

S T O R M B R I N G E R

LOS CANTORES

Esta aventura fue preparada para jugarse en la final de la presentación del juego Stormbringer en Alicante los días seis al ocho de diciembre de 1990, concebida como una aventura tipo "one shot" de la cual los personajes (pre-generados) no obtienen beneficios porque su vida de aventurero termina con la partida, la única que jugarán. Es por eso que los tesoros son abundantes; si se juega en una campaña se recomienda reducirlos, ya que de lo contrario podrían desequilibrar el juego.

por Juan Lillo

Módulo para el juego Stormbringer, para 6-7 personajes de alto nivel entre los que han de comparecer uno o dos hechiceros al menos.

Introducción:

El módulo se desarrolla entre los países de Argimiliar y Pikarayd. Los personajes son famosos aventureros de la Ciudad de la Costa Amarilla, esta ciudad de Argimiliar es muy abierta y próspera gracias al comercio que desarrolla con el resto de los Reinos Jóvenes, en la ciudad viven multitud de razas y personas interesantes y se vive un período de renacimiento cultural y mágico. La ciudad es gobernada por un consejo de nobles comerciantes cuyo principal poder es el dinero y las influencias que mantienen con los gobernantes de la isla de las Ciudades Púrpura.

La Ciudad de la Costa Amarilla nunca ha mantenido buenas relaciones ni políticas ni comerciales con el hostil país vecino Pikarayd, la ciudad de RyFel no ha intercambiado con la de la Costa Amarilla más que flechas y escaramuzas entre barcos tanto de pesca como comerciales, normalmente los beneficiados eran los piratas de Pikarayd, pues la flota de este país es eminentemente de barcos de guerra.

Ultimamente los ataques a buques mercantes de Costa Amarilla se producen con más virulencia que nunca, diariamente uno o dos barcos son atacados con saña por barcos piratas, el saqueo es cruento y bestial, sobreviven muy pocas víctimas, y las que lo hacen no pueden más que articular balbuceos incoherentes sobre barcos voladores de velas negras tripulados por muertos y comandados por un hombre vestido con una armadura negra y dorada que cantaba sin cesar con una voz aguda parecida a la de un niño, que resonaba de forma diabólica. Todos los barcos asaltados eran hundidos posteriormente en la mar con todas sus mercancías, todavía no se han encontrado restos de ningún naufragio.

Pikarayd es un país hostil contra todos los extranjeros que lo visitan, es un país comandado por entidades del caos que ansían la lucha final y que dañan de forma irracional todo lo que les rodea. Sus gobernantes son tiránicos y pretenden extender las fronteras de su nación mucho más allá de sus actuales límites.

Los cantores son una hermandad de sacerdotes ado-

radores de Pyaray, son muy poderosos y malvados, su congregación lleva siglos causando estragos en los mares de los reinos jóvenes, nunca han tenido un lugar fijo de residencia en ningún país, nadie ha soportado la estela de caos y destrucción que dejan tras de sí, siempre han sido expulsados del territorio donde se asentaban por los demás habitantes de la zona, porque perjudican el comercio y la pesca.

Hace dos años que los cantores buscaban un nuevo lugar de residencia, cuando localizaron unas antiguas ruinas de un gran castillo costero cerca de la ciudad de RyFel. Los cantores se han instalado en él sin el permiso del alcalde de RyFel, llegaron con sus barcos voladores sembrando el caos y la destrucción en las aldeas satélites de la ciudad de RyFel. En principio el alcalde de la ciudad adorador de Ariocho intentó expulsar a los cantores pero éstos resistieron un asalto de tropas combinadas a la fortaleza así como varias tentativas de asesinato o expulsión mágica. Mostrándose demasiado peligrosos para atender a razones el alcalde de RyFel decidió seguir una nueva estrategia, decidió hacer un trato con los cantores. El trato consiste en lo siguiente, los cantores no han de atacar ningún barco con bandera pikaraydana, y han de destruir los más posibles con bandera Argimiliana, a cambio la ciudad de RyFel se compromete a pasar un sueldo mensual a los cantores suficiente para mantenerse y reparar el castillo de los daños sufridos durante el asalto. De este modo, Pikarayd perjudica a su país vecino y persigue las ansias de conquista, y la hermandad puede hundir los buques atacados con todo su botín, porque tienen el pan asegurado, complaciendo más a Pyaray.

Los personajes son convocados por el consejo de Costa Amarilla, como famosos héroes y aventureros de la ciudad han sido elegidos para resolver el misterio de los barcos voladores y acabar con la creciente ola de saqueos y destrucción que se lleva al traste el comercio de la ciudad. Los ancianos del consejo saben poco acerca del misterio, aparte de los rumores y la información que el maestro quiera proporcionarles de la antes citada, se sospecha de la involucración de cultistas de Pyaray, y se puede explicar algo sobre el Dios. La reunión con el consejo es solemne, se realiza en una lujosa sala de un lujoso palacio, los personajes como buenos ciudadanos de Costa Amarilla han de ofrecerse voluntarios a realizar la misión, por supuesto los ancianos, están dispuestos a ayudar a los PJs y los recompensarán si la misión termina con éxito.



Como equipo el consejo repartirá entre los aventureros unos cuantos objetos mágicos, uno por personaje, entre los cuales encontramos: Un anillo con diez salamandras en su interior, un pergamino de invocación instantánea (lo que se tarde en leerlo) de una criatura de Matik escrito en alto Melnibonés, una espada demonio que añade un 15% al ataque y 2d10 al daño, y tres flechas demonio de características similares, así como un grimorio con las instrucciones de invocación de un Glop, y un guante con un Dhzutine sometido en su interior (lo anterior no son más que ejemplos opcionales, menos el guante, cuyo papel es fundamental). También se les dota de un poderoso barco de guerra cuya función en el juego no es más que decorativa pero que debe ser descrito por el maestro con todo lujo de detalles para impresionar a los jugadores y demostrar la confianza del consejo en los PJs, (tres cubiertas, dos ballestas, una catapulta, remeros, cuatro palos, grandes velas, espolón de acero, etc...).

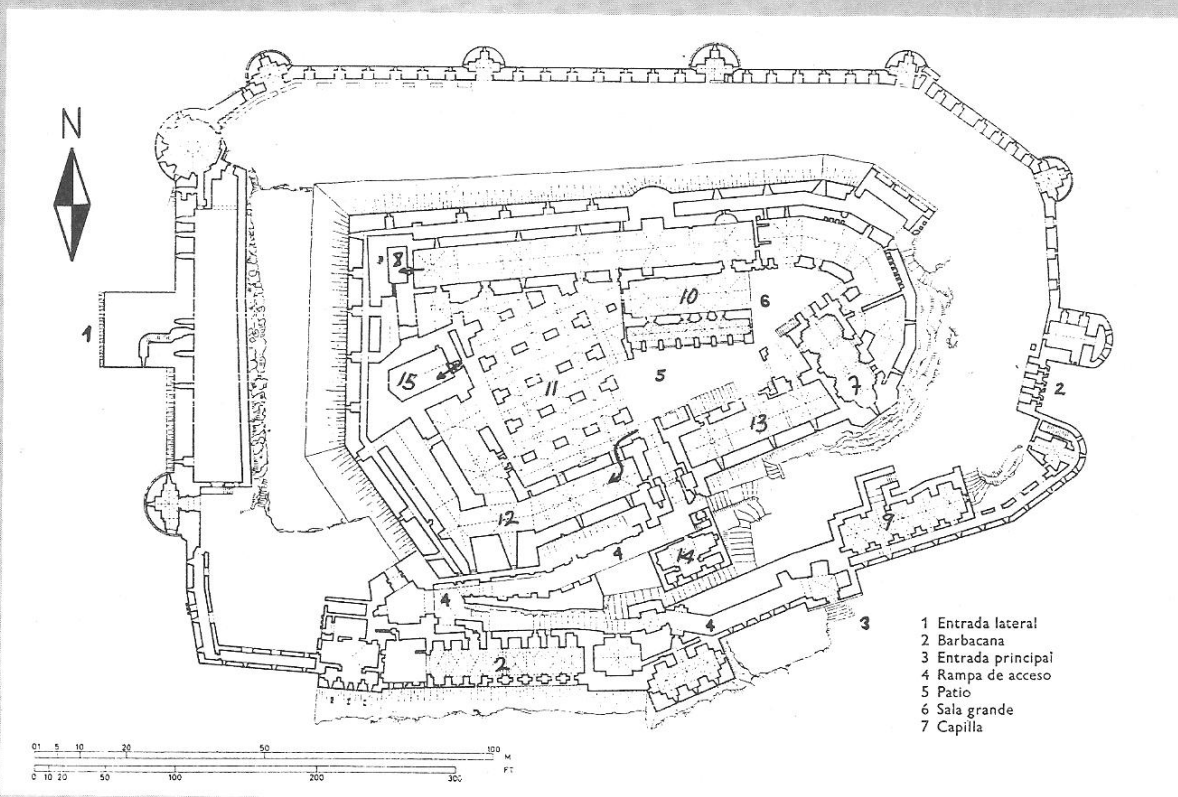
Los personajes se ponen en camino hacia RyFel, el viaje suele durar tres o cuatro días, los dos primeros días todo va bien el barco va costearo los arrecifes y algunos barcos de pesca se cruzan

con él, aunque ninguno se atreve a acercarse a la imponente nave.

El tercer día ocurre algo inesperado, el vigía divisa cinco puntos flotantes que se acercan al navío de los PJs, parecen volar sobre el nivel del mar, tras unos inquietantes minutos, los aventureros se dan cuenta que se le vienen encima cinco navíos de guerra más imponentes que el suyo, y que además vuelan. Los barcos son de madera negra con velas de plata, a su alrededor el cielo se distorsiona y resuenan cantos de invocación diabólica, de voces como las de los niños llorando a su alrededor, los barcos de Pyaray son tripulados por muertos vivientes, zombies de los ahogados en el mar invocados por sus capitanes, cinco brujos de la hermandad de los cantores. Los brujos se divisan en el puente de mando, gordos, con la piel hinchada y blanquecina, con los ojos acuñosos como los de los ahogados, cantan de forma armónica terriblemente bella, con sus bocas minúsculas de dientes afilados tras sus labios amoratados, hay un brujo por cada barco. Se comprende que los PJs no tengan nada que hacer en esta batalla, su barco pronto será destruido por las catapultas ígneas de los barcos voladores, su tripulación

masacrada por los zombies, que se lanzan impunemente desde las alturas a su barco como si fueran piedras animadas con capacidad de matar, ha de permitirse a los jugadores desenvolverse en la batalla, incluso derribar un barco enemigo, pero su fin es seguro, tarde o temprano los PJs, serán hechos presos por los cantores, conducidos a bordo de una nave voladora y transportados como prisioneros de guerra a la fortaleza de la hermandad, donde los sacerdotes piensan sacrificarlos con todos los honores dignos de un héroe a Pyaray. Su destino les será comunicado por el capitán del barco en el que sean hechos prisioneros. Presenciar los barcos de Pyaray cuesta 1d12 de salud mental si se pasa el tiro y 1d6 si no se pasa, igualmente combatir con los zombies y ver los demonios invocados por los cantores durante la lucha bien puede valer otro tanto de SM.

Los personajes serán despojados de todos los objetos mágicos y de su equipo al subir a bordo, menos del guante que contiene al pequeño demonio Dhzutine, cuya capacidad de abrir cerraduras es del 99%, antes o después los cantores convocarán un demonio de sueño que hará que los PJs duerman hasta apare-



cer en la mazmorra del castillo, punto 8 del plano que es donde realmente comienza la auténtica aventura.

El castillo de los cantores

El castillo se encuentra en ruinas por centurias de abandono y más recientemente por el asalto al que fue sometido por los asaltantes de RyFel, muy pocas partes del castillo se mantienen en pie y lo hacen de forma precaria. Como los PJs comienzan en el interior no hacen falta descripciones del exterior, pero el castillo es monumental e impresionante. Hay que considerar que la estructura principal del castillo se encuentra en alto y sobre acantilados y murallas de más de 20 m., si alguien cae por una ventana ten en cuenta esto.

A efectos de juego todas las zonas no numeradas pueden considerarse en ruinas y totalmente intransitables, con peligro de derrumbes al igual que la zona 6 del plano, en las zonas no numeradas no hay más que polvo, piedras, hongos y frío. Del mismo modo ha de considerarse que las plantas superiores a la primera, a la base del castillo se encuentran derruidas y no es posible acceder a ellas, las torres en ruinas se encuentran en precario equilibrio, al igual que las almenas.

Está atardeciendo, todavía hay luz, incluso en los interiores.

Zona.1.- Entrada secreta

En la parte inferior del castillo entre las murallas encontramos una estructura vacía y medio en ruinas es una torre monolítica de tres piezas, la torre propiamente dicha al norte que se encuentra en ruinas y no es transitable, una doble muralla con un patio en su interior y una torre descendiente por el acantilado que es maciza y su única función es contener una puerta secreta. La parte superior en el interior del castillo está abierta aunque disimulada por las ruinas, un simple tiro de ver delatará su posición, la salida al exterior tras unas empinadas escaleras estrechas y descendientes se encuentra cerrada y bien oculta, la escalera parece terminar en un muro, pero un tiro exitoso de buscar desvelará la salida secreta.

Si los personajes escapan por aquí, verán que el castillo se encuentra cerca de la ciudad de RyFel, sobre una colina en un cabo costero, no hay barcos a la vista. Un par de horas de marcha por la senda de la playa les conducirá a las puertas de la ciudad donde los PJs serán linchados por la fanática y xenófoba población de Pikarayd. Los héroes han fracasado en su misión.



Zona.2.- Barbacanas en ruinas

Si los personajes ascienden a alguna barbacana, a las almenas de la muralla exterior o a alguna torre de vigilancia externa de la misma muralla, obtendrán bonitas vistas del cabo y de la ciudad de RyFel a lo lejos, enclavada en la costa. El día es brumoso y el sol se pone. El mar está picado. En las almenas tienen su nido numerosas gaviotas, que pueden ser hostiles (utilizar datos del halcón).

El poético paisaje turístico les costará un par de tiros de equilibrio para mantenerse sobre las ruinosas almenas, si los personajes lo pasan nada ocurrirá, pero si fallan, habrán de soportar una caída hacia el patio interior (90% de las veces) o hacia el exterior (10%). La caída al exterior provoca la muerte instantánea; la caída hacia el interior es de 1d20m., aplica el daño correspondiente.

Zona.3.- Entrada principal

La puerta principal es doble, de aspecto monumental y flanqueada por gárgolas de terrible aspecto. La puerta es de bronce pulido, y tanto en su lisa cara interior como exterior está grabada una estrella de caos de casi un metro de

radio. La puerta no tiene pestillo aparente.

De hecho la puerta es un demonio de proporciones tan alarmantes que el ejército de RyFel se estrelló una y otra vez sobre él; a efectos de juego los personajes son incapaces de abrir la puerta tanto por dentro como por fuera, sean cuales sean sus esfuerzos.

Zona.4.- Rampa aullante

La rampa de acceso es lo suficientemente grande para que quepa un carro y cuatro caballos hacia arriba, las barbacanas que apuntan hacia su interior se muestran oscuras y siniestras, y el viento aúlla sin cesar en su interior a pesar de que la rampa de acceso con sus gruesas paredes y techo en bóveda de cañón es una de las zonas que mejor aguantan de la fortaleza. No aparecen ruinas ni grietas aparentes por las que el viento pueda silbar; además, no hace viento en ninguna parte del castillo menos aquí, (una tirada INTx3 delatará este hecho).

De hecho el aire es producido por doce silfos que habitan en la rampa de acceso. Aunque los silfos no tienen nada que ver con los cantores, fueron invocados por el antiguo dueño del castillo para impedir la entrada a personas no deseadas con un viento huracanado de 24d6 Km/h; pueden de todas formas hacérselas pasar muy canutas a los personajes si tienen ganas de divertirse, y ya se sabe del carácter voluble de los silfos.

Zona.5.- Patio interior

El corazón de la fortaleza es un patio pequeño y angosto, aunque se puede ver el cielo, las altas murallas de la fortaleza lo enmarcan de forma siniestra y el atardecer nebuloso y anaranjado le dan el aspecto de una acuarela irreal. El cántico gregoriano y armonioso de una belleza casi acongojante resuena por todo el patio: la hermandad de los Cantores está celebrando misa en la capilla nº 7, sus voces añiñadas promulgan a los cuatro vientos terrores atroces, (por oír este canto se pueden perder 1d4 puntos de Salud Mental).

En el patio no hay nada de interés. El suelo de tierra húmeda y en el centro hay un pozo seco e insondable.

Zona.6.- Sala del derrumbamiento

Esta zona es un amplio salón cuyas puertas de entrada se encuentran desenchajadas de sus goznes. Se puede entrar impunemente a las salas contiguas a



este salón y a todo el interior del castillo.

Las gigantescas salas del piso inferior tienen las paredes agrietadas y cubiertas de moho. Las ratas y los murciélagos tienen aquí su hogar, entre los escombros del suelo y los socavones de los capiteles. El techo resquebrajado de toda la zona se encuentra en precario equilibrio; cada turno gastado en las salas interiores, buscando o pichuleando, puede causar un derrumbamiento (tira 1d8, si sale un uno o un dos se produce con un terrible estruendo: todo personaje sufrirá 6d6 puntos de daño que ignoran armadura, aunque un tiro salvador bajo DESx5 reducirá el daño a la mitad). Si ocurre un derrumbe, los cantores no cesarán en su canto para ver qué ha pasado, la misa es sagrada y no puede interrumpirse por un simple ruido. Cualquiera puede darse cuenta del lamentable estado del techo y salir antes de tentar al destino.

Zona.7.- La capilla de los cantos

Todas las puertas a la capilla están abiertas aunque ninguna permite ver con el ángulo apropiado qué ocurre en el interior, sólo oír amplificado el terrible canto. Cualquier personaje que se asome quedará sorprendido por la visión de la misa; ante su estupor, los cantores tienen tiempo de prepararse para el combate y se procederá a una iniciativa de combate normal.

La capilla tiene una forma amorfa, como de tres huevos, y toda ella está confeccionada de mármol azul marino, con vetas de un verdusco enfermizo. El techo está abovedado de forma irregular, el suelo ligeramente ondulado hacia el interior, no hay columnas ni hornacinas y no parece haber ningún adorno arquitectónico, excepto una fuente en la pared del fondo que irradia una luz amarillenta.

De rodillas en el suelo frente a la fuente hay seis cantores entonando la misa, tienen los brazos en cruz y la cabeza gacha, (los PJs los ven de espaldas) todos visten una armadura de placas negra adornada con ribetes florales, algas, dorados y calaveras; ninguno lleva casco, su cabeza calva flácida e hinchada balancea rítmicamente. Al percibir la presencia de los personajes, los seis cantores girarán la cabeza en un ángulo de 90°, como las lechuzas; sus ojos pequeños flamean con odio, sus bocas de labios agrietados y amoratados babean dejando translucir sus afilados dientes. Se ponen en pie rítmicamente, de un salto rápido impropio para un cuerpo fofo de sus dimensiones, y se disponen a un combate a muerte contra los personajes. (Los datos standard de

un cantor se encuentran en el apéndice de nuevos monstruos).

La fuente del fondo es en realidad un gran caldero de bronce en cuyo interior burbujea un agua caliente, fétida y amarilla que desprende gases tóxicos (todo aquél que lo inhale deberá tirar por CONx5 o perderá la consciencia durante dos días y perderá dos puntos de Inteligencia y uno de Poder). Si alguien mira en su interior aguantando la respiración, vislumbrará una forma tentacular en el fondo, que parece un cruce entre ameba y anémona con multitud

de matar a todo el que intente subir las escaleras hacia el exterior.

Los personajes comienzan la aventura en esta celda. Están medio dormidos, amodorrados. Cuando se despierten verán que les han quitado todo su equipo y que sólo les han dejado alguna ropa liviana (la de abrigo se la han quitado), con lo que hace frío. La única posesión que les queda es el guante con el Dhzutine, que los cantores no han quitado a su dueño; este demonio puede fácilmente abrir la puerta, aunque para salir los PJs habrán de vencer al Glop.



de ojos de caracol y bocas dentadas. Es una representación demoníaca de Pyaray; quien lo vea perderá directamente 2d12 puntos de Salud Mental. Junto a la ameba hay tres grandes ruedas de oro melnibonesas octogonales, al alcance de la mano; las monedas se pueden coger impunemente sin que pase nada.

Zona.8.- Prisión

Este es un pequeño cuartucho de paredes enmohecidas y húmedas, una habitación fría y totalmente a oscuras, no tiene ninguna ventana o respiradero y entre los escombros del suelo se mueven las ratas. Existe una puerta en la pared este, de hierro forjado y oxidado, que parece muy gruesa y antigua. La puerta está cerrada por un gran pestillo en la parte exterior; tiene un ventanuco a ras del suelo por donde se hecha la comida, que se puede abrir, tiene el tamaño de un plato y permite ver al otro lado unas escaleras ascendientes iluminadas por antorchas. En las escaleras esperando hay un demonio Glop atado al suelo; es un demonio centinela, que tiene orden

Zona.9.- Caballerizas

Este es el único edificio completo que queda en el recinto exterior del castillo, por su aspecto amplio y de techo bajo de troncos y paja parece una caballeriza; de hecho lo es. La doble puerta de acceso al interior está desencajada y puede entrarse con facilidad. El suelo todavía está cubierto de paja y boñiga seca de caballo, aunque ahora ya no queda ningún équido entre las numerosas vallas separadoras.

En las caballerizas hay 1d6 nidos de serpientes venenosas con 1d8 serpientes cada uno. Las serpientes no serán hostiles si los personajes no atacan sus nidos, situados entre las grietas de las paredes o escondidos entre la paja. Las serpientes se alimentan de ratas.

Zona.10.- Herrería abandonada

Este complejo edificado se mantiene en buen estado, las paredes de piedra y el techo de madera con tres gigantescas chimeneas. El interior es una herrería

abandonada; hay tres grandes forjas de fuelle y carbón, yunques, martillos, pinzas y demás instrumentos de herrero. Todo está muy desordenado, revuelto por el suelo entre la paja podrida, triste y apagado. La bañera de enfriar hierro está seca y vacía. Sólo habitan aquí las ratas y los murciélagos.

En esta herrería los PJs pueden encontrar diversos objetos que pueden utilizar como armas contundentes: martillos de todo tipo, e incluso distintas armas que estaban en construcción cuando el castillo aún era habitable. El personaje puede encontrar cualquier tipo de arma (excepto las melnibonesas, de doble puño o arcos), aunque el desuso y la oxidación hacen que sólo hagan la mitad de su daño y que el ataque se reduzca en un 15%.

Zona.11.- Gran derrumbe

Esta zona del castillo que correspondía al gran salón de bailes y audiencias, en cuya parte superior se encontraban la zona habitable y de residencia del castillo. Se ha derrumbado sobre sí mismo, dejando solamente un montón de escombros de paredes derruidas y de columnas desnudas en precario equilibrio. Como la zona está totalmente destruida, es de hecho un gran montón de escombros. Es imposible pasar por aquí, como lo sería intentar entrar en una montaña maciza.

Milagrosamente, una zona del techo inferior ha resistido fomando un pasadizo de paredes ruinosas en precario equilibrio. La presión de las ruinas sobre el techo da la impresión de que vaya a derrumbarse de un momento a otro, pero es más resistente de lo que parece. Este pasillo, marcado en el mapa con una flecha, permite a los personajes entrar a la estructura de la torre del homenaje, o por lo menos a su piso inferior, y de ésta a la cámara del tesoro. El pasillo en ruinas no es fácil de descubrir, pero un par de tiradas de Buscar solucionará el problema.

Zona.12.- Torre del homenaje

Esta gran estructura en forma de L es la torre del homenaje, una estructura monolítica de granito de la que sólo se mantiene en pie el piso inferior. La zona habitable superior se encuentra en ruinas al igual que las escaleras de ascenso.

Las paredes de la sala están resquebrajadas. Desde las barbacanas se puede ver el cabo, el mar y, a lo lejos, la ciudad de RyFel. Las salas, vacías, cubiertas de polvo y sumidas en la penumbra, pueden confundir a los personajes

que se pueden llegar a perder. Un pasillo en la zona norte, cerca de la zona derruida nº 11, muestra unas escaleras oscuras y descendientes con apoyamanos. Una lámpara de aceite y un yesquero en buen estado penden de un clavo en la entrada.

Zona.13.- Matadero, sala de reposo

Esta gran estructura de piedra y techo de madera era el matadero del castillo. Es una sala muy amplia con suelo de tierra y con rediles de adobe para las bestias de sacrificio. En el centro de la estancia hay una gran mesa de descuartizar, unas grúas de despelleje y tinajas para guardar la sangre y las vísceras. Por el suelo hay cuchillos enroñados, restos de tinajas rotas y cascotes de escombro.

Actualmente esta sala es utilizada por los cantores como sala de reposo. Después de invocar un barco de Pyaray (como se indica en la descripción del conjuro), el hechicero cae en trance durante días. Los hechiceros en trance son sumergidos en bañeras de aceite con hojas de jazmín, donde reposan de forma adecuada hasta recuperar la conciencia mientras que los hermanos restantes montan en los barcos y se van de caza. Los hermanos cantores son once; normalmente cinco hechiceros invocan barcos para otros cinco capitanes. El cantor restante vigila los cuerpos en trance hasta la vuelta de los compañeros. El turno es giratorio y semanal.

En estos momentos hay cinco hermanos sumergidos en cinco bañeras de bronce, encajadas en rediles individuales. Sus cuerpos gordos y blanquecinos flotan en el espeso aceite, los ojos en blanco, la boca entreabierta. Los cantores están indefensos, es fácil volcar las bañeras y degollarlos impunemente, ya que no despertarán de su trance.

Zona.14.- Almacén de víveres

Esta sala se conserva en buen estado, la estructura de piedra gris y maciza ha aguantado el embite de los años; lo único que falta es la puerta, que se ha podrido. Los cantores utilizan esta sala como almacén de víveres y como comedor. La estancia es pequeña pero confortable, por tanto encontramos una mesa grande de roble nueva y doce sillas con respaldo muy cómodas frente a ella. También hay una estantería con cubiertos de madera, platos y vasos del mismo material. Un buen número de cajas de comestibles, pescado y carne en salazón y frutos secos están esparcidas por la estancia. En la esquina noreste hay una

fuelle de agua potable que fluye suavemente; el agua es fría y dulce.

Zona.15.- Cubil de invocación

Las oscuras escaleras descienden unos cuarenta metros (diez de profundidad), para terminar en un rellano de seis metros cuadrados, sin ventanas ni salidas al exterior, tan sólo una puerta de bronce de doble hoja en la pared del fondo. La puerta tiene una cerradura y el pestillo echado. En el centro del suelo de la habitación hay "encadenado" un demonio Glop, que ha oído bajar a los personajes y les está esperando.

La habitación, tras la puerta, es bastante grande. Excavada en la roca del malecón, tiene forma octogonal y sus muros rezuman humedad. Hace mucho frío aquí dentro y la oscuridad es total y especialmente espesa. En el centro del irregular suelo hay tallada una estrella de ocho puntas con una runa de poder en cada extremo fundida en oro; las runas son incomprensibles. En cada cruce de las aristas hay un vaso de oro con incienso listo para quemar (75 GB x cada uno, son ocho). El centro del octógono está ocupado por un pozo de poca profundidad (1.60 m) lo suficientemente grande para albergar una persona de pie (sirve para invocar barcos de Pyaray); el foso está lleno de sangre, que se mantiene cálida, y en el fondo podemos encontrar varios cráneos humanos en descomposición (1d6 Salud Mental). Aunque los barcos son invocados aquí, aparecen en el cielo sobre el castillo a la espera de que un hechicero los tome al abordaje y dirija su rumbo.

En la pared del fondo encontramos un altar demoníaco similar al de la capilla nº 7 (incluidas las monedas). A los pies del altar encontramos todo el equipo que les quitaron a los personajes, desde su ropa de abrigo hasta sus objetos mágicos, así como 10000 GB, 5000 GP y 1000 PO, varias gemas y dos Kits de armadura demonio como las que visten los cantores, más una espada demonio similar a las que usa la orden, pertenecientes a hermanos caídos en combate (si alguien las coje, recuerda el tiro de Poder). También encontramos entre los tesoros cinco grimorios repletos de demonios a los cuales invocar, con sus nombres específicos, el material para la invocación y las palabras de poder que los someten (entre ellos se encuentra el conjuro de invocar nave de Pyaray). Dichos demonios deberán de ser desarrollados por el maestro, en conjunción con el jugador que los invoque a través del uso correcto del grimorio, aunque sean demonios de tipo dos; tal es el poder de estos grimorios asombrosos. Por supuesto, los grimorios están escritos en Alto Melnibonés.



Nuevos monstruos

Zombie:

El zombie es un demonio menor invocado desde el Plano de los Muertos. Al invocarse un zombie, aparecen 1d4 cuerpos muertos, a medio descomponer, corroidos por la putrefacción, con gusanos pululantes en su interior y la piel parduzca llagada y supurante. No tienen pelo, ni ojos, sólo las cuencas vacías. El zombie es un demonio de combate menor, luchará hasta su muerte si es necesario, incapaz de sentir dolor o algún aprecio por su "vida". Un zombie tiene inteligencia cero: por sí solo es incapaz de tomar decisiones o de pensar, y en caso de no recibir alguna orden se quedará quieto, de pie. Un zombie tiene poder cero, porque en realidad está muerto; todos los ataques de tipo no físico (como el sueño) no tienen efecto sobre el zombie, al igual que los ataques a la inteligencia. Un zombie apenas es capaz de percibir su entorno, no sabe nadar ni hablar, sólo golpear ciegamente y andar, o remar. Un zombie es inmune a los venenos, los ataques con fuego doblan daño contra el zombie aunque no sea de tipo mágico, pero es el único modo no mágico de dañarlos. Un zombie no tiene Salud Mental y nunca tiene miedo. Ver un zombie causa la pérdida de 1d6 puntos de Salud Mental, 1d4 si se pasa la tirada.

FUE: 11, CON: 30, TAM: 14, INT: 0, POD: 0, DES: 4, CAR: 2.

Habilidades:

GOLPEAR CON GARRAS: 30% causando 1d4+1d6 puntos de daño. Un zombie no puede parar con sus garras.

MORDISCO: 30% causando 2d6 puntos de daño.

El zombie ataca todos los asaltos una vez con garra y, si acierta, a mitad de su destreza una vez con mordisco.

REMAR: 60%, pensados como remeros de los barcos de Pyaray, los zombies son expertos remeros.

Cantor:

Un cantor es un sacerdote de Pyaray, pero no un sacerdote cualquiera. El cantor tiene el poder de invocar un demonio múltiple muy poderoso: un barco de Pyaray al completo, con una tripulación de cuarenta zombies. Un cantor puede ser de cualquier nacionalidad; ellos mismos componen una hermandad muy particular que no se ciñe a las reglas de ninguna patria.

Los cantores sufren graves modificaciones físicas fruto de su labor de invocación y descanso sumergidos en aceite; sufren también grandes modificaciones en su salud mental. Si ver un barco de Pyaray drena Salud Mental, conducirlo te la exprime. Todos los cantores son gordos y fofos, con la carne blanquecina y traslúcida, sus labios amoratados y los dientes afilados. No tienen apenas pelo y sus ojos padecen de cataratas. Babean continuamente (por las ondinás bucales), son incapaces de hablar y sólo cantan gregoriano, de una belleza antinatural.

FUE: 14, CON: 10, TAM: 17, INT: 20, POD: 20, DES: 8, CAR: 6.

Habilidades:

INVOCAR: 40%, **ONDINAS, PLATHGUPOTS, ZOMBIES, BARCOS PYARAY.**

CANTAR: 99%

OIR: 65%, **BUSCAR:** 50%, **OLER:** 70%.

GOLPEAR CON ESPADA: 75%, **PARAR CON ESPADA:** 65%.

OBJETOS ESPECIALES: Todo cantor, por el mero hecho de ingresar en la orden, recibe una armadura demonio y una espada larga demonio.

ESPADA LARGA DEMONIO: +3d6 al daño, CON: 20, TAM: 5, POD: 15.

ARMADURA DEMONIO: 10 Puntos permanentes de armadura. CON: 30, TAM: 18, POD: 15, INT: 4.

DEMONIOS SOMETIDOS: Todo cantor tiene atadas en las muelas de su boca cuatro ondinás, que producen el efecto de continuo y desmesurado babeo. Las ondinás no impiden respirar a su amo. Los cantores utilizan las ondinás como arma secreta, un gran chorro de agua que lanzan a la cara de su enemigo como el hálito de un dragón, agua con voluntad propia que se introducirá de forma antinatural en las vías respiratorias del enemigo y le producirán asfixia.

Nuevos conjuros

Invocar barco de Pyaray:

El barco de Pyaray es un demonio gigantesco de transporte capaz de desplazar una tripulación de cuarenta zombies y de tirar bolas de fuego de gran intensidad. Sus datos carecen de importancia, porque en juego la aparición de un navío volante de Pyaray supondrá la destrucción de cualquier otra flota, ya que el ataque del Caos puede ir acompañado de tormentas y tornados enviadas directamente por el Dios de los ahogados.

No cualquier sacerdote puede invocar un barco de Pyaray, sólo los elegidos del dios y, a pesar de todo esto, supone un gran sacrificio por parte del invocador.

Para invocar el barco ha de construirse una cripta octogonal cuarenta metros bajo tierra excavada en la roca sin uso de herramientas físicas, trazar una estrella de ocho puntas en el suelo, marcarla con oro fundido y poner los nombres de invocación con gemas sobre el oro candente. En el centro de la estrella se excava un pozo de un metro y medio de hondo por uno de radio. En su interior se sacrifican tantos niños como sea necesario para llenarlo de sangre caliente hasta el borde, y las cabezas de los niños se arrojan al fondo.

El invocador se introduce en el pozo durante una hora y media recitando los cánticos. Una vez completado con éxito el ritual, el brujo entra en coma profundo durante 1d20 días y ha de ser retirado por compañeros del pozo antes de que se ahogue. En ese mismo instante el barco aparece flotando en el aire del exterior, a 100 m sobre el punto en el que está enterrada la cripta. Otro invocador ha de estar en el exterior, esperando este momento de la materialización para comenzar el ritual de sometimiento y "ataje" del barco. Una vez conseguido, el invocador puede ascender al barco y maniobrarlo mentalmente durante 24h antes de que el barco desaparezca por propia iniciativa.

llibreria

st. jordi

papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIÓ**

**wargames
temàtics
i rol**