

La Boda del Gobernador

Una aventura para FATE Básico ambientada en los Reinos Jóvenes

por

José Luis de las Muelas

Introducción

El mundo de los Reinos Jóvenes, en la época de Elric de Melniboné, es un mundo que está iniciando un profundo cambio. El Imperio Melniboné ya no es el Brillante Imperio de antaño. Ahora los humanos osan tratar de tú a tú a los melniboneses y los hechiceros mabden, originarios de Pang Tang, están aprovechando para extender por los reinos humanos sus creencias sobre el poder del Caos. En realidad, los humanos y melniboneses son solo peones en el tablero de juego que son los Reinos Jóvenes entre los dioses del Caos y de la Ley.

Es la Isla de la Ciudades Púrpura un auténtico hervidero del comercio internacional dentro del Viejo Océano de los Reinos Jóvenes. Su pertenencia al Imperio, otrora brillante, está diluido por el frenesí de las compras y ventas de su boyante mercado.

Nuestros héroes se han podido conocer en Menii, la capital de la Isla, pudiendo ser cada uno originarios de los rincones más inhóspitos de los Reinos Jóvenes. Se pueden conocer de antes, siguiendo la pauta de creación de personajes de tres fases de **FATE Básico**, pero se dan cuenta que hasta para empezar aventuras, necesitan ganarse un buen dinero de inicio. Conseguir un buen botín inicial les puede proporcionar la posibilidad de armar un barco y buscar excitantes aventuras a través de los peligrosos mares que bañan las costas de los diferentes reinos. Con esa determinación deciden iniciar su recorrido buscando fortuna por el interior de la Isla.

Así es como llegan a la pequeña **villa de Claramonte**. Cuando llegan a la villa, capital del Condado, el aspecto tosco y práctico de nuestros personajes va a chocar con la gran ceremonia que están preparando en la ciudad. Claramonte está siendo engalanada con vistosos adornos florales y con telas de los colores del Condado, ya que van a celebrar los primeros esponsales del viejo Gobernador de la Ciudad, **Lord Russell**.

Es una villa pequeña y en la plaza se encuentra la taberna, **el Pato Ahogado**, donde nuestros héroes serán los protagonistas para que esa boda pueda o no pueda celebrarse.

Problema vigente

Los humanos son peones en el juego de poder entre los dioses del Caos y de la Ley.

La verdadera historia.

El Gobernador, Lord Russell, a su avanzada edad, se ha enamorado de una joven campesina, **Lady Rose**. Ésta ya estaba prometida con otro joven del pueblo, ambos de familias humildes y trabajadoras, pero extrañamente rompió de improviso su compromiso y decidió aceptar la oferta de matrimonio del Gobernador.

El joven despechado se llama **Jack**, desesperado y lleno de rabia por algo que se le antoja incomprensible, se ha echado a los bosques con una cuadrilla de jóvenes sin nada que perder y han decidido hacer la vida imposible al Gobernador asaltando los carruajes del recaudador de impuestos. Jack, llamado por algunos El Valiente, y sus muchachos han decidido declarar la guerra por su cuenta al Gobernador y es de suponer que quieran reventar la boda que, con tanto esmero, está preparando el viejo gobernador.

Lord Russell, en realidad, fue rechazado con firmeza por la joven Lady Rose. Eso no fue óbice para parar a alguien que es un gran estadista y que ha estado acostumbrado toda su vida a obtener todo lo que se propone, usando todos los medios que tenga a su alcance si es necesario. Para ello, no dudó usar a un extraño hechicero caótico, que hace tiempo está a sus servicios, para hechizar y quebrar la voluntad de la joven Rose haciendo que aceptase la proposición de su viejo pretendiente. Ese hechicero lleva tiempo sirviendo al gobernador, su verdadero nombre es Ezequiel, aunque en la ciudadela lo conocen por su tapadera, es decir, como el estricto y respetado **Sacerdote de la Ley, Lord Marduk**.

Ahora, Lord Russell, estaría encantado de ofrecer una buena suma de dinero para contratar a algunos aventureros forasteros para, como auto regalo de bodas, le traigan la cabeza de Jack el Valiente en una bandeja de plata.

Problema latente

El Gobernador quiere la cabeza de Jack el Valiente en una bandeja de plata.

Claramonte

Es una ciudad pequeña, en el interior de la Isla de las Ciudades Púrpura, que está preparando la celebración del año que va a suponer la boda del gobernador. Las calles están muy animadas. Es un día casi festivo y hay diversas reuniones de vecinos aquí y allá comentando con alegría el gran acontecimiento. Comentan la buena oportunidad que va a suponer a la familia de la novia de promocionarse en la política de la ciudad y el buen ojo del gobernador con la chica por su juventud, belleza y lo trabajadora que es, aunque lleva semanas que no se la ve, suponen que participando de la preparación de la boda.

También hay mozos preparando las calles para el acontecimiento de mañana con guirnaldas de flores y telas con los colores del condado y también hay algún grupo circense callejero animando a los vecinos del lugar. Como es una celebración importante se pueden cruzar con alguna patrulla de guardias que se encargan de velar por la seguridad de la localidad. Precisamente en estos días es necesario que la ciudad dé sensación de confianza y seguridad.

Es una población cuyos recursos básicos son los agrícolas, ganaderos y un poco de comercio local. Conseguir cualquier cosa de avituallamiento en la villa puede suponer una dificultad **Mediocre** (0) superando o creando una ventaja con una tirada de **Contactos**. Conseguir armamento puede suponer una Buena dificultad (+2) y conseguir pócimas o recursos mágicos puede suponer una dificultad **Enorme** (+4), pero se puede conseguir (Ver el **laboratorio de Ezequiel**, más adelante).

Aspectos del lugar:

- Aquí nos conocemos todos.
- La ciudad se prepara para un gran acontecimiento.
- La guardia está al girar la esquina.

Guardia de la Villa de Claramonte (Una patrulla son 2)

Aspectos: ¡A mí la Guardia!, Órdenes estrictas.

Habilidades: Pelear +2, Atletismo y Empatía +1

Estrés: Físico ☐ ☐

Regla para las Turbas

Por cada componente con un mínimo de +1 en una habilidad, suma +1 a la habilidad base de PNJ en solitario. Actúan como un solo PNJ.

Por ejemplo, 4 guardias con Pelear +2 se convierte en una turba a Pelear +5. O si se dividen en 2 grupos de 2 se convierten en 2 PNJ con Pelear +3 cada uno.

El Pato Ahogado

Es una acogedora taberna y posada en mitad del pueblo, en la plaza. Está regentada por **Sam**, un antiguo marino ahora reconvertido a posadero. En la taberna sirven buen vino y aceptables platos típicos de la zona con un agradable fuego que calienta la estancia. El local se encuentra poco concurrido al mediodía. Se anima más por la tarde tras la jornada de trabajo y la entrada de los forasteros será bien recibida por Sam, siempre que lleven la bolsa llena.

Les puede ofrecer comida y una aceptable cama. Salvo por la boda de mañana, que es el acontecimiento que todo el mundo comenta, no tiene nada que le entretenga y sabe que la entrada de forasteros en su local es la entrada de dinero fresco. Una tirada de **Recursos** a dificultad Normal (+1) indicará el quebranto de recursos de los personajes o lo que supone el trato que Sam les brinde en la taberna (un fracaso con estilo provocará que Sam llame a la guardia para que los eche del local).

Al poco tiempo de estar en el local, cuando los personajes estén cómodos y preparados para comer, aparecerá un hombre pequeño y calvo que pedirá una jarra de cerveza al bueno de Sam. Se sentará a disfrutarla en una mesa aparte. Tiene una mirada de persona inteligente y viste de forma elegante, pero no como un mercader sino como un funcionario del palacio del gobernador. Como es una villa pequeña no es extraño que los funcionarios vengan al local de Sam a relajarse de sus obligaciones.

Al cabo de un rato se percatará de la presencia de los personajes. En realidad, se ha enterado en cuanto han entrado en el pueblo. Según han entrado en el pueblo los forasteros ha sido avisado en el palacio por sus propios espías e informadores ya que en el pueblo se conocen todos. Aunque es normal que se siente en la taberna a tomar una cerveza de vez en cuando. Aun así, se hará el sorprendido al ver a los personajes (tirada enfrentada de **Empatía** con **Engañar** para saber que en realidad es fingida su sorpresa, ya que su mejor habilidad es decir lo que tiene que decir, cómo lo tiene que decir y cuando lo tiene que decir).

Se presentará a los personajes como **Nigel, el Mayordomo del Gobernador** y está encantado de la suerte que tiene de encontrarse con tales valientes aventureros. Les propone que le visiten esta tarde en el palacio del Gobernador para que el propio Gobernador les proponga un negocio que les puede interesar. Será un fácil y lucrativo negocio para ellos si aceptan. Después de eso, apura la jarra, paga la bebida y lo de los personajes y se despide de ellos hasta la tarde.

Aspectos del lugar:

- Local con mesas y sillas para comer y beber.
- Un fuego mantiene caliente la estancia.
- Es un local tranquilo y de luces tenues.

Sam, el Tabernero

Aspectos: Antiguo marino, Los clientes que pagan son bien recibidos.

Habilidades: Físico y Contactos +1

Estrés: Físico ☐1 ☐2

Nigel, el Mayordomo del Gobernador

Aspectos: Sabe lo que tiene que decir, Tiene ojos y oídos por toda la villa.

Habilidades: Contactos +2, Engañar y Recursos +1

Estrés: Físico ☐1 ☐2 Mental ☐1 ☐2

Consecuencia: Leve

El Palacio del Gobernador

El palacio del Gobernador es el edificio más rico e importante de la ciudad de Claramonte. Lo preside en lo alto de la villa, sin que suponga por ello que sea un castillo ni una fortaleza sino una gran casa de dos plantas. Eso sí, tiene una guardia constante, día y noche. Está al lado de lo que es el templo de la Ley de la villa de Claramonte. Están conectados por un pasadizo en la planta baja.

Los personajes cuando intenten entrar en el palacio les cerrarán las puertas los guardias, no es momento de recibir asuntos ordinarios, debido a la boda del gobernador y les exhortan a venir otro día menos concurrido.

Si nombran a Nigel, los guardias se mirarán y lo mandarán llamar. No es la primera vez que Nigel se reúne con extraños, pero tendrán que esperar en la puerta hasta que éste llegue. Llegará al poco rato, estaba ocupado con otros asuntos y, tras despachar a los guardias, les pedirá que le sigan.

En el segundo piso, unos de los aposentos por el que pasan tiene abiertas las puertas que una doncella cerrará justo en el momento que pasen por delante. Una tirada de **Percepción**, con dificultad Normal (+1), lograrán ver a una joven llorando en su interior a la que varias doncellas intentan consolar. Es Lady Rose, pero no podrán ver más allá de eso.

Los aventureros pueden observar el palacio compuesto de dos plantas, ricamente decoradas para ser una villa de interior, se ve que los negocios al Gobernador y la villa les va bastante bien. La primera planta, está dedicada a las recepciones oficiales y servicio público. Ahora mismo está ocupada toda la planta en los preparativos de la boda de mañana. En la segunda planta, están los aposentos privados del Gobernador y otras personas del palacio, salas de reuniones pequeña y despacho privado del Gobernador. Allí serán recibidos por el Gobernador y el Sacerdote de la Ley, Lord Marduk. Las zonas de las plantas se dejan a discreción del director de juego.

Aspectos del lugar:

- Es un entrar y salir de gente preparando la boda de mañana.
- Hay una vigilancia constante en Palacio.
- Está conectado con el Templo de la Ley.

Guardias del Palacio (Una patrulla de 2)

Aspectos: ¡A mí la Guardia!, Órdenes estrictas.

Habilidades: Pelear +3, Empatía +2, Atletismo y Físico +1

Estrés: Físico 1 1

La reunión con el Gobernador

En la sala de reuniones del segundo piso, la sala de reuniones más privada, se encuentra **el Gobernador**, **Lord Russell**, y el Sacerdote de la Ley, **Lord Marduk**, hablando en voz baja. Cuando Nigel abra la puerta y solicite ser recibido, ambos dejarán de hablar y recibirán a los personajes.

Lord Russell es un señor elegante de avanzada edad, de piel gris y pelo blanco solo marcada alguna parte de su cara con algunas manchas oscuras. Cuando entren, verán que tiene un poco de vino en una copa ricamente decorada y se ve cierta complicidad con Lord Marduk, como que se conocen desde hace tiempo. La propuesta es sencilla, recibirán una gran suma de dinero si antes de la boda de mañana le entregan en una bandeja de plata la cabeza del enemigo número uno del Condado: Jack. Para ello les muestra una pesada bolsa con monedas de oro (lo que equivale a un avance de **Recursos Grande** (+3)).

La excusa es que encabeza una partida de malhechores que no hacen más que robar a los ciudadanos del Condado (tirada enfrentada de **Empatía** con **Engañar** para descubrir que es mentira lo que dice,

realmente roba al cobrador de impuestos del Gobernador, pero eso es como robarle al pueblo se defenderá).

Mientras valoran los pros y contras de la propuesta, el gobernador empezará a toser y, finalmente, caerá al suelo. Caerá muerto (tirada de **Saber** dificultad Normal (+1)). En el desconcierto, Nigel se arrodillará a ayudar inútilmente a su señor, mientras que Lord Marduk empezará a acusarles de haber matado al Gobernador. Aparecerán un grupo nutrido de guardias (al menos 3 por cada aventurero) que, tras el primer impacto y **Desconcierto** (aspecto temporal a favor de los personajes con invocación gratuita), atacarán.

Las dos únicas vías de escape son la puerta de acceso por la que han entrado y una ventana que da a la calle. Si acorralan a Marduk, éste huirá por un pasadizo secreto, tras una librería que hay en la pared y mostrará una agilidad que disimulaba bastante bien. Los personajes no deben ganar este envite, si derrotan a algunos guardias, vendrán más.

Lord Marduk, ha matado a Lord Russell. Esa es la verdad y si tuviesen tiempo de Investigar el vino que tomaba el Gobernador tenía algo raro y con una tirada de **Saber** averiguarían que ha podido ser envenenado. Pero no habría que dejar tiempo para eso.

Lord Marduk es un hechicero del Caos, interesado también en la joven Rose, pero por otros oscuros motivos, la cual tiene hechizada a base de una droga que merma su voluntad. Algo que es un truco bastante Melniboné, un pueblo muy dado a las artes de las pócimas, venenos y drogas. Aunque su aparente aspecto no lo delate como Melniboné. Viste con una túnica blanca con los símbolos típicos de la Ley. Quizá resalta una daga de ceremonias ricamente decorada en su cinto, que es algo que no pega en su “uniforme”.

Aspectos del lugar:

- La ventana es de un primer piso hasta la calle.
- Las puertas son de buena madera.
- Hay estanterías con libros en las paredes.

Guardias del Palacio (Una patrulla de 2)

Aspectos: ¡A mí la Guardia!, Órdenes estrictas.

Habilidades: Pelear +3, Empatía +2, Atletismo y Físico +1

Estrés: Físico [1] [1]

Lord Russell, el Gobernador

Aspectos: Es el Gobernador, Siempre consigue todo lo que quiere, Es odiado y amado a partes iguales.

Habilidades: Carisma +4, Recursos +3, Contactos y Engañar +2, Empatía, Provocar y Sigilo +1.

Proezas:

- **Demagogo:** +2 a **Carisma** cuando intentes inspirar a un público con un discurso.
- **Peso de la reputación:** Puedes usar **Contactos** en vez de **Provocar** para crear una ventaja basada en el miedo que genera la siniestra reputación que has creado alrededor de ti y tus asociados.

Estrés: Físico [1] [2] Mental [1] [2]

Consecuencias: Leve

Lord Marduk, Hechicero/Sacerdote de la Ley

Aspectos: Poderoso Sacerdote/Hechicero, No le preocupan los intereses humanos, Mirada fría e inquisitiva, Es superior a los demás.

Habilidades: Invocar +5, Voluntad y Provocar +4, Recursos, Empatía y Saber +3, Engañar, Investigar, Atletismo y Percepción +2, Cabalgar, Sigilo, Carisma, Contactos y Pelear +1.

Proezas:

- **Invocar Demonios:** permite usar **Invocar** para invocar demonios.
- **Invocar Elementales:** permite usar **Saber** para llamar elementales.
- **Aura de Miedo:** Puedes usar **Provocar** para defenderte de ataques de **Pelear** haciendo que tu oponente dude en atacarte, pero solo hasta que consigan dañarte físicamente en un conflicto.
- **Versado en Pócimas:** Gana un +2 en las tiradas de **Saber** relacionadas con la elaboración de pócimas de cualquier clase.
- **Poderoso Caballero es don Dinero:** Puedes usar **Recursos** en vez de **Carisma** en cualquier situación en la que la exhibición ostentosa de riquezas materiales pueda ser de ayuda para tu causa.

Extras:

- **Daga demonio melnibonesa:** Cada vez que consiga un éxito crítico crea un aspecto temporal en vez de un impulso gracias a un movimiento inesperado.
- **Túnica demonio cambia formas:** Da Engañar +4. Cuesta 1 PF el uso. En la túnica está atado un demonio que modifica el aspecto y las características de quien la lleva. Su requisito es que necesita tocar en qué o quién se quiera convertir. Su desventaja es que no es una conversión total siempre hace dudar al objetivo y que esa cara también le recuerda a alguien.

Estrés: Físico [1] [2] Mental [1] [2] [3] [4]

Consecuencias: Leve, Leve (Mental) y Moderada.

Persecución por la villa y huida al bosque

Tras huir del palacio serán perseguidos por la guardia por la villa. Será una oportunidad para crear una persecución por la villa (competición de **Atletismo** entre el grupo y los Guardias) usando las reglas de turba para la persecución (los aventureros usarán las reglas de Trabajo en grupo). Los aventureros saldrán de la villa con éxito si consiguen ser los primeros en conseguir 3 victorias en la competición.

Aspectos del lugar:

- Reuniones de vecinos por la calle
- La ciudad se prepara para un gran acontecimiento.
- La guardia está al girar la esquina.

El bosque de los proscritos

Acusados de matar al Gobernador

Si han huido debido a que están acusados de matar al Gobernador, el grupo adquiere el aspecto temporal **Acusados de matar al Gobernador**, el cual puede usarse en su beneficio en el bosque o en su contra si se mantienen en la villa o alrededores.

Si tienen un encuentro, que no sea de guardias del gobernador, pueden ser leales o no tanto al gobernador y este aspecto no se sabrá usar. Una regla aleatoria para discernir la lealtad de los civiles que se encuentren es con 1D6 o 1DF:

- 1-2 (o signo -) - es Leal al Gobernador y, por tanto, tendrán un +2 a Voluntad contra una tirada enfrentada de Carisma en la petición de ayuda y si pueden los delatarán.
- 3-4 (o sin signo) - es Neutral y dependerá de la tirada enfrentada de Carisma vs. Voluntad mediocre (0).
- 5-6 (o signo +) - es contrario al Gobernador y ayudarán a los aventureros, aunque eso les ponga en peligro.

Entrar sin un guía del lugar en el bosque centenario de Claramonte es un deporte de riesgo. Por un lado, todo el mundo conoce que es el lugar de escondite de los proscritos del lugar, pero, por otro lado, también se sabe que es un bosque espeso que hay que conocerse muy bien para no perderse en él. En conocerse el bosque son expertos los proscritos porque se han criado y viven en el bosque. Los incautos que se internen en él tendrán que hacer tiradas de **Percepción** a nivel Enorme (+4) para saber en qué parte del bosque están y orientarse.

En cuanto se internen en el bosque serán vigilados por los proscritos con un fantástico **Sigilo** (+6) (tirada pasiva contra un Buen **Sigilo** (+2) pero ayudado con los aspectos del **Bosque espeso** (primera invocación gratuita) y la proeza **Uno con la espesura**) que sabrán en todo momento donde se encuentran.

En un momento dado, los ruidos de los guardias perseguidores empezarán a dejar de escucharse y la espesura del bosque les envolverá. Es el lugar perfecto donde serán emboscados por unos cuantos **proscritos**, al menos 2 por aventurero que se interne en el bosque, y el propio **Jack, el Valiente**. Su intención no será matarlos sino solo robarles y acompañarlos fuera de los límites del bosque, pero las noticias vuelan y si aprovechan el aspecto **Acusados de matar al Gobernador** serán bienvenidos a su guarida y los acogerán con agrado celebrando una pequeña fiesta en su honor.

Aspectos del lugar:

- Bosque espeso.
- Hogar de los proscritos.

Encapuchados de Jack (Al menos 2 por aventurero)

Aspectos: Leales a Jack el Valiente, El bosque es mi hogar.

Habilidades: Disparar +3, Sigilo +2, Atletismo y Pelear +1

Proezas:

- **Uno con la espesura:** +2 en **Sigilo** siempre que se escondan en un bosque que conozcan.

Estrés: Físico ☐ ☐

Jack el Valiente

Aspectos: Jefe de los Encapuchados, Escondido en los bosques cercanos, Tiene el corazón partido, El pueblo está con él.

Habilidades: Disparar +5, Carisma y Percepción +4, Robar, Atletismo +3, Cabalgar, Sigilo y Voluntad +2, Físico, Pelear y Empatía +1

Proezas:

- **Disparo certero:** Gastando 1 punto de destino puedes realizar un ataque de **Disparar** y declarar un efecto sobre el objetivo, como **Disparo en la mano**. Si tienes éxito, puedes crear un aspecto temporal además del daño producido por el estrés.
- **Uno con la espesura:** Ganas un +2 en **Sigilo** para esconderse en el bosque.
- **Siempre hay una vía de escape:** Ganas un +2 en **Robar** para crear una ventaja cuando intentes escapar de un sitio.

Estrés: Físico ☐1 ☐2 ☐3 Mental ☐1 ☐2 ☐3

Consecuencias: Leve, Moderada

Una vez están de celebración Jack les contará su historia y la de su amada Rose. Además, les querrá contar el plan de asaltar el Palacio para recuperar a su amada Rose cuando, de repente, llegan varios encapuchados. Esos encapuchados los tenía Jack en el pueblo espionando los movimientos del Gobernador y sus guardias cuando revelan algo increíble: **“¡El Gobernador no está muerto! Quien ha muerto es el Sacerdote de la Ley, Lord Marduk, interceptando un ataque certero hacia el Gobernador por parte de los aventureros. La boda continúa para mañana en el horario previsto.”**

La noticia cambia el aspecto temporal de Acusados de matar al Gobernador por Acusados de matar al Sacerdote de la Ley, es decir, siguen siendo proscritos, pero crea dudas en la mente de Jack el Valiente. Habrá una acusación de mentirosos y qué trucos se traen entre manos.

Acusados de matar al Sacerdote de la Ley

Si han huido debido a que están acusados de matar al Sacerdote de la Ley el cual puede usarse en su beneficio en el bosque o en su contra si se mantienen en la villa o alrededores.

Por lo tanto, habrá un interrogatorio por parte de Jack a los aventureros a ver si éstos dicen la verdad y qué está pasando. Una vez aclarado el tema quedarán para asaltar el Palacio y secuestrar a Rose, su amada, antes de que se case con quien quiera que sea con el que se va a casar. Hay 3 formas de acceso alternativas al Palacio del Gobernador:

- Por un pasaje, que conecta el Palacio del Gobernador y el Templo de la Ley. Hay que entrar primero en el Templo, pero es más fácil que directamente por el Palacio.
- Por los tejados, requerirá unas tiradas de Sigilo y/o Atletismo para no caer. Es por donde van a ir los hombres de Jack.
- Por las cloacas, es una zona que entra por los sótanos del Palacio donde se encuentra los baños.

Mientras esa noche la pasarán en una gruta en la montaña que está en el centro del bosque de Claramonte. Si alguno de los personajes es de Melniboné, tiene que hacer una tirada de Percepción a una buena dificultad porque percibirá algo extraño en esa gruta. Si preguntan, le contarán que hay una antigua historia sobre el pueblo de Claramonte, de la antigua guerra del Brillante Imperio y que en aquel lugar cayó herido un dragón melniboné, el cual se durmió para curarse las heridas y así se formó la **montaña**

del dragón, que llaman en el pueblo. Evidentemente, ellos les cuentan que es una historia para dormir a los niños y asustarles para que no entren en el bosque sin permiso de los adultos. En el centro de la gruta hay una gran roca, el corazón del dragón. Una tirada de **Saber** a una Buena dificultad (+2), para un melniboné, descubrirá que conociendo las palabras exactas y haciendo el sacrificio necesario se podría despertar al dragón. Para los no melniboneses, la tirada de **Saber** aumenta a una Excelente dificultad (+5) pues es algo poco conocido entre los no melniboneses e incluso entre los melniboneses no todos lo saben.

Lo que ha pasado en realidad

Lord Marduk, cuya identidad real es la de Ezequiel el melniboné, posee una túnica demonio que le permite cambiar de identidad a voluntad. El único requisito es tener que haber tocado a la víctima unos segundos. Ezequiel ha envenenado al Gobernador. Aprovechando que éste quería contratar a unos forasteros para que eliminasen a Jack y a sus encapuchados, envenenó la copa de vino del Gobernador puesto que, como buen hechicero melniboné que es, tiene un gran conocimiento sobre pócimas y drogas. Posteriormente, y comprando las voluntades necesarias, ha sustituido al Gobernador y se hace pasar por él.

Hace tiempo que Ezequiel tiene ganas de eliminar a su títere, el Gobernador, que se ha vuelto altanero y arrogante con el poder conseguido gracias a sus artes y desea demostrarle quien de los dos es el que manda. Además, su tiempo en la Isla ha llegado a su fin. Tras navegar por el Millón de Esferas, ha descubierto el hechizo para despertar el dragón que se haya dormido, que ahora no es otro que los lugareños llaman **montaña del dragón**, un verdadero dragón dormido. Además, tiene también el sacrificio perfecto, la preciosa y dulce Lady Rose. Ella aún está presa de la inconsciencia debido a las drogas que le suministra y que a la pobre la están trastornando y está devorando su cordura poco a poco. A Lord Marduk-Ezequiel poco le interesan los asuntos humanos. Él busca en realidad un dragón con el que volver a su casa en Melniboné y recuperar su puesto en su casa pues, debido a que ha cometido un gran crimen, ha sido expulsado y removido de su derecho de sucesión de su casa. Pertenece a una casa noble menor de Melniboné, nada importante, pero importante para él. Poco le interesa lo que le pasen al Gobernador, a Lady Rose, a Jack o a los aventureros, todos ellos simples humanos cuya vida carece de importancia para los melniboneses y que usa como meras herramientas, igual que hace los dioses del caos que tanto adora con los melniboneses y demás criaturas del Millón de Esferas.

Mientras ha estado expulsado de su casa se ha dedicado a sobrevivir y dar poder a otros como al Gobernador hasta que descubrió el dragón dormido de la montaña del dragón. Los aventureros son unos simples peones en su camino hacia sus objetivos. Todo el mundo ignora sus planes y así debe seguir. Esta es solo una guía para que el director de juego sepa las motivaciones personales de Lord Marduk-Ezequiel el melniboné.

Rescate de Lady Rose

Los planes de Jack y sus encapuchados es realizar un asalto en la boda y raptar a Lady Rose. Habrá guardias por todos lados y las formas de entrar en el palacio del Gobernador ya han sido expuestas más arriba, aunque los aventureros pueden tratar de buscar otras más imaginativas. Lady Rose se encuentra en una habitación de la segunda planta del palacio, la misma donde los aventureros pudieron verla la primera vez cuando fueron a entrevistarse con el Gobernador y Lord Marduk, y ésta siempre se encuentra custodiada por una dama de confianza de Lord Marduk, Lady Marian, que a la postre es la que le suministra frecuentemente la droga para mantenerla dócil y obediente.

Si esperan lo suficiente pueden entrar en cualquier estancia pues siempre pueden esperar al cambio de guardia, adquirir diferentes prendas del servicio o de la guardia y usar sus diferentes artes de Sigilo, Engaño y Carisma para sortear cualquier imprevisto. La población, ajena a toda la historia, está conmocionada y expectante por todo lo ocurrido y si descubren a los aventureros pueden ser más o menos leales al Gobernador. Por definición, los trabajadores del palacio serán leales al gobernador y, salvo que les engañen, darán la alarma a la guardia a la mínima oportunidad.

Aldeanos de Claramonte

Aspectos: Claramonte es mi hogar.

Habilidades: Carisma +2, Atletismo y Empatía +1

Otros lugares de interés en Claramonte

El laboratorio de Ezequiel el melniboné.

Puede ser que en el primer contacto con la Villa de Claramonte hayan encontrado este lugar a través de Contactos pues es el único que vende pócimas y drogas en la villa. No es fácil de encontrar pues no vende al público en general, salvo que tenga al menos unos Grandes Recursos (+3 o más), pero si lo convencen con Carisma contra Voluntad puede venderles cualquier pócima. Ezequiel, se mostrará con su túnica y aspecto habitual. Es un hombre de mediana edad espigado, frío e inquisitivo y con evidentes aires de superioridad. Poco o nada le interesan los asuntos humanos salvo que se interpongan en su camino y, en ese caso, casi siempre opta por eliminarlos y servirlos como ofrenda a sus demonios servidores. Lleva una rica y decorada daga demonio ceremonial en su cinto (único objeto que puede relacionar que Marduk y Ezequiel son la misma persona).

La laboratorio-tienda de Ezequiel está, curiosamente, en la parte de atrás del templo de la Ley. Es un sitio oscuro con un montón de tarros con hierbas y ungüentos de todo tipo puestos ordenadamente en hileras en estanterías por las paredes. Tiene una gran colección y solo los que puedan leer la lengua melnibonesa podrán leer el grimorio que tiene abierto en la mesa de trabajo. Si el grupo llega al principio de la aventura podrán encontrar a Ezequiel trabajando en la preparación del veneno que matará más tarde al Gobernador. Una tirada de **Percepción** a una dificultad Normal (+1) desvelará lo siguiente (el acierto superior dará a conocer también todo lo demás):

- **Fallo** – Unos guardias de la Villa los han visto meterse en la tienda y los estarán esperando fuera. Con que falle uno será suficiente para un encuentro con los guardias tras visitar la tienda.
- **Empate** – El libro que tiene sobre la mesa está escrito en lengua melnibonesa, pero no la entiende (salvo que sea Melniboné). Si la entiende es la página de preparación de un fuerte veneno. Además, observarán en la mesa la misma copa que luego llevará el Gobernador.
- **1 aumento** – Mostrará que en la tienda-laboratorio Ezequiel no está solo, hay una presencia demoniaca en la misma estancia, pero que se oculta entre las sombras y penumbras del laboratorio.
- **2 aumentos** – La presencia es un demonio – sombra, un Servidor. Una criatura antropomórfica de tamaño humano, totalmente hecha de sombra, el cual es bueno siguiendo órdenes y no es mal guardaespaldas.
 - o Tiene **mentalidad traicionera**, puede intentar convencer a los aventureros para que maten a Ezequiel y así librarse de su servicio para siempre, aunque a los aventureros les dirá que si cumplen el demonio les servirá a ellos eternamente (mentira).
- **Con estilo** – Hay una trampilla en la parte de atrás y unas escaleras que ascienden a alguna estancia (curiosamente esa parte da al templo de la Ley).

Nota: Ver el Demonio – Sombra supone una tirada de **Voluntad** y una cierta inestabilidad mental temporal. El nivel es el nivel del Demonio, en este caso tiene un **Gran** nivel (+3). Cada aumento por debajo de ese nivel sufre un estrés mental o una consecuencia.

Demonio – Sombra servidor de Ezequiel

Aspectos: Demonio con forma antropomórfica hecho de sombra, Necesita beber sangre cada luna nueva, Mentalidad traicionera.

Habilidades: Voluntad +3

Estrés: Físico/ Mental ☐ ☐

Consecuencias: Leve, Leve.

Las pócimas o drogas que Ezequiel prepare se tratarán como un extra y se le dará las características que se consideren oportunos. Ejemplos de pócimas que pueden conseguir:

Pócima de recuperación rápida

Coste: 1 punto de Recursos.

Efecto: Cuando se tome se reduce en 1 nivel una consecuencia recibida inmediatamente.

Veneno de combate (para las hojas o flechas)

Coste: 1 punto de Recursos.

Efecto: Impregnando una hoja o punta de flecha en él produce el aspecto temporal **Envenenado** para el personaje que le toque. Dura toda la escena. Tirada de **Físico** para resistir efecto a **Excelente** (+5), que es el nivel de creación que tiene el creador de pócimas.

Potenciador (de la habilidad X)

Coste: 1 punto de Recursos.

Efecto: El personaje que se tome dicha poción potenciará en **un +2 la habilidad que elija** en el momento de ser creada la poción. Poción.

Pócima de enamoramiento (inhibidor de la Voluntad)

Coste: 1 punto de Recursos/dosis.

Efecto: El personaje que se tome dicha poción verá disminuida su **Voluntad** en un -1 pudiendo ser manipulable durante un tiempo (1 día, por ejemplo). Cada día continuado que tome la poción tendrá efectos acumulativos. La víctima de la poción puede resistirse a la manipulación, tirada de **Engañar**, de su mediante una resistencia pasiva de **Voluntad** (lo que le quede de ella).

Si la **Voluntad** de la víctima pasa a puntos negativos deja de tener control sobre su persona y obtiene una consecuencia leve **Distraída** con **Voluntad** mala (-1) o una consecuencia moderada **En su propio mundo** con **Voluntad** terrible (-2).

La montaña del dragón

El tramo final de la aventura será cuando **Ezequiel, Lord Marduk** en la ficción, quiera despertar el dragón. Si los aventureros consiguen secuestrar a **Lady Rose** la traerán al bosque de los proscritos, con Jack y sus encapuchados. Ella no se resistirá, ha tomado suficiente **pócima de enamoramiento** por lo que su **Voluntad** está a nivel Terrible (-2) y hará caso a todo el mundo que le diga lo que tiene que hacer, incluso los aventureros o gente que no conozca, por eso nunca se separa de ella su doncella. Así ha ido perdiendo también su cordura con una consecuencia moderada *En su propio mundo*, dejándola en estado ausente del mundo real y permaneciendo inmóvil, durante unos instantes.

Tal vez, los aventureros no consigan secuestrarla y de alguna forma se refugien en el bosque de los proscritos o el director de juego decida atacarles la misma noche antes de la boda y así despertar al dragón cuanto antes. Sea como fuere, los personajes necesarios para esta escena son:

- Lady Rose, en el bando de los encapuchados o la trae Lord Marduk
- Lord Marduk, que en este caso será Nigel el mayordomo usando la túnica demonio de Ezequiel para vengar la muerte de su señor, el Gobernador, pues está convencido que los asesinos son los aventureros.
- Ezequiel, en su verdadera forma, al que no le interesa nada más que despertar el dragón y para ello necesitará asesinar con su daga ritual a Lady Rose en el interior de la gruta de la montaña del dragón, y así regar con la sangre inocente de Lady Rose la roca de su interior que es el corazón del dragón. Así despertará y se irá de la Isla.
- Cazadores demonio, seres Enormes (+4) Invocados por Ezequiel, del Millón de Esferas, de mayor tamaño que una persona y aspecto anfibio, piel dura, 6 patas y una gran boca con una doble hilera de dientes.

Las zonas del bosque en las que se desarrollará la acción son éstas:

- **Zona de claro de bosque**, tiene el aspecto de **Bosque espeso** que pueden ofrecer ayuda como dificultar la acción de los aventureros y demonios.
 - o Es necesario, **crear la ventaja** con **Percepción**, para ver las zonas más favorables para la pelea, **Provocar**, para llevar al contrincante a las zonas con matorrales que dificulten sus movimientos, o **Atletismo**, para interponer árboles y matorrales en medio de ambos.
- **Zona de bosque espeso**, tiene 2 invocaciones gratuitas de **Bosque espeso**, para crear ventaja en el movimiento.
- **Zona de la gruta de la montaña dragón**, es la zona de acceso a la gruta y se puede crear ventaja con el aspecto **Paso estrecho**, con **Percepción** o **Saber**.

Los bandos son los siguientes:

- **Atacantes:**
 - o **Nigel**, disfrazado de con la túnica demonio como **Lord Marduk**, es un señuelo que se puede descubrir con un **Empatía** pues Nigel tiene un Excelente nivel (+5) de **Engañar** por la túnica demonio.
 - o **Demonios Cazadores (2)** en busca de los aventureros.
 - o **La guardia de la ciudad**, 3 guardias junto a Nigel.
- **Defensores:**
 - o Los aventureros.
 - o Los encapuchados de Jack ayudarán 3 a cada aventurero trabajando en equipo.

Si matan la Nigel, disfrazado como Marduk, podrán descubrir el embuste. Durante el combate, se les puede hacer tirar a los aventureros Percepción para darse cuenta de que han perdido de vista a Lady Rose y a Jack el Valiente.

Cuando terminen el combate o puedan escapar del campo de batalla pueden observar cómo, en la zona de la gruta de la montaña dragón, Ezequiel (quizá sea la primera vez que lo vean en su aspecto original) a punto de matar a Jack el valiente por la espalda con el cuchillo ritual mientras éste está distraído intentando que Lady Rose le reconozca. Puede ser una escena interesante que resolver o darla como resuelta y Ezequiel, el melniboné, va a despertar el dragón dentro de la montaña, finalizando la aventura de varias maneras:

1. Matando o haciendo que Ezequiel huya y frustren sus planes salvando a Lady Rose y a Jack
2. Salvando a Lady Rose dentro de la gruta de la montaña del dragón, pero habiendo no pudiendo evitar que matasen a Jack.
3. Han matado a Jack, a Rose y Ezequiel ha despertado al dragón de la montaña. Si es así, Ezequiel, no presentará batalla y simplemente huirá, ha conseguido su propósito y le da igual lo que les pase a esos insignificantes humanos y sus problemas, han sido utilizados por el Caos para sus fines.

Al final, en cualquier caso, Ezequiel puede hablar y contar la historia herido de muerte, en el caso de que haya sido posible, dejando la sensación a los aventureros de haber sido unos peones en un juego en el que ellos no eran más que herramientas útiles para propósitos ajenos a sus voluntades.

Problema vigente

Los humanos son peones en el juego de poder entre los dioses del Caos y de la Ley.

Fin de la aventura.

Apéndices

Adaptación de FATE a la ambientación de los Reinos Jóvenes de Michael Moorcock.

Hay que hacer varios ajustes para adaptar FATE Básico a los Reinos Jóvenes, así como implementar un sistema de magia oscura y la forma de relacionarse con los habitantes del Millón de Esferas. El sistema de magia que se ha adaptado ha sido el recogido en el libro FATE Avanzado (pág. 107). Se han variado ciertos aspectos para adecuarlo a la ambientación correspondiente y se ha intentado nivelar para que la lucha Ley, Caos y Balanza tenga su sentido ya que no puede nunca nivelarse algo que está en claro desnivel, como es el sistema de magia que ha manejado tradicionalmente en los juegos de Elric, de la Factoría de Ideas, y Stormbringer, de Chaosium, siempre más favorables al Caos y la creación de demonios.

La selección de profesiones.

La selección de profesión anterior a la de aventurero es para darle trasfondo a los personajes para saber qué eran antes de ser lo que son ahora: Aventureros, buscadores de fortuna.

Listado de profesiones

1	Guerrero	6	Campesino
2	Mercader	7	Sacerdote – Hechicero – Chamán (no es requisito para Saber magia)
3	Mendigo (incluir una tara en la complicación)	8	Artesano
4	Marino (se usará Saber para Navegar ya que Conducir será Cabalgar)	9	Noble menor
5	Cazador	10	Ladrón

Habilidades

Hay unos cuantos cambios a tener en cuenta para que el sistema de magia funcione y la ambientación se mantenga:

- Se incluye la habilidad **Invocar**, necesaria para la invocación de demonios y seres de otros planos.
- Se cambia **Cabalgar** por **Conducir** para demostrar maestría en situaciones de dominio especial de una montura. Cualquier otra montura distinta a un caballo o similar será considerado un aspecto con una invocación gratuita **Eso no es un caballo**.
- **Saber**: Es la habilidad base para lo que suponga un conocimiento especial como **Navegar** (en esta versión no es una habilidad, sino que es un conocimiento de guía y mando de una embarcación, mantener el orden en una nave y evitar un motín se puede dirimir con **Carisma**). También sirve para cualquier otro conocimiento: plantas, arcano, pocimas, drogas, venenos, etc. Esto se mostrará con la proeza correspondiente. Por ejemplo:

- Marino: Saber +1; proeza Navegar: gana un +2 en guía y mando de una embarcación.
- Explorador: Saber +2; proeza Plantas: gana un +2 en el conocimiento de plantas en el mundo natural.
- Hechicero: Saber +1; proeza Pócimas: gana un +2 en la creación de pócimas y ungüentos.
- **Nadar:** Es una habilidad incluida dentro de la habilidad **Atletismo**, útil así mismo para esquivar. De todos modos, si se quiere preservar el espíritu de la ambientación se puede incluir como una habilidad más y, el que no la tenga, no sabe nadar. Esta es una regla opcional.
- **Cordura:** Se va a mantener la tirada de Voluntad ante el nivel de dificultad del ente demoníaco visto y cualquier aumento por debajo del nivel de dificultad infringirá tanto daño de estrés y consecuencias mentales necesarios. Su nivel de curación se atiene a lo dispuesto en el manual de FATE Básico.

Magia y Religión

En los Reinos Jóvenes el uso de la magia está limitada a los seguidores de esa religión en cuestión, ya que difícilmente la van a usar aquellos que no creen o temen el poder de la magia. Cualquier aventurero puede tener acceso a la magia, solo tiene que tener el aspecto correspondiente:

- **Ley**
 - **Aspecto: Sacerdote de la Ley**, los seguidores y practicantes de la magia de la Ley son sacerdotes de la Ley. Si tienen un nivel de Excelente (+5) en **Voluntad** pueden ser consagrados **Campeones de la Ley**.
 - **Concepto principal:** Su concepción es que la magia de la Ley son las **Bendiciones** que los dioses otorgan a sus seguidores. Un objeto puede estar Bendito por un Sacerdote de la Ley y le confiere una mejora al que lo utilice. La bendición produce un bonificador sobre la habilidad que se tire y dura la escena entera. El nivel del bonificador indicará la dificultad para conseguir que tenga efecto. No se puede bendecir cada vez por encima del nivel de Voluntad, es decir, con Voluntad (+4) se puede bendecir 1 vez a nivel (+4), hacer 4 bendiciones a (+1) o cualquier combinación que sume el nivel del sacerdote. Realizar una bendición requiere un turno de combate. Si un objeto se consagra la bendición se vuelve permanente. Para consagrar un objeto deben volver a realizar otra tirada de Voluntad sobre el objeto, pero esta vez enfrentada para saber si se consigue el favor del dios de la Ley. La consagración es una ceremonia que dura una hora.
 - **Ejemplo:** Dorian, un sacerdote de la Ley, tiene un nivel de Voluntad bueno (+2). Antes de un desafío a un combate a muerte de su compañero de aventuras, Vikram, que, aunque sabe que es un buen guerrero, quiere ayudarlo haciendo que caiga una bendición sobre él que le inspire un +2 en Pelear en ese desafío. Es una buena dificultad para su nivel, aun así, realiza la plegaria y tira los dados: (+, -, +, -) $0 + 2 = 2$. Por los pelos lo consigue y sus plegarias son escuchadas. Ahora, Vikram, estará bendito para toda la escena y luchará con un nivel Enorme (+4).
 - **Requisitos:** Tener la habilidad de **Voluntad**, que será la que rija su nivel, y obtener la proeza **Bendecir**.
 - **Coste:** Superar una tirada de dificultad pasiva por el nivel de la bendición, es decir, cuanto más poderosa sea la **Bendición** más difícil será conseguirla.
 - **Campeón de la Ley:**
 - **Requisito:** Tener Voluntad Excelente (+5)
 - **Coste:** Un aspecto que lo defina como un **Campeón de un Señor/a de la Ley**.

- **Beneficios:** La bendición mayor que puede hacer es de nivel Excelente (+5) y su nivel de bendiciones se incrementa a nivel de Voluntad + 4 a efectos de la cantidad de bendiciones que puede crear por escena.

- **Balanza**

- **Aspecto: Chamán,** los seguidores y practicantes de la magia de los elementales y de las bestias son conocidos como chamanes. Si tienen un nivel de Excelente (+5) en **Saber** pueden realizar un pacto y ser nombrados **Campeón del Señor Elemental/ de las Bestias (el nombre que sea)**.
- **Concepto principal:** Su concepción es que la magia de la Balanza consiste en **Llamar Elementales o Bestias** en su ayuda. Se trata de cánticos y meditaciones que alcancen la comunión con la naturaleza y el equilibrio. El elemental o bestia llamada acudirá en ayuda del chamán durante esa escena y luego, tras haber terminado su tarea, desaparecerá. El nivel del elemental o bestia llamada indicará la dificultad para conseguir su aparición. No se puede llamar a un elemental, bestia o conjunto de estos con un nivel total por encima del Saber del chamán. Se pueden atar elementales y bestias de forma definitiva, pero esto está en contra de los designios de los señores elementales y de los señores de las bestias y puede traer consecuencias desastrosas para el llamante. Para llamar un elemental de nivel Grande (+3) el chamán debe tener un nivel mínimo de Grande (+3), hacer una tirada de Saber y si iguala o supera el nivel del elemental o la bestia lo llama de otra forma no lo consigue.

Clases y niveles de Elementales (Fuego, Aire, Agua y Tierra)				Clases y niveles de Bestias (definir qué animal se llama)			
Tipo	Valor	Estrés	Consecuencias	Tipo	Valor	Estrés	Consecuencias
Esferas	Normal (+1)	0	Ninguna	Pequeño	Normal (+1)	0	Ninguna
Menores	Bueno (+2)	0	-2	Menor	Bueno (+2)	0	-2
Servidores	Grande (+3)	2	-2/-2	Servidor	Grande (+3)	2	-2/-2
Ayudantes	Enorme (+4)	3	-2/-4	Ayudante	Enorme (+4)	3	-2/-4
Entidad	Excelente (+5)	4	-2/-4/-6	Entidad	Excelente (+5)	4	-2/-4/-6

Solo tienen una habilidad “tipo + elemental/bestia de + clase” y el nivel que tenga. Por ejemplo, “Esfera elemental de agua Nivel normal (+1)” o “Pequeño enjambre Nivel normal (+1)”, o “Abeja Ayudante nivel Enorme (+4)” para llamar una abeja más grande que un hombre como montura, por ejemplo.

Las Entidades solo se pueden invocar si se es un Campeón del ese elemental o bestia.

- **Balanza (continuación)**

- **Requisitos:** Tener la habilidad de **Saber**, que será la que rija el nivel del chamán, y obtener la proeza Llamar Elemental, para llamar elementales, y Llamar Bestias, para llamar animales.
- **Coste:** Superar una tirada de Saber contra dificultad pasiva del nivel del animal o elemental llamado.

- **Campeón del Señor Elemental/ Señor de las Bestias:**
 - **Requisito:** Tener la habilidad Saber a un nivel Excelente (+5)
 - **Coste:** Un aspecto que lo defina como **Campeón del Señor/a Elemental X/ Señor/a de las Bestias X**.
 - **Beneficios:** Poder llamar elementales o bestias nivel Entidad y su límite de llamada de elementales, bestias o conjuntos de estos se incrementa a nivel de Voluntad + 4 a efectos de la cantidad que puede llamar por escena.
- **Caos**
 - **Aspecto: Hechicero,** los seguidores y practicantes de la magia del Caos son conocidos como hechiceros. Si tienen un nivel de Excelente (+5) en **Invocar** pueden realizar un pacto y ser nombrados **Campeón del Señor del Caos (el nombre que sea)**.
 - **Concepto principal:** Su concepción es que la magia del Caos consiste en **Invocar** demonios de los diferentes planos que se cruzan en el Multiverso o Millón de Esferas. El hechicero llamará a un demonio de un nivel igual o menor del que tenga el hechicero en su habilidad de **Invocar**. No es conveniente invocar más de un demonio a la vez porque la dificultad se suma. No se puede tener bajo sus órdenes a un demonio o conjunto de demonios superior al nivel de invocación del hechicero, salvo que ya los tenga atados.
 - **Invocar:** Se realiza el conjuro y se busca el demonio del nivel que interesa, tirada pasiva a nivel del demonio buscado.
 - **Pacto:** Una vez invocado se debe “pactar” con el demonio en un desafío activo de Voluntad del hechicero contra el nivel del demonio, si no lo consigue el demonio se escapará en este plano. Si además se quiere atar a un objeto tiene que realizar un desafío para atarlo, aquí el demonio luchará contra el hechicero. El hechicero sufrirá estrés mental y consecuencias, en su caso, y el demonio si es derrotado será atado, pero se la tendrá jurada al hechicero o a quien posea el objeto por estar contra su voluntad. Esto es un aspecto que puede invocar el director de juego, gastando 1 punto FATE en favor del jugador, para hacer que, de vez en cuando falle en su misión, o no lo haga exactamente como se espera que salga.

Clases y niveles de Demonios

Tipo	Valor	Estrés	Consecuencias
Pequeños	Normal (+1)	0	Ninguna
Menores	Bueno (+2)	0	-2
Servidores	Grande (+3)	2	-2/-2
Ayudantes	Enorme (+4)	3	-2/-4
Entidad	Excelente (+5)	4	-2/-4/-6

Solo tienen una habilidad “Demonio menor nivel Bueno (+2)”.

Las Entidades solo se pueden invocar si se es un Campeón del Caos.

- **Caos (continuación)**
 - **Requisitos:** Tener la habilidad de Invocar, que será la que rijan el nivel del chamán, y obtener la proeza Invocar Demonios.
 - **Coste:** Superar una tirada de Invocar contra dificultad pasiva del demonio invocado.

- **Campeón del Señor/a del Caos:**
 - **Requisito:** Tener la habilidad Invocar a un nivel Excelente (+5)
 - **Coste:** Un aspecto que lo defina como **Campeón del Señor/a del Casos X**.
 - **Beneficios:** Poder llamar demonios del nivel Entidad y su límite de invocar demonios se incrementa a nivel de Voluntad + 4 a efectos de la cantidad que puede llamar por escena.