



# A través del bosque de Troos (I)

*A continuación os ofrecemos la primera entrega de esta épica aventura que llevará a los personajes hasta situaciones límites con el fin de salvar el equilibrio de fuerzas en los Reinos Jóvenes. El escenario central de la acción, el Bosque de Troos, está explicado en este mismo número de LIDER, en la sección La Voz de su Máster. Pero tranquilos que tendréis tiempo de estudiarlo con calma, ya que hasta la siguiente entrega no llegarán los PJs a este lugar.*

por Max Romero

Los sucesos de esta aventura transcurren a raíz de una alianza que la isla demonio de Pan Tang ha hecho con la nación de Pikarayd para conseguir que el Caos domine por completo esta zona del mar, al tiempo que debilita la poderosa flota marina de la isla de las Ciudades Púrpura. Bajo el mandato del general "Sesga" de Pan Tang, la flota de Pikarayd ha efectuado ya varios saqueos a poblaciones de las costas del sur. También han hundido una decena de buques mercantes que, o bien eran de las Ciudades Púrpura, o bien se dirigían hacia la isla para comerciar.

Si hay algo realmente importante para las gentes de las Ciudades Púrpura, esto es el comercio y las riquezas que ello genera. Aman sobre todas las cosas el dinero y el poder de la riqueza. Así pues, no es de extrañar que el "Consejo de los Nueve", que gobierna la isla, haya declarado la guerra a la nación del Caos de Pikarayd, entre otros motivos porque saben de su alianza con Pan Tang y temen que su oscuro brazo de poder llegue hasta sus mares a través de la nación de Pikarayd.

Después de semanas de batalla y de derrotas, el "Consejo de los Nueve" ha podido hacer algunas indagaciones, hasta llegar a la conclusión de que están luchando contra el propio Caos, que intenta apoderarse de esta zona de los Reinos Jóvenes.

En efecto, el "Consejo" no está equivocado, ya que el Teócrata de Pan Tang (sucesor de Jagreem Lern) ha logrado que el Horror que Murmura Secretos Imposibles, el Señor del Caos Pyaray, también llamado el Horror Tentacular, le preste ayuda para conquistar la isla de las Ciudades Púrpura y gobernar todos los mares de los RJs, en nombre de Pyaray. Gracias ha este pacto, las animadas tropas de Pikarayd y sus nuevos y poderosos aliados están llevando a cabo un sistemático pirateo por toda la isla, y aunque las tropas de las Ciudades Púrpuras ofrecen resistencia, poco a

poco tropas y civiles han de irse replegando hacia el Oeste, donde está Menii, la capital.

Sin embargo, la esperanza aún no está perdida, ya que el "Consejo de los Nueve", con la ayuda de Goldar su dios protector, ha podido saber de la existencia de una criatura llamada el Kyrenee que suele servir al Caos, aunque no siempre, y es capaz de dañar a los propios dioses. Sin embargo, no disponen de medios para invocar a tal criatura, ni mucho tiempo para prepararse para la batalla naval que decidirá el destino de la isla de las Ciudades Púrpura y el dominio o no del Caos en las aguas.

Aquí es donde empieza la aventura para tus jugadores, tras ocho semanas de guerrillas.

## Ajustes para los personajes

En principio esta aventura está pensada para PJs que combaten contra el Caos, o bien son de tendencias opuestas. De todos modos, si hay algún PJ que es un fiel servidor del Caos eso sólo complicará un poco las cosas. El DJ deberá buscar algún motivo de conflicto entre ambos duques del Caos, que por ejemplo sucedió hace 2000 años. Si se trata de un fiel servidor de Pyaray, habrá dos opciones. Una, que se haga un PJ nuevo. La otra: trabajo para el DJ. Ya sabes, traiciones, asesinatos, etc...

Los PJs devotos de los Señores Elementales serán incitados por sus respectivos cultos a participar en la lucha contra el dominio del Caos de la isla.

Evidentemente, cualquier agente de la Ley o sacerdote estará encantado de defender y atacar al Caos que pretende dominar la isla.

Respecto a los Señores de las Bestias, no tomarán ningún partido, exceptuando la posibilidad de ayudar a sus seguidores si éstos se ven en algún follón.

## Introducción

Los PJs se encuentran en la ciudad de Menii, capital de las Ciudades Púrpura. Los motivos por los que están aquí pueden ser muy diversos, pero aquí van algunos ejemplos típicos:

\*Campeones de la Ley: Acuden guiados por su Dios o culto, para luchar contra el creciente poder del Caos que pretende invadir la isla y dominar los mares.

\*Agentes Elementales: Han venido a defender los varios templos que hay en la isla, para que no caigan en manos del Caos.

\*Agentes del Caos: Pueden haber venido para espiar al enemigo o bien para vengarse de Pyaray, por orden de su dios, etc...

## Empieza la aventura

El grupo se encuentra en un abarrotada taberna, en la ciudad de Menii. Han acudido aquí junto a cientos de mercenarios de todas las naciones de los RJs que esperan poder participar en la guerra y sacar sus beneficios. Están esperando mientras toman una copa gratis (invita el "Consejo") en el lugar donde se supone van a sacar una buena tajada de esta guerra.

Finalmente, tras una "variopinta" descripción por parte del DJ del abarrotado personal procedente de todos los puntos y naciones de los RJs, les llega el turno al grupo de PJs, y son atendidos en una mesa junto al hogar en el interior de la taberna. Allí les esperan dos soldados junto a dos mercaderes, sentados frente a un montón de pergaminos. Después de preguntarles acerca de sus habilidades y proezas, se les cita a una reunión privada en el templo de Goldar. "Vuestro historial es realmente bueno, —dice el gordo mercader mirando con orgullo a los PJs— esperad por aquí, que ya se os avisará".

Al poco rato llegan a donde esperan los

PJs dos hombres a caballo con un mensaje escrito. Se trata de las listas de asignación. Después de un rato de oír nombres de guerreros y asociaciones y demás, los PJs podrán oír con un tiro de escuchar (+20) como se pronuncian sus nombres entre otros, y su designación:

—“Dirigíos al Templo principal de Menii esta misma tarde, en la plaza del oro. Los del Fénix Dorado, dirigíos a ....”—.

### Un cuento para acólitos

La ciudad de Menii bulle de actividad, aunque toda destinada a la guerra. Por las calles patrullan constantemente soldados y mercenarios, así como cientos de refugiados de toda la isla, cargamentos para la flota de guerra, etc... La mayoría de tem-

plos y edificios públicos han sido habilitados como albergues y hospitales. La densidad de población de la ciudad se ha triplicado en las dos últimas semanas.

Tras cruzar abarrotadas calles, paseos y plazas, los PJs llegan hasta la plaza del oro. Esta enorme plaza, adornada con bancos y estatuas doradas, que ahora a duras penas se pueden apreciar entre las miles de personas que están instaladas en la plaza, alberga también el mayor Templo de Golder, Señor de la Ley del comercio y el dinero en los RJs.

Unas grandes escaleras con motivos en oro y plata sobre el mármol amarillo abren el Templo a la plaza. Ascendiendo y, tras cruzar un enorme portón de cuatro puertas y la guardia, los aventureros se encuentran en un gran recibidor, en el cual hay otro pequeño grupo de mercenarios (4), entre

decenas de estudiantes y sacerdotes del templo de los cuales muchos son extranjeros. A los pocos minutos de espera un adepto intenta hacerse oír entre los ocupados acólitos que van arriba y abajo con montones de papeles y extraños artefactos. Amablemente pide a ambos grupos de mercenarios (inclusive el de los PJs) que lo acompañen. Avanzan por un amplio pasillo, abarrotado de mesas y cajas, extrañas lupas y cristales que deforman la visión entre un montón de sacerdotes y acólitos, hasta dos portones que se abren automáticamente cuando llega la comitiva. Tras este portón hay una sala de tamaño mediano, con varias sillas dispuestas en semicírculo, enfrente de una larga mesa sobre un entarimado, en la que se aprecian nueve sillas.

Cuando los invitados se han sentado, los portones se cierran y el silencio reina en la estancia. Al poco, de una cortina vagamente iluminada al fondo de la sala, empiezan a aparecer nueve personajes, todos ellos vestidos con idénticas túnicas púrpuras, que se dirigen hacia la mesa. Varios de ellos portan papeles. Se trata del “Consejo de los Nueve”. Son todos ellos varones, aunque de diferentes edades. Estos se sientan frente a la audiencia, y el primer hombre de los nueve empieza un discurso.

**NOTA:** Este discurso representa toda la información que tienen los 9 para explicar. El DJ deberá saberse de antemano toda la información, y llevar a cabo una negociación con los PJs. Esta es la información total después de una negociación con los aventureros. Ten presente que el otro grupo de mercenarios PNJs puede ayudar a los PJs con preguntas que completen la información, en caso que el grupo de jugadores no consiga extraerla toda. Como siempre el DJ tiene la última palabra respecto a la información a ceder a los PJs.



“Bienvenidos y gracias por acudir aquí. Mi nombre no tiene importancia. Somos el Consejo de los Nueve. Habéis sido llamados aquí porque, a nuestro juicio, sois los más capacitados para realizar esta misión. Nuestra intención es encomendaros una tarea de vital importancia que decantará la balanza de esta guerra, en favor o en contra de todas las naciones libres de los RJs. Lo que vais a oír aquí esta tarde no deberá trascender, ni aún entre nuestras filas. De no ser así, el enemigo podría adelantarse. Esta misión no puede tasarse en bienes, ya que es el futuro de la libertad de las naciones lo que se debate. Sin embargo, y atendiendo a vuestras necesidades, seréis bien recompensados si la lleváis a cabo. La



generosidad de las Ciudades Púrpura es grande y jugosa", acaba diciendo el consejero que les habla, ya bastante anciano.

Al concluir éste, otro hombre más joven, de unos 45 años, el cuarto, prosigue: "La guerra empezó hará unas 8 semanas. Al principio creímos que era un vano intento por parte de Pikarayd para adquirir mayor control en el mar. Sin embargo empezaron a desembarcar y arrasar aldeas del sureste, aniquilando todo a su paso. Enviamos refuerzos, pero llegaron tarde. De todos modos no fue en vano, ya que descubrieron claros indicios de que los piratas habían contactado con algún tipo de ayuda mágica.

Al realizar estas alarmantes comprobaciones, decidimos profundizar en nuestras pesquisas, mientras la guerra iba en aumento. Cual sería nuestra sorpresa cuando un espía nos informó que una pequeña flota de Pan Tang, compuesta por tres trirremes de guerra, había desembarcado en la Ciudad de la Costa Amarilla. Evidentemente, Pan Tang se encuentra detrás de todo esto. Finalmente, pudimos descubrir que ellos han sido los que les han proporcionado la ayuda mágica, probablemente extraída del mismísimo infierno", finaliza el joven hombre.

A continuación, prosigue un hombre bastante gordo y algo mayor, unos 50 años, el segundo, con una espesa barba gris que le hace parecer un anciano: "Debido a las dimensiones del enemigo decidimos pedir ayuda a nuestro dios protector. Tras días de ininterrumpidos rituales, conseguimos establecer contacto y alabado sea Goldar, atendió a nuestra llamada y nos prometió ayuda. Mas tarde, o mas bien debería decir esta tarde, hemos recibido la maravillosa visita del enviado de los dioses, Rashell. Ella nos explicó la única manera posible de derrotar al poderoso enemigo aliado con el Caos. Dicha manera consiste en hacer venir a una criatura que habita en otro plano, cuyo poder es tan grande que es capaz de dañar a los propios dioses. Sin embargo, tan sólo los propios Señores del Caos conocen el hechizo capaz de convocar a la criatura. Pero, gracias a la ayuda de Rashell, hemos podido saber que al menos existe una transcripción de este hechizo en los RJs, escrito durante el gobierno del Brillante Imperio."

El personaje más anciano, el calvo sentado en octava posición, reanuda el discurso: "Aquí es donde vosotros entráis en el juego. Deberéis partir en busca del pergamino, para que Rashell pueda invocar a la criatura, y así destruir a nuestros enemigos y sus aliados. Pero no os sobre-saltéis, ya que la búsqueda debe iniciarse en lugares bastante más concretos que en los RJs. Como ya ha mencionado el compañero, gracias a Rashell también hemos descubierto el paradero aproximado de



dicho pergamino. Hemos logrado saber que el portador del pergamino, más conocido por los seudónimos de el lobo blanco, asesino de mujeres, portador del la espada infernal y último emperador del Brillante Imperio de Melniboné, era Elric.

Este desapareció por siempre junto con su decadente estirpe, aunque sabemos que se desprendió del pergamino antes de su misteriosa desaparición. El último momento que sabemos con certeza que Elric poseía el pergamino es, como narran las Crónicas de la Espada Negra, en la defensa de Tanelorn contra el ejército de Nhirhjan del Caos y su ejército de Nadsokor. Este podría ser el primer lugar de búsqueda.

También sabemos, que el portador de Actorios, el Anillo del Poder, fue capturado y despojado de sus bienes en el reino Org, en Troos. Por tanto ahí tenemos un segundo lugar de búsqueda. Finalmente, también sabemos que hay un tercer posible lugar donde se halle el pergamino, pero en tal caso, si es así, ya nada podrá salvar al mundo de la ira del Caos, ya que este lugar es el palacio del actual Teócrata de Pan Tang, donde Elric combatió a los mismísimos Señores del Caos con su espada infernal" finaliza solemnemente.

En este momento interviene lo que apenas si es un hombre. Un jovencísimo chico de 15 años, que debido a su increíble inteligencia, es el noveno miembro (el de más rango) del Consejo. Lleva el clásico bigotito de adolescente, y es pelirrojo. Sacando unos rollos de papel del interior de un bolsillo, empieza a hablar: "Vuestra misión será traer el pergamino lo antes posible. Os dividiréis, y cada grupo partirá a destinos diferentes con el mismo objetivo. Habéis sido vosotros los que, en cierta medida, habéis decidido el destino de cada grupo". En ese momento, desenrolla los papeles que había extraído de su túnica, y los mues-

tra. Se trata de dos rectángulos pintados, uno de verde bosque y el otro de marrón desierto, con un nombre en la base, Troos y Tanelorn, respectivamente. Entonces el joven vuelve a hablar, haciendo una indicación a los portavoces de cada grupo: "Haced el favor de mirar en los respaldos de vuestras sillas". El grupo de PJs descubre que en el respaldo de su silla hay un pequeño círculo verde, mientras que el del otro grupo es de color marrón.

Una vez confirmado el color de cada grupo y su distribución, queda claro que el grupo de PJs deberá partir rumbo a Troos.

El pergamino que se debe encontrar es un largo pergamino negro, escrito con letras blancas, y envuelto en un tubo de plata. Después de decidirse el rumbo de cada grupo, se les hace salir de la sala, y se los separa.

### La última cena decente

Cruzando varios corredores, los PJs son conducidos por un acólito, escaleras abajo, hasta llegar a una sala con dos puertas. Se les invita a pasar por una de ellas, y llegan hasta un humilde pero confortable comedor, repleto de comida y bebida, y con más sillas de la cuenta. Tras pedir todo aquello que necesiten para la cena, se les deja solos, y el acólito les dice que en seguida volverá.

Efectivamente, tras algunos minutos llaman a la puerta y aparece un hombre rubio, ojos verdes y de aspecto fornido y sano, todo él metido en el interior de una formidable y brillante armadura blanca. Evidentemente es un guerrero. Entra en la sala con una sonrisa, y se presenta a sí mismo como Belal. Belal se sentará a cenar e intentará mantener buena conversación con el grupo. Es reservado, pero no traidor. Es un fiel

**BELAL, CAMPEÓN DE DOMBLAS**  
Belal es un hombre de las ciudades Púrpura, de unos 30 años y en muy buenas condiciones físicas. Hace dos años que es campeón al servicio de Domblas, de lo cual está muy orgulloso. Lleva una espesa melena rubia y tiene los ojos grises.

FUE 16, CON 21, TAM 17, INT 25, POD 12, DES 15, CAR 18, PV:26x2=52.

**Armadura:** Placas virtud (1d10+2).

Armas	AT%	PA%	Daño
Espadón Legal	95%	115%	2D8+1D6
Hacha batalla	85%	73%	1D8+2+1D6
Daga Arroj.	95%	-	1D4+2+1D4

**Habilidades:** Evitar 70%, Saltar 75%, Nadar 65%, Trepas 42%, Rastrear 88%, Ver 65%, Buscar 69%, Oler 25%, Música y Leyendas 78%, Navegación 89%, Invocar 65% (5 tipos de virtudes y elementales del agua).

**Objetos:** Amuleto de agente de Domblas, Armadura de la Ley (POD 25), espadón de la Ley (POD 35), virtud de conocimientos (POD 12), virtud de viaje (POD 58, 70 PA por el objeto al que está atada, una barca de oro macizo -ver Aquella misma noche-).

**Actitud:** Belal tiene clara su misión. Los sacerdotes le han ordenado que recupere y traiga el pergamino. Para ello empleará cualquier método, aunque su preferido es la amistad y colaboración. Si el grupo de PJs le ofende, hará ver que no lo oye. Si le intentan matar o perjudicar de alguna manera la misión, intentará matar al PJ o PJs que lo hagan. Si demuestran camaradería, tendrán un poderoso PNJ como aliado (¡lástima que Belal muera en este módulo, o no?).

agente de Domblas el Justiciero, aunque esto nunca lo revelará voluntariamente. Explicará que va a acompañarlos en su búsqueda, para poder salvar a los mares de tan horrible amenaza.

Después de una media hora en que se supone se conocerán un poco y habrán cenado en abundancia, reciben la visita de parte del consejo, el noveno, el joven prodigio. Tras aclarar algunas dudas por parte de los PJs, ya sea en relación a Belal o a la misión, el joven prodigio les informa: "Viajaréis esta misma noche hasta Vilmir por mar. Una vez ahí, deberéis encontrar el reino Org. Dicho reino fue destruido en la última visita del emperador albino, aunque tal vez ya esté reconstruido de nuevo. Debo advertiros que negociar con los Orgs puede ser muy peligroso, aunque debéis intentar todo lo posible por conseguir vuestro botín. Evitad siempre que podáis revelarles vues-

tra auténtica búsqueda, ya que son gentes muy codiciosas. Cuando lo encontréis, que esperemos que así sea, asegurados de que es el que buscáis antes de regresar. Para esta misión contaréis con el soporte de uno de nuestros más bravos guerreros, Belal. Podéis confiar en él. No me queda nada más que deciros, excepto que el tiempo de que disponéis para llevar a cabo vuestra secreta misión es incierto. Tan sólo sabed que cada día que pasa, el enemigo está más preparado para su ataque final". En este punto hace una pausa con cara de reflexión, y dice: "Quieran los dioses que tengáis éxito. Si es así, la recompensa será inmensa, os cubriremos con oro, riquezas y os daremos propiedades y poder. Que el destino quiera que podamos cumplir nuestra promesa, ya que ello significará la derrota del mal".

Nota: La flota de Pykaraid atacará dentro de 7 días.

### Aquella misma noche

Esta misma noche, los PJs y Belal son conducidos a través de una puerta secreta en este mismo comedor, por un laberinto de túneles subterráneos, húmedos y cubiertos de musgo, hasta el sótano de una de las torres de vigilancia en el puerto de Menii. Una vez en el sótano, se les da una ropas apropiadas para el bosque, lo que incluye unas magníficas capas color verde oscuro con el emblema de las ciudades Púrpura en el broche (+10 esconderse y emboscar en zona verde), y una pequeña mochila con provisiones y material necesario (alimentos para 3 días, 3 metros de cuerda y una antorcha, así como cualquier cosa útil que pidan los PJs).

Descienden unas estrechas escaleras de caracol, hasta llegar a una cueva subterránea, con un discreto embarcadero. En él hay una pequeña aunque brillante embarcación. Se trata de una barca sin vela, de oro macizo, con la forma de una gran pez abierto en canal por la parte superior, para

colocar dos bancos de asientos, de tres plazas cada uno. En realidad se trata de una poderosa virtud de viaje, que está colaborando con Belal, capaz de alcanzar velocidades superiores a las de cualquier nave marítima de los RJs.

Belal se situará en el banco de delante y cuando todo el grupo haya embarcado, extrae un triángulo tridimensional de una cadena que pende de su cuello (su amuleto de agente) y lo introduce en un pequeño orificio en el "cerebro" de la barca legal. Una vez introducido el medallón, Belal pronuncia una palabra en Alto Melnibonés, "Ty'ackra'ta" (tirada de memorizar si se quiere recordar, sólo un intento) y la barca empieza a avanzar suavemente hacia mar abierto.

Cuando ya han alcanzado cierta distancia de la iluminada Menii en la noche, Belal grita desafiante a la noche "¡Bekuum, Almir rabom!, ¡corre,corre!, ¡sé más veloz que el viento, corre!". Dicho esto, los PJs notarán como empieza a aumentar desmesuradamente su velocidad, hasta que tiene la sensación de que el mar y las olas se transforman en una gran lona de tejido que ondea en el viento. A los pocos segundos, viajan a una velocidad de 180 Km/h surcando el Viejo Océano en pos del estrecho de Vilmir y su golfo.

### Entre las olas del caos

El viaje hasta Vilmir, concretamente Jadmar, conlleva cruzar una distancia de unos 650 Km. El tiempo de viaje aproximado es de unas 5 ó 6 horas, salvo incidentes.

Sin embargo, muy cerca ya del estrecho de Vilmir, el grupo de PJs podrá divisar varias aletas, no menos veloces que ellos, que surcan el océano tras el rastro de espuma de la embarcación. Es fácil verlas, ya que de los negros cuerpos de estos tiburones del Caos surgen descargas de luz blanca que les hacen parecer focos de barcos o de algún faro bajo las aguas negras en la noche. Este grupo, no inferior a 1D6+1, se compone de criaturas demonio que han detectado la presencia de la virtud, en lo





que consideran su coto de caza, y se abalanzarán ferozmente contra ella. Los tiburones intentarán acabar con la virtud, o con algún personaje de a bordo, si estos les han atacado, tras lo cual se retirarán. De otro modo, lucharán hasta la muerte.

Por su parte, la virtud está provista de una buena coraza de oro, que le proporciona 70 PA y de su POD, y es de suponer que del apoyo de los PJs, además del de Belal, quién defenderá a la barca como si fuera su amada.

Si pese a todo los tiburones demonio acabasen con la virtud de viaje, de oro macizo, ésta se hundirá inmediatamente (1 asalto) y tan sólo la suerte puede salvar a los PJs de una muerte segura a manos del mar o de los tiburones, en cuyo caso se darán un buen baquete.

#### TIBURONES DEL CAOS

Estos demonios, tienen el aspecto de tiburones de color negro, pero sus cuerpos despiden constantes descargas lumínicas. Poseen una gran boca con tres hileras de 20 dientes cada una. Sus ojos son de un color amarillo vesícula. Han sido invocados a este plano por el hechicero Gurter.

FUE 14, CON 15, TAM 13, INT 4, POD 6, DES 13, PV 16.

Armadura: 3 puntos por espesa piel.

Arma AT% PA% Daño

Mordisco 70% — 1D8+2D6

Habilidades: Nadar 95%, Evitar 65%, Olfatear 85%.

Poderes: Este demonio segrega un potente veneno corrosivo de sus fauces, que cuando toca cualquier superficie causa 2D6 de daño por corrosión ácida.

#### ¡Tierra a la vista!

Tras el incidente con los tiburones del Caos transcurren un par de horas de agradable viaje nocturno hasta introducirse en la bahía de Vilmir. Se adentran por la bahía y finalmente divisan la ciudad portuaria de Jadmar, capital de Vilmir. El grupo se dirige a una apartada playa en las afueras de Jadmar y oculta por un bosque, para desembarcar. Una vez en tierra, Belal recupera su collar de la barca y con unas palabras de gratitud despide a la dorada embarcación en forma de pez, que desaparece hundiéndose en el mar.

Una vez aquí, lo más evidente sería alquilar unos caballos para dirigirse hacia Troos. Si no se les ocurre a tus jugadores, Belal tendrá la idea.

Ya amaneciendo, el grupo entra en la adormecida Jadmar. Sin embargo, nada más cruzar la puerta de la ciudad, un gran

#### GURTER, SACERDOTE DE PYARAY

Este sacerdote de Pan Tang es un psicópata muy listo y muy vengativo. Para él lo más importante son sus "criaturitas" (demonios) y su religión. Totalmente calvo y de porte estilizado, viste con una armadura azulada y lleva un yelmo con el tritón de penacho, símbolo de su raza.

FUE 12, CON 14, TAM 13, INT 16, POD 19, DES 11, CAR 11, PV 15.

Armadura: Placas demonio.

Armas AT% PA% Daño

Hacha

Lormyr\* 80% 75% 3D6+1D6+3D6

Hacha

mares 95% 90% 2D6+2+1D6

Habilidades: Evitar 50%, Montar 65%, Saltar 35%, Emboscar 80%.

Objetos: Hacha Lormyriana Demonio (POD 12 CON 25, Arma: +3d6 Daño), Armadura demonio de placas azuladas con adornos en plata simulando olas (POD 14 CON 50, poder armadura 50 P, Pacto de salvaguarda contra espadas), Amuleto de sacerdote octogonal, de oro macizo, Anillo de plata con topacio verde con un demonio de compañía atado llamado Mmnerff. Si algún PJ coge el anillo y falla su lucha de poder para atar al demonio Mmnerff, éste decidirá igualmente acompañar a su nuevo dueño, al menos hasta que encuentre alguien con el que le parezca que vaya a disfrutar más. A Mmnerff le gusta mucho el plano de los RJs y, sobre todo, le gusta mucho trabajar como espía, por lo que si su nuevo amo le proporciona este placer, es posible que se quede indefinidamente con su él. Ahora bien, Mmnerff sólo arriesgará la vida por su amo si éste se ha portado durante largo tiempo muy bien con él.

mercado se está preparando para el nuevo día. Con un tiro de Ver, los PJs podrán descubrir un establo tras unas paradas de ropa. Aproximándose, se puede apreciar a unos mozos lavando y peinando a caballos y mulas, y lo que parece ser el patrón dando de comer a los animales. Con buenos modales, acompañados de una tiradita de Persuadir, el patrón aceptará venderles unos caballos (aunque eso sí, un 20% más caros por ser "extranjeros con prisas").

Pero mientras los PJs están realizando los tratos con el patrón, Gurter, un mediocre hechicero de Pan Tang, escucha muy interesado la conversación de los PJs, al tiempo que conjura un hechizo para lanzarlo sobre el grupo. Oculto tras unas cajas al lado de una carreta, espía los PJs.

Gurter es un sacerdote de Pyaray, y está aquí por propia voluntad, para intentar liquidar al grupo. Sus motivos son claros, han matado a sus adorados tiburones demonio, y pagarán con la muerte. Sin embargo, si se entera de la misión de los PJs, su interés por matarlos tendrá que posponerse hasta conseguir el pergamino.

Por su parte, los PJs que logren un crítico de Ver podrán divisar la oscura silueta al lado del carro y las cajas. De todas formas, todo PJ que supere una tirada de PODx3, notará una sensación, como si alguien les estuviera observando. Gurter intentará lanzarles el conjuro de la marca (Ver *El Octógono del Caos*) y así asegurarse que no les pierda el rastro.

Justo cuando se disponen a ensillar sus monturas para partir de Jadmar, un monísimo e indefenso "gatito" se interpone en el paso del PJ más sensible, maullando de hambre y frío. Sin duda se ha quedado huérfano. Si algún PJ lo recoge y se lo lleva consigo, que se prepare, ya que el lindo minino no es más que un demonio al servicio de Gurter, que le sirve de oráculo para el hechizo al tiempo que puede ver, oler y oír a través del gatito, mediante comunicación telepática, con lo cual Gurter estará pronto al corriente de toda la misión del grupo. En cuanto esto suceda, el gatito saltará de los brazos del PJ y desaparecerá para volver con su amo.

Hay que tener en cuenta que si Gurter se entera de el pergamino y su uso para la batalla en el Sur, dejará que el grupo se haga con él y montará una trampa para atraparlos a su salida. ●

#### MMNERFF, GATO DEMONIO

Este demonio tiene la apariencia de un dócil gatito pardo, que cabe en la palma de la mano. Se alimenta como cualquier gato común, pero su comportamiento denota gran inteligencia, ya que Mmnerff aprende muy rápido, además de hablar telepáticamente y entender todo cuanto se le dice, a no ser que sea en un idioma desconocido para él.

FUE 8, CON 11, TAM 3, INT 16, POD 20, DES 17, CAR 28, PV 8.

Armadura: 1 punto por piel.

Armas AT% PA% Daño

Garras (x2) 60% — 1D8

Mordisco 30% — 1D8+2

Habilidades: Evitar 90%, Saltar 90%, Trepas 100%, Emboscar 70%, Escondarse 90%, Olfatear 75%, Rastrear 80%, Alto Melnibonés 50%, L. Común 50%.

Poderes: Telepatía (20 Km), Curación (2D6, un blanco), Pacto de salvaguarda contra flechas o arrojadizas, Regeneración (6 PV por asalto).

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

## A través del Bosque de Troos (II)

*A continuación os ofrecemos la segunda entrega de este módulo que ha convertido a los PJs en los árbitros del equilibrio político en los Reinos Jóvenes. En esta segunda parte nuestros héroes descubrirán los horrores del Bosque de Troos, explicado en el número anterior de LÍDER, en la sección La Voz de su Máster.*

por Max Romero

### **Cabalgando hacia Troos**

Cuando finalmente la ciudad de Jadmar despierta junto al radiante día, el grupo ya lleva una hora cabalgando en pos del maldito bosque y del reino de la sub-raza humana Org. Deberán cabalgar durante todo el día hasta el atardecer, en que divisarán los límites del verde y tupido bosque.

Durante este día de viaje tan sólo en una ocasión, cuando estén cruzando las estepas que separan a Vilmir de Ilmiora, el grupo puede que se percate de un punto en el horizonte que se mueve. Con un crítico de Ver podrán atisbar que se trata de un jinete que sigue sus pasos, a una distancia de unos 20 Km. Efectivamente, es Gurter el jinete ataviado en negro y escarlata, que cabalga tras sus huellas.

Después de esto, el grupo puede optar por emboscar al jinete un poco más adelante, donde hay una formación rocosa. Sin embargo Gurter tiene varios medios para detectar tales contratiempos, que van desde al gato hasta su medallón, y evitará la emboscada, haciendo ver que cambia de rumbo.

### **En los lindes del bosque maldito**

Llegando el grupo de PJs a los límites del tupido bosque, todo signo de vida animal va quedando atrás, hasta que no hay ningún tipo de animal en los alrededores. Cayendo la noche es poco aconsejable introducirse en el bosque, así que el grupo deberá acampar (si no se le ocurre a los PJs, lo sugerirá Belal) por los alrededores, cerca de la salida del río por el bosque. Esa misma noche, en el campamento de los PJs, justo cuando se disponen a cenar, se oye claramente el ruido de unos caballos acercándose desde las llanuras. Con un éxito en Escuchar se detectará la presencia de varios caballos y algo más...una carreta. La procesión no parece que les esté emboscando, sino que viaja calmadamente por el camino. Al poco rato, tras una loma, aparece la comitiva. Se trata de cuatro jinetes enfundados en armaduras oscuras, sobre cuatro caballos negros que parece que escolten una lustrosa carreta de madera muy oscura, tirada por dos caballos más e iluminada por cuatro lámparas en sus vértices superiores. La siniestra comitiva se detiene junto al fuego del campamento de los PJs sin ni un saludo, tan sólo el relinchar de algún caballo. Los cuatro jinetes van recubiertos de magníficas armaduras metálicas negras, y tan sólo el brillo de dos ojos rojos revela que "algo" habita en el interior. Los caballos son todos ellos (6) enormes, vigorosos, y con los ojos de un color rojo intenso. La carreta de

madera lacada en negro tiene dos ventanas y una puerta con una gruesa cortina de terciopelo corrida.

Cuando el carro se detiene, de su interior emerge la cabeza de una mujer de mediana edad, con una melena roja y la piel blanquecina. Vestida con un vestido de terciopelo fino en tonos negros y granates, da las buenas noches al grupo y les pregunta "si le permitirían pasar la noche junto a vuestro fuego, ya que mis hombres y yo estamos muy fatigados, y nuestro destino aún queda lejos".

Esperando que acepten la compañía de tan bella dama, se presenta como Ishana de Ilmar. Dice ser una mercader, aunque sus mercancías no son siempre materiales. Es vidente y ofrece sus servicios a cualquiera que los pueda costear. Se dirige hacia la Fortaleza Impía, donde se encuentra el poderoso oráculo de Yeshpotom-Kalhai. Si algún PJ desea saber algo acerca del pasado o futuro y puede pagarlo, Ishana estará encantada. Quién seguro no querrá es Belal, ya que su buen olfato le dice que no debe confiar en Ishana, sacerdotisa de Caos.

Ishana no tiene nada que temer. Vestida con su vestido demonio que le proporciona protección como si llevase armadura, y escoltada por cuatro demonios a su servicio, que a su vez controlan a los seis caballos demonio, cree estar protegida contra cualquier ataque, y no está muy equivocada. En caso de que Ishana fuese atacada o ella lo ordenara, los cuatro jinetes se abalanzarían al ataque sin vacilación.

En el campamento, los jinetes desmontarán y siempre habrá uno de ellos a menos de 5 metros de Ishana, del mismo modo que de noche siempre hay dos de guardia. Si efectivamente, algún o todos los PJs deciden consultar el futuro o pasado, Ishana entrará en el carromato y cogerá unas hierbas. De regreso, susurrará algo a uno de los guardias demonio y volverá junto al fuego. Si algún PJ logra un Escuchar, oirá como Ishana le dice en Alto Melnibonés "estad preparados por si hay algún percanse". Ordenará formar un círculo alrededor del fuego, y empezará a entonar unos cantos, arrodillada frente al fuego. Al rato, extraerá un puñado de polvo de la bolsita de hierbas y los lanzará sobre al fuego, el cual se torna azul al instante. Prosiguiendo sus cánticos, el fuego empezará a elevarse hacia el cielo, para poco después, ensancharse de pronto y formar una pantalla de llamas azules y blancas. Entonces Ishana se dirigirá al PJ que había solicitado la visión, y aferrará su cabeza con sus largos dedos, al tiempo que sigue murmurando extraños cánticos en estado de trance. Entonces, en la pantalla de llamas, se empezarán a formar imágenes: una especie de castillo en ruinas, la cara de Gurter sonriendo (segura-



mente a los PJs no les sonará de nada la cara de Gurter), un esqueleto armado que se mueve, y el interior de unos túneles que conducen a una estancia en la que aparece un estuche para pergaminos, cubierto de polvo y tirado sobre unas sedas.

De pronto Ishana grita de horror y una gran explosión surge del fuego azul, impactando sobre todos los PJs, que quedarán cegados durante 1d4+2 asaltos, y recibirán un daño de 1d6 en un radio de 10 metros. Mientras recuperan la visión, los PJs descubren a Ishana levantada por uno de los jinetes de entre unos matorrales a los que ha ido a parar por la onda expansiva, a un par de metros, y el fuego extinguido. Ishana, con los ojos inyectados en sangre, empieza a maldecir a los PJs: "Malditos, malditos. Lo que pretendéis robar ahí dentro (señala al bosque) no os pertenece, tan sólo los Señores de la Entropía pueden poseerlo". Su voz se relaja, y dice: "Pero no importa, ya recibiréis el castigo que os merecéis", mientras estalla en un vil carcajada. Dicho esto, Ishana subirá al carro y ordenará a sus fieles guerreros que se pongan en marcha. Si algún PJ pretende detenerla, los jinetes se lanzarán al ataque mientras Ishana escapa con la carreta. Cuando llegue a una distancia prudencial, ordenará a sus jinetes que abandonen la lucha y regresen.

### En el interior de Troos

La vegetación es abundantísima, tanto que nada más internarse (a pie, por supuesto) en el bosque deberán superar una tirada de PODx3 cada 10 asaltos, so pena

de rozar alguna planta venenosa al tacto. Cuando fallen la tirada, recibirán 1d2 puntos de daño, debido a picores, irritaciones, quemaduras y demás sensaciones que producen las variadísimas plantas tóxicas. Dentro del bosque existen algunos senderos hechos por los Orgs y rutas de gusanos Troosianos (estos últimos mucho más anchos). En concreto, en el Sur del bosque hay dos senderos que conducen al castillo Org. Uno corre paralelo al río y otro surca la espesura del bosque. Ninguno de estos dos senderos es fácilmente visible desde el exterior del bosque. Mientras los PJ vayan a través de la vegetación, tendrán un 80% de tener algún encuentro por cada hora. Cuando localicen uno de los dos senderos, las posibilidades de encuentro se reducen en un 50% cada hora. Si van por alguna ruta de gusano, habrá un 25% de encuentro con algún animal o planta, y un 80% de toparse con algún gusano. Todos ellos por hora transcurrida.

### La fortaleza y el reino Org

El reino Org no es más que una fortaleza amurallada y unas cuantas construcciones más, esparcidas en un claro de unos 300 metros. Actualmente, el rey Gottan gobierna este lugar. Se trata de un muerto viviente, que despertó hace ya algunos años (Ver *La Maldición de la Espada Negra*, de Michael Moorcock) junto con sus huestes de muertos vivientes, y arrasó a la raza Org y su rey Gutheran. El rey muerto bajo la colina, Gottan, intenta acabar con toda la raza Org, y luego expandirse por todo el

bosque. Sin embargo, supervivientes Orgs viven actualmente en los subterráneos de la fortaleza, que conectan con la colina del rey muerto, antigua sepultura de Gottan, y no han salido al exterior desde hace años nada más que para cazar y siempre de noche. Creen que aquí están a salvo de los muertos vivientes y tienen razón, ya que Gottan y sus hombres temen volver al interior de la colina por temor a quedar otra vez atrapados por la maldición que un día los aprisionó, hace ya cientos de años. Además, no conocen la puerta secreta que conecta el palacio con los subterráneos y la colina funeraria.

Los supervivientes están divididos por viejas rivalidades, y mal conviven en los subterráneos, cada grupo en una de las grandes salas subterráneas y con su rey (Ver mapa "grutas" más adelante). Pese a esto, se unirán contra un intruso común.

### El tenebroso claro del bosque

Después de andar varias horas bajo un tupido bosque, y suponiendo que ya hayan tenido algún tropiezo con alguna planta o animal, llegan hasta un amplio claro en el que la vegetación no está tan abarrotada. Una mediocre fortaleza, que un día estuvo amurallada y rodeada de un gran foso, es el único signo de civilización. Nada parece habitar este lugar. Es el atardecer, y los Orgs aún no salen de caza. Los muertos vivientes sólo abandonan de noche el interior del castillo, y siempre para cumplir alguna orden de Gottan.

Desde la posición de los PJs se divisa la

#### ISHANA, SACERDOTISA DE ARIOCO

Ishana es una bella Dharijoriana, bastante agraciada y con unos pechos salientes. Sus sinuosas caderas y su grácil andar la hacen bella y delicada. Sin embargo, es una mujer cruel, a la que le gusta engañar a la gente y subyugar mediante chantajes a sus amantes.

FUE 10, CON 11, TAM 8, POD 20, INT 17, DES 12, CAR 22, PV 10.

Armadura: Vestido demonio.

Armas AT% PA% Daño  
Daga 65% 35% 1d4+2

Habilidades: Persuadir 95%, Elo-cuencia 78%, Conoc. Plantas 98%, Venenos 99%, Oráculo 78%, Invocar 50%, Armadura demonio, POD 14 CON 40, poder armadura 40 puntos.

Objetos: Ishana posee una carreta de la raza Vadagh, proveniente de un amante que tuvo en el mundo de los quince planos. Su valor es incalculable, teniendo en cuenta que en su interior hay varios objetos demonio e infinidad de plantas y

venenos de todo tipo (a discreción del DJ). Además, posee bajo su control a cuatro jinetes demonio.

#### JINETES DEMONIO DEL INFIERNO DISTORSIONADO

Estos demonios no tienen una forma física compacta, sino que su masa semisólida rellena por completo la armadura que les sirve de cuerpo. Entre este mar de sustancia flotan dos ojos rojos como el magma, justo a la altura del yelmo. Su auténtica forma es la de un charco de masa con ojos. Pueden adaptarse a cualquier molde y realizar sus funciones (silla, tigre, puerta, arma, etc...).

FUE 15, TAM 12, CON 20, POD 8, INT 12, DES 17, PV 20.

Armadura: Placas (1d10+2).

Armas	AT%	PA%	Daño
Espada ancha	70%	64%	1d8+1+1d6
Escudo Tarja	%	90%	1d6+1d6
Lanza	80%	45%	1d6+1+1d6
Daga Arroj.	72%	—	1d4+2+1d4

Habilidades: Ver 50%, Montar 98%, Rastrear 48%.

Nota: Tienen a su servicio a seis demonios de transporte.

#### CABALLOS DEMONIO

De un color negro brillante, estos demonios parecen grandes caballos de guerra. Carecen de orejas y sus pezuñas delanteras acaban en dos garras. Su única función es la de agarrarse bien al terreno para correr más. Tan sólo son demonios de transporte, sin ninguna capacidad de ataque.

FUE 30, CON 17, TAM 28, INT 7, POD 8, DES 12, PV 33.

Armadura: 4 puntos por cuero.

Habilidades: Ver 50%, Oler 50%.

Poderes: Correr (permite al demonio correr indefinidamente, sin necesidad de comer o dormir), Ver (estos demonios tienen infravisión, y pueden ver perfectamente de noche o sin nada de luz, aunque lo ven todo de color verde).

única entrada original a la fortaleza, con un viejo puente levadizo bajado, que da paso a lo que parece ser el patio de armas.

En cuanto el grupo cruce el puente levadizo, el rey Gottaan notará su presencia y ordenará a sus infernales guerreros que estén listos para una emboscada. Dicha emboscada consiste en que 15 de los 25 guerreros permanezcan esparcidos por la sala del trono, como si realmente fuesen restos de cadáveres, mientras que el rey Gottaan hará lo mismo en su trono y sosteniendo su enorme hacha y corona. Los otros 10 muertos vivientes se esparcirán por el resto de las salas y pisos. Cuando el grupo entre en la sala del trono, en el interior del palacio de la fortaleza, el rey muerto bajo la colina, sentado en su trono, hablará con su voz polvorienta y sepulcral al grupo. Gottaan intentará averiguar el motivo de su venida, ya que teme que los RJs descubran su imperio antes de estar preparado. Si ve que matar a los PJs no hará peligrar sus planes para el futuro, con una orden los esqueletos del suelo empezarán a incorporarse y atacarán al grupo.

Prácticamente, la única posibilidad de salir con vida de esta emboscada es abandonar la sala del trono e intentar montar posiciones defensivas en algún lugar más estratégico. Aquí, Belal cubrirá la retirada del grupo y será el último en permanecer luchando contra los esqueletos: "Rápido, hay que salir de la sala, replegaros, replegaros", grita mientras sega brazos y piernas.

Si los PJs encuentran la puerta secreta que lleva hasta la vivienda de los Orgs, y

siguen a través del túnel, ningún esqueleto los seguirá, ya que notan hacia dónde conduce el túnel. Si se adentran, llegarán hasta el territorio de los Orgs, y más allá las tumbas del rey Gottaan y sus hombres. En tal caso, será el DJ el que tendrá que improvisar esta parte de la aventura. El pergamino no se encuentra aquí, ya que está en la segunda planta del palacio (en la habitación donde Elric y Moomglum rescataron a Zarozinia). Por tanto lo único que los PJs encontrarán aquí será joyas, dinero, y unos Orgs dispuestos a matarlos o tal vez a intentar un ataque contra Gottaan, todo depende de ti(DJ) y tus jugadores. Lo más práctico para los PJs sería encontrar el pergamino y salir pitando del castillo aunque, claro está, si descubren antes la puerta secreta que conduce al laberinto subterráneo (Ver mapa "grutas") que la segunda planta del palacio y el pergamino, tal vez nunca salgan con vida de Troos. Si te parece oportuno, los PJs pueden realizar un tiro de memorizar para recordar que en la visión de Ishana el pergamino se hallaba encima de unas sedas, las cuales es más probable que se encuentren en el palacio que no en unas mohosas y húmedas grutas.

### La fuga de Troos

Suponiendo que todo ha ido bien, y ya sea al cabo de unas horas o de unos días (esperemos sean menos de 5), los PJs huyen con el botín hacia el mundo civilizado. Mientras vuelven hacia Menii, cabe la evidente posibilidad de que tengan algún

### LOS MUERTOS VIVIENTES

Se trata de 25 esqueletos semivestidos con cueros, ropas y cascos, bajo las órdenes de su rey muerto Gottaan. A algunos les faltan partes del esqueleto, pero todos pueden andar y empuñar un arma. Se alimentan de carne viva, preferiblemente humana.

FUE 12, TAM 9, INT 6, POD 6, DES 7, PV No aplicable.

Armadura: Cuero corroído(1d4-1).

Armas	AT%	PA%	Daño
Lanza	35%	—	1d6+1
Escudo	—	25%	1d6

Nota: Es imposible matar a los muertos vivientes, sólo la mutilación puede detenerlos.

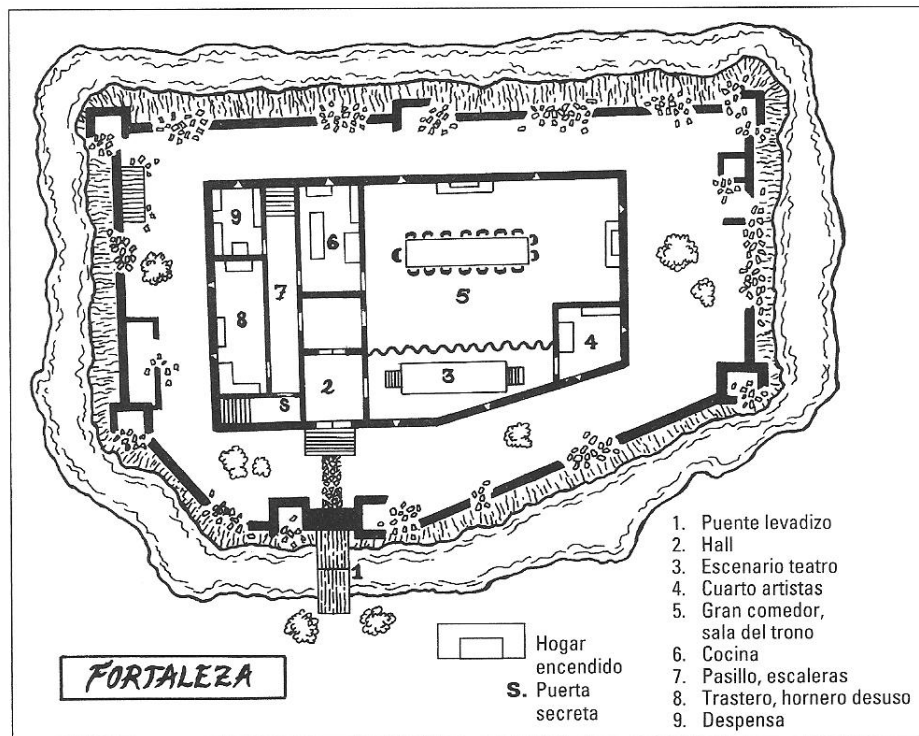
El rey Gottaan tiene las mismas características, y sus habilidades son un +15% superiores. Posee un hacha demonio (POD 10, CON 10, Arma +15%, +2d6 daño) y una corona de platino y turquesas, valorada en unos 600 GB.

encuentro desagradable que retrase aún más su salida del maldito bosque (si todavía no los han visto, recomiendo una patrulla Org, y tal vez un gusano Troosiano que interrumpa el combate para darse un festín).

Cuando por fin alcancen la salida, una desagradable sorpresa les espera. Gurter, el hechicero de Pan Tang, lleva desde la mañana que se internaron preparando una trampa para el grupo. Como es de esperar que se haya enterado ya de toda la misión del grupo (gracias a su gatito), Gurter espera apresarse al grupo y robarles el pergamino para luego sacrificarlos a Pyaray. Para ello, Gurter lleva varios días de rituales y por fin ha logrado la ayuda de un poderoso demonio de control emocional. Este demonio será el encargado de apresarse al grupo de PJs, para que Gurter pueda robarles el pergamino.

El plan de Gurter es el siguiente: gracias al hechizo de la marca, Gurter sabrá con bastante precisión dónde y cuando va a salir el grupo de aventureros, ya que su gatito demonio es un demonio rastreador y detecta la marca. Una vez calcula el momento y lugar, ordenará al Rarlem que se sitúe invisible en el lugar. Entonces, Gurter se dejará ver por los PJs como si estuviera sólo retándolos, con la esperanza de lograr que el grupo se detenga al menos unos asaltos mientras investigan el grado de amenaza. Durante ese lapsus de tiempo, el Rarlem los apresará con sus fuertes e invisibles tentáculos. Una vez el grupo está apresado, les quitará el pergamino y con el Rarlem visible, entregará a todo el grupo menos 2 como paga prometida al demonio, y los otros dos los sacrificará a su dios Pyaray.

Si las cosas se ponen feas, el Rarlem se





hará visible inmediatamente, y si en 4 asaltos no logra apresar a ningún PJ, se volverá contra Gurter, quien intentará huir. Si Gurter logra escapar y no ha conseguido el pergamino o acabar con el grupo, intentará prepararles otra emboscada antes de que lleguen a Menii, o de no poder, incluso en la misma Menii, aunque el DJ deberá preparar este posible encuentro.

#### EL RARLEM, demonio grotesco

Este gran demonio posee una docena de enormes tentáculos, que surgen de su grotesca cabeza y le sirven para aplastar a sus víctimas y succionar a través de las ventosas que poseen la sangre y alma de su presa. En la cabeza hay 20 ojos, todos ellos distintos aunque del mismo color verde fósforo. El Rarlem tiene la facultad de levitar sobre cualquier superficie, y todo él está recubierto de una supurante piel verduzca. También tiene la facultad de volverse invisible, y su principal arma de combate es el control emocional, debido a su elevado poder.

FUE 20, CON 45, POD 30, INT 9, DES 15, TAM 14, PV 45.

Armadura: 10 puntos de piel gruesa.

Armas AT% PA% Daño  
Tentáculos (x12) 70% 25% 2d8+2

Poderes: Control emocional, Depresión (4d6, 25 metros alcance), Levitar (automático).

Nota: Cuando está invisible, apresa a sus víctimas por sorpresa, y las retiene mientras las ataca con el control emocional. Si la víctima resiste, intentará aplastarla con un tentáculo.

El Rarlem ha aceptado, a cambio de almas humanas, ayudar a Gurter a capturar a los PJs. Si algo sale mal, el demonio se volverá contra Gurter.

algún PJ que sepa de hechicería y tenga el amuleto de Belal (entregado por él mismo antes de expirar su último suspiro), podrá intentar invocar al barco de Domblas. Si tras repetidos intentos el PJ no logra invocar a la virtud, ésta acudirá por orden de Domblas, quien ha podido ocupar unos breves momentos su atención en el grupo. Naturalmente, si Belal muere asesinado por algún PJ o el grupo de PJs entero, la barca acudirá y los llevará hasta Menii, ya que Domblas está muy interesado en ayudar al Consejo de Menii en su lucha contra el Caos. Pero Domblas no olvida, y en cuanto cese la batalla, se tomará exprofeso un tiempo de vacaciones en sus asuntos cósmicos para vengar la muerte de Belal.

#### El caos surgiente

Al poco de abandonar las costas de Vilmir, Belal (o los PJs) ordena a su embarcación que adquiera velocidad. Después de navegar velozmente durante una hora aproximadamente, la barca junto con el grupo se introduce en una gigantesca mancha roja en el agua. Como es de noche, no es fácil verla, y deberá superarse un tiro de Ver para darse cuenta de que en realidad se trata de sangre que tiñe las aguas del viejo océano.

Sin otra opción que continuar, de pronto surge de entre las aguas carmesíes una horrible criatura inmensa con infinidad de bocas dentadas que babea sangre, y decenas de tentáculos, algunos acabados en pinzas, agujones, manos con armas, etc... Tal demonio ha sido enviado desde las profundidades por el mismísimo Pyaray, con la intención de acabar con la virtud, Belal y el grupo que lo acompañan y así hacer fracasar su misión.

La criatura es 20 veces más grande que la barca, pero mucho más lenta. Sin embargo, el gigantesco demonio abalanza sus tentáculos contra la minúscula embarcación y sus tripulantes. Entonces, Belal desenvaina su espada y mirando orgullosa pero angustiada a los PJs, se lanza contra el demonio, mientras la valiente virtud esquiva los numerosos tentáculos que la intentan apresar. Sobrepassa velozmente a la horrible criatura, dejando atrás los gritos de guerra de Belal enfrentándose al demonio. Apresado Belal por la

cintura y entre un mar de tentáculos, el grupo de PJs se aleja rápidamente y no logran ver el desenlace del combate. Si algún PJ decide acompañar a Belal o es apresado por algún tentáculo (el DJ decidirá si ataca y con cuantos tentáculos), dispondrá de ese mismo asalto y del siguiente para librarse del tentáculo. De lo contrario, la barca proseguirá su rumbo y la víctima correrá el mismo destino que Belal, morir en las fauces del terrible demonio, no sin antes dañarlo lo suficiente como para que abandone el hostil plano de los RJs, y regrese a su plano del Infierno Submarino.

Una vez superado el horrible demonio, ya nada impedirá al grupo llegar hasta Menii, la cual divisarán a las pocas horas.

Nota: Este encuentro es opcional y tan sólo pretende ser un elemento de tensión para el viaje de regreso, por lo que no se detallan en este módulo las características del demonio. Sin embargo, si algún PJ acompaña a Belal, aconsejo al DJ que recree un poco el combate hasta que el PJ se de cuenta que ha herido profundamente al demonio. Luego será devorado o aplastado o ahogado, ...

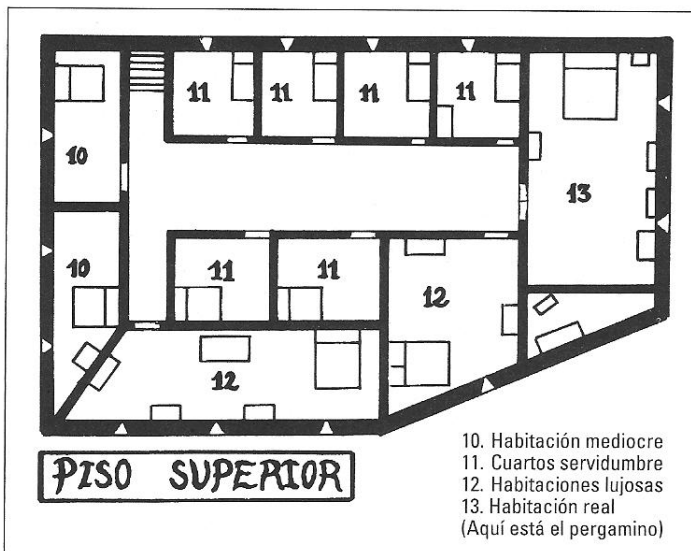
#### Menii. Las ciudades púrpura

La barcaza de Domblas se dirige directamente hacia el embarcadero secreto en la torre de vigía. Allí los esperan una pequeña comitiva, compuesta por seis sacerdotes menores, con las túnicas ceremoniales y portando cada uno una vela plateada encendida.

Conduciendo al grupo por pasadizos y escaleras, llegan al templo de Goldar. Allí los esperan el Noveno y Rashell, la misteriosa enviada de los dioses, esperando que

#### Cruzando Vilmir

Tan sólo si el líder del grupo o el noble o el PJ más carismático consigue un tiro bajo su PODx1, todas las monturas estarán en el sitio en que las abandonaron. De lo contrario, hallarán los restos de los caballos y los rastros de una bestia horrible y enorme. En tal caso, y es lo más probable, el grupo de PJs tendrá que cruzar a pie todo el camino hasta la costa de Jadmar, donde con la ayuda de Belal (si aún acompaña a los PJs), podrán invocar la barcaza de Domblas para que los lleve rápidamente hasta Menii. Sin embargo, sin monturas les llevará 24 horas completas llegar hasta Jadmar. Una vez aquí, es de suponer que el grupo partirá de inmediato hasta la playa donde desembarcaron y esperar a que anochezca para que Belal invoque a la virtud. Si por aquellas cosas del rol, Belal ha muerto, tan sólo



les entreguen el pergamino. En cuanto se lo entreguen, desaparecerán con el pergamino toda la comitiva, excepto el Noveno, que se mostrará muy esperanzado. Ordenará que les sirvan de inmediato una succulenta cena y preguntará a los PJs si desean cobrar ahora o quedarse, participar en la inminente batalla y cobrar.

Si los jugadores deciden cobrar y no participar en la batalla naval, para ellos el módulo finaliza aquí. Sin embargo y esperando que no sea así, la aventura acaba de empezar.

Por tanto, al grupo se le asignará un buque en el que embarcarse para la batalla, o si tienen conocimiento y/o experiencia en tales batallas, serán conducidos hasta el cuartel general, donde aún se discute la estrategia para la batalla.

Los mariscales que componen la flota de las Ciudades Púrpura y otras naciones como Tarkesh, Shazaar y Lormyr son: Baram, Tobias, Zarok, Teliam-nak-topur, Porto, Ulter, Jogan, Coromir, y Lestas, todos ellos hombres. Y Martrea, Lasné y Márian son las tres mujeres. El plan que discuten es donde van a colocar al buque insignia donde irá Rashell, la cual ha de ultimar la invocación en el mismo momento de la batalla. La flota consta de 10 birremes de guerra y 2 mercantes con algunas modificaciones, mas un montón de todo tipo de barcos y barcazas. Para las características de los barcos, se tomarán las mismas que las naves de guerra Tarkeshitas para los birremes, y las naves comerciante Tarkeshitas para los mercantes, descritas en LIDER31, en el artículo "Reglas de navegación para un universo medieval". El resto de embarcaciones sólo intervienen a nivel figurativo, o sea, son

elementos del decorado para la batalla naval, a fin de darle más magnificencia.

Mientras aclaran la estrategia a seguir (ver mapa batalla naval) y ultiman los detalles (eso incluye saber en que barco irán los PJs), un mensajero interrumpe la reunión e informa que la flota enemiga partió esta misma tarde de la ciudad de la Costa Amarilla, lo que significa que la flota debe partir mañana al amanecer. Inmediatamente empiezan los preparativos.

**Nota:** Es importante que tengas a mano el nombre del mariscal y saber cada PJ en que barco está. Para simplificar, los barcos llevan como distintivo la inicial del nombre de su capitán (por ejemplo: Coromir). Durante la batalla, algunos barcos se hundirán y otro serán abordados. Todos ellos han sido seleccionados previamente, por lo que si un PJ ha elegido un barco que supongamos que, por cuestiones de guión, caerá bajo el fuego del enemigo, sólo la astucia del jugador y la benevolencia del DJ pueden salvar al PJ de una muerte segura. Otro método será persuadir a través de los PNJ al PJ que decide ir con algún mariscal que tú (DJ) ya sepas que caerá sin opción.

### Con rumbo fijo y destino incierto

Esa misma noche, la multitud de nativos y refugiados acude a despedir a la flota de Menii, que con los primeros rayos del sol zarpa rumbo a la guerra, entre los vítores de los miles de civiles y soldados que custodian la ciudad.

Durante todo el día navegan con el viento en contra hacia el Sur, rumbo a

Pykaraid. Hacia el atardecer, los vigías divisan a la flota enemiga y detienen la marcha, ya que la batalla no será hasta el amanecer.

La flota enemiga está compuesta por 6 buques de guerra birremes de Pykaraid, 3 trirremes de Pan Tang, varios barcos pesqueros de Pykaraid y una espesa niebla en la retaguardia. Todos los barcos tienen las mismas características que las descritas en LIDER31. Durante la noche, habrá mucho trajín a bordo de ambas flotas, cargando catapultas, preparando los cubos de agua, etc... Nada más ocurrirá, exceptuando que Rashell permanecerá toda la noche en proa, con su mirada puesta en el horizonte.

La flota se colocará en posición, según lo planeado.

### La batalla por los reinos jóvenes

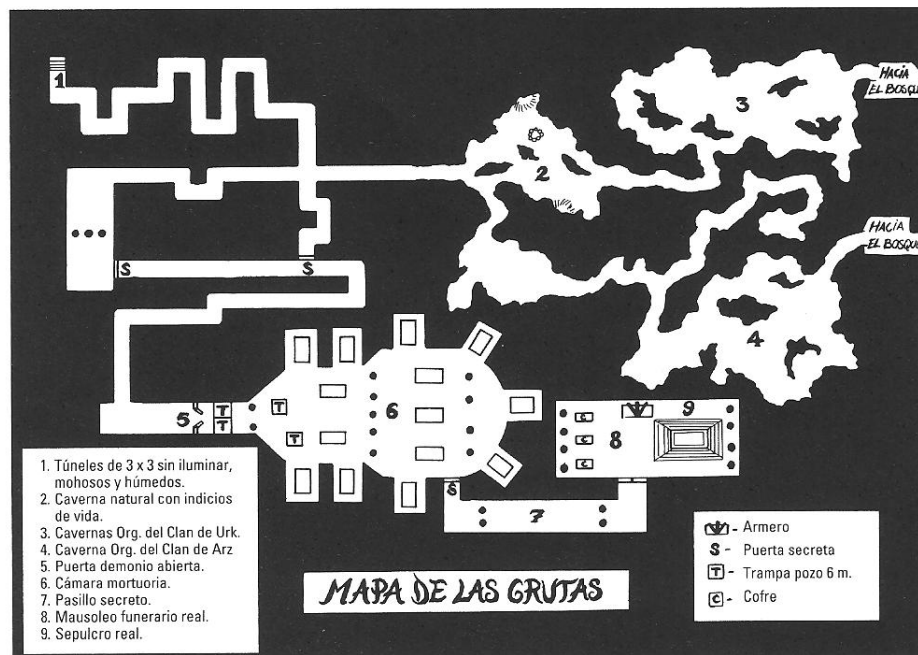
Cuando todavía no ha salido el sol, los cuernos que llaman a la batalla suenan de barco en barco, hasta formar un ruido atornador, capaz de despertar a los mismísimos dioses (y de hecho, algunos están pendientes de la batalla, ya que esperan sacar provecho de ella).

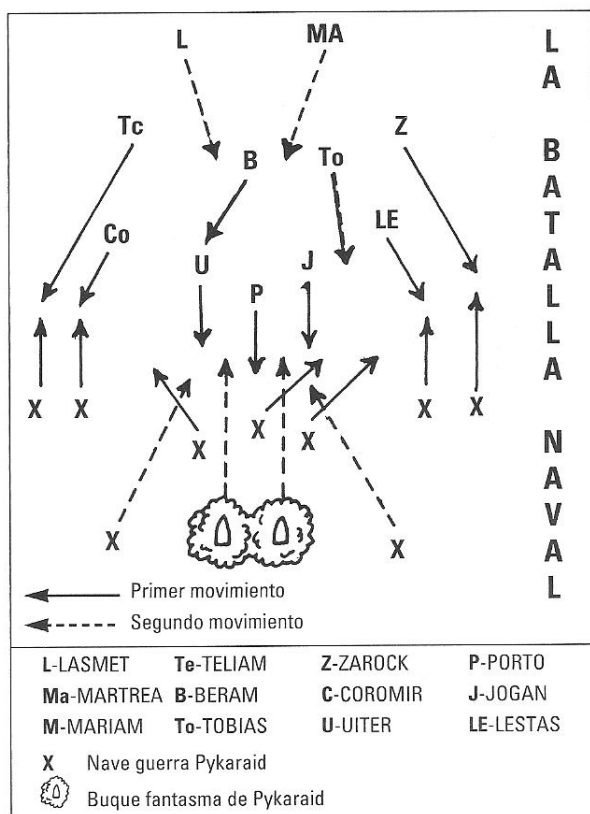
**Nota:** A partir de este momento, se narrarán los sucesos de la batalla sin tener en cuenta la posición de los Personajes. Se explica toda la batalla en general, desde un punto de vista objetivo, por lo que el DJ deberá estudiar los acontecimientos antes de jugarlos, y enfocarlos para cada PJ (si es que van separados). Además si el grupo va en el barco con Rashell, durante la batalla y mientras ésta está invocando a la innumerable criatura, será atacada por un demonio de combate enviado desde el barco insignia de Pan Tang.

Porto, Jogan y Ulter se lanzan hacia el enemigo, mientras empieza a divisarse con los primeros rayos de un tímido sol la espesa niebla que empieza a avanzar hacia la delantera. Cubiertos por esta mortífera niebla, viajan dos buques fantasmas de la flota del Caos de Pyaray, repletos de muertos ahogados. Sin embargo, hasta que no se empieza a penetrar en la niebla oscura no es posible ver a sus infernales moradores.

Todos los barcos, exceptuando a la flota de Pyaray, deberán superar una tirada de navegación antes de efectuar cualquier maniobra con el buque (Para más información sobre reglas de navegación y combate naval, ver LIDER31).

El cielo se cubre de proyectiles ardiendo y todos los barcos empiezan a maniobrar. Sorteando los cometas, los barcos de Porto,





Jogan y Ulter se encaran directamente contra el enemigo mientras Lastas y Coromir cubren su puesto y Teliam y Tobias vigilan los laterales de la flota. Zaroch empezará a maniobrar para situarse en posición de abordar al buque insignia de Pykaraid. Beram, Mariam (en cuyo barco viaja Rashell), Martrea y Lasmét mantendrán posiciones hasta que Rashell finalice el conjuro.

La flota enemiga empieza a maniobrar abriéndose en abanico, con los buques del Caos en primera posición junto a los trirremes de Pan Tang. Los barcos de Pykaraid realizarán una maniobra envolvente, para impedir que las naves de Menii retrocedan.

Porto y Jogan descubren demasiado tarde la magnitud del enemigo e intentan inútilmente maniobrar para evitar los fatales barcos de Pyaray. Ulter, que iba un poco retrasado, logra eludir los buques del Caos, para ser abordado por un trirreme Pan tangniano que le espolea en la línea de flotación, abriéndole una gran vía de agua.

Entonces, Baram ordena a los barcos que ataquen a los buques insignia del enemigo y eviten los buques del Caos, al tiempo que pone rumbo hacia uno de los barcos de Pyaray. Antes de perder al buque de vista entre la asfixiante niebla negra, Baram grita desafiante: "¡Por Menii, que no quede ninguno con vida, muchachos, a por ellos...!". Desgraciadamente, Baram y sus hombres pasarán a formar parte de la legión de muertos vivientes al servicio de lord Pyaray.

Todo el mar está cubierto de fuego, san-

gre, muertos, restos de barcos y remos. La batalla está totalmente perdida, pero entonces Rashell, que ha permanecido toda la batalla en la proa invocando al Kyrenee, logra culminar con éxito la llamada del mundo monstruo.

De pronto, el sol desaparece bajo las grises nubes y un fuerte torbellino se forma en el océano. Los barcos del Caos siguen destrozando a la flota de Menii y Lastas y Coromir sucumben ante los terroríficos buques fantasma. Uno de los trirremes de Pan Tang se hunde junto al buque de Ulter, y varios barcos de Pykaraid han caído hundidos por Lasmét y Martrea.

Una potente tormenta se desata y avanza velozmente hacia la batalla. Sin embargo no es una tormenta normal, ya que de inmediato se forma una nube grande y agitada llena de tentáculos negros que flota sobre las aguas del océano, el Kyrenee. Esta letal criatura del plano del Infierno

Sin Luz se abalanza contra la batalla y arrasa con todos los barcos que encuentre, indistintamente del bando que sean. Únicamente no alcanzará con seguridad al barco de Mariam, ya que Rashell su invocante viaja en él. Los buques de Pyaray serán alcanzados y destruidos así como los trirremes de Pan Tang.

Todo ocurre muy rápidamente. El inmenso demonio devasta totalmente todo a su paso, y ambas flotas intentan desesperadamente eludir al mundo monstruo. No hay prácticamente luz y sólo se oyen los gritos y crujidos de los buques y sus soldados. Pasado este caótico minuto el Kyrenee desaparece para regresar a su plano. Tras él, queda una estela de destrucción sobre el viejo océano.

Desaparece la tormenta y vuelve a brillar el pálido sol. Ambas flotas han quedado diezmadas drásticamente. Tan sólo dos barcos de Pykaraid y un trirreme de Pan Tang, junto con el buque de Mariam, Martrea, Zaroch y algunos barcos pescadores han sobrevivido. El resto de los barcos y hombres flotan esparcidos por el mar.

Hay bastantes supervivientes de ambos bandos que se aferran a los pedazos de madera que flotan entre un mar de sangre y cadáveres. Los dos bandos recogerán a sus supervivientes, exceptuando el trirreme de Pan Tang, que intentará abordar al barco que lleve más PJs a bordo.

Maniobrando hábilmente, el trirreme de la isla endemoniada espolea al buque y

baja la rampa de asedio, haciendo trizas la popa del barco. De inmediato se lanzan al ataque 50 soldados de Pan Tang.

Naturalmente, los otros dos barcos de la flota de Menii acudirán a auxiliar al compatriota y destruirán a los Pan tangnianos, que no conocen la rendición, mientras los barcos pesqueros recogen a los supervivientes. Así pues, los PJs tendrán que abordar al buque trirreme y hacerse con el barco, acompañados por unos 30 mercenarios y soldados de las Ciudades Púrpuras.

Los restos de la flota de Pykaraid pondrán rumbo a la Ciudad de la Costa Amarilla e huirán rápidamente, abandonando al buque de Pan Tang.

Finalmente, los restos de la flota vencedora vuelven a Menii, donde son recibidos con una gran fiesta que durará al menos una semana, en la cual habrá un descontrol histórico en la legal ciudad de Menii.

#### LOS PAN TANGNIANOS

Son un grupo de 50 soldados profesionales, especialmente entrenados para abordar barcos. Son tipos duros y sólo se rendirán si sus superiores caen, y su desventaja es clara.

FUE 13, CON 12, DES 13, TAM 12, INT 10, POD 12, PV 12.

Armadura: Placas(1d10+2).

Armas	AT%	PA%	Daño
Hacha Mares	65%	50%	2d6+2
Maza ligera	65%	50%	1d6+2
Escudo Torre	20%	65%	1d6+2

Habilidades: Evitar 50%, Saltar 45%, Equilibrio 65%.

Nota: De los 50 soldados, 3 de ellos son sargentos y tienen POD 18 e INT 16, y tienen atados cada uno un demonio de combate a su arma. Para la descripción de los demonios, consultar el libro de reglas *Stormbringer*, DEMONIO ARMA.

El capitán tiene las mismas características y las mismas habilidades con un +20%. Además posee un demonio en su escudo y arma. Ver *Stormbringer*.

#### Conclusión

El grupo de PJs, o lo que quede de él, vuelve hasta Menii, y en el templo serán cubiertos de oro por el consejo. En total recibirán una suma de 250.000 P. Oro, a repartir entre los que estén, además de cualquier otra cosa que deseen. A partir de aquí, tienen una semana para pasárselo "bomba" en Menii, donde no falta de nada.

Finalmente solo cabe decir que, si durante la batalla y antes del Kyrenee, la flota del Caos logra vencer a la flota de Menii, cambiará totalmente este final, que por cierto deberá montárselo cada DJ según su gusto. ◆