

STORMBRINGER

Los diez profetas negros de Nirhain

Sí, ya sabemos que hacía algún tiempo que no publicábamos nada de Stormbringer. Incluso algunos llegaron a pensar que habíamos olvidado su existencia. Sin embargo, podéis ver que no es así, y aquí estamos con esta ayuda sobre una nueva religión sacada de las novelas de Michael Moorcock (en especial de los libros de Dorian Hackmoon y de Elric, aunque los del príncipe Corum y Ereköse también ayudaron lo suyo). Que ustedes la disfruten.

por Sergio García

Los 10 Profetas Negros de Nirhain viven en la sima de Nirhain. Son servidores de la Balanza Cósmica y del Bastón Rúnico (ver más adelante). Son totalmente antiCaos. A su manera, son inmortales, ya que pueden morir en un plano pero seguir viviendo en otro (al contrario que los demás dioses).

Para entender de que lado están los Profetas Negros se han de explicar primero los conceptos de Balanza Cósmica, Bastón Rúnico y Espada Negra. Todos estos seres fueron creados por los herreros de los primeros tiempos.

La Balanza Cósmica

La Balanza impide a Arioeh y compañía así como a los Señores de la Ley cometer actos que puedan desequilibrar el estado del multiverso y que se produzcan desestructuraciones cósmicas graves. La Balanza, por ejemplo, impide entrar a un Señor del Caos (o de la Ley) a un plano que esté dominado por otro Señor del grupo contrario (cuando la Reina Xiombarg entró en el plano del príncipe Corum, la Balanza Cósmica dio suficiente poder a Arkyn para mandarla de vacaciones al limbo). La Balanza es la personificación de la justicia que debe estar equilibrada sin que domine la Ley o el Caos. Si en algún caso uno de los dos grupos toma ventaja y se desequilibra, el encargado de poner las cosas en su sitio es el Campeón Eterno (Elric, Corum, Ereköse, Von Bek, etc...).

Los demás objetos

La Ley, para combatir al Caos, creó el Bastón Rúnico, pero al no ser suficiente pensó que la mejor manera de derrotar al Caos es con el Caos. Así fue como creó la Espada Negra. El único capacitado para empuñar esta espada es el Campeón Eterno. Pero las cosas le salieron mal a la

Ley, pues la Espada Negra es un ser malvado que llevó a la desgracia al Campeón en numerosas ocasiones. La Espada tiene muchos nombres, pero siempre son sinónimo de destrucción; algunos de ellos son Espada del Amanecer (empuñada por Dorian Hackmoon), Espada de los Hielos (empuñada por Ulrik), Espada del Dragón (empuñada por el príncipe Flamadin), Kanajana (empuñada por Ereköse), Moumblade (empuñada por Dvim Storm) y, como no, Stormbringer (empuñada por Elric de Melniboné). La Espada Negra no es un objeto, sino una especie de demonio encerrado en la hoja de la espada.

Este demonio es malvado, pero terriblemente cobarde cuando está en presencia de más de una encarnación del Campeón Eterno. Cuando se muestra tal como es en realidad toma la forma de un humanoide sin rasgos de color negro, como una sombra. Este ser es también capaz de habitar en la Joya Negra, otro objeto caótico nada recomendable. Esta joya estuvo en la frente de Hackmoon gran parte de su vida.

El otro objeto importante es el Bastón Rúnico, la personificación de la Ley en el multiverso. Es la antítesis de la Espada Negra, e igualmente muy poderoso. Su espíritu toma la forma de un niño pequeño de 10 años. Su nombre es Jehamia Connalías y es hijo de uno de los profetas del Nirhain y primo del acompañante del Campeón Eterno (otro ser inmortal que existe en todos los planos como Moonglum, Jhary-a-Connel o Oladanh).

Los Profetas sirven o a la Balanza (como Sepiriz) o al Bastón (como el Caballero de Negro y Amarillo).

Los 10 Profetas de Nirhain

Los 10 Profetas Negros de Nirhain no son todos "negros". Tan sólo Sepiriz (el más importante de los Profetas) y el Caballero Negro y Amarillo tienen la piel

oscura. Todos los demás son blancos. Los PJs y los PNJs podrán ser sacerdotes y agentes de estos Profetas si encuentran algún templo dedicado a ellos. En los Reinos Jóvenes el único "templo conocido" es la sima de Nirhain, por lo que el DJ deberá inventar nuevos templos y dónde están situados. En el apartado de templos se dan ideas de como puede ser cada santuario. En los libros de Michael Moorcock sólo se describen a 7 de los 10 Profetas, por lo que se supone que los restantes podrían ser los demás servidores de la Balanza (El Capitán, Orland Flank y Jermays el Jorobado).

1- Abaris el Mago

Abaris es un ser con una inteligencia increíble capaz de invocar cuantos demonios, elementales o virtudes quiera. También puede dar el conocimiento necesario para invocar a cualquier dios y hacer cualquier acto totalmente mágico (como conjuros). Su religión está exclusivamente abierta para los hechiceros.

Ganancia de Elan:

- +2 por cada virtud o demonio convocado.
- +1 por cada elemental convocado.
- +3 por cada demonio o virtud atado.
- +2 por cada elemental atado.
- + variable por cada acto mágico (el valor de Elan viene dado por la magnitud del acto).
- +6 por cada dios convocado.

2- Lamsar el Ermitaño

Lamsar es el profeta más extraño y no es ni muy poderoso ni muy adorado. Se presenta con una larga barba no muy bien cuidada. Le rezan los mendigos y los ermitaños.

Ganancia de Elan:

- +10 por cada año permanecido como un ermitaño.



3- Amergin el Archidruida

Amergin es tan inteligente o incluso más que Abaris. Su conocimiento no reside en las artes mágicas sino en la naturaleza y su medio. Puede dar plantas mágicas (para la invocación, para el elixir de la invulnerabilidad, para variar características), puede fabricar poderosos venenos, dar el control de animales fantásticos (como dragones) y animales normales (siempre que se vayan a utilizar sin contrariar los deseos del Señor de las Bestias determinado), y puede sanar cualquier enfermedad (natural o no). Protege a los druidas, sanadores, alquimistas y demás profesiones que tengan que ver con sus conocimientos.

Ganancia de Elan:

- +1 por cada punto de Primeros Auxilios ganados desde la ordenación como sacerdote o agente.
- +1 por cada punto de Conocimiento de Venenos ganados desde la ordenación como sacerdote o agente.
- +2 por cada punto de Conocimiento de Plantas ganados desde la ordenación como agente o sacerdote.
- +5 por cada persona curada de una enfermedad.
- +3 por cada animal domesticado.

4- Aleryon, del Templo de la Ley

Aleryon es el único profeta de Nirhain que no sirve ni al Bastón Rúnico ni a la Balanza. Este singular hombrecillo es el menos poderoso de los profetas y sirve a Arkyn de la Ley. Es el único que no puede ser adorado, ya que él mismo es un sirviente y sacerdote de otro dios.

5- La Dama del Hielo

La Dama del Hielo también es conocida como La Señora del Cáliz. Es la única Profeta de sexo femenino que hay en el grupo de los 10, pero es de las más poderosas. Es la guardiana del Cáliz, un objeto muy poderoso cuyos poderes no están bien definidos. La adoran en general féminas, así como guerreros.

Ganancia de Elan:

- +10 por tocar y ver el Cáliz.
- +20 por usar el Cáliz con un fin honroso.
- +1D8 por salvar a una hembra (sea de la raza que sea, humana, melnibonesa, demonio o animal) de un peligro de muerte.

6- El Caballero de Negro y Amarillo

Este Profeta Negro es quizás el sirviente del Bastón Único más importante. Su misión es ayudar a otros sirvientes de la Balanza (como el Campeón Eterno) a cumplir su destino. Su cara es un misterio incluso para los demás Profetas, ya que la

oculta siempre. Tan sólo Ereköse la ha conseguido ver. Es hermano de Orland Flank y un guerrero extremadamente hábil. Su armadura lo caracteriza. Es de color negro y oro, sin adornos, pero muy hermosa. También es mágica, y puede resistir el ataque de cualquier arma (incluida Storm-bringer).

Ganancia de Elan:

- +2 por ganar un combate.
- +10 por cumplir su destino.
- 1 por intentar ver su cara.
- 10 por verle la cara en contra de su voluntad.

7- Orland Flank, de las Orcadas

Orland Flank es el hermano del Caballero Negro y Amarillo, y el padre del espíritu del Bastón Rúnico, Jehamia Connalias. Toma la apariencia de un hombrecillo de altura media, alegre, dicharachero, pero duro en el combate. Como su hermano, es un importante servidor del Bastón Rúnico y emplea todo su tiempo en buscar el objeto si éste se pierde.

Ganancia de Elan:

- +2 por ganar un combate.
- +5 por cumplir su destino.
- +10 por encontrar el Bastón Rúnico.
- +1D20 por ver a Jehamia Connalias.

8- Jermays, el Jorobado

Es, sin duda, el más divertido y alegre de los Profetas Negros. Es feo, amorfo, todo chepa y muy bajito. Pese a sus apariencias es un gran guerrero, comparable incluso con Orland Flank y el Caballero de Negro y Amarillo.

Ganancia de Elan:

- +5 por ser tan feo como él (es muy difícil).
- +10 por guiar al Campeón Eterno en su destino.

9- El Capitán, del Bajel Negro

Es el Profeta más misterioso. Se expresa vagamente y está condenado a permanecer en su barco, el Bajel Negro. Este barco tiene la capacidad de navegar por los mares del Destino y del Tiempo, y en su tripulación siempre se encuentran poderosos guerreros. Este hombre intemporal fue quien construyó la mismísima Tanelorn en todas sus esferas. El Capitán es el Profeta más inteligente superando a todos, incluso a Amergin y a Abaris, pero nunca responde de una manera directa. Protege a guerreros, marineros y personas con un importante destino que cumplir.

Ganancia de Elan:

- +5 por ver el Bajel Negro.
- +10 por navegar en el Bajel Negro.

+ variable por cumplir una misión encargada por él.

+2 por descifrar una respuesta.

+10 por llegar a Tanelorn.

10- Sepiriz, el último de los Diez

Sin lugar a dudas, Sepiriz es el más poderoso e importante de los Diez Profetas Negros. Es el que más influye en el destino del multiverso guiando a Elric, Hackmoon, Flamadin, Von Bek y demás encarnaciones del Campeón Eterno a cumplir su destino. Puede influir en los hombres más que ninguno de los demás dioses ya sean de la Ley o del Caos.

Ganancia de Elan:

- +10 por visitar Nirhain.
- + variable por cumplir el destino impuesto por la Balanza Cósmica.

Ganancia de Elan Común a todos los Profetas

- +10 por hacer alguna cosilla especialmente molesta a los Señores del Caos.
- +1D20 por hacer algún favor a un Profeta Negro.
- +1D10 por llegar a la sima de Nirhain.
- +5 por ver la Balanza Cósmica manifestarse en cualquier plano.
- +5 por ver a los espíritus del Bastón Rúnico o la Espada Negra.

Los Templos de los Profetas Negros

En este apartado se dan ideas para que el DJ pueda construir más templos aparte de la Sima de Nirhain en los Reinos Jóvenes. Hay algunos Profetas que no pueden tener un templo en ningún sitio. El templo de Abaris debe estar lleno de objetos mágicos, algunos de ellos muy poderosos. El templo de Lamsar es sobrio, sencillo, y apartado de la civilización (como el Desierto de los Suspiros o el Desierto de las Lágrimas). El templo de la Señora del Cáliz se sitúa en las regiones polares o en las altas montañas. El templo de Amergin está rebosante de naturaleza y está abierto al cielo con la excepción de las habitaciones de los propios sacerdotes. Los demás profetas no tienen templos y si alguien quiere ser sacerdote o agente de ellos debe ir a la sima de Nirhain y ordenarse allí, excepto los que quieran ser agentes o sacerdotes del Capitán. Estos no los tendrán tampoco fácil puesto que sólo se pueden ordenar en el Bajel Negro o en cualquier manifestación de Tanelorn. ♦