



# LA ESPADA DE GANAËL

## ROLEMASTER

Este módulo fue escrito inicialmente para RoleMaster, aunque la ambientación es tan genérica que puede servir para cualquier sistema de juego de rol medieval fantástico. El módulo está basado directamente en un cómic de la serie de Perceván, el titulado precisamente *La Espada de Ganaël*, y tiene además elementos de otras aventuras del mismo caballero. Sirva como homenaje a esa fuente inagotable de ideas que son los cómic de Perceván

POR PABLO VEIGA CÓRDOBA



Los PJs, unos 6 de niveles medios (alrededor del 5, con unos 25-30 niveles en total), están viajando por una zona costera y lluviosa, de bosques y colinas, absolutamente genérica; los nombres que yo he dado corresponden a diversas localizaciones gallegas, los sitios donde jugamos esto por primera vez. Es de esperar que tengan armas mágicas con las que enfrentarse a los Jinetes, o al menos una cierta fe.

### El Castro de Baroña

Atardece y llueve. En busca de un lugar donde pasar la noche, los PJs llegan a una colina que se alza frente al mar, y donde yacen los restos de un castro. En el punto más alto, excavado en la roca, se encuentra el Sitial del Vigía, un conjunto de tres asientos tallados en la piedra, el del medio es un poco más ancho, parece más noble, algo así. Si algún PJs se sienta, oírán una voz que le dice: *Desde aquí verás todo el mal y todo el bien*. En ese momento verá, surgiendo a través de la tormenta y en medio del mar, como si brotara directamente de las olas, una torre, que por otra parte es la típica torre estándar. La voz se refiere, claro está, a la Torre de Ganaël y al mar, al Mar. La Torre es apenas visible a través de la tormenta, como una sombra ominosa. Desde el Castro también se puede ver un pequeño pue-

blo costero algo más abajo, y que parece ser el único sitio para refugiarse y esas cosas.

### El PPP (Pequeño Pueblo Pesquero)

En el pueblo no parece haber nadie, pero los PJs acaban por caer en una emboscada: los lugareños asustados se lanzan contra ellos. Son media docena de hombres, apenas armados con redes y aperos de pesca o de labranza. Desde luego, no son oposición para un grupo de aguerridos aventureros, así que es de esperar que no los masacren demasiado. Cuando las cosas empiecen a complicarse, el jefe de los pescadores, un tal Gildwin, ordena que se detenga el combate y acusa a sus hombres de tener valor cuando no hay peligro, y de huir cuando vienen los Jinetes de la Tormenta. Pide excusas a los PJs por el recibimiento, les ofrece su hospitalidad y les cuenta lo siguiente: *Me llamo Gildwin y soy el jefe*

### JINETES DE LA TORMENTA

Sus cifras no son demasiado importantes, ya que no hacen prácticamente nada más que luchar. Los datos más significativos son:

- como su propio nombre indica, sólo salen cuando hay tormenta, o más bien llevan la tormenta con ellos.
- pueden transformarse en cuervos. En ese estado, conservan toda su inteligencia y hablan, aunque pierden la capacidad de regenerarse.
- el contacto con la lluvia les regenera 3PV/asl, incluyendo fracturas, amputaciones y derivados, aunque en estos casos tardarán más en estar bien, dependiendo de la gravedad de la herida.
- llevan espadas anchas +20, que causan un crítico extra de electricidad. Si el ataque da como resultado "0", y el rival usa un arma metálica, el arma pasará una TR Esencia 10 o se cargará eléctricamente, sufriendo el usuario los daños consiguientes (crítico de Electricidad). Atraen los rayos, así que si un humano normal las lleva durante una tormenta, morirá (1 crítico H/asl, o así).
- BO +100 espada ancha (o larga). BD +20, TA 14 (cota de malla con brazales y grebas). 100PV.
- Ganaël los "fabrica" a partir de hombres y mujeres normales, que va raptando de los pueblos cercanos.





de este pueblo. Perdonad los modales de mis gentes, pero desde hace algunas lunas nos atacan duramente... Una noche, tres caballeros negros llegaron al pueblo. Trafán con ellos la tormenta y el rayo. Se mantuvieron inmóviles en medio de la plaza. Después, uno de ellos gritó: "Ha llegado tu hora, Leriec". Lo atraparon y se lo llevaron. Los que intentaron oponerse, fueron aniquilados por la espada de fuego de los caballeros negros. Después han vuelto 6 veces y 6 personas han desaparecido.

## Los Jinetes de la Tormenta

*¡Ha llegado tu hora, Gildwin!* Una voz que grita desde la plaza. Gildwin se pone malo, vamos, que se derrumba. Al cabo de un momento (un par de asaltos, para que los PJs puedan hacer algo o prepararse), la puerta se abre y aparecen dos Jinetes: "¿Es necesario venir a buscarte, maldito bastardo? ¡El miedo te ha vuelto sordo!!

Si los PJs se oponen: *Presuntuoso. Debes de venir de muy lejos para ignorar nuestro poder y osar desafiarlo. Este combate será tan breve que será el último. ¡Humano orgulloso que cree poder cambiar el destino del mundo!*

Es de esperar que los PJs, con un poco de suerte, consigan acabar con los Jinetes, que al fin y al cabo son pocos y tampoco van a quedarse ahí para siempre. El combate debería ser reñido, de todos modos, para que se vayan dando cuenta del poder del enemigo. No hay que descartar ayudas sobrenaturales, según alineamiento y relaciones "espirituales" de los PJs, por aquello de no acabar tan pronto el modulito. Y, por cierto, no sería mala idea que se quedaran con las espadas.

## De camino por la ría

Al día siguiente, en cualquier caso, amanece, y no llueve. Es de suponer que los PJs se pondrán en camino. Si no lo hacen, los Jinetes volverán noche tras noche hasta hacerse con sus almas, y cada noche serán más y con más poder. En cualquier caso y vayan hacia donde vayan, la Torre sigue estando ahí, ni más lejos ni más cerca. Si hace falta, pueden volver al mismo pueblo al final de cada día, a ver si se dan cuenta de que están atados en otro destino más fuerte. Y si no, uno de los Jinetes puede decir explícitamente que estarán detenidos hasta que paguen la deuda; es decir, hasta que mueran. En definitiva, sólo avanzan si van hacia el Castillo. De todas maneras, el Castillo parece inalcanzable, situado mar adentro, sin caminos ni nada que se le parezca. ¿Cómo lo harán los Jinetes? Si preguntan en el pueblo, nadie sabe nada, y sólo han oído hablar de otras dos torres, idénticas

a la del mar, que están justo en el estuario del río, remontando por la costa hasta el comienzo de la ría; se dice que la Torre del mar y las Dos Torres fueron construidas a la vez, pero ya hace mucho tiempo y nadie sabe nada. Cuando por fin van hacia el Castillo o en busca de las Dos Torres, son atacados por un grupo de cuervos (número variable según el tamaño del grupo de PJs), que intentan siempre dañarles al máximo, sacarles los ojos a los caballos, etc. Se trata de hacerles perder tiempo para que caiga la noche, y entonces se produzca el ataque definitivo de los Jinetes, precedido, para variar, de las lluvias torrenciales de costumbre, rayos y truenos. Es de suponer que los PJs, cuando vean lo que se les viene encima, no plantarán cara así por las buenas, sino que intentarán refugiarse en algún sitio más defendible. Así, remontando un poco más por la costa, encontrarán las Dos Torres. Qué curioso que antes, cuando estaban buscando un sitio para acampar, no las hayan visto. Cuando lleguen hasta allí, los Jinetes se retirarán, invocando o gritando o aullando, con el viento, el nombre de Belfegor.

## Las Dos Torres (Catoira)

Un ambiente tan ominoso que se masca. Las Torres están bastante en ruinas, y no queda prácticamente nada de los pisos superiores, aunque sí se puede trepar, con mucho cuidado, hasta las almenas para echar un vistazo que no revelará nada más que la otra Torre en el mar, algo más visible pero siempre con la misma pinta de lugar

maligno, de sombra entre las sombras. Tierra adentro, el mismo bosque costero de siempre. Tarde o temprano, acabarán bajando a los subterráneos, y si no es que no son roleros. Si hace falta, se les tiende alguna trampa, o uno de ellos se cae, o los Jinetes atacan, o se acaba el mundo, pero que bajen. En los subterráneos, hay un monje con hábito que parece escribir, sentado a una mesa de espaldas a la puerta por la que entren los PJs. Hagan el ruido que hagan, ni caso, y tampoco se puede ver nada de su cara, totalmente cubierta por la capucha del hábito. Si lo tocan, se desploma en un torrente de huesos y polvo. Cuando murió, aparentemente estaba escribiendo su diario, y lo poco que resulta legible habla de "Un castillo que nace de entre las brumas y del corazón del hombre" y de "seguir el camino del Mar". También aparecen palabras sueltas, más o menos comprensibles: "Belfegor, Ganaël, los Jinetes de la Tormenta", el veneno de Belfegor que me quita la vida", etc. Todo misterioso y putrefacto. Mientras descubren todo esto y leen, aparecerá un gatito pequeño, de color negro, con unos inmensos y profundos ojos rojizos. El gatito parecerá amigable, ya sabes, el típico lindo gati-

## BELFEGOR

Este lindo gatito es un bicho de cuidado. Si llega a herir a algún PJ, tendrán que tirar contra un veneno circulatorio de nivel 20. Si fallan la Tirada de Resistencia, empezarán a sentir los efectos según la escala siguiente (los modificadores son acumulativos):

- hinchazón, al cabo de unos 40 asaltos (como la de un arañazo normal).
- somnolencia progresiva: -15 a la actividad.
- visión borrosa: -25 Percepción.
- en unas 20 horas, irán perdiendo coordinación: -25 actividad.
- palidez progresiva, dolor de cabeza, algo de fiebre.
- 5 minutos más tarde, el dolor de cabeza será insoportable, y empezarán a perder 2PV/ASL hasta entrar en coma.
- 10 minutos después morirán por fallo circulatorio.



- COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
- TEBEO ANTIGUO
- JUEGOS DE ROL
- FIGURAS TODAS MARCASS
- WARGAMES
- ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

Portugal, 36  
Tel. (96) 592 30 40  
**03003 ALICANTE**



to amoroso, y dejará que lo cojan en brazos y aceptará comida y todas esas cosas, pero tarde o temprano acabará por meterle un zarpazo a alguien en el brazo o en la cara o donde cuadre, como víctimas más probables, los hechiceros o aquellos de "alineamiento" más claramente "benigno". Por cierto, los paladines y semejantes no se sentirán demasiado cómodos en presencia del minino, y los brujos y hechiceros malignos todo lo contrario. En definitiva, en un primer momento parece un arañazo sin importancia (aunque sangra), pero la herida se va a poner muy mal muy pronto. Por cierto, el gatito es mortal, pero tiene una BD inmensa y digamos 6 o 7 vidas, así que meterse con él es un buen sistema para ganarse un pasaje adonde ya sabemos.

## La Ermita

Es de suponer que se aburrirán de estar en las Torres sin hacer nada, y no parece que haya pasadizos ni caminos ni nada parecido. Además, el que recibió el zarpazo está empezando a ponerse fatal, y nada de lo que tengan los PJs será suficiente para curarlo, sino que apenas podrá mitigar su dolor. A poco que caminen, y vayan en la dirección que sea, encontrarán una pequeña ermita, apenas una cabaña de piedra con techo de troncos y pizarra, donde vive un monje que los acogerá, ofreciéndoles su hospitalidad para la noche, su consejo y vino. Reconocerá la herida, y dirá que ese hombre está ya condenado, que morirá con gran dolor y su alma errará por el abismo hasta convertirse en un Jinete. El monje no puede hacer nada por él: *Sólo mi señora podría tal vez curarle*. La "señora" en cuestión es una dríade o algo por el estilo, pero el monje no conoce su nombre, y sólo sabe que vive tierra adentro, subiendo por el río. Ofrecerá comida y vino a los PJs, e irá al fondo de la cueva, a la bodega, a por el vino. Comentarán que él también lo necesita, con la nochecita que hace. En la bodega será atacado por un cuervo, que lo inmovilizará y tomará su hábito para intentar envenenar a los PJs con vino maldito. Si lo consigue, más que necesitan las atenciones de la dríade. Si lo descubren en el intento, luchará por su vida, pero tratará de huir por la puerta, para luego convertirse en cuervo y salir volando. Es muy interesante que lo logre, para que se den cuenta de que los cuervos son Jinetes y viceversa, por si todavía no lo habían captado. Si lo toman prisionero, no dirá nada más que maldiciones, y cuando amanezca parecerá debilitarse notablemente. Si permanece más de 6 horas alejado de la lluvia, morirá, des-



haciéndose lentamente, corrompiéndose, con el hedor y el horror consiguientes.

Por cierto, el vino del ermitaño está bendito, y recupera 2d10 PV/día, elimina la fatiga, sabe bien, etc.

## La Torre de Morgana

Tierra adentro, remontando por el río, llegan a un claro del bosque donde hay una torre baja (digamos un par de pisos), con un pequeño cobertizo en su cara oeste. De lo alto de la torre sale humo, y huele a comida buena. En cualquier caso, la puerta de la torre está cerrada, y parece de buena madera con pesados herrajes. Hay ventanas a la altura de un primer piso, pero están cruzadas por rejas. En cuanto hagan algo de ruido por ahí abajo, una mano les tira una rosa desde una de las ventanas. Si preguntan, una delicada y deliciosa voz de mujer les responde: *"La puerta está cerrada para retenerme en este lugar, soy la prisionera del poderoso señor Gralón"*. Aparte de esto, la voz sigue hablando con los PJs, en un tono cortés pero buscando su ayuda. Pueden intentar lo que quieran contra la puerta, pero no se abrirá. En cuanto parezca que la pueden echar abajo, aparecerá Gralón, un tipo de mediana edad, humano, bien armado y a caballo: *"Tengo aquí una llave que puede satisfacer vuestra curiosidad, si vuestras intenciones son buenas. Pero no es sin razón que he aprisionado a la temible Morgana, y ni tú ni nadie la liberará"*. Morgana solicitará que uno de los PJs sea su campeón y rete a Gralón a duelo, para liberarla. Gralón debe aceptar el reto, ya que así lo marcan las leyes de la caballería. Aunque alguno de los PJs acepte defender a Morgana, Gralón se seguirá comportando con cortesía, e incluso accederá a conducir al cam-

peón ante la dama. Después, dirá: *"Id ahora o venedme. Yo soy el guardián de la Dama, y quien me mate ocupará mi lugar. Si no os enfrentáis a mí en lucha singular, sólo os queda vuestro ingenio para vencerme, pero si no conseguís con 3 preguntas que yo acceda voluntariamente a franquearos la entrada, deberéis aceptar la muerte. Sólo responderé sí o no."*

El acertijo es común, pero no todo el mundo lo entiende. La primera pregunta carece de importancia. La segunda debe inducir siempre a que la respuesta a la 3ª pregunta (¿Nos dejarás entrar?) sea un sí. La fórmula es llevar al caballero a contradicción preguntando algo así como *"¿Será la respuesta a mi próxima pregunta la misma que des a ésta?"* Si Gralón responde que sí, deberá también responder sí a la cuestión de entrada. Si responde que no, la respuesta no podrá ser la misma, con lo que la próxima respuesta deberá ser un sí. En cualquier caso, la idea es marearlos, que piensen un poco y tengan una alternativa al combate directo contra el caballero. Cualquier otro tipo de prueba de inteligencia o de carácter sirve (sírvese usted mismo). En el cómic, jugaban al ajedrez.

Si hallan la respuesta, Gralón se retirará tras despedirse de Morgana: *"Mi misión ha terminado. Para ti (dirigiéndose al caballero retador) hubiera sido preferible que esta partida tuviera otro resultado. ¡Que los dioses os guarden!"*

Si, por el contrario, fallan o prefieren arreglarlo a mano, Gralón es un buen guerrero, hacia un nivel 6, pero nada del otro mundo. Lo de *"quien me mate ocupará mi lugar"* va en serio, así que el PJ que mate a Gralón será el Guardián de la Dama hasta que otro lo libere por el mismo procedimiento. Guardián implica protector, así que estará obligado a dar su vida antes de permitir que cualquiera (incluidos sus amigos) hable con Morgana.



**MORGANA**

Un súcubo. Por lo tanto, especializada en la seducción y la destrucción de las almas de los pobres diablos que caen bajo su control. Apa 100, Pres altísima, y sobre todo el poder de seducir: TR Pres 15 si tienes tratos físicos con ella, y TR Tres 7 en general para resistirse a su influencia global. Aparte de eso, drena Con (1/2 días), Pres (1/2 días) y Memoria (1/2 días). En su forma humana, es una mujer bellísima, como ya hemos visto. En su forma de diablo, es una bestia alada de gran fuerza física: 2 ataques/asl, +100 Garra, BD60, TA9.

**Vida con Morgana**

Una vez esté con Morgana, el tiempo pasa que es una maravilla. El clima parece haber ido a peor, y apenas se ve más que unos metros más allá de la torre, por causa de la lluvia. El viento sopla constantemente, y la temperatura ha bajado bastante. Morgana, por su parte, es una exquisita anfitriona, sobre todo con el caballe-

ro que la ha liberado, que pasará a convertirse en su amante, durmiendo con ella en el piso alto de la torre, mientras los demás se organizan en el bajo, que también es bastante cómodo. El tipo en cuestión deberá hacer una TR Pres 15 para no caer por completo bajo el dominio de la hechicera (en sentido literal), y los demás una TR Pres 7, que al fin y al cabo se está muy bien en la torre y fuera hace frío. Por cierto, el gato (Belfegor) también parece estar contento, e intentará retenerlos si alguna vez intentan salir a algo más que coger leña o semejantes. En cuanto al herido o heridos, el efecto del veneno parece ralentizarse. Esto es una ilusión, y morirán llegado el momento normal. La idea es que ellos crean que es la Señora de la que hablaba el monje, y que descubran su error sólo cuando ya sea demasiado tarde. El amante de Morgana pierde 1 punto de Constitución cada dos días, y todos pierden 1 punto de Memoria y 1 de Presencia al mismo ritmo. Si en algún caso llegan a 0 en potencial, se acabó para ellos. Si el amante de Morgana se convierte en un vegetal más o menos derrotado física y mentalmente, la hechicera lo cambiará por otro de sus

compañeros, para ir poseyéndolos más rápidamente.

Si intentan salir, por cualquier motivo que vaya más allá que una excursión campestre, perderán el camino una y otra vez, el tiempo será infame y no encontrarán ni agua ni comida. Sólo avanzarán cuando intenten volver hacia la torre, ya que es Morgana quien los conduce con sus poderes. La única posibilidad que tienen de darse cuenta de que algo va mal es vigilar durante la noche, aunque si alguno intenta quedarse velando, Morgana lo atacará con sus sortilegios de sueño. La otra salida, claro está, son precisamente los sueños, ya que tienen una activísima vida nocturna (todos, no sólo el amante de la dama):

— el amante tiene pesadillas todas las noches; se despierta tiritando, sintiéndose infinitamente débil, y sólo las caricias y los besos de Morgana pueden calmarlo. Digamos que son los efectos secundarios de los sortilegios que ella está empleando contra él.

— otro PJ sueña una y otra vez con una rosa que arde.

— 1/sem, todos tienen derecho a una Tirada de Resistencia de Intuición contra nivel 5 para des-

# infoJOC

## ¡INFÓRMATE!



## ¡PREGUNTA!

sobre novedades, sobre los sistemas de juego, sobre las jornadas,  
sobre cómo confeccionar tu baraja de *El Señor de los Anillos-SATM*  
y sobre sus reglas

*Martes, miércoles y jueves de 15.30h a 17.30h*

**Tel (93) 345 85 65**



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS -Juego de rol y cartas coleccionables-  
ROL -Todas las colecciones JOC Internacional-  
CIVILIZACIÓN Y DIPLOMACIA ESTRATEGIA SIMULACIÓN HISTÓRICA



pertarse y notar algo extraño. El amante tiene además un 40% de que se despierte por causa de una pesadilla, para encontrar que Morgana no está a su lado. Entonces, tanto si se pone a buscarla como si no, todo el que esté despierto notará algo extraño: afuera ha dejado de llover. En lo alto del torreón, Morgana habla con dos cuervos: *"Decid a mi señor Ganaël que no hay ningún peligro. Son mansos como corderos, y ya no correremos riesgo alguno. Están totalmente bajo mi poder, y pronto habrán sido devorados por completo. Mi señor Ganaël puede consagrarse de nuevo a su trabajo, y que no olvide apelar al poder de su espada muy a menudo, así regenerará su ardor"*. En este momento, todos tienen una Bon + 20 a la TR, y el amante además tiene un +100. Morgana intentará seducirlo de nuevo, diciéndole que es sólo por amor que intentó retenerlo junto a ella, y si esto no funciona, ordenará a los que todavía controle que ataquen a sus amigos (TR Mentalismo 5). Si esto también falla, Morgana pasa a su estado licantrópico y se los cruje a mano, o más probablemente los PJs se la crujen a ella. Cuando la bruja muere, suelta un grito horrible que resuena por el bosque, etc. etc. En cuanto a los PJs, en ese momento hay que informarles de todo lo que han perdido en características, así como de los progresos que el veneno ha ido haciendo durante todo este tiempo.

## La Dríade

Así que los PJs saldrán de la torre, que a estas alturas debe de estar más o menos en ruínas después de todo esto, y algo se les ocurrirá para arreglar todos sus problemas. En cualquier caso, antes de que bajen a pasar a cuchillo al monje, que no tiene la culpa de nada y que los envió río arriba en busca de la dríade, sin saber que por allí pululaba Morgana, se les aparecerá la ninfa en cuestión, contándoles que viene en su busca enviada por el monje, que ella es la señora a la que se refería, y que Morgana no era más que un trampa que Ganaël había puesto en su camino. La dríade no sabía quiénes eran, y sólo ahora se ha enterado de la historia, cuando bajó hasta la ermita hace unos días para charlar con el monje. Intentó entrar en la torre una docena de veces, pero la bruja se lo impidió, y además los cuervos de Ganaël pululaban por la zona. Así que todo lo que ha podido hacer es enviar sueños a los PJs (sí, esos sueños), a ver si así llamaba su atención y lograba avisarles del peligro que les acechaba. Dicho esto, la dríade procederá a curar todos sus males por medio de emplastos y semejantes, hierba va hierba viene. Eso sí, aquí no hay milagros, y las características perdidas



no se recuperan más que por los procedimientos habituales (paso de nivel, magia potagia, etc.). El envenenado se sentirá mejor, pero tampoco se curará de golpe, sino que deberá llevar el vendaje un cierto tiempo y tomar con frecuencia el hierbajo de rigor. Finalmente, la dríade les dará las gracias por haber limpiado el bosque de la presencia ominosa de la bruja, y les deseará suerte en su enfrentamiento con Ganaël, que viene siendo el malo peludo, causante de todos los males, envenenador del mar y de los ríos, emponzoñador del cielo, bla bla bla (ya se sabe lo pesadas que son las ninfas cuando les entra la vena místico-ecologista). Si preguntan, la ninfa sabe dónde está la Torre, como todo el mundo, pero para llegar allí sólo puede indicarles lo que ya leyeron en el diario del muerto del sótano de las Dos Torres: *"Sigue el camino del mar"*. Además, dependiendo de lo machacados que estén y de cómo se porten, la ninfa les regalará algunas hierbas curativas, y una cinta de hierba para cada uno. Deberán llevarla en torno a la muñeca, y es un anulador de Presencia, de manera que mientras la lleven será como si no existieran, desde el punto de vista del plano de los espíritus. Esto es lo que hará que Ganaël "pierda su rastro" y se vea forzado a enviar masivamente a los Jinetes en su busca, como veremos inmediatamente.

## El Camino del Mar

Es de suponer que los PJs le tendrán ya ganas al pobre Ganaël, y si no seguirán caminando en círculos, sufriendo asaltos de los Jinetes noche sí y noche también, etc. etc. La Torre, como

ya hemos dicho, estaba en pleno mar, batida por las olas y sin que parezca que hay manera de llegar hasta allí. En el momento en que lleguen a un punto en la costa desde el que puedan ver la Torre, verán salir a cientos de Jinetes, que se dirigirán a la costa galopando por el agua (no sobre el agua, sino como si sólo hubiera unos centímetros de profundidad). Luego se dispersarán por grupos, partiendo en todas direcciones.

Los PJs aprovecharán la situación para cruzar hasta el castillo, claro. Si lo intentan por barca, volando o semejantes, que se los meriende el huracán de rigor: también serían cortitos si a estas alturas del partido todavía no se han dado cuenta de que Ganaël controla las tormentas, vaya. Remedio: saltar al mar desde el acantilado de rigor, con caballo y todo si hace falta, o echar a andar desde la playa, o lo que sea. Las aguas se abrirán mostrando un camino, que por cierto está decorado con las figuras petrificadas de otros caballeros, guerreros y viandantes en general, en poses de horror, espanto y cagarriña. Oh qué miedo.

## La Torre en el Mar

La Torre es una construcción típica, con una gran puerta que estará abierta cuando lleguen los PJs. No importa las precauciones que tomen, ya que en medio del patio estará esperándoles el mismo Ganaël, que ha sentido su presencia y ha decidido arreglar el asunto personalmente: *"Sed bienvenidos a mi morada. Os he esperado largo tiempo, y debo elogiar vuestro valor y determinación. Pero ha sido vuestra obstinación la que os llevará hasta vuestra*



perdición. Para mí, ya no existís. Venid y os mostraré vuestro destino".

Se dará la vuelta y comenzará a bajar por unas escaleras de caracol, riendo oscuramente. Si le siguen, bajarán al Pozo de Lava, donde el mar se vuelve oscuro. En medio de la laguna negra hay un puente de piedra, de unos 20m de largo por 1 de ancho, totalmente cubierto de runas, que lleva hasta una plataforma, de unos 4 metros de diámetro, que es donde está el altar de la espada, también cubierto de runas. El puente, ya lo he dicho, es muy estrecho, así que toda maniobra en él y todo impacto o desequilibrio implican el peligro de caer al agua: Presa +100 con crítico extra de Frío, y TR Venenos 20. Cuando comiencen a avanzar por el puente, Ganaël se volverá hacia ellos y se concentrará mientras habla: *"Es verdad que es inútil apremiarse cuando la muerte está al final del camino. Lo que contempláis aquí es un goce de la nada. Pero en recuerdo de vuestro arrojo, quiero daros una última oportunidad: uníos a mí"*.

Si alguno de ellos acepta la oferta, le ordenará que mate a los que se opongan, y él no hará nada hasta que el combate se decida o hasta que alguno de los PJs se le acerque. Si los que se le han pasado ganan, les atacará: *"Me habéis servido bien, pero yo no necesito vuestra vida, sino vuestra muerte. Así me serviréis mejor, como uno más de mis Jinetes de la Tormenta"*.

Entonces señalará a los Jinetes, a quienes ha convocado mentalmente, y que están alineados en la escalera con las espadas desenvainadas: *"Miradlos, son negros como la noche eterna, sus espadas están ardientes como el fuego del infierno, y me basta una palabra para que borren para siempre vuestro nombre de entre los vivientes. Pero soy yo quien viene a poner fin a vuestra búsqueda insensata. Nadie puede oponerse a la Espada de Ganaël"*.

A partir de aquí, bofetadas a diestro y siniestro, utilizando tanto su magia como el poder de la espada. Como en el caso de las espadas de los Jinetes, sólo pueden oponérsele las armas mágicas. Si las cosas le van mal o alguno de los PJs llega a entrar en la plataforma ritual, Ganaël convocará a los Jinetes, que bajarán la escalera y entrarán en combate con los PJs en 2asL. Los Jinetes mueren si entran en contacto con el agua oscura, que es la materia de la que están hechos. Ganaël también tiene el mismo problema, aunque él sí es humano. Si la Espada cae al agua, todos los Jinetes se retorcerán de dolor hasta morir en 10asL, y Ganaël perderá todo su poder, cayendo al suelo rendido.

Si sobreviven a la batalla, no tendrán ningún problema para salir del castillo, que de pronto parece estar en ruinas. Fuera, el cielo es azul y el mar está especialmente luminoso. Las figuras petrificadas de los otros caballeros han desaparecido.

## GANÆL

Warlock, nivel alto (probablemente más que 10).

– Ropas ceremoniales de la Oscuridad  
Una máscara de oro con forma de lobo, una gran túnica de terciopelo negro y botas de cuero negro. Proporcionan un +15 a cualquier ceremonia relacionada con la Oscuridad.

– Capa de la oscuridad  
Este objeto maligno sólo puede ser usado por Brujos, Clérigos, Magos o Mentalistas malvados. Multiplicador x2, TA1 +30BD. Un PJ de cualquier otra profesión que se ponga la capa debe hacer una TR (basada en el portador anterior), mod +20, o se convierte en un esclavo del antiguo portador (si está muerto, el sirviente hará todo lo que esté en sus manos para devolver la vida a su maestro). Si lo resiste, perderá 2-20PV cada día que se la ponga, además de comenzar a tener tendencia a hacer el mal.

– Espada oscura de los elementos  
Espada ancha +20, impía, hecha de acero mágico negro. La espada tiene una hoja muy poco habitual, mal forjada, de manera que el acero se retuerce en hilos que se cruzan, produciendo una sensación angustiosa. Esto se debe a que cuando estaba siendo forjada un tromba de agua anegó la herrería, y de ahí que la espada fue dotada

con los poderes de los tres elementos que se unieron en su creación, además de con el odio que conlleva toda obra fracasada. Una vez al día puede convocar una gran tormenta, que durará hasta que el sol salga de nuevo. Los humanos muertos por esta espada se convierten en Jinetes de la Tormenta y deben fidelidad a su portador, con quien están conectados telepáticamente en todo momento.

Aparte de eso, Ganaël emplea dos listas de Warlock: *Visions of Doom* y *Doom's Law*. Las dos están (junto con la descripción de la profesión) en *RoleMaster Companion 2*, pág. 50. Para los que no tengáis el *Companion*, un Warlock es una variante de brujo maligno y psicópata. Ganaël, además, fue compañero de promoción de Darth Vader, así que ojito. Por cierto, si te parece que no hace daño suficiente o que no les estás metiendo caña, prueba a combinar los sortilegios del tipo *Bone Break I* (*Doom's Law*, nivel 5) con Dominio de los Sortilegios: ahora ya no sólo rompes un hueso, sino que escoges cuál. En mi caso, Ganaël sobrevivió a la batalla, y volvió en busca de venganza mucho más tarde. Fue en ese segundo encuentro cuando utilizó el Dominio como arma secreta para vengarse de quienes le habían destruido.

# LIBRERIA ATLÁNTICA

Especialistas en **MINIATURAS** para **WARGAMES**

FOUNDRY

DIXON

FRONT RANK

SHQ

OLD GLORY

ELITE

REDOUBT

HOVELS

**C in C.** Los mejores microtanks a 1:285 y al mejor precio.

## Reglamentos

DBA • DBM • SHAKO • FIRE AND FURY  
COMMAND D • CHIEF DE BATTALLON • ETC.

## Games Workshop

Importamos directamente de Inglaterra.

Novedades 2 meses antes

## Todo en cartas

MAGIC • EL SEÑOR DE LOS ANILLOS • STAR WARS  
MYTHOS • ETC.

## Rol nacional e importación

**¡ Venta por correo a toda España !**

Plaza de Santa María Soledad Torres Acosta, 2  
28004 MADRID - Tel. (91) 523 17 67 - Metro Callao