

# LA NOCHE DE LA MUERTE

## Una aventura en Kerima

POR AGAMENÓN Y PERICLES  
COLABORADOR: 1/2 JUARDO EL BARDO

### ANTECEDENTES

Tras la retirada de los nobles a la Ciudadela, Kerima cayó lentamente en la mayor anarquía. Sin embargo hubo una zona donde la desgracia se ensañó. A unos 200 Km. de la ciudadela y 300 años después de la defección, el cielo se abrió en la noche y una bola de fuego cayó en Kerima, creando un círculo de ruina y destrucción de 500 metros. Una enorme nube de polvo se levantó y se depositó lentamente a lo largo de los siguientes días, cubriendo una zona de varios kilómetros cuadrados.

Los muertos eran muchos, pero pronto se olvidaron cuando los habitantes de la zona comenzaron a perder el pelo y caérseles la piel debido a la radioactividad del meteorito, que había sido generosamente repartida entre la nube de polvo. Los más próximos a la caída murieron rápidamente, pero los más alejados resistieron. Los supervivientes comprendieron que su desgracia sólo había comenzado cuando sus hijos comenzaron a nacer mutantes.

En la actualidad, casi 3000 años después, la zona es tabú para los bárbaros que pueblan la mayoría de Kerima, tras ver las deformadas e increíbles criaturas que cada cierto tiempo salían de la zona. En el interior sólo quedan dos razas humanas mutantes, los Poku y los Vossahdoi. Las demás mutaciones han desaparecido, algunas por inadaptadas y muchas por estériles. Ya no se producen mutaciones ya que la radioactividad ha bajado a sus niveles naturales.

Los Vossahdoi poseen pequeñas alas de muciélago que les permiten planear. Muy delgados, carecen de vello en la cara y suelen llevar el pelo hasta los hombros. Generalmente van desnudos, con la piel curtida por la intemperie, pero si hace frío usan capas de animal para protegerse. En la actualidad hay 2000 Vossahdoi.

Los Poku son seres muy musculosos y poco ágiles. Su piel es oscura y muy resistente, el pelo es negro y los ojos castaños. Suelen ir desnudos ya

que su gruesa piel les protege del frío y los roces. Su cuerpo es el de una hembra, pero sería un error clasificarlos como hembra o macho ya que son hermafroditas puros, es decir, capaces de reproducirse independientemente. Pueden tener crías al mes de nacer, pero si lo intentan antes de los 10 años el embarazo suele terminar en un aborto o en una cría deforme. Por su forma de nacer, todos los Poku son iguales entre sí, diferenciándose por la edad o marcas características (cicatrices, heridas, etc.). Son capaces de comunicarse telepáticamente a cualquier distancia, lo que les hace muy difíciles de sorprender. Viven de noche y son capaces de ver en la oscuridad, la luz les deslumbra. En la actualidad hay 800 Poku.

### RELIGION

Ambas tribus adoran a La Madre, una diosa triple: la de Luz, adorada por los Vossahdoi; la de Sombras, adorada por los Poku; y la de Oscuridad, que las

dos tribus consideran la diosa de la muerte. Las dos tribus se odian ya que cada una considera a la Diosa de la otra como aliada de La Madre de la Oscuridad y, por tanto, diosa del mal.

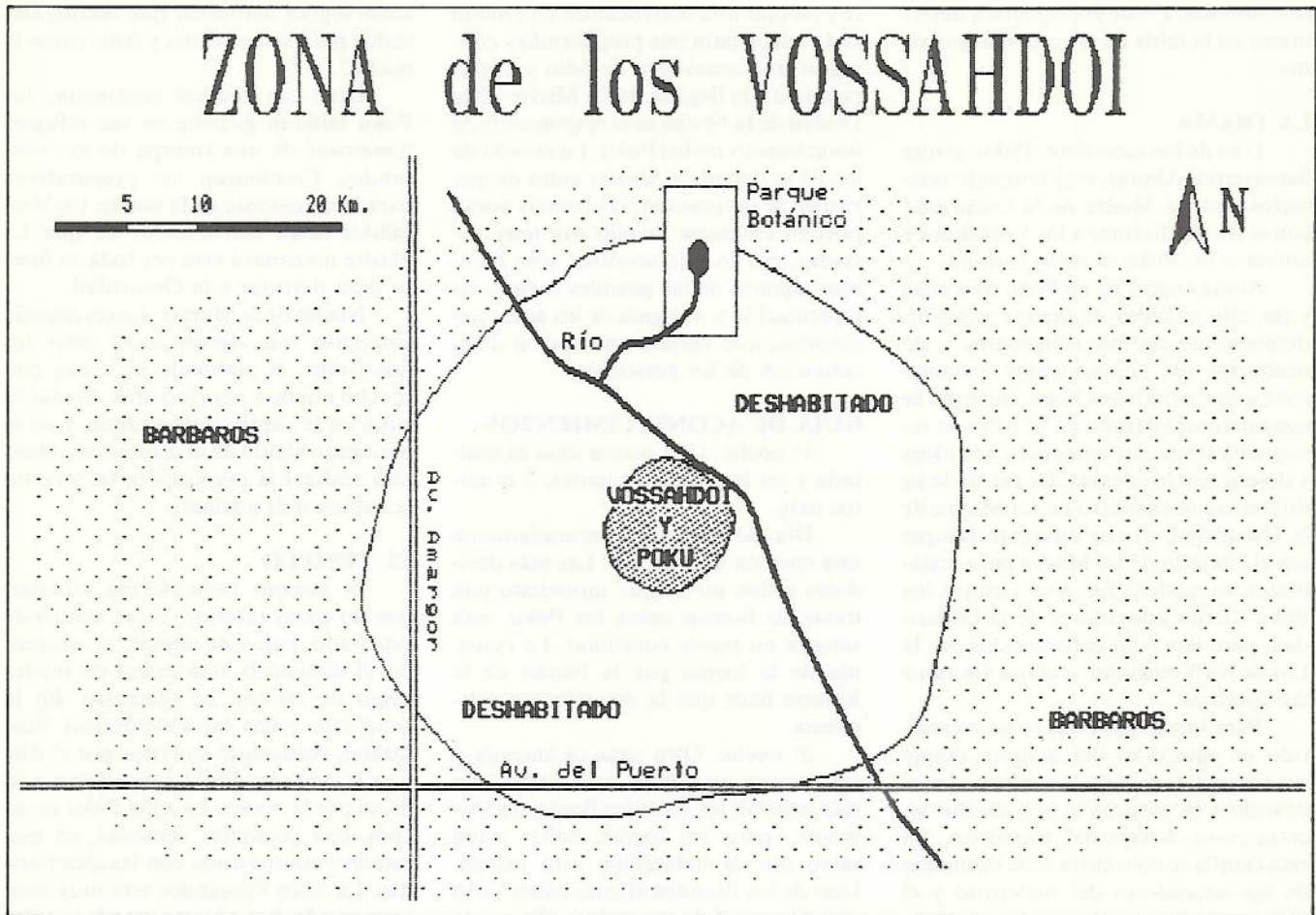
Piensen que La Madre reside en una estrella particularmente brillante. El día que esta estrella aparece en el firmamento se le llama el Día de la Alegría y se conmemora con una gran fiesta. Tres meses después, cuando alcanza su mayor elevación, se celebra el Día del Amor con otra gran fiesta. Cuando al trimestre siguiente la estrella desaparece, es un día de luto y tristeza y se le llama la Noche de la Muerte. Finalmente, a los tres meses, se celebran ceremonias religiosas en la Noche de la Esperanza. Estas cuatro fechas son celebradas por las dos tribus, una por el día y otra por la noche, aunque los nombres son Vossahdoi.

### LA MADRE

Es una diosa con tres facetas, adoradas independientemente ya que son







incompatibles. La Madre de Luz aparece como una fuerte guerrera; la de Sombras como una poderosa cazadora; y la de Oscuridad como una hermosa cortesana.

#### LUZ.

Habilidades: Primeros auxilios, Otear, Conocimiento Vegetal, Deslizarse en Silencio.

Magia divina: Curación del Cuerpo, Curación de Heridas, Relámpago, Revelación, Ilusión Visual.

Magia espiritual: Luz, Pared de Luz, Curación.

#### SOMBRA.

Habilidades: Ataque con Arma Primaria, Escuchar, Rastrear, Conocimiento Animal.

Magia divina: Escudo, Visión del Alma, Bloqueo Espiritual, Llamar Nubes, Ilusión Olfativa.

Magia espiritual: Sombras (como Luz), Garrotazo, Rielar.

#### OSCURIDAD.

Habilidades: Esquivar, Habla Fluida, Ocultar, Conocimiento Mineral.

Magia divina: Miedo, Crear Fantasma, Estallido Mental, Locura, Ilusión Sonora.

Magia espiritual: Oscuridad (como Luz), Disrupción, Pared oscura.

Los Vossahdoi tienen su templo alrededor del meteorito, porque es una parte de la estrella donde vive La Madre. La leyenda dice que Ella lo lanzó para matar a los enemigos de los Vossahdoi. Consideran que la Sombra es la Luz corrompida por la Oscuridad, por lo que jamás serán derrotados ya que aquella necesita de la Luz para existir.

Los Poku comparten el templo alrededor del meteorito. Las razones son las mismas, pero eran ellos los oprimidos. Consideran que la Luz y la Oscuridad quieren aplastarlos, ya que son la negación de ambas, pero jamás lo lograrán ya que su unión volverá a producir Sombra.

No existen adoradores de la oscuridad, caso de haberlos serían expulsados o muertos. Es temida y odiada, y sólo se le dedican unos rituales durante la Noche de la Muerte para aplacar su furia y rogar que no les lleve a su lado. Es la única ocasión en que ambas tribus realizan algo conjuntamente.

#### LA AVENTURA

Todos los PJ deberán ser Vossahdoi, por lo que se les debe leer las par-

tes del módulo que hagan referencia a ellos, así como lo que deban saber de sus vecinos. Los PJ se crearán usando los datos del final del módulo, también se deben crear a los PNJ así como una serie de Pokus, Diablos de la Noche, grifos, etc. Para que los jugadores se adapten a su nueva condición se debe jugar algunos días normales, recomendamos algún encuentro con Pokus o Grifos.

El tiempo atmosférico fue detallado en el módulo "Kerima". En un radio de 5 Km. desde el templo usar la siguiente tabla de encuentros:

| Clase de encuentro   | DIA   | NOCHE |
|----------------------|-------|-------|
|                      | 30%   | 20%   |
| 1d2 Poku             | 01-40 | 01-40 |
| 1d3 Vossahdoi        | 05-21 | 41-50 |
| 3+1d6 Poku           | 22    | 51-70 |
| 2d6 Vossahdoi        | 23-29 | 71-73 |
| 1 Conejo             | 30-69 | 74-83 |
| 1d2 Grifos           | 70-76 | 84-93 |
| 1d3 Halcones mutante | 77-00 | 94-98 |
| 1 Diablo de la Noche | -     | 99-00 |

A más de 20 Km. del templo usar la tabla de zona bárbara del módulo "Kerima". La zona intermedia está



deshabitada, 2% de encuentros a determinar en la tabla de la zona más próxima.

### LA TRAMA

Uno de los sacerdotes Poku, al que llamaremos Abutar, está teniendo contactos con La Madre de la Oscuridad con el fin de eliminar a los Vossahdoi y volver a los Poku al recto camino.

Abutar nació de un Poku de 8 años y por ello es capaz de pensar independientemente de sus congéneres y de ocultarles sus pensamientos, característica única entre los Poku. Siempre se consideró un extraño en la tribu, le repugnaba tener que compartir sus ideas y deseos con los demás. La razón de su diferencia la encontró en La Madre de la Oscuridad, él era diferente porque era el enviado de La Madre para restablecer su poder. En otro tiempo los Poku fueron adoradores de la Oscuridad, pero han sido corrompidos por la Luz de los Vossahdoi, y ahora adoran a las Sombras.

Para lograr sus fines se ha convertido en sacerdote del templo, donde sus sospechas se vieron confirmadas al descubrir la entrada a una capilla secreta justo debajo del meteorito. En esta capilla se concentra toda la energía de los adoradores del meteorito y él piensa usarla para lograr la intervención de La Madre Oscura. Durante las ceremonias habituales sólo hay energía suficiente para convocar un Diablo de la Noche, por lo que piensa usar la Noche de la Muerte, cuando se realizan los ritos de La Madre Oscura, para traer varios Diablos de la Noche y que La Madre le conceda su bendición.

La aventura comenzará cuando una mañana los PJ sean convocados ante una sacerdotisa en el templo. Allí se les dirá que la noche anterior dos torres Vossahdoi fueron saqueadas y todos sus habitantes muertos. Las puertas de las casas aparecieron hundidas y todos sus habitantes asesinados salvajemente. Esta es la tercera noche que algo así sucede y ya son 16 los Vossahdoi muertos de esta forma. Hay que averiguar cómo logran subir los Poku hasta la torre burlando la vigilancia, que había sido reforzada. Los PJ ya sabían de estos ataques, probablemente conocían a alguno de los muertos. Lo extraño del caso es que ni los vecinos ni los atentos Escudos oyen o ven algo. Se han creado tres grupos especiales para patrullar por la noche y descubrir a los comandos Poku, los únicos capaces de esta cobarde acción. Los PJ formarán uno de estos grupos.

La realidad es que sólo faltan cinco noches para la Noche de la Muer-

te y Abutar está convocando un Diablo cada noche para irse preparando y conseguir una atmósfera de odio y temor propicia a la llegada de La Madre. Este Diablo de la Noche es el responsable de los ataques y no los Poku. La misión de los PJ es detener a Abutar antes de que realice la invocación, las formas como pueden enterarse de ello son muy variadas, por lo que nosotros sólo daremos algunas de las posibles fuentes de información y una guía de los acontecimientos, que variará en función de la actuación de los personajes.

### GUIA DE ACONTECIMIENTOS

1ª noche: Una nueva casa es asaltada y no hay supervivientes, 3 muertos más.

Día: Se convoca apresuradamente una reunión del Círculo. Las más decididas piden un ataque inmediato con todas las fuerzas sobre los Poku, esta sangría no puede continuar. La cercanía de la tregua por la Noche de la Muerte hace que la decisión sea pospuesta.

2ª noche: Otra casa es atacada y sus cuatro ocupantes asesinados. En esta ocasión los Escudos llegan rápidamente, pero no logran hallar nada salvo que la habitación está helada. Uno de los Escudos afirma haber visto cómo un retal de oscuridad salía por la puerta, y que al pasar junto a él sintió un contacto frío como la muerte. El Círculo Interior le prohíbe comentarlo y sólo se informa a los grupos especiales.

Día: Los rumores se han extendido y la gente está temerosa de salir de sus casas. Se comenta que la Madre está débil y que la Oscuridad extiende sus tentáculos.

3ª noche: Comienza la tregua entre Poku y Vossahdoi. A pesar de ello dos casas son asaltadas y mueren 5 Vossahdoi, esta vez quedan dos supervivientes en estado catatónico.

Día: Gran conmoción ante el ataque ya que la tregua siempre había sido respetada. Se producen escaramuzas y mueren tres Poku desprevenidos. Los sacerdotes de las dos razas se reúnen en el templo, los Poku aseguran no tener nada que ver y muestran su consternación ante los ataques. Para el mediodía ya han parado los altercados, aunque la suspicacia por ambos bandos no desaparece.

4ª noche: Nadie duerme tranquilo esta noche, los amigos y familiares se reúnen alrededor de grandes hogueras para hacer guardias. No hay ataques esta noche porque Abutar teme ser descubierto antes de tiempo. Los heridos de la noche anterior mueren, pero

antes logran balbucear que fueron atacados por "seres negros y fríos como la noche".

Día: Los recelos continúan, los Poku montan guardia en sus refugios temerosos de una trampa de los Vossahdoi. Comienzan los preparativos para la ceremonia de la noche, los Vossahdoi están convencidos de que La Madre necesitará esta vez toda su fuerza para derrotar a la Oscuridad.

Noche de la Muerte: La ceremonia comienza tras ciertos roces entre las dos tribus, el ambiente es tenso, con mucho miedo y nerviosismo. Abutar se sitúa en la capilla subterránea, y en el momento álgido de la ceremonia intentará realizar la invocación, tal y como se indica más adelante.

### EL TEMPLO

El templo tiene forma circular, con un patio interior. En el centro de este patio, bajo una cúpula, se encuentra el meteorito, una esfera de piedra negra de 50 cm. de diámetro. En la zona este viven las sacerdotisas Vossahdoi, realizando sus ritos por el día; y en la oeste los Poku, que adoran a su diosa por la noche. La zona Poku es oscura, con pequeñas ventanas, en mal estado y comunicada con las alcantarillas. La zona Vossahdoi está muy bien conservada, han abierto grandes ventanales y se entra y sale por el techo. Las habitaciones secretas de los sótanos eran desconocidas hasta que fueron descubiertas por Abutar, que no ha compartido su conocimiento.

El templo es un Templo Mayor para las dos religiones. Los Poku tienen 20 sacerdotes en el templo y los Vossahdoi 25 sacerdotisas, el resto de ellas (65) viven en el exterior ayudando a la tribu y proporcionando consejo espiritual. El meteorito está protegido por 4 Relámpago-2, 1 Guardia-1 y 1 Disolver Magia-5; la Gran capilla Vossahdoi por 1 Relámpago-3; y la Gran capilla Poku por un Guardia-2.

Existe un pacto entre las dos tribus tal que aquellos que estén a menos de 100 metros del templo, sea cual sea su tribu y en cualquier momento, no podrán ser atacados. En caso que sea necesario serán los sacerdotes los encargados de decidir si deben dar cobijo o expulsar al personaje. También las dos noches anteriores y la posterior a una de las cuatro grandes fiestas existe un pacto de no agresión en todo el territorio para permitir la preparación de las mismas.

En la biblioteca se conservan todos los libros que se han encontrado, los conservan ya que los consideran objetos religiosos. Para encontrar una

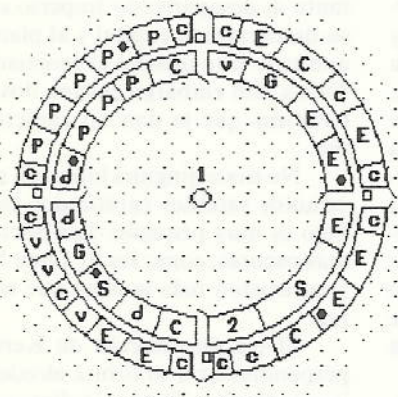


# Templo de La Madre

5 10 20m

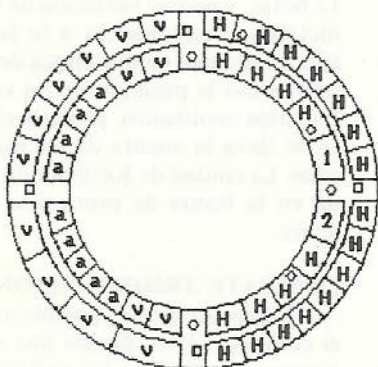


## PLANTA BAJA



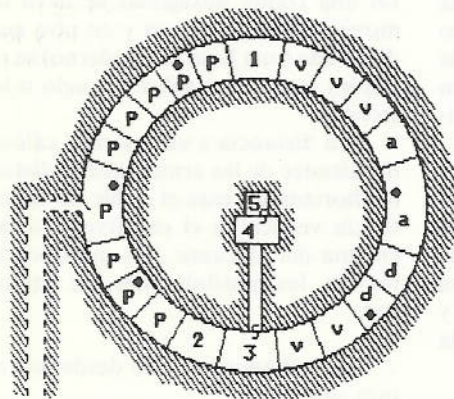
- 1 Cúpula
- 2 Biblioteca
- C Comedor
- G Gran capilla
- E Sala de estar
- P Dormitorio Sacerdote Poku
- S Sala de reuniones
- c Capilla
- d Despensa
- v Vacía
- o Escalera al primer piso
- e Escalerilla al sótano

## PRIMER PISO



- 1 Dormitorio MIRNA AGAIR-DO
- 2 Dormitorio VALESA MIRNA-DO
- H Dormitorio sacerdotisa Vossahdoi
- a Almacén
- v Vacía
- o Escalera a la planta baja
- e Abertura en el techo

## SOTANO



- 1 Dormitorio FALAIA
- 2 Dormitorio TORMIN
- 3 Dormitorio ABUTAR
- 4 Antesala
- 5 Capilla secreta
- P Dormitorio sacerdote Poku
- a Almacén
- d Despensa
- v Vacía
- e Escalerilla a la planta baja
- 5 Puerta secreta
- Alcantarilla

puerta secreta se debe estar buscando y pasar una tirada de (INT+PER+Buscar), si se sabe que hay un pasadizo secreto será (INT+PER+Buscar)\*2 y si se sabe la localización aproximada (INT+PER+Buscar)\*3. Para abrir la puerta hay que pasar una tirada de (Inventar+DES)\*4 o tirarla abajo, 8 puntos de armadura. La capilla consta de un altar de mármol, sobre la que hay

una bandeja, un copón y dos candelabros, todo ello de plata; y dos grandes braseros apagados con cenizas y carbón en el interior. Las paredes inicialmente blancas están ahora ennegrecidas. Estará todo a oscuras salvo por la luz que entra por una pequeña abertura superior, que da debajo del meteorito, cuya función era la de evacuación de humos.

La ceremonia de la Noche consiste fundamentalmente en una vigilia, en la que los iniciados y laicos están en la explanada del exterior del templo, los Vossahdoi alrededor de hogueras, mientras los sacerdotes circulan entre ellos hablándoles sobre temas religiosos sencillos e intentando lograr un estado de paz espiritual y comunión con La Madre. Cuando falta una hora para el amanecer y la desaparición de La Madre durante seis meses, las sacerdotisas Vossahdoi y 100 Pokus seleccionados entran al recinto interno. Los que se quedan fuera comienzan a rezar a La Madre y a pedir por el éxito de sus sacerdotes. Los del interior comienzan un complicado ritual destinado a pedir a la Oscuridad que sea clemente con ellos y con La Madre. Este ritual termina exactamente al amanecer, con todos los sacerdotes lanzando su energía a La Madre para ayudarla en su larga lucha.

Abutar estará en la capilla desde 2 horas antes del amanecer preparando todo, se habrá deslizado hasta allí cuando nadie le vea. Comenzará su ritual a la vez que los sacerdotes y pedirá la Intervención Divina justo en el momento final, aprovechando la energía que se concentra en ese punto. Tendrá en ese momento su PER más 1 pto. por cada sacerdote, es decir, 203 pto. de PER que aseguran la Intervención. Sus peticiones serán una Pared Oscura de 100 m. de radio que ponga en total oscuridad el templo y la explanada exterior, 10 Diablos de la Noche y que se le convierta en su sacerdote dándole tres veces todos los hechizos divinos y espirituales de La Madre de la Oscuridad. El coste será de 8D20 por la Pared, 1D8 por cada Diablo y 3D10 por los hechizos. Los pto. de PER se cogerán primero de los sacerdotes y luego de Abutar, si la PER de éste llega a 0 morirá.

Si Abutar sobrevive mandará 5 Diablos contra las sacerdotisas Vossahdoi y el resto contra los Vossahdoi del exterior, con lo que posiblemente acabe con todas las sacerdotisas y haga un terrible estrago entre el resto de la tribu. Si muere los Diablos saldrán sin control y atacarán a todos los sacerdotes, matando a muchos pero los del exterior podrán huir. La Pared Oscura durará quince minutos y tras ello desaparecerá junto con los Diablos. Si Abutar ha sobrevivido esperará hasta la noche en la capilla y entonces traerá más Diablos e irá a pedir la ayuda de los Poku para acabar con todos los Vossahdoi.



## POSIBLES FUENTES DE INFORMACIÓN

1) El Diablo de la Noche responsable de los ataques a las torres sólo está en Kerima durante la noche, ya que el Sol le mataría. Es convocado desde la capilla por Abutar cuatro horas después del ocaso, sale por la cúpula del meteorito y ataca una o dos torres. Tras esto regresa a la capilla secreta del templo, donde se desvanece. Si los PJ encuentran al Diablo y le siguen podrán ver que se esconde en el templo.

2) Si se interroga al Escudo que vio al Diablo la 2ª noche, éste no dará más información que la indicada en la guía de acontecimientos. Si alguno de los PJ le pregunta específicamente hacia dónde se dirigió la sombra, el Escudo responderá que después de reponerse de la sorpresa intentó buscarla y le pareció que desaparecía en el templo, que estaba bastante cerca, pero no puede asegurar si realmente lo vio o si fue un producto de su conmocionada imaginación.

3) Tras la reunión entre los sacerdotes Poku y Vossahdoi se les llamará para informarles de que los Poku afirman no haber atacado, jamás han roto la tregua desde su implantación.

4) Pueden intentar hacer hablar a los supervivientes del ataque de la 3ª noche, antes de que mueran. Para ello primero deberán sacarles de su estado. Si lo consiguen les describirán al atacante (ver la descripción del Diablo) así como los poderes que usó contra ellos. Esto debe servirles para olvidarse de los Poku y pensar en algo sobrenatural y, por tanto, en el templo. Si no hacen esto las últimas palabras de los heridos, antes de morir, deben también orientarles.

5) Si se interroga a otros Vossahdoi, sus respuestas seguirán el sentir general indicado en la guía de acontecimientos.

6) Al interrogar a las sacerdotisas del templo, éstas afirmarán no haber notado nada extraño estos últimos días, Abutar realiza las invocaciones con mucha precaución. Sí podrán decir que los sacerdotes Poku están muy alterados debido al escandaloso comportamiento de uno de sus miembros. Para conocer más detalles deberán hablar con Mirna Agair-do, la sacerdotisa más anciana y auténtica jefa de la tribu.

7) Para hablar con Mirna deberán solicitar una entrevista y dar una buena razón. Mirna tiene 73 años y ya no es capaz de volar. El escándalo es debido a que un sacerdote Poku, Abutar, fue descubierto hace 20 días en la

biblioteca del templo intentando descifrar el contenido de los tomos. El problema es que actuó sin el conocimiento de sus congéneres, lo que es inconcebible para los Poku. Para más detalles les mandará a su hija Valesa.

8) Valesa Mirna-do, la hija de Mirna, es la más poderosa de las sacerdotisas. Tiene 45 años y es una adoradora fanática de La Madre, en posesión de todos sus hechizos divinos y espirituales. Fue ella quien descubrió a Abutar en la biblioteca durante el día, incumpliendo lo pactado, por lo que le atacó, derrotándole y obligándole a huir. Si es hábilmente interrogada reconocerá que ella, la poderosa Valesa, fue la derrotada al ser tomada desprevenida por un extraño conjuro que le lanzó Abutar y la hizo salir corriendo despavorida. Ella está segura de que este hechizo no pertenece a la cultura Poku (se trata de Miedo).

9) Si intentan hablar con los sacerdotes Poku, serán conducidos ante Falaia, encargado del templo. Se deberá hacer un contacto mental y si los PJ vienen con malas intenciones, éstas serán reveladas y serán expulsados. Sin embargo, si vienen honestamente Falaia les ayudará en lo que pueda. Tras ser descubierto a Abutar se le ha prohibido salir del templo y debe permanecer en su habitación, salvo para asistir a las ceremonias. Se ha investigado su conducta y no se ha descubierto nada, excepto lo que ha comunicado Tormin.

10) Tormin, es el vecino de Abutar. En su opinión, éste siempre ha sido muy extraño y reservado. Varias veces ha entrado en su habitación y no lo ha encontrado, como por su habitación no ha pasado debe haber salido por la zona Vossahdoi. Esto ha sucedido en dos ocasiones desde que le fue prohibido salir de su habitación.

11) Si Abutar es interrogado actuará inteligentemente y no reconocerá nada. Si piensa que alguien, Poku o Vossahdoi, sabe demasiado y puede crear problemas intentará matarle, ya sea personalmente o con un Diablo, y esconderá su cuerpo en la antesala de la capilla.

## EPÍLOGO

En el caso de que los PJ no logren detener a Abutar y sobrevivan, los jugadores serán juzgados y defenestrados, a menos que el Master quiera prolongar la acción. Los Poku no aceptarán a la Oscuridad y se reunirán para derrotarla. Los Vossahdoi pensarán que todo ha sido una vil trampa de los Poku y llamarán a la tribu para eliminar definitivamente a semejantes traidores. Los PJ deberán intervenir para

convencer al Círculo de que los Poku no son responsables y de que se debe realizar una alianza.

## EXTENSIONES

### NUEVOS DATOS DE KERIMA

El nombre de Kerima se aplica tanto al desaparecido Imperio como a su desmesurada capital y al planeta en que está. Este planeta es semejante a la Tierra. Sin embargo existen dos características que le dan un carácter propio.

No tiene ninguna luna, tan sólo diminutos satélites capturados cuyo reflejo es muy pequeño. Las noches son más oscuras, como las de Luna Nueva, y no existen más mareas que las solares.

El eje de rotación de Kerima es perpendicular a su órbita alrededor de la estrella Sol. Todos los días y noches de Kerima tienen la misma duración, 12 horas, y no hay variación de las condiciones climatológicas a lo largo del año. Para saber en qué época del año se está se usa la posición de las estrellas. En sitios civilizados, como la ciudadela, se lleva la cuenta de los días y los años. La ciudad de Kerima está colocada en la franja de primavera permanente.

### COMBATE TRIDIMENSIONAL

Dado que es muy posible que se dé el combate aéreo, damos una serie de normas que amplían las de RQA, págs. 29 y 33. Se usan dos fichas por criatura. En una trama hexagonal se lleva los movimientos en planta y en otra cuadrículada (una hoja de cuaderno) se registran las alturas sobre el suelo o los techos.

La distancia a usar para el cálculo del alcance de las armas será la distancia horizontal, más el doble de la distancia vertical si el objetivo está por encima del atacante. Los modificadores de las posibilidades de ataque son:

- +10 Blanco atacado desde una altura superior.
- 10 Blanco atacado desde una altura inferior.
- 10 Blanco en movimiento.
- 10 Atacante en movimiento.
- 10 Atacante no habituado a volar.

El movimiento está limitado por el ángulo máximo de ascensión, que no puede ser superado, y el ángulo máximo de descenso, que si es superado se entra en barrena. En una caída en ba-



rrena se descende cada asalto (10\*nº de asaltos cayendo) en metros. Para salir de la barrena se debe sacar en 1d100 menos de DES\*3. Si tras un Empujón el blanco "cae al suelo" se considera que ha entrado en barrena. Si las heridas impiden a una criatura el uso de los órganos de vuelo (pecho o alas), o queda inconsciente, caerá en barrena y no podrá intentar salir de ella hasta recuperar la consciencia o se cure las heridas.

## CARACTERÍSTICAS DE LAS CRIATURAS

### VOSSAHDOI

Las características son las de humanos normales, salvo las que indicamos a continuación:

|                              |                              |                             |
|------------------------------|------------------------------|-----------------------------|
| Ala D<br>PA ...<br>PG ...    | Cabeza<br>PA ...<br>PG ...   | Ala I<br>PA ...<br>PG ...   |
| Pecho<br>PA ...<br>PG ...    |                              |                             |
| Brazo D<br>PA ...<br>PG ...  | Abdomen<br>PA ...<br>PG ...  | Brazo I<br>PA ...<br>PG ... |
| Pierna D<br>PA ...<br>PG ... | Pierna I<br>PA ...<br>PG ... |                             |

Tabla Localizaciones Golpe  
(Sólo en Vuelo)

| C.C.  | Localiz. | Misil       |
|-------|----------|-------------|
| 01-04 | Pierna D | 01-03 (.33) |
| 05-08 | Pierna I | 04-06 (.33) |
| 09-11 | Abdomen  | 07-09 (.33) |
| 12    | Pecho    | 10-13 (.40) |
| 13    | Ala D    | 14 (.17)    |
| 14    | Ala I    | 15 (.17)    |
| 15-16 | Brazo D  | 16-17 (.25) |
| 17-18 | Brazo I  | 18-19 (.25) |
| 19-20 | Cabeza   | 20 (.33)    |

TAM - 5+2D6

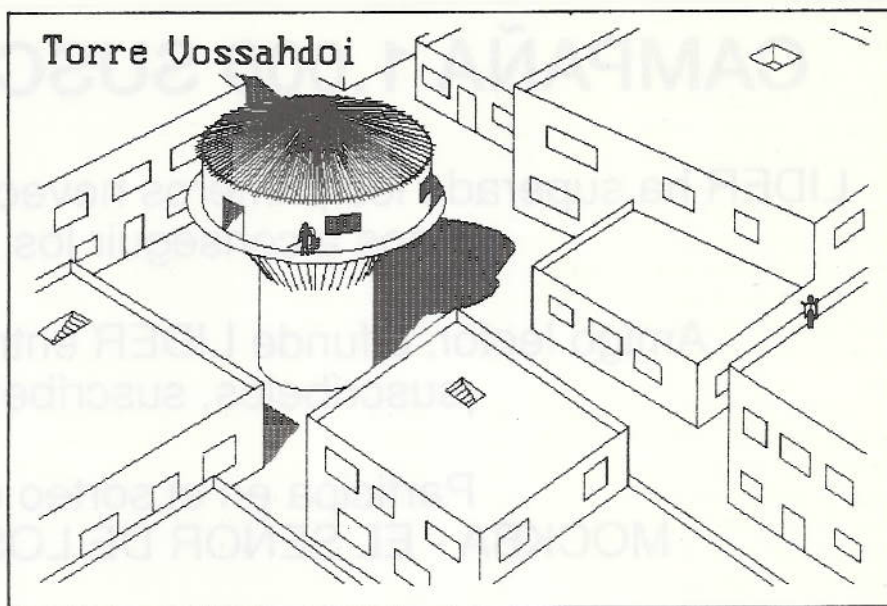
Mov - andando 3

volando 6 máx. 4 min.

Angulo máx. ascenso - 1/3 (18º)

Angulo máx. descenso - 1/2 (27º)

En su lengua el nombre Vossahdoi significa "Hijos del Viento". Sus huesos están huecos, resistentes pero frágiles. Las armas contundentes les producen doble daño, al romperles los huesos. Para el cálculo del Empujón se usan los puntos de daño sin doblar.



Al volar no pueden llevar una CAR superior a la mitad de sus puntos máximos de fatiga o entrarán en barrena, y no podrán salir de ella hasta librarse del exceso de CAR. Por ello suelen ir sin ropas ni armadura, y sólo transportan sus armas para cazar o guerrear. Sus armas habituales son arco corto y jabalinas.

Las alas son su punto débil ya que de quedar inútiles no podrían refugiarse en sus torres y serían muertos por los Poku. Para defenderse usan el conjuro de Protección y cuando están en tierra pliegan sus alas, usar la tabla de localizaciones para humanoides. Para despegar necesitan 10 metros de terreno despejado donde tomar velocidad o 3 metros de espacio y luego una caída de 2 metros.

Las casas Vossahdoi están construidas sobre resistentes torres de 8 metros de altura, que impiden que los Poku puedan alcanzarles o derribarles. Son excelentes constructores y sacan los materiales de las casas cercanas.

Adoran a la parte de Luz de la Madre. Sus sacerdotes son siempre hembras. Estas al nacer ingresan en el Círculo, donde aprenden los Misterios Inferiores, algo de magia e historias de la tribu. Al llegar a la pubertad, aquellas que quieren y están dotadas (5%-10%) entran en el Círculo Interior donde se inician en los Grandes Misterios, convirtiéndose en sacerdotisas de La Madre. Aquellas que no ingresan permanecen en el Círculo y continúan con el aprendizaje de magia y otros conocimientos, toda su historia y tradición es oral. El Círculo Interior es quien controla la tribu, pero en asuntos muy graves se convoca al Círculo para asesorarse.

Los Vossahdoi aceptan que, con la gracia de La Madre, las hembras conciben ellas solas a sus crías. Esta creencia es reforzada por la inexistencia de machos entre los Poku. Una de las enseñanzas de los Grandes Misterios es que, además de la bendición de La Madre, es necesaria la participación de un macho en la concepción. Este secreto, como el resto de los Grandes Misterios, está prohibido revelarlo bajo pena de defenestración.

Aquellos machos que destacan en el combate son introducidos en el Escudo y se les llama Escudos, soldados. Son mantenidos por la tribu y se dedican a la vigilancia y protección de la tribu frente a los Poku. No son admitidas hembras Escudo, la pérdida de un macho no es tan grave como la de una hembra, lo que no significa que no haya buenas guerreras. Ser un Escudo es el puesto de mayor responsabilidad que puede obtener un macho.

Las posibles profesiones de los PJ son:

- Macho cazador: pasa el día cazando los grandes conejos de la zona y otros animales, también intenta conseguir raíces o frutas. Sabe conservar la carne y curtir las pieles que usa en su casa.

- Hembra cazadora: dedica parte de su tiempo a la caza, pero también debe estudiar y realizar los ritos de iniciación de La Madre. En ausencia de sacerdotisas se ocupan de organizar el pueblo y de solucionar los problemas.

- Escudo: desde joven se ha dedicado a la protección de la tribu y ha luchado varias veces contra los Poku.

- Sacerdotisa: Son las guías espirituales y terrenales de la tribu. Dedicar todos sus esfuerzos a la adoración de La Madre y conseguir su bendición.