

LOS DUQUES DEL CAOS

Artículo de Jean-Michel Ringuet, publicado en el nº1 de la revista TATOO, traducido por Eduard García.

Si hay una constante en la obra de Michael Moorcock, esta es el perpetuo enfrentamiento entre la Ley y el Caos. En consecuencia, las divinidades alineadas en ambos bandos, tendrán un papel importante que jugar. En la saga de Elric, el Emperador destronado de Melniboné es un devoto servidor del Caos (al menos al principio) y por ello obedece a un mentor demoníaco, el Duque-demonio Arioch.

Es por esto que puede parecer sorprendente que el espacio destinado a tan famosos Duques sea tan reducido en las reglas de Stormbringer. No se detallan más que sus poderes y características, olvidándose aspectos tan importantes como su personalidad, sus atribuciones o la apariencia que adoptan cuando deciden mostrarse.

Para remediarlo, aquí se ofrece el punto de vista de un sacerdote de la Ley sobre ellos. Aunque su opinión sea parcial, no hay duda de que será de gran utilidad a todos los sacerdotes caóticos.

"... Como todo el mundo sabe, el universo solo existe por la constante oposición entre la Ley y el Caos. Estas dos fuerzas están regidas por espíritus a los que ciertos llaman dioses o demonios. De su origen se conoce poco; ciertos sabios piensan que cada fuerza se ha disgregado bajo las diversas influencias que animan la materia, incluso de su energía. Esta hipótesis parece válida si se considera el gran número de Potencias del Caos frente al reducido número de Potencias de la Ley. Otro postulado apócrifo fue enunciado por el Emperador Sadric XXXII según el cual cada fuerza es única: las Potencias no son de hecho más que representaciones instantáneas de un mismo todo, variables según las condiciones exteriores. Aun así, esta remota hipótesis del glorioso Emperador de la Gran Melniboné nunca fue reconocida, ni por sus más fieles discípulos ..."

ARIOCH DE LAS SIETE TINIEBLAS, Señor del Infierno Superior, Caballero de las Espadas.

Es un Duque-demonio de importancia, pero no figura entre los más po-

derosos. Arioch es conocido ante todo por el interés que despiertan en él los mortales. Pertenece a la trinidad demoníaca de las espadas, trinidad por otro lado de papel desconocido.



Le gusta aparecer bajo una forma increíblemente bella, pero siempre teñida de una luminosidad diabólica. Toma generalmente la forma de un hombre joven, de la misma raza de quien le invoca, vestido con una refinada elegancia y con un exceso de suntuosidad y lujo de gusto a veces dudoso. Arioch adora la grandeza, muchas veces hasta la grandilocuencia; le encanta sorprender, impactar y hace todo lo posible para ello. De su carácter se puede decir que es arrogante, versátil, cínico y que posee un peculiar sentido del humor. Distinción, elegancia, gestos suntuosos y lenguaje rebuscado... así es Arioch, pero no se debe olvidar que bajo esta seductora apariencia, vibra la misma sustancia del Caos.

Dispone de un razonable número de adoradores, principalmente en Melniboné, Eshmir y entre la nobleza de

Pikarayd. Presta generalmente atención a quien le implora, pero rara vez responde. Arioch no suele implicarse en combates, demasiado vulgares para su gusto, pero le gusta llevar un arma, preferentemente una espada, como insignia de su posición.

A sus adoradores les gusta siempre "ser más que parecer", equivocar mediante trampas y astucias maquiavélicas, concebir maquinaciones bien pensadas en las cuales se pueda apreciar todo el refinamiento que les convierta en perfectos artistas de la estética del mal y del placer puramente sádico.

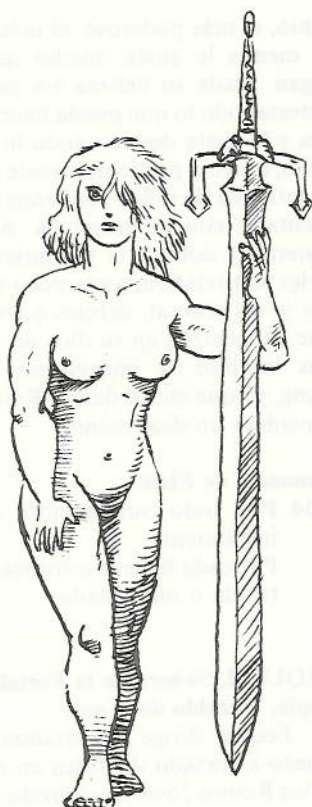
Ganancia de Elán:

- 1D4 Por cada compañero que muera por su causa en el transcurso de la aventura.
- 1D4 Por cada objeto demonio creado y abandonado en el mundo.
- 2D4 Por cada demonio liberado voluntariamente de su atadura y dejado en los Reinos Jóvenes para que siembre la destrucción.

XIOMBARG, Señor del Odio, Reina de las Espadas.

Xiombarg es seguramente el Duque-demonio más sanguinario que existe. Aunque se trate de un Duque, término masculino (si es que los demonios tienen sexo), toma siempre una forma femenina, en general la de una chica joven, grácil y esbelta, totalmente desnuda. Sus grandes ojos oscuros, su larga cabellera castaña, su aire a la vez inocente y revoltoso son solo elementos de una máscara sabiamente compuesta que esconde una naturaleza odiosa y depravada fuera de toda sospecha. A veces suele aparecer sobre una montura demonio, de la apariencia de un toro con cabeza de león.

Xiombarg es miembro de la trinidad y se le otorga el título de reina; como tal, adora la sangre y las almas que se le puedan ofrecer. Avido, insatisfecho, siempre hambriento, ama el furor asesino, el odio puro que no se puede aplacar más que con un baño de sangre. Por esta razón, nunca rechazará el combate, y menos cuando esté seguro de tener ventaja; si el resultado pudiera ser incierto, sabría también hacer buen uso de la diplomacia. En la guerra, utiliza voluntariamente una es-



pada gigantesca, tres veces mayor que cualquier espada humana, que parece fuera de lugar entre sus delicados dedos de jovencita.

Como muestra su sobrenombre, Xiombarg es el maestro del odio, esa rabia feroz que te posee, te devora el corazón y te obliga a cometer actos involuntarios. El odio es una energía, una fuente de poder para quien lo pueden provocar y manipular. Alquimista sutil de la cólera, Xiombarg sabe sacarle provecho y gracias a ella dirigir a la gente.

Ganancia de Elán:

- 2 Por cada alma humana ofrecida.
- 1D4 Por cada acción realizada bajo un golpe de rabia.
- 2 Por haberse hecho odiar por otra persona, de un modo más bien moderado.

MABELRODE, El Sin Rostro, Rey de las Espadas.

Con Chardhros y Slotar, Mabelrode es uno de los más poderosos de los Duques-demonios. Es el tercer y principal miembro de la trinidad de las espadas.

Aparece generalmente como un hombre joven y atlético, vestido con ricos ropajes en rojo y negro, con un rostro invisible a causa de una perpetua y oscura bruma infranqueable. Habla poco, pero cuando lo hace utili-

za una voz ronca y chirriante muy desagradable para el oído humano. Su sola presencia es ya una prueba dolorosa ya que una fuerza terrible y malsana emana de su cuerpo inmóvil.

Mabelrode lleva consigo el miedo, el terror abyecto que turba sin razón nuestras entrañas. Silencioso, gélido, terrible, Mabelrode se asemeja a la sombra de la muerte. Un mensajero inhumano y sobrenatural la presencia del cual no puede significar más que el terror, el peligro y la destrucción. Representa todo el horror que se puede sentir hacia lo desconocido, hacia todo lo que es diferente a nosotros y, por ello, terrible y peligroso.

El Rey de las Espadas se complace con sembrar el pánico y el desorden, y exige que sus adoradores hagan lo mismo. Es un Duque violento, pero combate muy pocas veces. Nadie nunca ha podido verle el rostro; hay quien dice que no se podría sobrevivir a su visión, ya que su cara refleja la misma sustancia del Caos, un universo imposible donde la entropía reina sin rival.

Mabelrode no suele responder a las súplicas de sus adoradores: es inconstante, orgulloso y brutal. Tan solo se digna a aparecer en nuestro mundo cuando juzga su presencia necesaria e indispensable. A veces se le ha visto a lomos de un demonio de forma similar



a la de un caballo con seis piernas y desprovisto de cabeza. Cuando aparece, lleva siempre a su lado una gran espada y una maza de hierro negro.

Al Rey de las Espadas se le rinde culto con particular devoción en Melniboné, en Eshmir (donde es una de las divinidades con más fieles) y en Argimiliar. Sus sacerdotes son relativamente numerosos.

Ganancia de Elán:

- 1D4 Por haber sembrado el miedo, el desorden o el pánico.
- 2 Por haber manipulado a alguien por el miedo.

CHARDHROS, El Segador de Almas.

Chardhros es la divinidad tutelar de Pan Tang y el Teócrata es su principal agente sobre la Tierra. Se trata, pues, de un Duque-demonio de importancia, que irá incrementando su poder tras la caída de Imrryr.



Aparece frecuentemente como un hombre maduro, musculoso, de gran tamaño y con una espesa barba negra. Una luz difusa parece emanar de la capa gris, sucia y desgarrada que cubre sus bellas vestimentas bordadas en oro. Siempre sostiene en la mano una gran guadaña de hoja curva y brillante, que es la que le ha otorgado su sobrenombre.

Chardhros es el segador de almas,

el mal encarnado, el portador de la muerte. Cruel en extremo, depravado más allá de todo límite, solo disfruta con la tortura y el sufrimiento, lo que le convierte en el Señor adecuado para los Pan Tangianos.

Por esta razón, Chardhros tiene un buen número de adoradores, lo que hace de él uno de los grandes entre los Duques infernales. Exige que se le sirva bien y que se le ofrezcan almas con las que deleitarse. Para complacerle, hará falta expandir el Caos por el mundo en su nombre, ya que tiene claros deseos hegemónicos; hace falta matar a los débiles, dominar por el sufrimiento y el terror. El Segador adora la violencia gratuita, el mal bajo todas sus formas, la bajeza espiritual, el fango, el vicio y la inmoralidad. Odia por encima de todo lo que es puro e inocente, detesta todo símbolo de paz o de bondad. Las tinieblas, el miedo, el dolor, la muerte y la sangre es lo único que le satisface.

Todos sus adoradores saben que es exigente, colérico, insatisfecho, perpetuamente rabioso y amargado por el hecho de que no puede dominar todo lo que existe, lo que le convierte en uno de los peores enemigos de la Ley. Ciertos han remarcado, y con justicia, que Chardhros parece a veces la síntesis de las diversas facetas del Caos; quizá sea este el motivo de la gran multitud de adeptos a su culto ...

En Pan Tang, cada año se celebra la gran fiesta de Chardhros, que tiene lugar el octavo mes y dura ocho días enteros. La festividad se abre con el sacrificio de sesenta y cuatro vírgenes y sesenta y cuatro recién nacidos a la divinidad. Después, el tiempo transcurre entre ceremonias, procesiones, orgías rituales, sacrificios y juegos del circo (gladiadores, etc.). La fiesta termina con la gran misa del segador, en la que todo el pueblo está invitado a participar en una fiesta orgiástica y donde, tras el sacrificio de ocho vírgenes de noble cuna, se practica el canibalismo ritual mientras que las vestales sagradas de Chardhros, sacerdotisas del culto, se libran a obscenos ejercicios con esclavos y animales. Los jóvenes sacerdotes son ordenados durante esta ceremonia.

El Segador también es adorado en Dharijor, más por imitar a Pan Tang que por verdadero gusto, y en Pikarayd, donde la secta Lágrimas de Sangre (temibles guerreros-asesinos) le rinde un culto especial.

ejecutada (viuda, huérfano, ciego, etc.)

1D4 Por cada objeto de arte destruido.

SLOTAR EL ANCIANO, el más viejo de los dioses.

Es el más viejo de los Duques-demonio, el que fue el primero, la primera esencia encarnada del Caos original. Hoy en día, Slotar está un poco olvidado y es poco adorado, pero sigue lleno de orgullo y suficiencia.

Generalmente, cuando se digna a aparecer se muestra como un hombre joven esbelto y bello; tiene los cabellos rubios, los ojos claros y se viste con ricas ropas sobrecargadas de oro, joyas y finos y extravagantes bordados, cintas y encajes. Le gusta maquillarse y utilizar intensos y extraños perfumes.

Slotar se comporta con teatralidad y habla con una voz alta y orgullosa. Le gusta aparentar, y escoge con cuidado

sabio, el más poderoso, el más joven... al menos le gusta mucho que se lo digan. Dada su belleza sin parangón, detesta todo lo que pueda hacerle sombra y le gusta destruir todo lo que sea bello; aprecia particularmente la tortura refinada de niños pequeños para alimentarse con su inocencia. Adora en general el dolor y el sufrimiento. Sus fieles son relativamente poco numerosos y, en general, débiles o frustrados que encuentran en su dios un modelo. Sus templos se encuentran en Pan Tang, ya que en los demás Reinos se le considera un dios menor.

Ganancia de Elán:

- 1D4 Por todo sufrimiento causado inútilmente.
- 2 Por cada belleza estropeada, destruida o mancillada.

EEQUOR, Señora de la Fortaleza Impía, Herald del Caos.

Eequor dirige la Fortaleza Impía, puesto avanzado del Caos en el plano de los Reinos Jóvenes, opuesto a Kane-loon. Es un Duque-demonio menor, pero adorado y conocido en numerosos lugares. Hasta el momento, es el único Señor conocido de sexo femenino, quizá por similitud con Myshella. Sirviente de la entropía, Eequor reside



cada uno de sus gestos o palabras. Nada tiene más importancia que el seducir e impresionar. Se podría decir sin exagerar que es un farsante, más histriónico incluso que Arioch.

A veces toma la apariencia de una bruma dorada o de un perfume pesado y pegajoso. A Slotar le encanta el servilismo y todo lo que pueda satisfacer su inmenso orgullo. Es el más grande entre los Duques, el más bello, el más



Ganancia de Elán:

- 1 Por cada persona desamparada

permanentemente en la fortaleza ya que su misión y su papel son expandir el Caos sobre el mundo y ganar humanos para su causa. A tal efecto se encaminan todas sus acciones; constituye ejércitos, envía a sus sacerdotes en misión y conspira. Para ella, el Caos es la única salida viable al ser el estado natural del universo, pero la Ley es fuerte y ella sabe que deberá luchar duramente para conseguir sus fines. Astuta, trabajando en la sombra, dispuesta a todo, se podría decir que carece de moralidad. Podría ser capaz de aliarse con el Orden por un breve período de tiempo si con ello se consiguiese beneficiar al Caos a largo plazo. Tiene la convicción de que un día triunfará, pero no por ella, ya que el poder no le interesa, si no por el triunfo de "su verdad". De hecho Eequor es una idealista y, al contrario de muchos de los demás Duques, nunca actuará en su propio beneficio.

Por otro lado, está convencida del papel que debe jugar en la victoria de la Entropía, visto que los otros Señores muchas veces tan solo piensan en su propio placer; así, no desperdicia la oportunidad de molestar, o de oponerse abiertamente, a la voluntad de sus pares y, entre ellos, principalmente a Arioch, Slotar y Chardhros. Ella, por contra estará muy próxima a Narjhan y a Mabelrode.

Eequor no duda en ofrecer su ayuda a todos los mortales que juzgue útiles para sus planes. Así, sus sacerdotes y sobre todo sus agentes son muy numerosos. Todos ellos reciben sus órdenes directamente de la Señora de la Fortaleza y su único objetivo es servir-la lo mejor posible, a veces con gran servilismo ya que Eequor no tolera el fracaso.

Eequor se muestra como una mujer grande y delgada, de una gran belleza y con una piel lechosa de rasgos delicados. Se viste con largos velos negros y con joyas de plata que resaltan su cuerpo marmóreo. Su larga melena oscura cubre totalmente su espalda. A veces su cara puede volverse monstruosa, pero ella prefiere generalmente guardar una agradable apariencia y expresarse con una voz dulce y persuasiva.

Eequor es adorada, evidentemente, en la Fortaleza Impía, donde se encuentran la mayor parte de sus templos, pero también lo es en Eshmir, Pikarayd y Argimiliar. El Teócrata de Pan Tang no reconoce los sacerdotes de Eequor, dada la gran enemistad que reina entre ella y Chardhros. Se dice que la diosa vive casi permanentemente en la ciudadela, ocupando un gran palacio de piedra negra, servida por su

colegio de Diáconos Demoníacos y protegida por la élite de los Guerreros del Caos.

Ganancia de Elán:

- 5 Por haber matado un sacerdote de la Ley
- 8 Por haber matado un agente de la Ley
- 1D10 Por cada nuevo templo fundado
- 2 Por cada nuevo fiel convertido al Caos

MALCHIN, Señor del Mal, El Duque Leproso.

Malchin es el Señor de la enfermedad, el maestro de la muerte reptante. Insidioso, invisible, insospechado, expande la peste, el cólera, inculca la rabia a las bestias, infecta a las muchachas de poca virtud y pudre las heridas de los guerreros con su aliento mortal. Es el padre de las ratas y de la miseria;



es repugnante, inhumano y loco. Destruye la vida de la forma más innoble; está tan sediento de sangre, tan encarnizadamente dispuesto a apagar el menor resplandor de alegría, que le hace falta masacrar cada día más. ¿Que arma más bella entonces que una epidemia?

Malchin aparece como una criatura de rostro esquelético y blanquecino, con el cuerpo hinchado por pútridas exhalaciones, recubierto de parásitos repugnantes, abotargado de pústulas negruzcas, de bubas rezumantes, de llagas purulentas. Lleva una gran capa negra húmeda y desgarrada, y a su alre-

dor reina un frío glacial que produce necrosis en las carnes y que hiela las almas. La voz del Señor del Mal es horrible, ronca, rota. A veces toma la apariencia de un hombre joven, bello y bien vestido, pero cuya cara no es más que una enorme llaga gangrenada. Malchin es un Señor poderoso y reconocido pero siempre temido, incluso por sus pares; su locura es total, absoluta y solo le importa la destrucción metódica de todo lo que tiene, en mayor o menor medida, relación con la Ley. No acepta ninguna alianza y su veredicto es siempre el mismo: la destrucción total. Sus armas son temidas por impares, y terriblemente mortíferas. A pesar de ello, Malchin no podrá jamás ocupar un lugar de primer orden en la jerarquía caótica ya que es demasiado desmedido en el menor de sus actos.

Los adoradores de Malchin son muy escasos y todos están afligidos por alguna horrible enfermedad (lepra, viruela, sífilis, etc.), que hacen de ellos verdaderos vectores vivientes.

Todos les temen, les evitan y les matan cuando caen en sus manos, ya que son auténticos peligros para la humanidad. No existe ningún templo dedicado a Malchin en el plano de los Reinos Jóvenes.

Ganancia de Elán:

- 2 Por cada persona infectada
- 6 Por cada reserva, cosecha o tropa contaminada

VEZHAN, El Duque Loco, Señor de las Alas.

VeZHan es sin duda uno de los Duques más caóticos y más locos. Su comportamiento refleja ese espíritu: es versátil, caprichoso y demente; puede pasar en un guiñar de ojos de la risa a la rabia asesina, sin razón aparente. Es, desde cualquier punto de vista imprevisible.

Aparece generalmente como un humanoide de gran tamaño de piel brillante, de un amarillo negruzco, con grandes alas en su espalda. Las muecas de su cara, sus rasgos torcidos, todo en su fisonomía inspira la locura. Tiene las orejas puntiagudas y ninguna pilosidad sobre el cuerpo. Nunca lleva vestidos, ni armas, ni armadura. El Señor Alado tiene una voz ronca y chirriante, y un comportamiento frecuentemente extraño acompañado de todo tipo de tics gestuales y de palabras muchas veces carentes de sentido.

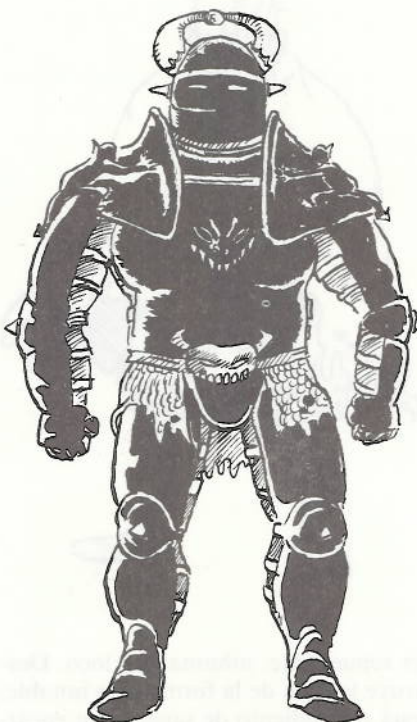
Por su naturaleza profundamente caótica, el Señor de las Alas no puede permanecer en un mismo sitio y viaja sin cesar de un plano a otro, ciega-



NARJHAN, Señor de los Mendigos.

Este Duque recibe habitualmente el nombre de señor de los Mendigos o de la Miseria, ya que le gusta la corrupción, reducir a la impotencia, mutilar... Como Chardhros o Slotar, odia particularmente lo que es bello y puro, todo lo que es orden y paz, pero contrariamente a sus compañeros no le gusta la destrucción. Esta no le produce ningún placer: destruir es un castigo sin sabor. No, Narjhan disfruta demasiado con el sufrimiento y el dolor como para perderlos tan deprisa. Su crueldad es demasiado grande como para satisfacer tan débil placer. ¡Le gusta paladear plenamente su venganza!

¿Qué tortura es más bella que mutilar, herir y marcar para siempre la carne débil? ¿Qué placer ver más tarde reptar estas miserables larvas humanas, impedidas para siempre, para las que la vida será mucho peor que la muerte!



Narjhan se ha convertido así en el Señor de los Mendigos, el maestro que ellos aman y detestan a la vez, ya que es a él a quien le deben su desgracia. Ellos son sus criaturas, estas monstruosidades humanas que mancillan el mundo. Rechazados de la sociedad por su debilidad, diferentes, desagradables, hacen de su desgracia un estandarte que pasean por los Reinos Jóvenes como el cetro terrorífico de su poder. Anclada

como una llaga en el norte de Vilmir, Nadsokor es la única ciudad que tiene templos edificadas en honor de Narjhan.

El Señor de la Podredumbre aparece siempre como un hombre de gran tamaño, totalmente cubierto por una negra armadura de placas y por un casco con la visera bajada, ambos decorados con figuras demoníacas. Habla con una voz profunda y sorda, que resuena de un modo extraño desde el interior de su yelmo. De pocas palabras y movimientos, es un frío y monolítico aterrador caballero infernal.

Narjhan odia particularmente a Tanelorn, ya que esta es símbolo de todo lo que este aborrece. Solo tiene un objetivo: destruirla. En el transcurso de los siglos, ha lanzado numerosos ataques (siempre indirectos, claro, ya que no se puede implicar directamente) contra la ciudad blanca, y esto en todos los planos del Multiverso donde tiene algo de poder. En tiempos de Elric, ayudó una vez a Theleb K'aarna a invocar a los hombres reptiles de Pio y más tarde lanzó a la aullante jauría de mendigos de Nadsokor sobre los muros de la ciudad, siempre con el objetivo de acabar con ella. Pero en ambos intentos fracasó, como siempre que lo intentó anteriormente. Tanelorn se ha convertido para él en su obsesión, su pesadilla, un dolor que le corroe y que no puede extinguir.

Quizá está eternamente condenado a continuar esta lucha inútil, quizá entenderá, a menor escala, el combate contra la Ley... Sea como sea, siempre lanzará periódicos ataques contra Tanelorn.

Los adoradores de Narjhan solo puede ser gente corrupta, en el sentido físico y moral, y es por esto que la gran mayoría de sus creyentes son los mendigos.

Ganancia de Elán:

- 2 Por cada persona mutilada y obligada, en consecuencia, a vivir como un mendigo.
- 15 Por cada ataque realizado contra Tanelorn.

CONTINUARA ...

(Fin de la Primera Parte)

En la continuación del artículo se hablará de Pyaray, Voroon, Skarakwa, Balan, Maluk, Zorin, Checkalakh y, como no, de Balo. Hasta entonces.

te y al azar. Se le puede encontrar donde sea y cuando sea.

Vezhan espera de sus discípulos y adoradores que actúen del mismo modo, de forma perfectamente caótica y sin preocuparse jamás de las consecuencias de sus actos. No es de extrañar que el número de fieles sea reducido; las exigencias de Vezhan son muy restrictivas y difíciles de seguir por un simple humano, en una sociedad que no está dispuesta a aceptarlas. Además, la inconstancia del Duque no contribuye a hacerle simpático: un adorador nunca jamás sabrá como interpretará su Señor la pregaría que se le dirija. Tanto podrá mostrarse furioso como conciliador, lo que constituye un serio obstáculo para una buena comprensión.

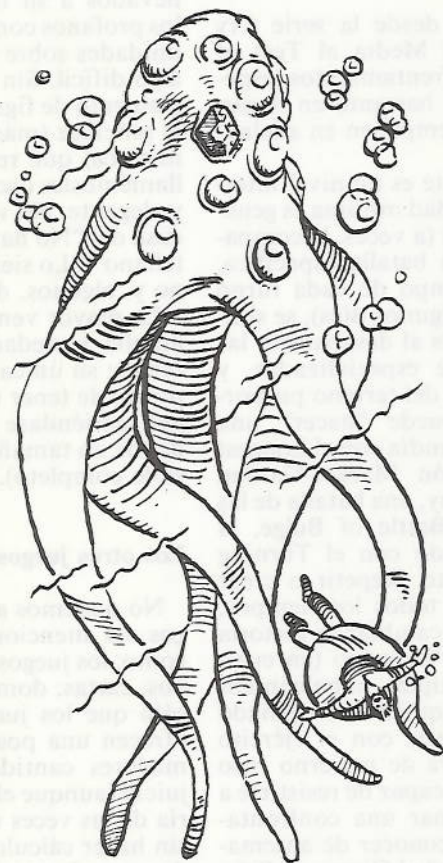
Vezhan solo es adorado en Phum por una secta de sacerdotes-guerreros particularmente temibles, llamados los Sacerdotes Locos o los Asesinos Alados, y por una minoría de los soldados de la Fortaleza Impía.

Ganancia de Elán:

- 3 Por haber sembrado el desorden y la confusión
- 1D4 Por cada acción irracional y loca que pueda haber conllevado graves consecuencias

Los duques del Caos, segunda parte

“Lo prometido es deuda. Segunda entrega del artículo publicado en el nº 1 de la revista francesa Tatoo, escrito por Jean-Michel Ringuet y traducido por Eduard García (la primera entrega se publicó en el LIDER 19)”.



PYARAY, el horror tentacular que murmura secretos imposibles, Comandante de la flota del Caos.

Pyaray es uno de los más ancianos duques-demonios pero, a pesar de contar con un gran número de adoradores, no es uno de los más poderosos. Incluso se le podría considerar como un dios menor, vista su estupidez.

Gran comandante de la flota del Caos, constituida por navíos que han naufragado y tripulados por sus ahogados marinos, Pyaray es el símbolo del océano destructor, enemigo del hombre, al que devora y roe lentamente el cuerpo en el silencio de las profundidades. Es feroz adversario de Mardek, Señor de la Ley, y enemigo mortal de Pozz-Mann-Llyr.

La flota del Caos es terrible y poderosa. Sus gigantes navíos suelen navegar por las profundidades abismales, pero a veces surgen a la superficie para servir al Caos. Estas inmensas naves, formadas por la misma sustancia del Caos y dirigidas por cadáveres animados y semidevorados de desafortunados marinos, son los más terribles adversarios a los que te puedas enfrentar. Ningún barco humano les puede hacer frente.

Pyaray aparece siempre como un pulpo innoble y gigantesco, de color rojo-sangre y con múltiples globos oculares. Tiene encajada en la frente (en fin, ...¡lo que se puede entender por frente!) una piedra de un luminoso color azul. Parece que esta joya es su único punto débil; en efecto, si se llegase a romper, Pyaray se vería expulsado para siempre del plano de los Reinos Jóvenes.

Le gusta el combate y utiliza sus tentáculos para llevar sus víctimas hacia sus terroríficas fauces. Este duque es un demonio sin gran inteligencia, que disfruta con la violencia por las almas que le aporta. Pide pocas cosas a sus adoradores, ya que éstos le interesan muy poco; por el contrario, aprecia particularmente que se le sacrifiquen seres humanos ahogándolos en el mar.

Se podría definir a Pyaray simplemente como un bruto sanguinario. Se le adora principalmente en Pan Tang, y en tiempos pasados fue también adorado en Melniboné.

Ganancia de Elán:

10	por cada nave hundida en alta mar
1	Por cada persona ahogada en alta mar

VOROON, Señor de las Tinieblas

Voroon es el señor de la noche, el patrón de los ladrones y los asesinos, de los que practican actividades nocturnas (NdT: como el juego de rol), sea por gusto o por obligación. La oscuridad y las tinieblas son las marcas del Caos. En la helada negrura, nadie ve brillar la fría hoja del asesino, nadie percibe la cuerda mortífera del estrangulador; en las tinieblas, todo el mundo se mueve silencioso e invisible hacia sus misteriosos destinos.

Voroon reina en la oscuridad porque disfruta con la sutileza, con las falsas apariencias, con el engaño y con la hipocresía. Como Ariocho, prefiere siempre la astucia a la fuerza bruta; ahora bien, se distingue de éste



de sus fieles, ya que le gustan los humanos por su espíritu retorcido, capaz de imaginar ingeniosas maquinaciones.

Ganancia de Elán:

- 1D4 Por cada amante degollado en la cama;
- 1 Por cada asesinato realizado por la espalda;
- 4 Por haber concebido y llevado a cabo una maquinación destinada a matar a un gran número de víctimas.

BALAN, Maestro de la Palabra

Balan es el maestro de la palabra; es un excelente orador de persuasiva y cálida voz, que sabe llegar al corazón de su auditorio. Siempre preferirá la diplomacia a la fuerza bruta. Con su lengua de hiel cubierta de miel, disfruta sembrando problemas en los espíritus, destilando un sutil veneno que oscurece las almas de los que cometieron la locura de prestar oído a sus palabras.

Balan es uno de los duques-demonio más importantes, si no el más importante, ya que sabe manipular a los demás Señores del Caos y utilizarlos para cumplir sus objetivos. Sólo Arioch y Voroon saben escapar a sus engaños, ya que ellos también suelen recurrir a las mismas tretas. Inteligente y hábil, el maestro de la palabra es muy peligroso, ya que bajo su simpático aspecto se esconde uno de los espíritus más torvos, un enemigo feroz de la Ley que, por cobardía o reserva, prefiere esconder su verdadera naturaleza tras una máscara de aparente bondad. Generoso, adulator, educado, refinado, escogiendo con cuidado sus palabras, sabe interpretar, como buen psicólogo, todos los papeles. Prácticamente imposible de ser sorprendido dando un paso en falso, es mejor huir de él antes que enfrentarse en su propio terreno, donde es maestro sin rival.

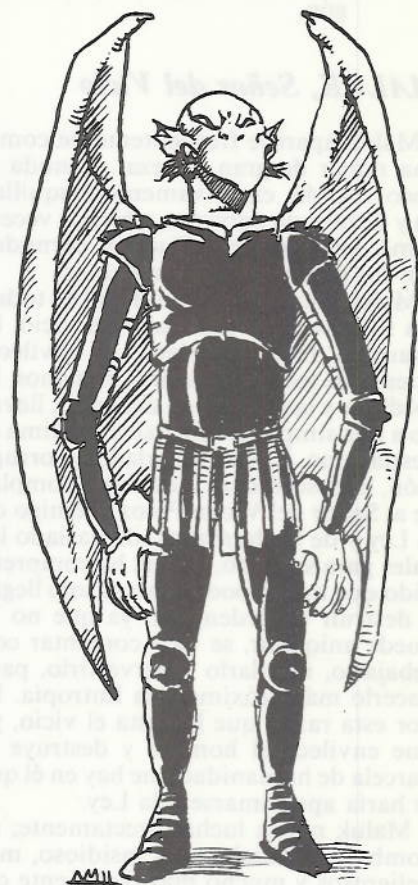
A pesar de su aspecto de dulzura y bondad, Balan es un ser agrio y envidioso, ávido de sangre y almas. Siente una pasión ilimitada por el dolor, comparable a la de Narjhan, y se deleita con sabias y perversas torturas donde sus víctimas son heridas tanto en la carne como en el alma. A la que oiga un solo grito de sufrimiento, abandonará su simpático disfraz para transformarse en esta criatura ávida de placeres malsanos. Balan se siente débil y en consecuencia disfruta al dominar y mostrar su poder.

Físicamente, se suele mostrar como un hombre joven, alto y rubio, de una increíble belleza, vestido con ropas sencillas pero de bellos y cambiantes colores. Estudia con cuidado cada uno de sus

gestos y siempre exhibe una acogedora sonrisa. Esta apariencia tan encantadora puede llegar a parecer artificial o un poco exagerada. Balan cuenta con un gran número de fieles y con numerosos templos en Melniboné, Pan Tang y Dharrigor, pero raramente ayuda a los que se lo piden: prefiere convencer a su interlocutor de la futilidad de sus súplicas.

Ganancia de Elán:

- 1 Por cada víctima torturada;
- 4 Por cada persona manipulada tan sólo por las palabras.



SKARAKWA, Señor de las Alimañas

Skarakwa es un duque-demonio menor que fue adorado en Melniboné en tiempos remotos. Fue él quien descubrió la existencia de los dragones y quien les repartió en los planos del Multiverso y, más en concreto, en el de los Reinos Jóvenes. Fue él también quien permitió a los melniboneses que los domesticaran.

Aparece generalmente como un hombre alto y flaco, con una chirriante cabeza de dragón. Lleva una armadura negra de la que emergen dos grandes alas de cuero. Su voz es ronca y desagradable.

por preferir la discreción al oropel, el silencio a las palabras, la eficacia al orgullo y por preferir, más que la adulación, una adoración verdadera y silenciosa.

Es por ello que Voroon nunca se muestra abiertamente; puede ser durante un instante una silueta vaporosa y confundirse un instante después en las sombras. Nunca impone su voluntad y nunca se muestra en toda su magnificencia de duque-demonio. El sabio sabe esperar su momento; no golpeará hasta el momento propicio, aunque con ello deba sufrir su propia vanidad.

El Señor de las Sombras aparece generalmente como un hombre de edad madura, de rasgos regulares, de piel de un negro azabache y con unos ojos verdes sin pupilas. Sus largos cabellos son de un color gris azulado y habitualmente está embozado en una capa de seda negra que sobre el corazón luce el emblema del Caos. Voroon tiene una forma humana, pero con piernas de macho cabrío, que intenta disimular bajo su capa por razones desconocidas. Habla en voz baja, dulce y penetrante, a veces en el límite de lo audible.

Los adoradores de Voroon son numerosos, aunque le hayan sido dedicados pocos templos. La mayoría de estos fieles se encuentran en las ciudades: ladrones, asesinos, prostitutas,... habitantes de las sombras. El señor de las Tinieblas aprecia particularmente que le sea sacrificado un amante (no importa el sexo), cortándole el cuello mientras se está haciendo el amor, necesidad cruel pero frecuentemente seguida por sus adeptos. Suele responder a las súplicas

Skarakwa es brutal y astuto, violento e irritable. Detesta a los hombres, pero tolera a los melnibonenses por su crueldad y por el amor que muestran hacia los dragones.

Hoy ya no cuenta con demasiados adoradores y el único templo que se le ha consagrado está en Imrryr.

Ganancia de Elán:

- 1D5 Por cada combate efectuado sobre un dragón;
- 1D8 Por cada ciudad destruida por el fuego;
- 2 Por haber despertado a un dragón.

MALUK, Señor del Vicio

Maluk aparece frecuentemente como una mujer de gran belleza, desnuda o poco vestida, excesivamente maquillada y de mirada perversa, o bien, a veces, como un hombre velludo y cornudo, con los ojos y la boca en llamas.

Maluk adora ante todo el mal en todas sus formas y, en particular, el vicio, la anarquía más completa, el envilecimiento de todos los valores humanos, la sordidez y la perversión del amor, llevado a una simple acción física próxima al bestialismo. La inmoralidad, la corrupción, la obscenidad... todo esto complace al Señor del Vicio. Feroz enemigo de la Ley y de los humanos, demasiado legales para su gusto, Maluk ha comprendido que nunca podría por sí solo llegar a destruir el Orden; así, ya que no lo puede aniquilar, se va a contentar con rebajarlo, mutilarlo y pervertirlo, para hacerlo más próximo a la Entropía. Es por esta razón que le gusta el vicio, ya que envilece al hombre y destruye la parcela de humanidad que hay en él que le haría aproximarse a la Ley.

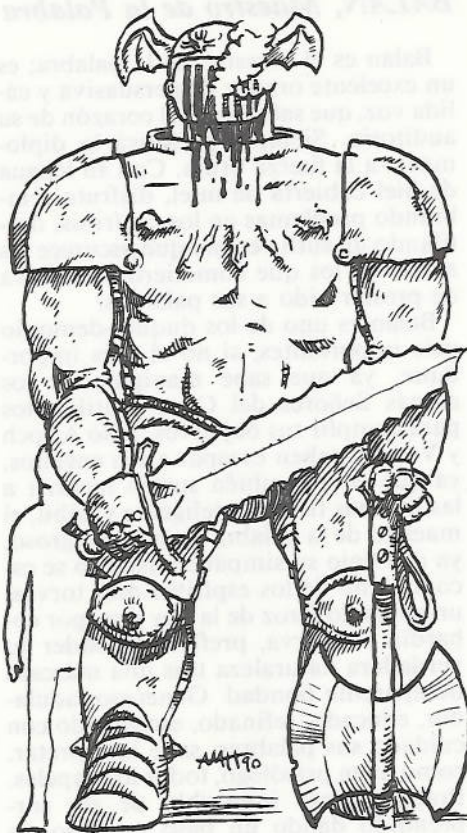
Maluk nunca lucha directamente; su combate es mucho más insidioso, más peligrosos y mucho más fácilmente coronado con el éxito.

Maluk es un duque menor, pero que dispone de un buen número de adoradores. Sus templos son más escasos y sólo existen en Pan Tang (donde sus prostitutas sagradas son muy célebres) y en la Fortaleza Impía. De entre los Señores del Caos es, si puede decirse así, el que tiene un espíritu más próximo al de los humanos, y es por esto que le resulta más fácil utilizarlos para sus objetivos. Para él, la muerte no es una finalidad, y en esto está próximo a Narjhan, pero sin importarle tampoco demasiado el sufrimiento. El busca los dolores más deliciosos para su espíritu depravado, y es que Maluk no busca directamente el triunfo del Caos. No, lo que él persigue es el simple placer de hacer el mal, el placer de revolcarse en el fango y de co-

romper lo que es puro. No hay ninguna causa explícita para ello: ni sed de venganza, ni odio, ni envidia; se trata sencillamente de un gran amante de los gustos malsanos.

Ganancia de Elán:

- 2 Por cada acción obscena o bestial;
- 5 Por haber mancillado una persona, un ser, un objeto o un lugar puro y preservado.



ZORIN, Señor de la Guerra

Zorin aparece como un humanoide de cuatro metros de alto, enorme, titánico, terrorífico, vestido con una armadura sobrecargada de gravados y decoraciones barrocas, completamente lacada en rojo. Lleva un yelmo ornado con dos alas de dragón desplegadas y ataviado con una rejilla frontal por donde se escapan borbotones de sangre negra cada vez que Zorin habla. Se expresa con una voz horriblemente ronca y grave. Chorros de vapor salen de las junturas de su armadura al menor de sus movimientos. A su lado lleva una enorme espada de dos manos, cuya hoja dentada parece calentada al blanco, así como una hacha de batalla marcada con el signo del Caos.

Zorin es el señor de los guerreros, de los soldados y de aquellos a los que complacen los campos de batalla, el fragor del combate, los gemidos de los heridos y el canto de los carroñeros. Para Zorin, sólo importa el combate; es inútil torturarse el espíritu y envolverse de sutileza: hace falta destruir al enemigo sin espera, mediante la acción violenta. Todo lo demás son tonterías.

¡Qué maravilla destruir y derramar sangre! ¡Matar, matar!... Zorin es idiota, excesivamente cruel y cerrado. Es un dios poco satisfactorio para aquellos que no son soldados o conquistadores. Por esta razón, sólo es adorado en Pan Tang, Dharijor y, sobre todo, en Pika-rayd.

Ganancia de Elán:

- 2 Por cada enemigo abatido en combate;
- 1D5 Por cada participación en una gran batalla.

CHECKALAKH, el Dios Ardiente

Hay relativamente poco que decir sobre Checkalakh: encerrado desde hace siglos en un laberinto por Donblas el Justiciero, no cuenta ya ni con sacerdotes ni adoradores. Además, será posteriormente destruido por Elric y Stormbringer. Checkalakh aparece bajo la forma de una silueta humana hecha de llamas, con una voz ruidosa como el crepitar del fuego. Adora destruir, asolar en una furia asesina, con una rabia insaciable por hacer del mundo una ruina humeante.

Tiene poca inteligencia y poco poder, y no tenía mucho más cuando estaba libre.

BALO, el Bufón del Caos

Balo es seguramente uno de los seres más misteriosos que existen. Si bien se tiene la certeza de que pertenece al Caos, no se puede estar seguro de qué sea un duque-demonio; probablemente se trata del bufón de los Señores de la Entropía. En efecto, sus preocupaciones, sus maneras, su forma de ser son bien distintas de los demás servidores del Caos. Balo es diferente, sutilmente diferente...

El Bufón trata con seriedad lo que los duques-demonios consideran insignificante, mientras que se muestra indiferente frente a lo que ellos consideran importante. Le gusta destacar, provocar y reírse de sus Señores. Se podría decir que Balo no es realmente caótico, en el sentido literal del término, ya que si se



consigue conectar con su retorcida mentalidad puede, eventualmente, preverse su reacción. Aún así, tratar con Balo siempre resultará una peligrosa experiencia, ya que nada tendrá más importancia para él que una broma cruel o un hiriente juego de palabras. Adora reírse a expensas de sus interlocutores.

Del efecto, de la risa, raramente apreciada por los sabios de este mundo o por los Señores del Caos, Balo hace su estandarte. Humor negro y bromas sucias son sus armas, y no pierde ocasión para hacer uso de ellas frente a sus superiores... ¡o sus adoradores! La vida del Bufón es, por esta razón, peligrosa, ya que no se marca ningún límite y a veces llega demasiado lejos con sus ociosas bromas, provocando el enfado de algún duque-demonio: En tal caso es castigado, y debe esperar un tiempo hasta encontrar otra oportunidad para sus perversos juegos.

Balo es, en cierto modo, una especie de «negativo» pervertido de los Señores del Caos. Le gusta imitarles, para po-

derles ridiculizar mejor y reírse de ellos. No respeta ni teme a nada ni a nadie, o al menos esto es lo que pretende hacer creer. Nadie sabe por qué los duques permiten la existencia de este risueño renacuajo.

Físicamente, Balo toma el aspecto de

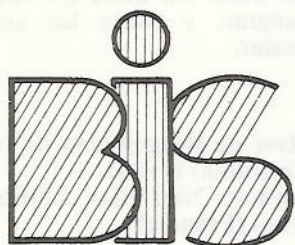


un pequeño hombretón, algo feo, vestido con ropajes de variados colores y tocado con una extravagante corona. Su ancho y rubicundo rostro exhibe una perpetua sonrisa. Le gusta esta grotesca apariencia, ya que frecuentemente le hace ser subestimado; él juega siempre con la ambigüedad y lo equívoco.

Los adoradores de Balo son pocos y no se le ha dedicado ningún templo en los Reinos Jóvenes. Frecuentemente se considera a sus discípulos como locos y aguafiestas. Son mal considerados y todos les rehuyen; su constante afición a las bromas de mal gusto no les hace demasiado simpáticos...

Ganancia de Elán:

- 1 Por cada broma de mal gusto efectuada en detrimento de sus compañeros en el transcurso de la aventura;
- 2 Por cada nuevo juego de palabras realizado en el transcurso del juego.



**BILLARS - TENNIS DE TAULA
JOCs TAULER I ROL
FILATÈLIA
POSTALS ANTIGUES
NAIPS - COL·LECCIÓ I REGAL**

ESCIPIÓ, 20 BIS

- TELÈF. 418 41 51 -

08023 BARCELONA