Inteligencia, seguirá atacando a todo ser vivo que se ponga a su alcance.

Evidentemente, si los Pj no se dan cuenta de que el Lobisome es Julián, o pasan de todo, pues eso, simplemente lo matarán. Julián, una vez cadáver, recuperará el aspecto de mozo honrado y voluntarioso que siempre tuvo, para remordimiento de las culpable conciencia del grupo...

**Julián (como Lobisome).** Int: Baja, AL LN; CA 5; MV 6; DG 4; PG 20; GAC 17; At 1; Daño 1D3+3. TAM humano, ML 12. No se dan PE por matarlo, ya que se trata de un amigo...

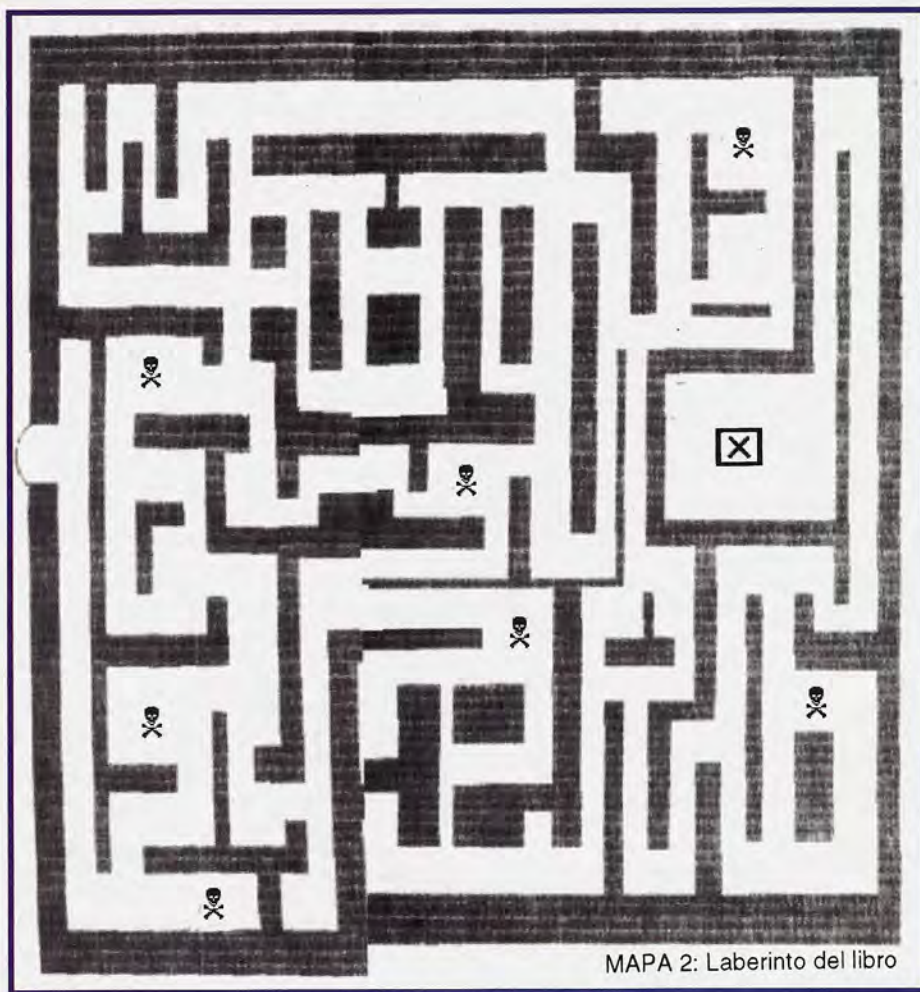
**Nota:** Los DM «dungeoneros» con escrúpulos pueden sustituir la palabra «lobisome» por la de «licántropo» para acallar sus caóticas conciencias.

## 2. - ESTANQUE

Se trata de un pequeño estanque de agua, limpia y cristalina, que emite un débil destello fosforescente. Si algún Pj se inclina a mirar, a beber o simplemente a llenar el botijo... surgirá de entre las aguas una hermosa mujer (una ondina), que lo agarrará con todas sus fuerzas con la sana intención de atraerlo hacia sí y ahogarlo dentro del estanque, bastante más profundo de lo que parece.

**Ondina** (elemental del agua): Int Alta; AL CN; CA 3; MV 6 (en el agua); DG 7; PG 31, GAC 13, At 1; Daño 1D10. Inmune a la magia basada en el agua y al frío. RM 25%, TAM humano, ML 14, PX 2.000.





MAPA 2: Laberinto del libro

### 3. - ILUSION DE MURO

Callejón aparentemente sin salida. Se trata de una ilusión visual, que solamente descubrirán si los Pj dicen expresamente que la tocan. Desaparece una vez la atraviesen.

### 4. - TRAMPA

Un hilo de seda, a un palmo del suelo, está conectado a dos ballestas pesadas (Daño: 1d4+1). ¡Atención! Las saetas están untadas con veneno (Contacto, 1-4 min., 20/5). Consultar página 73 de la *Guía del DM*

### 5. - TESORO

¡Un enorme montón de oro! (Ningún dungeon que se precie carece de tesoro.) Desgraciadamente, en su interior hay un serpiente de unos 40 centímetros, con la boca siempre abierta. Se trata de una Aspid Prester, y en caso de morder a algún Pj incauto, éste verá cómo la parte mordida se hincha hasta reventar... a no ser que pase una tirada de salvación contra veneno.

Examinar con cierto cuidado el tesoro revelará que en su mayor parte está compuesto por monedas de cobre (1.500) y algunas de oro por encima (200). Por cierto... no hay sacos ni cofres cerca. ¿Cómo lo van a transportar los Pj?

**Aspid Prester:** INT animal; AL N; CA 6; MV 15; DG 2 + 1; PG 10; GACO 19; AT 1; Daño 1, AE sal. contra veneno a -2 o recibir 1D4 puntos de daño por round durante tres rounds. TAM P; ML 8; PX 175

### 6. - PERROS

Cuando el grupo se acerque a la reja, unos

quince perros encerrados en la habitación, negros, grandes y muy feroces, se pondrán a ladrar enseñando ferozmente sus largos colmillos blancos y arrojándose contra la reja, con la clara intención de merendarse a un par de miembros del grupo. Para alivio de los Pj, ésta parece sólida y no muestra ninguna señal de querer abrirse. Algún Pj especialmente cafre puede tener la brillante idea de machacar impunemente a esos indefensos animalillos (ya sea a base de bolas de fuego, lanzándoles un hechizo de sueño o simplemente acribillándolos a flechazos). Aunque algo paranoico, esa acción no estaría de más, ya que si los Pj siguen adelante sin tomar precauciones y alguno pisa la zona del pasillo marcada a continuación...

...Sonará un click en el suelo y la reja empezará a abrirse. ¡Qué mala suerte! Los Pj pueden elegir entre huir hacia adelante o retroceder... Pasando por encima de quince perros hambrientos.

**Perros lobo hambrientos (15):** INT animal; AL N; CA 7; MV 18; DG 2+2; PG 13; GACO 19; AT 1; Daño 1D4+1; TAM P; ML 10; PX 65

### 7. - PIEDRA

Pero si avanzan casi puede ser peor, pues el pasillo termina unos veinte metros más adelante. ...Y si han vuelto a olvidarse de las precauciones más elementales... pues qué mal. Porque un fino hilillo de seda sujeta el calzo que aguantaba una esfera de piedra, de unos dos metros de diámetro... y capaz de hacer 3D10 puntos de daño a todo Pj al que le pase por encima.

*Nota al DJ:* ¿Recuerdas a Indiana Jones y En

busca del arca perdida? Pues eso. La piedra no se detendrá hasta caer en el estanque (y a lo mejor chafando a la pobre Ondina) ¿Olvidé comentar que el laberinto hace una ligera pendiente? ¡Vaya fallo!

Sigamos: Perros y hombres (por este orden, que los bichos no son tontos) se encontrarán corriendo por sus pieles/pellejos. Por cierto, si no pisaron el resorte que abre la reja... La piedra lo liberará, y sólo se alterará el orden de los sumandos. Ahora serán hombres/piedra/perros, y si una parte razonable del grupo consigue evitar ser aplastada, el estanque será un buen marco para que los perros les inviten a su festín... En calidad de primer plato.

La piedra avanza más o menos a la velocidad de un humano. Los Pj deberán tirar cinco veces por su característica de Constitución (a no ser que tengan la pericia en no armas de Correr) antes de llegar a la plaza de la fuente. Por cada fallo, perderán un metro, y si sacan un 20, se caerán al suelo. ¿Alguno de sus camaradas se parará a ayudarles? Como mínimo, parten con una ventaja de tres metros (facilito, ¿eh?). Si te pilla la piedra... pues como en los Sanfermines. Te puedes buscar un pluriempleo de sello de Correos.

Por cierto, Pj con piernas cortas (enanos, gnomos, halflings, etcétera) suman un +2 a la tirada. Aquellos Pj que vayan pesadamente cargados o armados (armadura completa, sacos de monedas, etcétera) sumarán otro bonito +2. Ambos modificadores son acumulables.

### 8. - TRAMPA

La sala está totalmente vacía. En el centro, un hilo de plata une el techo y el suelo. Si algún Pj tiene la brillante idea de cortarlo o simplemente tocarlo... El suelo caerá seis metros. 2d6 puntos de daño por la caída... Y a ver cómo se lo monta el grupo para llegar ahora a la puerta.

### 9. - LAMIA

Una chica bellísima encadenada a la pared, semidesnuda y con la (larga) cabellera en desorden. Al ver a los Pj, sus ojos (arrasados en lágrimas) brillarán con algo de esperanza y empezará a hacer gestos frenéticos hacia ellos, mudas súplicas de ayuda y socorro. Parece ser una pobre chica muda, dejada aquí como sacrificio, ofrenda o qué se yo... Demasiado bonito para ser verdad. En realidad se trata de una lamia, y no está encadenada ni mucho menos. Si algún Pj se acerca demasiado se soltará de las cadenas para liarse con él a mordiscos...

**Lamia:** INT alta; AL CM; CA 3; MV 6; DG 5+1; Pg 35; GACO 11; AT 1; Daño 1D10; AE Hechizar Personas, Sugestión, Ilusión. RM 30%, TAM M, ML 14, PE 800

### 10. - COFRE

En el centro de la sala hay un cofre. Si alguno de los Pj lo abre surgirá de él una niebla, sofocante y espesa, que provocará 1D4 puntos de daño a quien la respire. Por supuesto, los Pj pueden aguantar la respiración... pero deberán tirar por su Constitución menos número de turnos para evitar volver a coger aire. Es decir, que en el primer turno tiran a CON -1, en el segundo CON -2, en el tercero CON -3. Ah, al abrir el cofre se activa un segundo mecanismo: el suelo está formado por una losa circular que comenzará a dar vueltas, desorientando a los Pj. Así, si intentan retroceder... ¡Verán que se ha creado un muro enfrente suyo! Y lo mismo al volver atrás de nuevo. Mientras tanto, la niebla seguirá envenenándoles lentamente...

*Nota al DJ:* Deja que cundan el pánico y el



desbarajuste. Que se asusten. Y permite entonces que alguno pase una tirada de Sabiduría. Si los Pj fueron tan prudentes de no entrar solos, el/los Pj que se quedaron fuera pueden ayudar al resto a orientarse para salir de la sala/trampa.

### 11. - PUERTA SECRETA

Este lienzo de muro esconde una puerta secreta, detectable para aquellos que tengan la habilidad o pericia correspondientes.

### 12. - LOS ESCUDOS

Tras una puerta de roble de doble batiente se encuentra una sala grande, totalmente vacía a excepción de un lienzo de pared donde se observan cinco escudos. Más allá hay otra puerta, de bronce, con una cara de monstruo diabólico esculpida en toda su superficie, y que resistirá todas las agresiones mágicas o físicas que se le hagan. Los escudos representan, por este orden:

- \* Un rey, en la plenitud de su fuerza.
- \* Un esqueleto.
- \* Un niño.
- \* Un anciano, sostenido por un bastón.
- \* Un joven guerrero, con armadura completa.

...Y son la combinación de la puerta. Deben golpearse en el orden niño-guerrero-rey-anciano-esqueleto, es decir, en el orden de nuestro camino, para que ésta se active.

### 13. - LA PUERTA-DEMONIO

Al golpear los escudos con el orden correcto, el rostro esculpido en la puerta se animará, lanzando un gran bostezo como si acabara de despertar. Por fin, hablará, con una voz que recordará al sonido del bronce al ser golpeado:

«¡Salud, extranjeros! Soy Belifares, y he morado en este lugar mucho antes de que fuera ocupado por vuestra raza. Sé a qué habéis venido. Y tenéis derecho a algo que es mío. Pero yo tengo derecho a algo que es vuestro. Si sois capaces de acertar tres de mis enigmas, os entregaré la espada que estáis buscando. Si no los contestáis, tomaré lo que me corresponde.

El primero es: ¿Cuáles son vuestras tres verdades?

El segundo es: ¿Cuáles son mis tres verdades?

Y el tercero: ¿Quién de vosotros va a morir? Pensad, pensad y responded...»

Si los Pj le dicen que se equivoca, que lo único que quieren es pasar por la puerta soltará un «¡Oh, vaya, como todos!» y les dejará pasar sin más. Si por el contrario recuerdan las leyendas y piensan que sería bonito una espada que matara a todos los enemigos... Vale, tendrán que responder al enigma.

El primer enigma es fácil, basta con decir tres verdades (por ejemplo, «Al enano le huelen los pies», «Soy un neutral-caótico», «Tengo cinco flechas en el carcaj», etcétera). El segundo requiere un poco más de picardía. Hay que decir tres cosas que, por lógica, sean verdad para la puerta-demonio. Por ejemplo: «Hace mucho que no ves la luz del sol», «Eres más viejo que la raza humana», «Tu nombre es Belifares», etcétera.

Respecto al tercer enigma... los Pj pueden ponerse chulos y contestar: «Si seguimos unidos, nadie». Es la respuesta correcta. En caso de que uno dé un paso al frente y se ofrezca voluntario, o en caso de que alguno (más caotiquillo que los demás) señale a uno de sus compañeros, la puerta emitirá un sonido parecido a un

vómito, y de su boca saldrá algo muy similar a una sombra humana, armado con una espada muy especial (ver características). La Sombra hará ademán de atacar al Pj elegido, aunque retendrá su acción hasta ver la reacción del resto del grupo. Caso de tener que golpear, solamente se retirará del combate cuando su víctima haya muerto. En caso de que el grupo se lance contra ella defendiendo a su compañero, la Sombra no realizará su ataque, diciendo que su actitud es su respuesta.

En caso de que acierten los tres enigmas, venzan a la Sombra o ésta se cobre el tributo de una vida, la puerta se abrirá lentamente, revelando un oscuro pasillo, al fondo del cual parece brillar una luz. En el umbral hay una espada bastarda, de empuñadura negra y cubierta de runas (la misma que empuñó la Sombra para atacar al grupo). Si ninguno de los Pj la coge, será Julián el que cargue con ella, diciendo que quizá sea útil más adelante.

**Belifares, la sombra:** INT Alta, AL CB; CA 0; MV 3; DG 13; PG 76, GACO 9, At 1; Daño 8D4, HE Proyectil mágico, Fuego Fantasmal, Escudo, Sueño, Invisibilidad, Telaraña, Bola de Fuego, Golpe de Rayo, Retener Personas, Tormenta de Fuego, Globo de Invulnerabilidad; RM 40%, TAM Humano, ML 20, PX 15.000

Belifares es inmune a todo daño físico, aunque no mágico. Su espada ignora armaduras (a no ser que sean mágicas) y dobla el daño causado por su portador.

### 4b. EL LABERINTO DEL LIBRO

La parte trasera del espejo es un muro macizo de piedra, infranqueable, al menos de momento. Delante se abre un largo pasadizo que desemboca en un extraño y confuso laberinto, aparentemente vacío de vida. Las paredes del mismo parecen hechas de roca viva, pero sus formas son demasiado rectas y regulares para que sean obra de la naturaleza. El techo del laberinto alberga una especie de líquen de propiedades fosforescentes, que ilumina con una suave luz azulada el recorrido de los Pj. Todo el suelo del laberinto está cubierto por una extraña neblia baja, de apenas 50 centímetros de altura, por lo que llega más o menos un poco por encima de las rodillas de los miembros del grupo. Si los Pj tratan de recorrer el laberinto (cosa que, por otro lado, no tienen más remedio que hacer) el Dj se cuidará muy mucho de enseñarles el mapa, sino que se limitará a irles describiendo el laberinto a medida que avancen por él («Giráis y véis que el corredor se bifurca en dos») y así. Si los Pj van dibujando un mapa a medida que avancen (suponiendo que alguno tenga material para hacerlo) o si van dejando marcas en las paredes, mejor para ellos. En caso contrario... bueno, pueden armarse un lío del copón.

Mientras el grupo vaya dando tumbos por el laberinto, el Dj les hará tirar regularmente por Escuchar. Aquellos que las pasen oírán susurros, ruidos como de rocas, conversaciones en un idioma extraño, animalesco y gutural... Pero nunca verán a nadie. Al único ser vivo que encontrarán (de momento, je,je) será a una muchacha bastante maja (y bastante desesperada) que se presentará como Diana de Narváz, natural de Puebla Triste y prometida del sobrejuntero Julián García de Sotomayor. Poco puede contar de lo sucedido: unos hombres embozados con capas negras irrumpieron en su casa y se la llevaron, según ellos a presencia de su señor. La llevaron a las ruinas del castillo, y una vez allí fue

empujada por oscuros corredores hasta llegar a presencia de un extraño ser, también encapuchado, que le dijo riendo a carcajadas que su amado estaba más allá de su alcance, y que nunca lo volvería a ver. La arrojaron a este laberinto sin principio ni fin. No recuerda más.

Tarde o temprano, los Pj llegarán a la sala del cofre. En ella hay un cofre, tan grande que sería capaz de albergar holgadamente a un ser humano. Dentro de él hay otros tres pequeños cofres. Uno de oro, en el que hay escrita la leyenda «Doy lo que tienes», otro de plata que dice «Tengo lo que das», y un tercero de hierro, con las palabras «Tengo, pero no doy». Quizá los Pj quieran abrirlos...

El primero, «Doy lo que tienes», está lleno de sangre y vísceras. Desagradable, pero inofensivo.

El segundo, «Tengo lo que das», provocará 2D10 puntos de daño a quien lo toque... A no ser que quien lo haga sea un hombre sano, que nunca haya hecho mal ni matado a nadie (ver página 42 del manual de Aquelarre, apartado hombres santos).

El tercero, «Tengo pero no doy», contiene un libro pequeño, forrado de terciopelo negro, sin título visible, y con un extraño dibujo pintado en oro en su primera página: dos serpientes enlazadas mordeándose mutuamente, formando el dibujo de un 8. Si los Pj lo abren al azar, podrán leer:

«Y los amigos de Julián se dispusieron a desandar lo andado, porque ahora el camino hacia la lucha final estaba abierto. Por desgracia, los guardianes habían despertado...»

Aquí acaba la página, y la siguiente está en blanco. Si retroceden, encontrarán contada no sólo toda su historia, sino todas las historias que pudieron ser y no fueron.

Es de esperar que los Pj quieran llevarse el libro. De no ser así, Diana insistirá en cargar con él, «por si acaso». Siguiendo el consejo del libro, al grupo sólo le queda desandar lo andado, para volver a salir por donde entraron. Pero claro, ahora el caminito no será tan fácil...

En todas las salas marcadas en el mapa con un asterisco, los Pj se encontrarán con varios monstruos, que nunca habían visto en la vida, ya que pertenecen al mundo de AD&D. El Dj lanzará un dado cada vez que pasen por allí, consultando la siguiente tabla. Si los Pj pasan más de una vez por la misma sala, la encontrarán vacía a partir de la segunda vez. Los monstruos permanecerán en la habitación, sin moverse, hasta que los Pj entren en ella o los ataquen a distancia (con una flecha, por ejemplo). Caso de ser derrotados, sus cadáveres brillarán un instante antes de desaparecer.

1. 1D10 + 5 hombres-rata
2. 1D10 + 5 kobolds
3. 1D10 + 5 goblins
4. 2D6 esqueletos
5. 2D6 hobgoblins
6. 2D6 orcos

Si los Pj consiguen llegar hasta el corredor por donde entraron, verán que ahora ya no termina en un muro macizo de piedra, sino que continúa en un oscuro pasillo, al fondo del cual parece brillar una luz.

### 5. LOS GUERREROS NEGROS

El pasillo termina en una gran sala. Allí, alumbrados por la luz de las antorchas, dos filas



de diez encapuchados forman un corredor hasta un trono dorado, situado delante de unos pesados cortinajes. En el trono se encuentra una figura, también embozada de negro, que lanza una horrorosa carcajada al ver entrar al grupo. Seguidamente se pone a hablar con una voz muy extraña, que los Pj no podrán identificar si es la de un hombre o la de una mujer:

«¡Mal venidos seáis, mis enemigos! ¡Nunca nadie había conseguido burlar mis defensas, y mucho menos entrometerse hasta tal punto en mis planes! ¡Vuestro premio será vuestro castigo, ya que pronto me serviréis en cuerpo, que no en alma!»

Ante estas palabras, los encapuchados se quitarán las capas negras, revelando ser en realidad muertos vivientes... (En variados grados de putrefacción)

Quizás en este momento algún Pj listillo diga algo así como «¡Y que tú lo veas!» y le lance algo al pobre malo malo (qué sé yo, una daga, un ballestazo o una bola de fuego). Sea lo que fuere, la figura se reirá a carcajadas, ya que no le hará absolutamente nada. Quitándose a su vez la capucha, mostrará a los Pj su rostro, que está formado exactamente por dos mitades: una de hombre y otra de mujer, ambos de cierta edad (mismamente como el barón Ashler aquél del Mazinger Z). Ante el pasmo de los Pj, explicará:

«Estas ruinas tienen la curiosa propiedad de existir en dos mundos al mismo tiempo. En ambos son un lugar de poder, abandonado por el hombre y maldito por sus dioses. Hasta aquí llegamos, yo, Vygill, señor de la Runa Escarlata, y yo, Najate, Meiga del Morrazo. Ambos derrotados y perseguidos. Aquí nos refugiábamos, y aquí intuimos la presencia del otro. Nos costó tiempo y esfuerzos, pero al fin pudimos completar nuestra unión. No podéis matarnos, porque no somos de vuestro mundo. Pero nuestra magia sí puede mataros, porque sí es de vuestro mundo.»

No dirá más, y los Muertos Vivientes cerrarán filas, enfrentándose a los Pj. Si estos intentan dar media vuelta y huir, se encontrarán con que el pasillo por el que han llegado está bloqueado ahora por un grueso muro de piedra, que ha aparecido de manera inexplicable.

**Muertos (20):** INT ninguna; AL N; CA 8; MV 6; DG 2; PG 10; GACO 19; AT 1; Daño 1D8; RM especial; PE 65

#### Zombies (20)

FUE 10 Alt. 1'69 Peso: 45 Kg  
AGI 5 RR: 0% IRR: 110%  
HAB 10  
RES 12  
PER 7  
COM 1  
CUL 0

**Armas:** Espadas 30% (1D8+1)

**Competencias:** A nivel base

**Poderes especiales:** No se desmayan.

#### 6. EL GRAN FINAL

Eliminado el último muerto viviente, Vygill/Najate empezará a preocuparse, y de un salto arrancará el pesado cortinaje que hay a su espalda. Tras él hay un gran espejo, en el que se verán reflejados los Pj. Como ya sucediera al entrar en las ruinas, el reflejo que verán es el de su doble en el otro mundo (ya sea AD&D o Aquelarre). Pero esta vez las imágenes tienen algo extraño: saldrán del espejo, enfrentándose a sus dobles en un combate a muerte. Y decimos a muerte, porque toda herida que uno de

los contendientes inflija al otro... se reproduce en ambos cuerpos. Evidentemente, caso de suicidarse uno de los Pj, su reflejo también morirá.

Sólo dos figuras carecen de reflejo: Julián, en el mundo de AD&D, tiene como reflejo a Diana, en el mundo de Aquelarre. Y quizá Julián lleve en sus manos la espada, y Diana el libro. O quizás ellos sean la espada y el libro, la fuerza del guerrero y la sabiduría de la mujer. Sea como fuere se acercarán el uno al otro, y alargarán lentamente la mano para tocarse...

Vygill/Najate abrirá mucho los ojos, y lanzará un espantoso «¡Noooooo!»

...Las manos se tocarán a través del espejo...

...El espejo se romperá en mil pedazos...

...Vygill/Najate se romperá igualmente en mil pedazos...

...Los reflejos de los Pj desaparecerán inmediatamente...

...Y todo el castillo empezará a derrumbarse. El grupo tendrá que salir por piernas, sin entretenerse demasiado. En ambos mundos, Julián/Diana estarán juntos, y el muchacho habrá perdido ya su maldición de Lobisome. Aunque el Dj/DM puede hacer algo de ruido detrás de las tablas y exigir alguna tirada (por lo que le venga en gana) para que el grupo tenga la sensación de que van a quedar atrapados dentro del castillo que se derrumba, la verdad es que saldrán sin un rasguño. *Hasta pueden tener tiempo (en AD&D), de coger del montoncito de carne y sangre que antes fuera Vygill un extraño colgante, de oro y gemas, que puede valorarse en 1.500 mo. Y que quizá tenga ciertos poderes (a discreción del DM).*

**Los Pj pueden apuntarse 45 P Ap. por barba, y posiblemente se lo tendrán bien ganado. Si alguno de ellos pilla la historia de acercar espada y libro al espejo (sin que tenga que ocurrírseles a los Pnj) ganará 25 P Ap más.**

#### CONCLUSION

El mundo exterior sigue siendo como siempre. Julián y Diana se abrazan, enamorados y felices. Pero la espada invencible se ha convertido en un pedazo de acero mal forjado, y el libro que responde a todas las preguntas está escrito en una lengua incomprensible. Una tirada por *Inteligencia/de Psicología* puede explicar a un Pj sabio que la unión del libro y de la espada puede ser tan sólo una alegoría del equilibrio, una leyenda para explicar que ni la acción decidida ni los muchos años de estudio sirven, por sí solos, para sacar adelante sus aventuras.

A su debido tiempo, Diana quedará embarazada, dando a luz una niña, a la que llamará Esperanza, cuya curiosidad provocará que viejos aventureros vuelvan a los caminos, para salvar un reino y un destino. Pero eso es otra historia, y será contada en otra ocasión.

#### Pnj para Aquelarre

##### Hombres-Rata

FUE 10 Alt. 85 cm Peso 35 Kg  
AGI 15 RR: 0%, IRR: 115%  
HAB 12 Arm. nat. 1 (Pelo)  
RES 12  
PER 20  
COM 1  
CUL 3

**Armas:** Espada corta 45% (1D6 + 1)

**Armadura:** Cuero (2)

**Competencias:** Esconderse (en las sombras) 45%

##### Kobolds

FUE 5 Alt. 75 cm Peso 30 Kg  
AGI 15 RR: 0%, IRR: 110%  
HAB 10 Arm. nat: NO  
RES 10  
PER 15  
COM 1  
CUL 5

**Armas:** Espada corta 40% (1D6 + 1)

**Armadura:** Carece

**Competencias:** Esquivar 35% esconderse 40%

##### Goblins

FUE 10 Alt. 1'10 m, Peso 35 Kg  
AGI 20 RR: 0%, IRR: 115%  
HAB 15 Arm. nat: Carecen  
RES 12  
PER 15  
COM 5  
CUL 7

**Armas:** Espada corta 45% (1D6+1)

**Armadura:** Peto de cuero (Prot. 2)

**Competencias:** Discreción, 0%, Pelearse entre ellos 95%

##### Esqueletos

FUE 10 Alt. 1'75 m, Peso 25 kg.  
AGI 10 RR: 0%, IRR: 110%  
HAB 5 Arm. Nat. Carecen  
RES 15  
PER 5  
COM 1  
CUL 5

**Armas:** Lanzas 45% (1D6+1)

**Armadura:** Carecen

**Competencias:** A nivel de base

##### Hobgoblins

FUE 13 Alt. 1'80 m, Peso 80 Kg  
AGI 10 RR: 0%, IRR: 115%  
HAB 10 Arm. Nat. Carecen  
RES 15  
PER 10  
COM 2  
CUL 5

**Armas:** Espada 60% (1D8+1)

**Armadura:** Peto de cuero (Prot. 2)

**Competencias:** Tortura 45%

##### Orcos

FUE 15 Alt. 1'95 m, Peso 85 kg.  
AGI 8 RR: 0%, IRR: 115%  
HAB 10 Arm. Nat. Carecen  
RES 15  
PER 10  
COM 1  
CUL 1

**Armas:** Hacha 50% (1D8+2)

**Armadura:** Peto con refuerzos (prot. 3)

**Competencias:** Rastrear 60%, Torturar 45%

