



BLACK HAMMER

RITOS GRISES

Escrito por Luna Negra
Layout por TheDuelist

*D*icen que hay cosas peores que la Plaga, pero yo no puedo imaginar ahora misma nada peor que lo que me está pasando.

He sido abandonado por mi familia, por mis compañeros de casa y por la mujer que iba a ser mi esposa.

He sido traicionado por los mismos principios que hasta hace unos días defendí, arriesgando mi propia vida, lo único que tenía, por defenderlos.

Soy un paria, y no me queda nada.

Oigo sonidos mientras desciendo, y siento cómo si este viaje fuese el principio de un viaje a lo más profundo de la oscuridad de mi alma.

La escalera de arenisca y los escalones de obsidiana no ayudan a tranquilizar mi desbocado corazón. Tengo miedo, aunque cuando contacté con ellos pensaba que ya no tenía nada que perder.

Creo que me equivocaba.

En los últimos días he leído libros que me hablaban sobre cosas terribles, he asistido a sesiones donde sacerdotes oscuros narraban las atrocidades, las leyendas y las proezas de seres que no entiendo.

Dicen que no son dioses, que quizás lo fueron antes del comienzo de nuestro mundo, pero que ahora son algo mayor.

Son seres, dicen, que han superado de nivel de los mismos dioses, trascendiendo los planos, superando, venciendo a la Muerte. No sólo la eluden, la han derrotado.

Claro, todo tiene un precio, y el precio parece haber sido que estos Dioses Muertos son ahora seres incomprensibles para nadie, excepto para los aquellos que les sirven.

Yo voy a ser uno de ellos.

Los tambores siguen sonando, más y más fuerte cada vez. Imagino que nos vamos acercando a nuestro destino, y miro al que va delante de mí.

Parece un elfo. En Seesa no se han visto muchos, y me parece muy extraño de que este aquí. Me pregunto si será un paria, tan repudiado como yo.

Me pregunto tan bien si habrá contactado con nuestros anfitriones de la misma forma que yo.

Al principio pensé que era una increíble casualidad haber encontrado a estos sacerdotes de las nieblas grises y su terrible y fascinante filosofía justo en el momento en que se derrumbaba todo mi mundo.

Ahora sé que no era casualidad, que la salida que ofrecían en realidad no era tal, que la casualidad de nuestro encuentro era algo panflicada.

La pena y el dolor de mi alma, mi sufrimiento, eran como un fardo para ellos. Fueron atraídas por mí, y no tuvieron reparos en ofrecermé esta salida que

ahora sé que no es tal.

Pero no tengo el valor para echarme atrás, después de lo que he visto. creo que hay cosas peores que perder la vida y el alma.

De repente, la oscuridad del túnel es sustituida por una pálida luz, mientras salimos a una caverna situada bajo el palacio donde se nos ha instruido durante días.

En el suelo de la misma, rodeada por una docena de figuras ataviadas con túnicas grises. Es nuestro destino, el Pozo de Mutación de las Nieblas Muertas.

Sé que cuando salga de él ya no seré yo. Sé que habré adquirido extrañas habilidades, y que mi alma será parte de la terrible verdad que se oculta tras las nieblas grises.

Habré muerto y revivido para servir a un poder que ahora no comprendo, pero del que pronto seré parte.

Sólo ahora comienzo a vislumbrar la trascendencia del paso que he dado. Voy a ser uno de los sacerdotes de las Nieblas Grises, y mi destino estará marcado para siempre.

Introducción a las Nieblas Grises

Ritos grises es una introducción resumida al mundo de las Nieblas Grises, el próximo suplemento para el Mundo de Black Hammer.

Surgiendo del pasado de Seesa, los Sacerdotes de las Nieblas Muertas se han hecho con una buena porción del poder en esta ciudad.

Su influencia, hasta ahora desconocida, ha comenzado a revelarse en distintas ciudades, y algunos gobernantes miran las noticias de Seesa con preocupación. La mayoría de los ciudadanos permanece ignorante de este nuevo poder.

Magia de las Nieblas Grises será el próximo suplemento para Black Hammer, antes de la próxima ciudad, la increíble ciudad de la magia: Círculo de Fuego.

Resumen

Dentro de Black Hammer, las ciudades han permanecido aisladas durante siglos. La llegada de la caravana ha traído noticias de alegría y prosperidad, pero recientemente parece que otra cosa ha llegado con ella.

Los Sacerdotes de las nieblas grises.

Comenzó como un culto pagano a unos dioses que nadie conocía.

Sus extraños poderes, sus sirvientes pertenecientes a razas nunca vistas, y objetos mágicos de belleza increíble y manufactura casi alienígena ponen de manifiesto que la fuente de sus poderes va mucho más allá del poder de los dioses mundanos.

Nadie excepto ellos mismos, y a veces dudamos de que incluso todos ellos, conocen sus verdaderos objetivos. Pero lo que está claro es que no son un grupo de poder más que pugna por el control de una ciudad, o por extender su influencia a otras urbes.

Su dominio sobre esa extraña magia de las nieblas muertas, o grises, como las llaman, parece absoluto, y los conjuros de sus dioses no parecen tener las limitaciones impuestas por la Plaga que reiteradamente han sufrido otros cultos.

No parece que puedan sobrevivir en el exterior, pero sí pueden desafiar el cerco de la Plaga con extraños conjuros de videncia, y sus conjuros parece afectar especialmente a las criaturas deformadas por el terror creado por ella.

Parecen no tenerle miedo, lo que para alguien en el mundo de Black Hammer ya es, por sí solo, un signo de una locura inexplicable.

El origen

El origen de la magia de los Sacerotes de las Nieblas Muertas es desconocido para todos aquellos que no forma parte de su "religión".

Evidentemente, los Dioses Muertos están detrás de sus conjuros y servidores.

pero para el común de los ciudadanos de Black Hammer este dato no sólo es desconocido, sino que quienes lo conocen tratan de ocultárselo.

El motivo es simple. Si las afirmaciones de estos sacerdotes de que sirven a un amo que ha vencido a la Muerte son ciertas, entonces los dioses, la magia y los sistemas de poder establecidos durante un milenio se tambalearían.

Si los ciudadanos descubriesen que hay un poder que puede eludir en parte la interdicción de la Plaga, el miedo que ésta impone, sin la ayuda de los dragómadas, todo el sistema de creencias se vendría a bajo.

Los sacerdotes de las Nieblas Grises parecen odiar a los dragómadas, y el sentimiento es mutuo, pero eso no impide que las caravanas de esta extraña raza les lleven allí donde sus increíbles riquezas compren un pasaje.

En Black Hammer, todos guardan secretos, y la única verdad absoluta es la Plaga.

Los dioses Muertos moran más allá de los planos de los dioses y los demonios. En reinos de locura creados por ellos mismos a base de pura fuerza de voluntad. Colosales poderes que vagan por estos reinos, incomprensibles en sus razonamientos, actos o deseos.

Los Planos Muertos, como se conoce al conjunto de estos reinos infinitos, albergan sorpresas increíbles, amenazas extrañas y poderes como nunca han sido vistos.

Las nieblas de color gris que dan su nombre y sus poderes a los seguidores de estos dioses parecen emanar de la sangre, la mente, la voluntad o el deseo de los dioses.

Colosos sin forma que rondan los campos de los muertos, grandes como cordilleras, océanos de agua que no es agua, en cuyo interior moran sus propios sirvientes, titánicas formas de mujer que hierven dentro de un volcán, así son algunos de los Dioses Muertos.

Una de las características de este culto es que, aunque adoran a un solo miembro del panteón, reciben sus poderes del conjunto de los Dioses.

Así, un sacerdote de Eresevil puede recibir sus conjuros de otro de los dioses muertos, lo que creará efectos extraños e imprevistos.

Otra de las características del culto es que, además de los poderes compartidos por todos, cada Dios otorga a sus sirvientes su propio toque.

Golems de fuego impío pueden ser creados por un de ellos, mientras que el otro otorga a sus guardias el poder del hielo, o la oscuridad, o la muerte, o la locura.

Los Dioses muertos, y por ende, sus seguidores, son impredecibles, extraños y alienígenas, pero son un poder que ha de ser tenido en cuenta, y que pronto, podrá ser interpretado por los propios jugadores.

Fragmentos de "Magia de las nieblas grises"

A continuación, unos fragmentos del suplemento.

También llamada Magia de las Nieblas Grises, este tipo de magia clerical es única del mundo de Black Hammer.

Sólo la cercanía eterna de la Plaga, y la continua sensación de que la muerte más horrible y el destino más aciago acechan al otro lado de un muro de piedra, han creado las condiciones necesarias para que un grupo de personas sean capaces de conectar con los dioses que proporcionan este tipo de conjuros, los Dioses Muertos.

Los Dioses Muertos habitan más allá de los planos, más allá de cualquier plano, inframundo o de cualquier hogar de los dioses.

Los Dioses Muertos no tienen nada que ver con los cadáveres que flotan en el astral, son Dioses que, llegada su hora, se han enfrentado a la Muerte y la han vencido, convirtiéndose en algo mucho más horrible de lo que nada ha sido en el multiverso.

Casi nadie conoce quienes son, y nada es capaz de llegar a sus planos de "existencia" salvo aquellos tan desesperados como para ir más allá de la adoración del mal, la muerte y el caos, y encontrar el camino más absoluto a las pesadillas.

Viven en un mundo de nieblas grises, cada uno señor supremo de su reino, amo de criaturas horribles, y de magias terribles.

Algunos habitantes de Black Hammer, aterrados por la Plaga, se sumergieron en un mundo de desesperación, llegando a adorar primero a la muerte, al caos después, y despertando un día en sus pesadillas en este reino.

Cocos o desesperados, abrazaron el poder que les ofrecían y la salida que les daban, si no a la Plaga, sí al terror que ésta produce. Y se convirtieron en sus servidores, y en sus agentes en el mundo de mortales y dioses.

En esencia, cualquier elfo o humano pueden caer bajo la tentación de estos dioses que han vencido a la Muerte, de cualquier clase que sean, pero la clase más numerosa son los sacerdotes y los paladines, aunque también hay magos (que practican una magia extraña e irreconocible), guerreros, ladrones y bardos (sus cánticos hablan sobre paisajes muertos, grises, sobre el poder de más allá de la muerte, y ejercen una impía fascinación sobre quienes les escuchan).

Los Objetivos de los Dioses Muertos

Los objetivos de los dioses Muertos son inescrutables. Pocos dioses conocen su existencia, pero si los dioses del mal y los demonios más poderosos tienen pesadillas seguro que es con este panteón disperso y terrible.

Sus seguidores son extraños, en su mayoría, criaturas enloquecidas y horribles, pero sus legiones están también repletas de seres seductores, artefactos inteli-

gentes, titanes sin mente y magos y clérigos humanos entregados a sus fines desconocidos.

Algunos humanos y elfos de Black Hammer han sucumbido a su influjo y, a cambio de perder el miedo y dejar de sentir el terror eterno de la Plaga, han dado sus almas y han perdido toda esperanza.

Estos seguidores en el mundo cuentan con algunas ventajas nunca vistas antes en ningún otro mundo del plano material. La magia clerical de los seguidores de los Dioses Muertos es extraña, otorgada por las nieblas grises, que lo mismo pueden ser la magia de los dioses, como su sangre, o sus pensamientos. Nadie lo sabe, pero las aceptan como un don único.

Otra característica que hace esta magia única es su procedencia múltiple.

Los seguidores de los dioses muertos adoran a un único dios, pero reciben conjuros de cualquiera de ellos. Quizá eso signifique que los Dioses Muertos cooperan entre sí, o quizás que no son capaces de distinguir a sus adoradores de los de los otros dioses.

Sea como sea, esto tiene un efecto único en el juego. Cada clérigo de Las Nieblas Grises puede lanzar conjuros de clérigo como si fuese un nivel más alto de lo que es. Pero sólo en cuanto a número de conjuros que puede aprender, y el nivel de estos, nunca en el efecto mismo de ese conjuro.

Ejemplo:

Un clérigo de las nieblas grises de nivel 4 puede lanzar tantos conjuros de clérigo como si tuviese nivel 5, pero los efectos de éstos serán como si los hubiese lanzado un conjurador de ese nivel.

Por el contrario, una de las desventajas de esta magia es que los clérigos de los Dioses Muertos no pueden acceder a todo el compendio de conjuros a disposición de un clérigo más generalista. Los Dioses Muertos sólo otorgan sus propios conjuros basados en las nieblas, y eso significa que su número es limitado, aunque sin duda grande.

Como compensación, los Dioses Muertos otorgan a sus clérigos seguidores nunca vistos y artefactos desconocidos que les otorgan una cierta ventaja sobre otros conjuradores.

Por cada cuatro niveles que gane el Clérigo de las Nieblas Grises obtiene un servidor o un artefacto para emplearlo en conseguir los fines de los Dioses Muertos.

Tira un dado de 8 (1D8) en la siguiente tabla para determinar que objeto o servidor recibe:

En la sección de criaturas y en la de objetos mágicos se encuentran las tablas de nivel para criaturas y objetos. El resultado obtenido de cruzar en la siguiente tabla el nivel del lanzador con el resultado de la tirada indica el nivel de la criatura u objeto servidor. Las casillas grises corresponden a servidores, las blancas a objetos.

Resultado	Nivel alcanzado por el lanzador					
	4	8	12	16	20	+20
1	1	1	1	1	1	2
2	1	1	1	1	2	3
3	1	1	1	2	2	3
4	1	1	2	2	3	4
5	1	2	2	3	3	4
6	1	2	3	3	4	5
7	2	3	3	4	4	5
8	2	3	4	4	5	6

Conjuros de Clérigo de las Nieblas Grises

Los conjuros de clérigo otorgados por los dioses muertos y realizados por sus servidores sólo tienen un dominio: el de los Dioses Muertos.

Conjuros de Nivel 0

Curación impía menor

Nivel: 0

Componentes:

Tiempo de lanzamiento:

Alcance:

Area:

Este conjuro cura heridas a razón de un punto por cada nivel del lanzador. Una niebla gris invade el cuerpo del objetivo, y comienza a reparar los daños de la herida. Sin embargo, las nieblas se toman su precio, y permanecen siempre en el cuerpo de la cicatriz, en forma de una cicatriz grisácea que parece estar viva.

Sanguijuela impía menor

Nivel: 0

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 metros por nivel

Duración: una vez

Tiro de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a conjuros: Sí

Este conjuro crea una sanguijuela de niebla gris que se aferra al la víctima y causa un punto de golpe de daño por nivel del lanzador antes de volatilizarse en el aire.

Conjuros de Nivel 1

Curación impía leve

Nivel: 1

Como el conjuro de nivel 0 "Curación impía menor", pero el objetivo se cura de 1D8+1 puntos por cada nivel del lanzador.

*Luz gris de las nieblas**Nivel: 1*

Este conjuro hace que una niebla gris se emane desde el lanzador, llenando la estancia o estancias donde se encuentre. La niebla comenzará a emitir una luz gris que los seguidores de los dioses muertos pueden distinguir, y con la que pueden ver en la oscuridad más absoluta.

El resto de seres ve la niebla iluminada, pero no consigue ver más allá de un metro a menos que posea visión mágica. La niebla también oculta sentidos como la infravisión o el olfato.

El alcance de las nieblas es de 10 metros por cada nivel del lanzador. Las nieblas grises no se mueven con el clérigo, sino que se quedan en el punto donde fueron generadas.

*Sanguijuela impía leve**Nivel: 0**Componentes:**Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance: 10 metros por nivel**Duración: una vez**Tiro de salvación: Fortaleza mitad**Resistencia a conjuros: Sí*

Este conjuro crea una plaga de sanguijuelas de niebla gris que se aferra al la víctima y causa 1D8+1 puntos de golpe de daño por nivel del lanzador antes de volatilizarse en el aire.

*Convocar servidor gris nivel 1**Nivel: 1**Componentes:**Tiempo de lanzamiento:**Alcance:**Área:**Duración:**Tiro de salvación:**Resistencia a conjuros:**Duración: un asalto por nivel**Tiempo de lanzamiento: un asalto completo**Foco Arcano, una vela hecha con el hueso del dedo de un muerto.*

Convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 1.

La criatura aparece y obedece todas tus órdenes, y al término del conjuro desaparece. Nadie sabe si regresa a los Planos Muertos o desaparece en la Plaga (nadie puede atravesar la Plaga para salir de Black Hammer, sólo para entrar). Si es así, no parece mucho a sus amos que siguen enviándoles.

Conjuros de Nivel 2

Invocar mensajero

Nivel: 2

Componentes:

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: diez kilómetros por nivel

Duración: Hasta que entregue el mensaje o sea destruido

Tiro de salvación: Ninguno

Resistencia a conjuros: No

Con este conjuro, el clérigo logra dar forma animada a las nieblas muertas, de tal forma que puede usarlas como mensajeros.

Los mensajeros de niebla sólo hablan el idioma de los Planos Muertos, pero pueden transportar cartas o mensajes ligeros hasta una distancia igual a diez kilómetros por nivel del lanzador.

Augurio gris

Nivel: 2

Componentes:

Tiempo de lanzamiento:

Alcance:

Área:

Duración:

Tiro de salvación:

Resistencia a conjuros:

Determina si una acción va a ser buena para el lanzador o no. Agitando la bola de cristal un lanzador puede ver cómo las nieblas se agitan en su interior, susurrándole al oído las posibles consecuencias de sus actos.

Foco: Una bola de cristal repleta de nieblas grises.

Convocar servidor gris nivel 2

Nivel: 2

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 2 ó 1D3 de nivel 1.

Nivel 3

Convocar servidor gris nivel 3

Nivel: 3

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las

listadas en la fila de criaturas de nivel 3 ó 1D3 de nivel 2 ó 1D4 de nivel 1.

Curación impía grave

Nivel: 3

Igual que el conjuro de nivel 1 "Curación impía leve" pero cura 3D8 + 2 puntos de daño por nivel del lanzador.

A este nivel, la curación se cobra un alto precio en el objetivo. A cambio de su salud, su cuerpo aparece ya lleno de cicatrices horribles que no puede ocultar. Pierde 1D4 menos en apariencia.

La apariencia puede ser restaurada con medios mágicos de nivel mayor al del conjuro.

Sanguijuela impía grave

Nivel: 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 metros por nivel

Duración: una vez

Tiro de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a conjuros: Sí

Este conjuro crea una plaga de sanguijuelas de niebla gris que se aferra al la víctima y causa 3D8+2 puntos de golpe de daño por nivel del lanzador antes de volatilizarse en el aire. La víctima pierde 1D4 de apariencia al presentar enormes heridas sangrantes en la piel, hasta que sea curado.

Luz gris de las nieblas mejorada

Nivel: 3

Como el conjuro de nivel uno Luz gris de las nieblas pero las nieblas se mueven con el lanzador.

Nivel 4

Crear planta espía

Nivel: 4

Componentes: báculo de los dioses muertos

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: contacto

Duración: 1 día por nivel

Tiro de salvación: No

Resistencia a conjuros: Si, si la planta es inteligente

Cuando un sacerdote de los Dioses Muertos toca con su báculo cualquier ser vegetal, este es invadido por las nieblas grises.

La planta se convierte hasta el fin del conjuro en un espía del sacerdote. Éste oirá en su oído, susurrado por las nieblas que invaden su cuerpo, todo lo que la planta pueda percibir.

Al término del efecto, la planta muere, a menos que sea un ser inteligente y que supere una tirada de salvación.

Convocar servidor gris nivel 4

Nivel: 4

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 4 ó 1D3 de nivel 3 ó 2D3 de nivel 2 ó 3D3 criaturas de nivel 1.

Curación impía crítica

Nivel: 4

Igual que el conjuro de nivel 1 "Curación impía leve" pero cura 4D8 + 2 puntos de daño por nivel del lanzador.

A este nivel, la curación se cobra un alto precio en el objetivo. A cambio de su salud, su cuerpo aparece ya lleno de cicatrices horribles que no puede ocultar. Pierde 1D6 menos en apariencia.

La apariencia puede ser restaurada con medios mágicos de nivel mayor al del conjuro, no del lanzador.

Sanguijuela impía crítica

Nivel: 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 metros por nivel

Duración: una vez

Tiro de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a conjuros: Sí

Este conjuro crea una plaga de sanguijuelas de niebla gris que se aferra al la víctima y causa 4D8+2 puntos de golpe de daño por nivel del lanzador antes de volatilizarse en el aire.

Conjuros de Nivel 5

Convertir muertos vivientes

Nivel: 5

Componentes: esfera de cristal de las nieblas grises, flor gris de los planos Muertos

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 5 metros + 3 por nivel

Duración: permanente
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: Sí

Con este conjuro un sacerdote puede transformar un muerto viviente de cualquier tipo en un Muerto viviente de las Nieblas Grises. Ver plantilla en la sección de criaturas.

Convocar servidor gris nivel 5

Nivel: 5

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 5 ó 1D3 de nivel 4 ó 2D3 de nivel 3 ó 3D3 criaturas de nivel 2 ó 4D3 de nivel 1.

Nivel 6

Azote De los Dioses Muertos

Nivel: 6
Componentes: Un girón de niebla embotellado, un objeto sacrílego de los Dioses Muertos
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 metros + 5 por nivel del lanzador
Duración: Un turno por nivel del lanzador
Tiro de salvación: Fortaleza parcial
Resistencia a conjuros: Sí

Con este conjuro, los dioses Muertos hacen presente su poder para detener a los enemigos de sus sirvientes.

Una aterradora niebla muerta, fría y gris surge de cada poro de la tierra.

La niebla penetra en los pulmones y cuerpos de los que se encuentren presentes, y si no son servidores o adoradores suyos les causan 1D6 pg de daño por cada nivel del lanzador cada turno que la niebla permanezca.

El alcance del conjuro es de 30 metros de base, más cinco por nivel del lanzador.

Sacralización grisácea

Nivel: 6
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 10 metros por nivel.
Área:
Duración: 1 día por nivel del lanzador
Tiro de salvación:
Resistencia a conjuros:

Este conjuro crea un área sagrada para los Seguidores de los Dioses Muertos.

Todo seguidor de éstos gana un nivel de forma temporal y quienes no lo sean perderán uno.

Este conjuro se puede unir al conjuro de nivel 0 "Luz gris de las nieblas muertas", lo que creará un área en la que las demás criaturas sólo podrán ver por medios mágicos, y donde una luz gris de aspecto siniestro iluminará a los intrusos a ojos del lanzador y sus seguidores. Este conjuro no tiene que ser lanzado por el mismo conjurador, pues las nieblas cubrirán todo el área sacralizada aunque sea lanzado por un sacerdote de menor nivel.

Convocar servidor gris nivel 6

Nivel: 6

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 6 ó 1D3 de nivel 5 ó 2D3 de nivel 4 ó 3D3 criaturas de nivel 3 y así sucesivamente.

Nivel 7

Convocar servidor gris nivel 7

Nivel: 7

Componentes:

Tiempo de lanzamiento:

Alcance:

Área:

Duración:

Tiro de salvación:

Resistencia a conjuros:

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 7 ó 1D3 de nivel 6 ó 2D3 de nivel 5 ó 3D3 criaturas de nivel 4 y así sucesivamente.

Corrosión de la carne gris

Nivel: 7

Componentes: un brazo momificado

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: contacto

Duración: especial – un turno por nivel.

Tiro de salvación: parcial

Resistencia a conjuros: Sí

Cualquier persona o ser tocado por el brazo momificado, que no supere una tirada de salvación, comenzará a sentir como su piel se vuelve grisácea, y cómo poco a poco su cuerpo se va debilitando.

A efectos de juegos, un máximo de personas igual al nivel del lanzador perderán un punto de fuerza por cada turno que pase, y uno de constitución cada dos, hasta que pasen tantos turnos como niveles posea el lanzador.

Esta pérdida de niveles no es permanente, y los puntos se recuperarán cuando se termine el efecto del conjuro.

Hay que tener en cuenta que el lanzador sólo puede "tocar" con el brazo a una persona por acción.

Toque de Eresevil

Nivel: 7

Componentes:

Tiempo de lanzamiento:

Alcance: contacto

Área:

Duración:

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: Sí

Con un mero contacto, el conjurador puede quemar el alma de su víctima. De no superar una tirada de salvación de voluntad, la víctima pierde un punto de sabiduría por cada dos niveles del lanzador, uno de carisma por cada tres, y uno de inteligencia por cada cuatro niveles de forma permanente.

Nivel 8

Círculo de niebla portadora

Nivel: 8

Componentes: un frasco de nieblas grises

Tiempo de lanzamiento: 5 minutos

Alcance: 1 metro por nivel del lanzador

Duración: un uso

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: Sí

Con este efecto, el conjurador logra utilizar las nieblas grises como un puente entre lugares distantes. A todos los efectos, todos los seres vivos y objetos que haya en el área de efecto (1 metro por nivel), serán transportados a otro lugar donde estén presentes las nieblas grises designado con anterioridad al lanzamiento, si no superan una tirada de salvación.

Este conjuro es usado por los servidores de los dioses muertos para conseguir ayuda en caso de que sus guaridas sean atacadas, o para huir.

Convocar servidor gris nivel 8

Nivel: 8

Componentes:

Tiempo de lanzamiento:

Alcance:

Área:

Duración:

Tiro de salvación:

Resistencia a conjuros:

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 8 ó 1D3 de nivel 7 ó 2D3 de nivel 6 ó 3D3 criaturas de nivel 5 y así sucesivamente.

Mortificar construcción

Nivel: 8

Componentes:

Tiempo de lanzamiento:

Alcance:

Área: 10 metros de radio por nivel del lanzador

Duración: un día por nivel del conjurador

Tiro de salvación:

Resistencia a conjuros:

Este conjuro hace que una zona quede imbuida de la magia de las nieblas grises. A todos los efectos, la zona dentro del área afectada será como una territorio, una embajada de los Dioses Muertos. En ella, todos aquellos que no sean seguidores de estos dioses verán sus niveles reducidos en 2 hasta que salgan de la zona.

En cambio, sus seguidores verán multiplicadas sus fuerzas. Todos verán aumentados sus capacidades como si fuesen dos niveles superiores, y los monstruos ganarán 2 dados de golpe adicionales hasta que salgan de esa área.

Cas tiradas de salvación contra conjuros de las nieblas grises no tienen efecto en esta área.

Mutación de las nieblas grises mejorada

Nivel: 8

Componentes:

Tiempo de lanzamiento:

Alcance:

Área:

Duración:

Tiro de salvación:

Resistencia a conjuros:

Duración: permanente

Alcance: una criatura por nivel del lanzador

Este conjuro convierte a un grupo de criaturas (una por cada nivel del lanzador) en una bestia de la niebla muerta si no superan una tirada de salvación contra conjuros.

Cas criaturas se transforman en una bestia de niebla servidora de los Dioses Muertos y el lanzador del conjuro. Aplica sobre ella la plantilla "Bestias de las Nieblas Muertas".

Si el objetivo es un PJ, se convierte automáticamente en un PNJ

*Nivel 9**Convocar servidor gris nivel 9**Nivel: 9**Componentes:**Tiempo de lanzamiento:**Alcance:**Área:**Duración:**Tiro de salvación:**Resistencia a conjuros:*

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 9 ó 1D3 de nivel 8 ó 2D3 de nivel 7 ó 3D3 criaturas de nivel 6 y así sucesivamente.

*Conjuros Épicos**Convocar servidor gris épico**Nivel:**Componentes:**Tiempo de lanzamiento:**Alcance:**Área:**Duración: 2 asaltos por nivel del lanzador**Tiro de salvación:**Resistencia a conjuros:*

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de los dioses muertos épica.

*Crear semiplano gris**Área de efecto: 1 Km de radio por nivel del lanzador**Duración: permanente*

El lanzador crea una burbuja de la misma forma que el conjuro de nivel 8 "Mortificar construcción". A todos los efectos, el área afectada se transforma para siempre en un semiplano dentro del mundo, barrios enteros, o incluso ciudades, pueden verse afectados por él. Este semiplano cambia de apariencia, se ve invadido por nieblas grises, las criaturas que habitan en él si no superan una triada de salvación inicial se convierten en "Bestias de Nieblas Muertas" (Ver plantilla en la sección "Criaturas").

Además de los efectos descritos en el conjuro de nivel 8, las nieblas muertas otorgan nuevas capacidades al semiplano.

El nivel de los servidores de los Dioses Muertos se incrementa en 3 niveles, no en dos, y en toda el área se dan condiciones óptimas para la investigación de nuevos conjuros y artefactos con base en las Nieblas Grises.

Infestación de la niebla de Horgrat

El lanzador genera una niebla gris única, que invade toda la ciudad en la que se encuentre. La niebla entra en la gente y les enfrenta a sus peores pesadillas, lo que hará que 1D8 de cada diez afectados enloquezcan y se lancen a una orgía de destrucción durante 1 asalto por cada nivel del lanzador.

Por añadidura, 1D4 de cada cien criaturas presentes serán convertidas en "Bestias de Nieblas Muertas" (ver plantilla).

Mutación de las nieblas grises épica

Como el conjuro "Mutación de las nieblas grises" pero afecta a 1D20 criaturas por nivel del lanzador.

Si algún objetivo es un PJ, se convierte automáticamente en un PNJ

Servidores de los Dioses Muertos

Bestias como nunca se habían visto antes, los servidores de los Dioses Muertos se encuentran entre las legiones más terribles del multiverso.

Bestias de Nieblas Muertas (Plantilla)

Bestia de las Nieblas Muertas es una plantilla que puede afectar a cualquier criatura, ya sea humanoide, gigante, fata, ajeno, muerto viviente, dragón o sabandija. Ni siquiera los golems y los elementales son inmunes a esta "infestación".

Las Nieblas Muertas les otorgan diversos poderes extraños, pero a cambio, pierden sus otros poderes mágicos (no los talentos naturales). Las nieblas sustituyen los talentos sobrenaturales de las criaturas por una versión similar de conjuro de las nieblas muertas.

No hay dos criaturas de las nieblas muertas iguales, pues a cada una, los Dioses Muertos les otorgan poderes distintos y fantásticos.

Ejemplo de Bestia de las Nieblas Muertas: Contemplador de Niebla Muerta

Un ser terrible de contemplar, los Contempladores de Niebla Muerta son horribles seres solitarios que sólo cooperan con otros servidores de los Dioses Muertos cuando son obligados por un conjurador o por una criatura de mayor poder.

En lugar del ojo antimagia central, los contempladores emiten una versión del conjuro "Cuz gris de las nieblas muertas" que ciega a todos sus oponentes y señala la posición de sus enemigos a los lacayos de los Dioses Muertos. Además, este rayo de magia gris causa 1D4 pg de daño a todos los afectados por él por cada turno que se vean inmersos en las nieblas.

De sus diez tentáculos ópticos superiores sólo quedan siete, con los siguientes

conjuros que emplea igual que un contemplador normal.

Conjuros ópticos

Toque de Eresevil

Corrosión de la carne gris

Convertir muertos vivientes

Azote De los Dioses Muertos

Sanguijuela impía grave

Sanguijuela impía menor

Crear planta espía

Ojo Central: Luz gris de las nieblas mejorada

Bestia Primigenia de las Nieblas Muertas (Plantilla)

Aunque los dioses muertos no suelen negar su poder a los servidores de otros dioses muertos, sí es cierto que cada uno de ellos guarda celosamente una cantidad limitada de poderes especiales.

Con ellos, pretenden lograr objetivos que sólo ellos conocen, y los otorgan a algunos de sus servidores que se convierten en Prelados Primigenios, servidores privilegiados de un dios muerto en concreto.

Cada uno con características que los convierten en únicos, cada uno, con poderes que los diferencian de los demás prelados.

Ejemplos de Prelados Primigenios

- Kiliden-drat (Prelado Primigenio de Arbarasul – Escorpionido de las nieblas muertas)

Este escorpiónico gigantesco posee un aspecto helado. Su piel pálida y su pelo azulado contrastan con los de su especie original.

Kiliden-drat posee además un objeto mágico de las nieblas muertas, un báculo de Cristal que actúa al tiempo como bola de adivinación y como foco para sus poderes.

Poderes especiales legados de Arbarasul: Control del frío y del hielo

- Titántalus (Prelado de Dremsejul y Eresevil – Titán de las nieblas muertas)

Hijo de titanes y padre de titanes, Titántalus es único entre los prelados de los Dioses Muertos, pues es a la vez prelado de dos dioses, Dremsejul y Eresevil.

Seguidor de Dremsejul, se dice que siguió al Rey milenario en su lucha contra la Muerte, y éste le premió convirtiéndole en su mano derecha y un Semidios.

Durante un encuentro entre ambos dioses, Dremsejul ofreció a Eresevil los servicios de Titántalus, y ella aceptó a cambio de poder poner su marca sobre su alma.

Titántalus aceptó.

Ahora es una criatura de aspecto formidable, un titán de veinte metros de alto.

de piel pulida como un espejo azulado, sin rostro, y envuelto en un fuego rojo y negro que ilumina aún más sus rasgos.

Simbionte ocular

Esta criatura terrible es un ser de niebla pura inteligente. Introduciéndose en el cuerpo de su anfitrión (que debe ser un adorador de los Dioses Muertos) le otorgará diversas habilidades.

Si cualquiera mira a los ojos del portador, podrá comprobar cómo una mancha neblinosa y grisácea cruza sus ojos de vez en cuando, como un parásito.

El anfitrión verá siempre como si hubiese un conjuro de "Luz de las nieblas muertas" a su alrededor, con lo que la criaturas invisibles, de sombra u ocultas en la oscuridad quedan expuestas a su visión.

Así mismo, el simbionte otorga protección contra muertos vivientes, permitiéndolos ahuyentarlos como si el portador fuese un clérigo de su nivel -3.

Golems de los Dioses Muertos

Cada Dios Muerto posee sus propias preferencias a la hora de otorgar a sus magos servidores los dones necesarios para crear estas criaturas. Todos ellos exigen que, además de una lealtad inquebrantable, los golems posean rasgos que les identifiquen con el dios de su creador.

Así, es posible encontrar golems de diversas formas, semejantes a dragones, demonios, y bestias sin nombre.

Los golems de los Dioses Muertos son constructos creados por magos muertos (nota: es la denominación que reciben los servidores de los dioses muertos, ya sean magos, clérigos o guerreros).

Las nieblas grises mueven su cuerpo como si fuesen su sangre misma, y su aspecto es siempre extraño, depravado y aterrador, incluso en los golems de cristal.

Golem de piedra Negra de los dioses Muertos

Son los servidores más básicos de los seguidores de los Dioses Muertos. Pero incluso ellos denotan una gran fortaleza y poder.

Construidos de rocas, casi siempre oscuras (obsidiana, bauxita), su piel irregular presenta numerosas aristas con las que hiere a sus atacantes con el mero contacto.

Constructo	Pequeño	Mediano	Grande
Dados de Golpe	5d10+2 (25 pg)	10d10+2 (51 pg)	15d10+2 (75 pg)
Iniciativa	+1	+2	+3
Velocidad:	20'	25'	30'
CA	21, toque 13,	desprevenido 18	
Ataques:	Golpe c/c	Golpe c/c	Golpe c/c
Daño Golpe	c/c 1d6+4	Golpe c/c 1d8+4	Golpe c/c 4d8+6
Frente/Alcance		5 x 5	7 10'

Ataques especiales *Abrazo de aristas*
 Cualidades especiales *Rasgos de constructo, inmunidad a la magia, resistencia a ataques a distancia*
 resistencia a ataques a distancia *Rasgos de constructo, inmunidad a la magia, resistencia a ataques a distancia*
 Salvaciones *Fort + 4, Ref +5, Vol +2*
 Características *Fue 19, Des 17, Sap 11, Car 1*
 Dotes

Ataque especial: Abrazo de aristas.

El golem efectúa un ataque de melee. Si impacta, y el objetivo falla una tirada de salvación, el golem le aferra contra su cuerpo durante tantos turnos como el personaje falle su tirada de salvación.

El objetivo apresado sufre 1D4 heridas incisivas que le causan 1D8 pg cada una + 2 puntos de golpe por desangramiento por herida + 1D6 por el aplastamiento.

Golem de Cristal de los Dioses Muertos

Elegantes y gráciles, estos golems presentan cuerpos esbeltos, y son los guardianes perfectos de los palacios de los servidores muertos.

Bellos y hermosos, sus cuerpos de cristal de diferentes formas albergan en su interior las nieblas grises que les dan vida. Cualquiera puede verlas moverse por sus "venas" cristalinas arremolinándose y desplazándose como si estuviesen vivas.

<i>Constructo</i>	<i>Pequeño</i>	<i>Mediano</i>	<i>Grande</i>
<i>Dados de Golpe</i>	<i>5d10+2 (26 pg)</i>	<i>7d10+2 (40 pg)</i>	<i>10d10+2 (50 pg)</i>
<i>Iniciativa</i>	<i>+3</i>	<i>+2</i>	<i>+1</i>
<i>Velocidad:</i>	<i>20'</i>	<i>25'</i>	<i>30'</i>
<i>CA</i>	<i>21, toque 13, desprevenido 18</i>		
<i>Ataques:</i>	<i>Golpe c/c</i>	<i>Golpe c/c</i>	<i>Golpe c/c</i>
<i>Daño</i>	<i>Golpe c/c 1d6+4</i>	<i>Golpe c/c 1d8+4</i>	<i>Golpe c/c 2d8+6</i>
<i>Frente/Alcance</i>	<i>5 x 5 7 10'</i>		
<i>Ataques especiales</i>	-	<i>Tormenta de cristal</i>	
<i>Cualidades especiales</i>	<i>Rasgos de constructo, inmunidad a la magia, resistencia a ataques a distancia</i>		
<i>Salvaciones</i>	<i>Fort + 2, Ref +5, Vol +2</i>		
<i>Características</i>	<i>Fue 16, Des 17, Sap 11, Car 3</i>		
<i>Dotes</i>	<i>Esquiva (A), Desarme mejorado (A), Derribo mejorado (A)</i>		
	<i>Esquiva (A), Desarme mejorado (A), Derribo mejorado (A)</i>		

Golem de Hierro oscuro de los Dioses Muertos

Este coloso, forjado con fuegos alimentados por las nieblas grises, es una máquina de destrucción terrible.

Su piel de acero negro, asemeja estar oxidada y rasgada por innumerables grietas.

tas de las que emanan nieblas oscuras casi negras, y sus ojos resplandecen con una luz negra que denota decisión y poder.

Constructo	Mediano	Grande	Gigante
Dados de Golpe	7d10+2 (40 pg)	12d10+2 (61 pg)	16d10+2 (81 pg)
Iniciativa	+2	+1	+1
Velocidad:	25'	35'	40'
CA	21, toque 13, desprevenido 18	21, toque 13, desprevenido 18	21, toque 13, desprevenido 18
Ataques:	Golpe c/c	Golpe c/c	Golpe c/c
Daño	Golpe c/c 1d8+4	Golpe c/c 2d8+6	Golpe c/c 3d8+8
Frente/Alcance	5 x 5 7 10'		
Ataques especiales			
Cualidades especiales	Rasgos de constructo, inmunidad a la magia, resistencia a ataques a distancia	Rasgos de constructo, inmunidad a la magia, resistencia a ataques a distancia	Rasgos de constructo, inmunidad a la magia, resistencia a ataques a distancia
Salvaciones	Fort + 2, Ref +5, Vol +2	Fort + 2, Ref +5, Vol +2	Fort + 2, Ref +5, Vol +2
Características	Fue 20, Des 14, Sap 11, Car 1	Fue 22, Des 13, Sap 11, Car 1	Fue 24, Des 12, Sap 11, Car 1
Dotes			

Titán terrígeno

Esta bestia horrible es el resultado del cruce de un titán servidor de los Dioses Muertos y una "Tarrasca de las Nieblas Muertas".

Es una criatura de nivel épico, una auténtica fuerza destructiva de los Dioses.

Mide más de veinte metros de alto, su forma se asemeja a la de una tarrasca pero con claros rasgos humanoides, y de sus fosas nasales, boca y ojos exhalan nieblas grises de olor apestoso.

Nunca en Black Hammer se ha visto una criatura de este tipo, pero los servidores muertos hablan en susurros de ellos y esperan que algún clérigo obtenga el poder y los favores de los dioses necesarios para poder invocar uno y desatarlo sobre el mundo.

Si semejante bestia sobrevivirá a la Plaga o resultará mutada por ella es algo que nadie se atreve a imaginar.

Muerto viviente de las Nieblas Grises (Plantilla)

De forma semejante a la Plantilla de Bestia de las Nieblas Muertas, esta plantilla imbuje a sus criaturas base de los poderes de los dioses muertos.

La criatura base puede ser cualquier muerto viente, que a todos los efectos deja de ser una criatura el plano de la energía negativa para ser un ser revivido por las nieblas.

Esto hace que los muertos vivientes pierdan sus poderes de absorber niveles o puntos de golpe, sustituyéndolos por algo incluso más aterrador.

Los muertos vivientes de las nieblas grises conservan todos los poderes de sus criaturas base excepto la absorción de niveles y puntos de golpe, pero en su lugar, cada tipo de muerto viviente absorbe un punto de característica de la criatura impactada.

Algunos muertos vivientes de las nieblas grises absorben de forma permanente puntos de inteligencia, otros carisma, otros constitución, etc. Al llegar a cero, la víctima se transforma en una criatura similar y su alma viaja a los Planos Muertos al servicio del Dios Muerto que hay imbuido a la criatura.

Ejemplos de Muertos Vivientes de las Nieblas Grises

- *Dragón zombie de las nieblas grises*

Absorbe: constitución

- *Minotauro Vampiro de las nieblas grises.*

Absorbe: Inteligencia

Prelados no Muertos de las Nieblas Grises (Combinación de Plantillas)

Al igual que con las Bestias de las Nieblas Muertos, los dioses muertos también eligen a sus prelados de entre los no muertos afectados por las nieblas grises.

Esta plantilla crea un no muerto que combina las características de los "Muertos Vivientes de las nieblas Grises" con la plantilla "Criatura Arquetípica".

Así mismo, esta criatura obtiene los poderes especiales del dios al que sirve, y su aspecto toma la representación de su avatar.

Ejemplos de Prelados:

- *Erej-hestan, la bestia cambiante (Prelado de Eresevil - Doppleganger espectro)*

Esta bestia fue en su día un doppleganger que se dedicaba a asesinar en serie elfos y criaturas del bosque que se atrevían a ir a "su" ciudad. Devorado por un espectro de las nieblas grises, servidor de un sacerdote elfo, el doppleganger demostró su fortaleza de voluntad matando al sacerdote a pesar de estar bajo su supuesto control.

En lugar de castigarle, el Dios Muerto Eresevil, le encomendó varias misiones, entre las que estaban castigar a varios elfos de Shu-Sulken que habían traicionado a uno de sus servidores.

Como premio por su éxito, Erej-hestan fue ascendido a prelado y fue imbuido de las energías de su dios, lo que le da un tremendo control sobre el fuego frío.

- *Igraim (Prelado de Arterofante - Saga acuática sombra)*

Igraim era una terrorífica saga acuática que sobrevivía en el Exterior hasta que un día decidió visitar Seesa en busca de víctimas. Sin percatarse de los peligros que en ella acechaban, eligió la abandonada isla del Templo Azul como su base de operaciones.

Una noche, fue atacada por las sombras del Templo, que la convirtieron en una de ellas. Gracias a sus poderes no perdió su identidad, y durante un tiempo vagó por el túnel bajo el río hasta que Sersemis, la hija de lord Dermund, se topó con ella en una misión de exploración. Gracias a su bola mística de las nieblas la transformó en un muerto viviente al servicio de los Dioses Muertos.

A pesar de que Dermund y su hija sirven a todos los dioses muertos en general, Igraim ofrece su lealtad a uno de ellos en particular, Arterofante, la pesadilla de Carne, quien la convirtió en su Prelado en Seesa y la otorgó el poder sobre la carne.

Artefactos y Objetos mágicos de los Dioses Muertos

Construidos con materiales alienígenas, procedentes del plano de los dioses muertos, estos artefactos van indefectiblemente unidos a las Nieblas Grises. Bolas de cristal repletas de este vapor mortal, bastones obtenidos de plantas alimentadas con ellas, rocas sólidas venidas de otros planos que emanan las nieblas, todo sirve para crear objetos mágicos y artefactos extraños y únicos.

Objetos Mágicos

Anteojos de cristal de niebla

Estos anteojos están hechos con cristal especial, capaz de retener la niebla gris en su interior. Quien se los ponga, podrá ver a través de las nieblas grises, como si fuese un seguidor de los Dioses Muertos.

Los anteojos no incrementarán su visión, sólo le permitirán ver a través de estas nieblas.

Barco volador de Muerte

Este barco volador es un poderoso artefacto mágico capaz de transportar por los aires hasta veinte personas de tamaño humano.

Sus velas son infladas por la magia de las nieblas grises, y una gran nube de niebla le acompaña allí donde vaya.

Verlo emerger de un jirón de niebla, con su carga de criaturas tenebrosas encima hiela la sangre.

Bolas de cristal de las nieblas muertas

Estas bolas de cristal, en cuyo interior se arremolinan las nieblas grises, son un objeto muypreciado por los sacerdotes y magos que adoran a los dioses muertos. Con ellas, cualquier hechizo que lancen alcanzará efectos mayores de los que lo harían por sí solos.

En términos de juego, los efectos de un conjuro serán como si los hubiese lanzado un sacerdote de un nivel por encima del lanzador.

Existen versiones que aumentan dos o tres niveles, pero están reservadas para los elegidos de los Dioses Muertos.

Artefactos Mágicos

Pozo de mutación de las Nieblas Grises

Este artefacto se encuentra enclavado en una ciudad perdida en los anales de la historia. Ni siquiera los dragómadas sabían de su existencia hasta hace pocas décadas.

La ciudad al completo ha sido poseída por los servidores de los Dioses Muertos. Todo su perímetro se encuentra afectado por el conjuro épico "Crear Semiplano Gris".

Sus calles y amplias explanadas están cubiertas de una niebla resplandeciente que impide ver nada al viajero, y sus edificios y callejones se encuentran atestados de servidores de los dioses muertos y criaturas de su plano que realizan rituales extraños e impíos en honor a los dioses que han vencido a la Muerte.

El artefacto en un enorme caldero-pozo con runas arcanas grabadas sobre su negra superficie y repleto de un líquido destilado de las nieblas grises.

Toda aquella criatura que se sumerja en el caldero se convertirá inmediatamente en una Bestia de las Nieblas Muertas (sin tirada de salvación, ver plantilla). Además, estas bestias son las elegidas de los Dioses Muertos por lo que cuentan con aptitudes únicas que les convierten en legados en este plano de estos dioses.

A efectos de juego, cualquier criatura sumergida en el Pozo de Mutación se convertirá en un ejemplo óptimo de Bestia de la Niebla Muerta. Combina la plantilla "Bestia de la Niebla Muerta" con cualquiera de estas otras plantillas (1D4).

- 1 - Criatura arquetípica*
- 2 - Animal legendario*
- 3 - Criatura Axiomática*
- 4 - Monstruo de Leyenda*

Nota: Las criaturas creadas mediante el Pozo de Mutación no son Prelados ni Primigenios, sólo Bestias de las Nieblas Muertas de características superiores.

Panteón de los Dioses Muertos

Los Dioses Muertos presentan una serie de dificultad para el Director de Juego, al igual que el resto de panteones. Su mera presencia puede desestabilizar una campaña, llevando a los personajes a sitios insospechados, pero haciendo que la partida se les vaya rápidamente de las manos.

De la misma forma, sus Prelados, descritos en la sección de criaturas de las Nieblas Muertas, son seres de gran poder que les representan de la misma forma que los legados lo hacen con los demás dioses.

Por todo ello, os presentamos estos dioses como elementos argumentales, como seres de leyenda que pueden dar más color y variedad a us partidas, a través de un nuevo tiempo de magia y de la locura de sus servidores.

De la misma forma, la presencia de cualquier Prelado en una campaña como la de Seesa, puede desequilibrar la balanza, por lo que oficialmente sólo existe uno

en toda la ciudad, Igraim, y ella está más dedicada a los objetivos de su dios que a las intrigas de Seesa.

De todas formas, si decides incluir un prelado o primigenio en tu campaña, te recomendamos que lo hagas como un villano de fondo, alguien que envía extraños seres contra los héroes, o que domina a sus enemigos. Los PJ's no deberían poder enfrentarse a uno de estos horrores en Seesa.

Así mismo, los objetivos de los Dioses Muertos son desconocidos. Las acciones de sus prelados, vistas desde fuera, podrían resultar incoherentes, de no llevarse en el más absoluto secreto.

Los pocos seres que conocen de la existencia, y verdadera naturaleza de estos dioses, especulan sobre si su objetivo puede ser la destrucción de la existencia, vencer a la Muerte de forma definitiva o conquistar el resto de Planos. Quizás, simplemente, cada uno tenga sus propios objetivos como sucede con el resto de dioses y seres vivos.

A continuación, los dioses.

Arbarasul, rey de las llamas frías

Arbarasul se presenta como un esqueleto de hielo d más de veinte metros de altura, aunque puede adoptar otras formas para presentarse a sus discípulos, siempre relacionadas con el frío y el hielo.

Por el interior de su colosal cuerpo pueden verse una miríada de venas congeladas en cuyo interior circulan nieblas grises de un oscuro color, lo que denota su poder.

Arbarasul controla una importante sección de uno de los Planos Muertos, Clere-mhían, el yermo sin alma.

En el interior de su montaña de hielo, surcada de cuevas y túneles excavados conformando un laberíntico palacio, Arbarasul medita sobre sus objetivos y la mejor forma de alcanzarlos.

Arbarasul otorga a sus Prelados y Primigenios todo tipo de poderes relacionados con el frío y el hielo.

Arterofante, la pesadilla de Carne

La Madre de la Carne, la Mole Cambiante, Arterofante se presenta a sus seguidores como una mujer inmensa como una montaña, rebosante de carne desnuda y fluctuante, o como un colosal elefante que amina a dos patas con tres tropas.

Aretrofante es quizás el dios muerto más antiguo conocido, junto con Dresenjul, y otorga poderes de cambiaformas y el control de la carne a sus prelados.

Eresevil

El reino de Eresevil es el reino de las pesadillas de fuego frío. Este fuego sobrenatural quema a sus víctimas por dentro, destruyendo sus almas, y sus prelados

disponen de él a su antojo, ardiendo de un fuego que no quema los cuerpos, sino las mentes de sus víctimas.

Su reino es un mar de azufre líquido del que surgen torres de roca volcánica unidas entre sí por innumerables puentes. Enormes columnas de fuego frío estallan, superando la altura de las ciudadelas donde moran los sirvientes de Eresevil.

Dresenjul, el milenario

Clamar milenario a Dresenjul es decir que un dragón gran wyrm es todavía un huevo. En ciudades perdidas cuyas ruinas datan de miles de años, los dragómadas han descubierto referencias a este dios muerto.

Su aspecto para sus servidores es el de un Hombre alto, espigado, sin rostro y de piel azulada que refleja como un espejo todo lo que ve.

Va vestido con un manto de emperador raído, y sus seguidores murmuran que pudo tratarse de un rey que perdió su reino a manos de los hijos de los dioses y les retó para recuperarlo, venciendo. Con una traición, el resto de panteones le expulsó e intentó matarle, y él, decidido a no doblegarse ante nada acudió en busca de la Muerte para retarla, abriendo el camino a los demás Dioses Muertos.

El precio de su locura fue alto, y su mente cambió. Era más que un dios y más que un ser vivo. Era un vencedor de la muerte, fue, el primer Dios Muerto.

Dresemjul habita en el Páramo de los Espejos, una llanura envuelta en las nieblas grises, y repleta de infinitud de espejos negros que no reflejan a quien se asoma a ellos, sino que muestran imágenes y escenas horribles. Según se dice, la suma de todas esas imágenes son los pensamientos del Primer Dios Muerto.

Este dios muerto otorga a sus prelados poderes relacionados con la locura, el odio y los sueños desesperados.

Existen otros muchos Dioses Muertos, vagando por las llanuras infinitas de los infinitos Planos Muertos, organizando legiones de seres y seguidores que nunca pisarán Back Hammer ni ningún otro mundo, y perdidos en sus sueños y su locura. Pero casi nadie conoce sus nombres, excepto sus más abnegados seguidores y algunos de los otros dioses con los que han tenido algún terrible encuentro.

El encuentro entre dos de estos seres incomprensibles y de voluntad aterradora puede derivar en los mayores engendros, o en un enfrentamiento que devaste un mundo.