

EL LIBRO DE LOS DIOS MUERTOS

INTRODUCCIÓN

Este escenario se sitúa en las profundas y espesas estepas nevadas del sur de Lormyr, donde abundan las fortalezas abandonadas, tanto Lormyrianas como Melnibonesas.

El grupo de Pjs, se aventurará en estas hostiles tierras, en busca de un libro, capaz de desvelar los misterios y secretos del Multiverso, conocido por el nombre de: "El libro de los Dioses Muertos".

Hace eones, cuando los antiguos Señores de los Mundos Superiores, los Dioses Muertos, crearon el Multiverso regidos por la Balanza Cósmica, dejaron constancia de todo el proceso en el Libro. Más tarde, cuando los Señores del Orden y del Caos empezaron a disputarse el dominio de los diferentes mundos del Multiverso, el Equilibrio Cósmico entre el Orden y el Caos, mandó destruir el Libro, para impedir que ninguno pudiera desbaratar el complicado y frágil equilibrio que rige el Multiverso.

Con los siglos, los Señores del Orden y de la Entropía descubrieron el Libro, y fueron los Srs. del Caos, quienes lograron recuperarlo y ocultarlo en un remoto plano, llamado Los Reinos Jóvenes.

Un hombre de Myrrhn, tras años de investigaciones, dio con unas leyendas que citaban la existencia del Libro, el libro que contiene los más secretos misterios sobre los Reinos Jóvenes y su destino, según cree él.

LA TABERNA DEL COLMILLO PLATEADO

El grupo de aventureros se encuentra en la ciudad de Trepasaz, en la taberna del colmillo plateado, en pleno invierno. Los motivos pueden ser diversos, y deberá ajustarlos el Dj según su campaña.

Trepasaz, es una de las importantes ciudades de Lormyr, nación gobernada por el rey Montan. Es un reino legal y rico, gracias a sus numerosos y caudalosos ríos.

Llevan dos días en la ciudad, cuando una noche, mientras toman unas copas de vino frente al hogar de la chimenea, penetra en la posada una mujer vestida con una gruesa capa de pieles, que le cubre la cara. Cuando entra, se desliza la capucha y deja ver su grácil rostro de mujer, con una exuberante melena pelirroja, que despide destellos dorados cuando la luz ilumina su melena. Dice llamarse Cymbkora, y es una mujer sin alas de Myrrhn, que lleva 20 días buscando a los Pjs. (Ya que se supone que tus jugadores ya han llevado a cabo aventuras, que han dado pie a numerosas leyendas y gozan de cierta reputación).

Cymbkora se presentará al grupo, y les propondrá que la acompañen en una misión. Dicha misión consiste en hallar un antiquísimo libro, capaz de desvelar los más insondables secretos, y que contiene valiosísima información sobre los diferentes planos que componen el Multiverso.

Cymbkora también explicará a los PJs que es el Multiverso, así como la localización del Libro. La propuesta es la siguiente: Cymbkora quiere que la ayuden a conseguir el Libro, aunque ella sólo desea conocer una pequeña parte de la información que contiene. Cuando haya leído la información que desea, podrán quedarse con el Libro. Si se le pregunta que es lo que busca en el libro, responderá diciendo "que cuando tengamos el libro os lo diré". Si las preguntas apuntan a

por qué no quiere quedarse con el libro, argumentará que correría demasiado peligro con un objeto tan poderoso, ya que sin duda, poderosos hechiceros querrían obtenerlo. Preguntas respecto a como ha podido enterarse del paradero de dicho libro, responderá que fue su padre, quién antes de morir, le reveló el secreto. Ya que ella es una proscrita en su tierra, decidió aventurarse en la búsqueda del libro; hace tan sólo unos meses, le llegaron noticias sobre vuestras recientes hazañas. (En este momento, Cymbkora se referirá a alguna aventura en concreto de tus aventureros), y ha pensado que son los hombres ideales para ayudarla en su búsqueda.

Si algún PJ supera un tiro de Músicas y Leyendas, referida al Libro, podrá averiguar la siguiente información, en función del resultado:

- **Exito:** Este libro nunca fue buscado, ya que desde siempre se creyó que era un cuento para niños, ya que en numerosos siglos, jamás ha aparecido la más mínima señal de la existencia de dicho libro.
- **Exito Especial:** El Libro fue escrito en tiempos inmemoriales, y contiene información suficiente como para romper el frágil equilibrio del Multiverso, en favor del Caos o de la Ley.
- **Exito Crítico:** El Libro tuvo que ser ocultado de los Señores del Orden y del Caos. Sin embargo, el PJ recordará el fragmento de una antigua leyenda Melnibonesa, que narra las aventuras de un poderoso hechicero Melnibonés, que partió en busca del "Libro de los Dioses Muertos". Desgraciadamente, el PJ no recordará el final de la leyenda.

EN RUTA

Suponiendo que los PJs acceden a acompañar a Cymbkora en la búsqueda del Libro, la comitiva deberá alquilar una barca, que les permita remontar el río Zaphra-Trepek hasta la ciudad de Alorasaz, donde deberán conseguir monturas y provisiones para internarse en las estepas del sur de Lormyr, donde se encuentra oculta la Fortaleza que custodia el Libro.

El viaje por el río será tranquilo, y no tendrán ningún encuentro especial, aunque si se toparán con algunas barcasas que transportan especias, sedas y otros materiales, para comerciar entre las diferentes ciudades de Lormyr, así como diferentes animales salvajes, que salvo provocación, ignorarán al grupo. Finalmente, al 3º día de viaje, el grupo llega a la ciudad de Alorasaz. Aquí, deberán alquilar caballos y conseguir provisiones, lo cual llevará prácticamente todo un día, ya que el río permanece congelado durante 6 meses.

EN LA ESTEPA

Transcurridos tres días de apacible viaje, por las praderas y montañas de Lormyr, el grupo llega a los límites de las infinitas estepas del sur de Lormyr, justo al finalizar el día, con lo que la prudencia dictan acampar esta noche y seguir al día siguiente. Si no es la prudencia, será Cymbkora la que lo sugerirá. Durante la noche, todos los que duerman experimentarán terribles pesadillas que no les dejarán descansar. Las pesadillas son sueños macabros y retorcidos, obra de Orunlu el Guardián, que intenta asustar a los PJs, para que abandonen la búsqueda.

LAS PESADILLAS

A: "... Te encuentras frente a una poderosa puerta de metal coloreado. A tu alrededor notas la inmensa presencia de algún ser muy poderoso y maligno. Haciendo acopio de valor, e ignorando los gritos de terror de tus compañeros, ordenas a la puerta que te franquee el paso. Esta obediente, acata tu mandato. Satisfecho aunque inquieto por la agobiante presencia

maligna, que parece que pretenda asfixiarte en un mar de pesadillas de horror y muerte, traspasas la puerta; y entonces, notas como todo tú, caes en un vacío multicolor, retorciéndote en espasmos de dolor, hasta que te conviertes en una molécula más de la Sustancia del Caos. De pronto, despiertas entre gritos de horror y, totalmente empapado de sudor ...". Recuerda, que entonces el PJ corre el riesgo de contraer un resfriado de POT 8, que le ocasione malestar en los próximos días, con los malos correspondientes.

B: "... Te encuentras inmerso en una batalla marítima. Tu barco se está hundiendo, y tus compañeros, caen al agua como breas encendidas, sumergiéndose en el mar, como si se tratase de luciérnagas. Intentas nadar desesperadamente hacia los restos de la cubierta, pero notas como el mar te succiona hacia el fondo. Empiezas a ahogarte, mientras observas una pequeña barca, de vivos colores rojos y amarillos, que flota en medio de este mar de cadáveres y sangre. Impulsado por esta nueva esperanza, inútilmente intentas llegar hasta el bote, cuando horrorizado, sientes como el agua de mar penetra en tus pulmones, asfixiándote. De pronto, despiertas chillando y empapado." (Aplicar reglas Enfermedad, con POT igual a la indicada en la pesadilla anterior.)

C: "... Estás andando por un oscuro túnel. Todo está completamente oscuro, y excepto el firme suelo, lo demás, incluso tus compañeros, carecen de realidad. Sigues avanzando, mientras te das cuenta de que en realidad es el suelo el que avanza. Aterrado, y a punto de perder tu cordura, observas como de pronto, el final del suelo avanza velozmente hacia ti, dejándote antes de que puedas reaccionar, en medio de una gran vacío, del que surge una inmensa boca, repleta de afilados colmillos, que se abalanza presta a devorarte. Demasiado para tu mente, estallas en unos lloros irracionales, sintiéndote el ser más desdichado de todos los tiempos Entonces, despiertas en medio de un estado depresivo, en un mar de lágrimas.

Pierdes 1D8 puntos de Salud Mental, si superas la tirada. Si la fallas, permanecerás en estado depresivo, durante los próximos 1D4+1 días, no haciendo otra cosa que comer algo, llorar y gemir constantemente sobre tu mala suerte, y el penoso destino que te depara.

Una vez en el interior del desierto nevado, que son las grandes estepas de Lormyr, y conducidos por Cymbkora, el grupo llega hasta una zona protegida por una espesa niebla, que oculta una inmensa zona rocosa. Entonces, Cymbkora confesará que tubo en su poder un mapa que indicaba el camino hasta la fortaleza, pero que perdió, no sin antes haber memorizado el camino. Si se le interroga acerca del motivo de la pérdida del mapa, Cymbkora confesará avergonzada, que transcurrió toda una jornada sin que fuese consciente de lo que sucedía. Transcurrido este día, había perdido el mapa. Con un tiro de INTX2, o X3, se podrá deducir que hay alguna fuerza superior que intenta detenerla en su búsqueda (Orunlu).

Tras esta confesión, Cymbkora toma la delantera y conduce su montura a través de la espesa niebla, entre rocas heladas y altos árboles. Después de dos horas de penoso viaje, en medio de un paisaje desolador, en que la vegetación adopta formas grotescamente retorcidas, la comitiva se topa con una horrible criatura caótica, el Hoough`ningji, un poderoso demonio al servicio de Ariocho, Sr. de las Siete Tinieblas.

EL HOOUGH`NINGJI, CRIATURA DEL CAOS

Este demonio tiene el aspecto de un elefante, con un gran ojo central amarillo bilis, dotado de 8 patas acabadas en garras, es capaz de atrapar a sus víctimas y engullirlas con sus enormes fauces de serpiente, capaces de desencajarse para devorar presas hasta 5 veces mayores que su boca. Toda esta horrible criatura, está recubierta por una gruesa piel blancuzca, que constantemente supura una sustancia fétida, que emboza totalmente los sentidos del contrincante.

FUE 20 CON 25 TAM 20 INT 8 POD 18 DES 12 CAR 2

PV: 33 Armadura: 7 pts.

Armas	AT%	PA%	Daño
* GarrasX4	50%	50%	2D8+2
+ Mordisco	100%	--	4D8

Pestilencia Autm. Especial.

* Puede atacar con 4 garras por asalto, mientras las otras 4 garras le permiten moverse en el mismo asalto.

+ Cuando consigue apresar con sus garras a una víctima, tardará 1D4+2 asaltos en llevárselo a la boca, momento en el cual el mordisco es automático. De otro modo es imposible el mordisco, ya que debido a la gran altura del monstruo, correría el riesgo de desequilibrarse al intentar morder tan abajo, lo cual es fatal para esta criatura, ya que una vez en el suelo es incapaz de ponerse de pie.

Especial: Su piel produce constantemente un pegajosa sustancia blanca y babeante, que desprenden unos gases que producen un hedor insoportable.

Cualquier ser vivo que se encuentre en un radio de 5m. de la criatura, debe superar un tiro de CONX3 cada asalto, o no podrá llevar a cabo ninguna acción que no sea taparse la nariz y vomitar. Después de permanecer dentro del radio de acción de la pestilencia un número de asaltos igual a 5, las tiradas de CON se deben realizar cada 3 asaltos. A los 10 asaltos de combate, las tiradas de CON cada 6 asaltos, y así sucesivamente. Cabe destacar que si un PJ está más de 5 asaltos seguidos vomitando, corre el riesgo de morir asfixiado en sus propios vómitos.

Habilidades: Olfatear: 90%, Ver: 60%, Correr: 60%.

Facultades Caóticas: Protección Mágica: La criatura es insensible a las armas no mágicas.

Nada más aparecer la criatura, se dispondrá a combatir. Por su parte, si algún PJ con conocimientos de hechicería, consigue un tiro exitoso bajo su habilidad Música y Leyendas, podrá averiguar lo siguiente: Estas criaturas proceden de los mundos superiores controlados por el Caos, con lo que esta criatura ha tenido que ser enviada por alguien. Si este tiro es un Éxito Especial o Crítico, podrá además saber que tal criatura, no puede levantarse del suelo una vez a caído.

Finalizado el combate, el grupo sigue el camino. Siguiendo por la estepa helada, el grupo se mete en un gran lago helado. El PJs que la suma de su TAM y CON sea más alta, sufrirá un desgraciado accidente. El PJ en cuestión, notará como de pronto, el hielo cede bajo su peso, hundiéndose en las frías aguas del lago. Si el PJ no supera un tiro de Saltar, se hundirá por el agujero. Si lleva una armadura de placas, se hundirá inmediatamente. El agua está tan fría, que cada asalto se debe realizar un tiro exitoso de CONX1, o bien recibirá 1D4 pts. de daño por asalto, por congelación. A los 3 asaltos de permanencia en el agua, las extremidades empezarán a congelarse, y cualquier tiro de Nadar, Trepar o similar, sufrirá un malus de - 10%. Si el PJ pierde la mitad de sus PV, entonces será incapaz de realizar cualquier acción, ya que habrá quedado congelado. Si esto ocurre, en los próximos 5 asaltos, deberá recibir P.Auxilios (con un foco de calor), o bien perderá el miembro más dañado, por cangrenamiento. En tal caso, deberá amputarse el miembro, o morir dolorosamente en 1D20 días.

UN INESPERADO ALIADO

Después de el lago de hielo, el grupo llega hasta una gran cadena de montañas que suponen la frontera sur de Lormyr, con el mundo desconocido. Tras dudar unos instantes, Cymbkora decide tomar el sendero que se dirige directamente hacia el Sur. Cuando alcanzan la cima de una de las montañas, el manto de la noche cae sobre sus cabezas, dejándola completamente a oscuras, sin

ni tan siquiera la luz de la luna; así pues deberán acampar. Durante la noche no ocurrirá nada, salvo el descenso de temperaturas, a unos límites sobrehumanos, obligando al grupo a abrigarse de verdad y encender un fuego.

A la mañana siguiente, el grupo descubre un paisaje virgen, totalmente recubierto de nieve. Nada más amanecer, haz que tus PJs realicen unos tiros de Escuchar. "Os parece oír el ruido de un jinete galopando por el pedregoso valle a toda velocidad. Al cabo de pocos minutos, aparece un jinete galopando a toda velocidad. A unos metros, parece que le siguen un grupo de extraños jinetes negros (Demonios Informes, ver sección PNJs), totalmente protegidos por armaduras metálicas negras, que destacan sobremanera, en este paisaje blanco. El jinete en cuestión, es un aventurero llamado Jaeshiel manos largas, un ladrón de Ilmar.

Si el grupo decide ayudar al aventurero en problemas, Jaeshiel les estará agradecido, y acompañará gustosamente al grupo.

Jaeshiel ha venido en busca de las leyendas que hablan de magníficas fortalezas y guardianes que custodian increíbles tesoros. Si no llega a ser por los jinetes negros, ya empezaba a creer que tales leyendas eran simples cuentos de viejas. Jaeshiel aceptará acompañar al grupo, a cambio de una pequeña parte del botín. También preguntará que es lo que buscan los PJs y porqué, aunque si estos no le quieren responder, Jaeshiel no insistirá de momento y accederá de buen grado acompañar al grupo. Cymbkora se mantendrá al margen, y aparentemente, ignorará a Jaeshiel.

LA FORTALEZA DEL LIBRO

Finalmente el grupo llega hasta un apartado valle, en medio de una terrible tormenta de nieve. Al otro lado de la espesa llanura, se eleva una gran montaña, con múltiples cuevas en su vertiente Norte. Cuando el grupo se aproxime, descubre una enorme caverna que se adentra en la montaña. Entonces Cymbkora revelará que hasta aquí es donde recuerda el mapa. El libro se encuentra en algún lugar en el interior de esta montaña. Si algún PJ supera un tiro de Ver, descubrirán un extraño símbolo grabado en la parte superior de la gran caverna. Si hay algún hechicero, lo identificará como las Ocho Flechas que identifican a los Señores del Caos, el símbolo de la desorganización y la anarquía perpetuas. Si no, un tiro de Música y Leyendas podrá revelarlo. Entonces, Cymbkora indicará que sin duda, esta es la caverna, ya que en el mapa, recuerda un símbolo parecido.

1- La caverna de entrada: Adentrándose en la caverna, la oscuridad es total. Las voces resuenan amplificadas y huecas en sus propios oídos, y el suelo de la caverna se inclina acusadamente hacia abajo. En realidad no se trata de una cueva, sino de un túnel. El túnel es largo, ancho y frío. Con el rato, da la sensación de que no se puede saber si es uno el que avanza o es el suelo. Después de más de 1h por el oscuro túnel, un tiro de Ver permitirá descubrir un breve resplandor azulado delante. El túnel está impregnado de un olor extraño, de otro mundo, y cualquier luz natural, no ilumina más de 15 cm.

2- La playa plateada: "Y de pronto se encuentran frente al túnel, contemplando con asombro la panorámica no terrenal que se abría ante ellos. Sobre sus cabezas, el aire parecía de aquel extraño tono azulado que les había atraído al principio. Se encontraban sobre una roca plana que sobresalía del terreno y, aunque todavía reinaba una cierta oscuridad, el misterioso resplandor azulado iluminaba una franja de reluciente playa plateada a sus pies. La playa era bañada por un impetuoso mar oscuro que se mecía, inquieto, como un gigante líquido sumido en un sopor agitado. Esparcidos por la playa plateada estaban los restos confusos de una nave naufragada, la osamenta de unos barcos de diseños muy peculiares, cada uno con su forma propia, diferente a las demás. El mar se perdía en la oscuridad y no se apreciaba ningún horizonte: sólo la más

profunda negrura." (El misterio del Lobo Blanco, Michael Moorcock).

Todo está en silencio, incluso el mar oscuro no produce ningún sonido. Unos peldaños tallados en la roca, descienden hasta la playa. La playa está rodeada de enormes acantilados, cuya única salida es por el túnel mismo, o a través del mar.

Cuando el primer PJ pise la playa, hará un gran ruido, producido por el crujir de los guijarros cristalinos de la playa al ser pisados. En la playa, un tiro de Ver, permitirá descubrir una embarcación intacta. De color amarillo y rojo y de tonos chillones, si se examina de cerca, se puede apreciar que está hecha de madera, aunque de una madera desconocida. Jaeshiel examinará la barca y constatará que es dura como el acero. Además añadirá irónicamente mirando al interior del bote: "no creo que el propietario proteste si nos quedamos con ella". Efectivamente, hay un retorcido esqueleto en su interior. Tanto Jaeshiel como Cymbkora están dispuestos a embarcarse para seguir la búsqueda.

3- Las aguas del Caos: Utilizando una capa o algo similar, el grupo recoge los vientos favorables, y la barca navega rápidamente hacia el oscuro horizonte. La playa plateada, queda rápidamente atrás, ya que la embarcación navega rápidamente, como dotada de voluntad propia. Al mismo tiempo, los PJs podrán oír el graznido de tres enormes criaturas que vuelan hacia ellos. Se trata de Clackars, "los antepasados de mi pueblo"- gritará horrorizada Cymbkora.

Los Clackars atacarán al grupo hasta la muerte.

Si durante el combate algún PJ cae al mar, se hundirá como si se tratase de un piedra. De nada sirve nadar, tan sólo la ayuda de alguien desde la barca podrá salvarlo de una muerte segura. La víctima tardará 3 asaltos en hundirse totalmente.

Tras el combate, Cymbkora explicará más calmada, que se trataban de Clackars, antepasados primigenios de mi pueblo y su origen se remonta a antes de los primeros registros históricos. Somos el pueblo más antiguo del planeta.

4- En la costa: Al cabo de pocas horas, aparece una costa en el horizonte, y el bote sigue directamente hacia la costa. Se trata de una extensa playa plateada. Si los PJs no han sacado la improvisada vela a suficientes metros antes de la costa, la embarcación se precipitará a toda velocidad contra la playa, embarrancando y ladeándose de golpe. Todo el mundo deberá superar un tiro de Saltar, para caer sin sufrir golpes.

Adentrándose un poco, los guijarros dejan paso a una espesa capa de musgo que cubre el suelo, que amortigua las pisadas. Con unos tiros de Ver, se podrá descubrir la única fuente de luz de esta gran playa. Con un tiro de Buscar, se encontrará el senderito que escala por las rocas hacia la luz. Sin embargo, conforme se van acercando, descubren que en lo alto hay una impresionante fortaleza, un castillo de piedra negra, un extenso conglomerado de edificios cubiertos de líquenes de tonos verde oscuro que envuelven la vieja mole como si quisiesen protegerla. De aquí proviene la luz.

5- La Fortaleza: El castillo ocupa una amplia superficie, tiene varias torres que parece que se eleven al azar. No hay ni una sola ventana en todas sus paredes, y el único punto de acceso es una entrada trasera cerrada con gruesos barrotes, de un metal que brilla con un tono rojo apagado, pero sin despedir calor. Sobre la puerta, de llamativo color ámbar, hay las 8 flechas que representan a los SRs. de la Entropía. El signo parece flotar en el aire sin llegar a tocar la piedra negra cubierta de líquenes.

Llegados a este punto, Jaeshiel pedirá a los PJs que le expliquen que es lo que buscan: "Bien muchachos, antes de entrar ahí, creo que me he ganado saber que es lo que buscáis".

6- La entrada al castillo: Esta puerta demonio, franqueará el paso, a cualquiera que exprese de manera oral y en voz alta su deseo de penetrar en el castillo. En cuanto esto suceda, los barrotes metálicos despedirán un fulgor glauco hasta que el resplandor decrece en intensidad para volver al rojo y, finalmente desaparecer por completo en la nada. Entonces la entrada quedará libre, sin ningún obstáculo aparente.

Tras cruzar el portón, la entrada va a dar a un gran patio sombrío, en cuyo extremo opuesto a la entrada, hay una puerta que conduce a la gran torre.

Sin embargo, cuando el grupo cruce la entrada y se adentre en el patio ...

7- El patio: ... una figura alta, envuelta en un fuego escarlata, estará esperándoles.

"Una risotada explosiva surgió de los labios del gigante y el fuego escarlata se agitó a su alrededor. Estaba desnudo y desarmado, pero la energía que fluía de él, era inmensísima. Su piel era escamosa y de un color púrpura apagado. Su mole enorme era una masa de músculos vibrantes apoyada en las yemas de los dedos de los pies.

Tenía el cráneo alargado y la frente notoriamente huidiza, mientras que sus ojos, que parecían carecer de pupilas, eran dos hilos de acero azulado. Todo su cuerpo se estremecía en una poderosa muestra de alegría cargada de malicia." ("Michael Moorcock"). Entonces la criatura dice: "Os saludo (dice los nombres de 2 PJs, los futuros portadores; ver más abajo) y os felicito por vuestra admirable tenacidad. Yo soy Orunlu el Guardián y ésta es una fortaleza de los Señores de la Entropía."- Con una sonrisa irónica, el gigante añade: "No hace falta que acaricies vuestras armas, debéis saber que no puedo haceros ningún daño en este momento. Sólo bajo esa promesa he obtenido el poder para permanecer en tu plano de la realidad." Tras una breve pausa, en la que tal vez responda preguntas inteligentes que le hagan los PJs, Orunlu seguirá diciendo: "No puedo deteneros, ahora que mis esfuerzos indirectos han fracasado. Sin embargo reconozco que tus estúpidas empresas me tienen un poco perplejo. El Libro tiene importancia para nosotros, pero ¿qué sentido puede tener para vosotros?".

"Yo lo he guardado desde hace 300 siglos y nunca ha despertado en mí la curiosidad de saber porqué mis amos le daban tanto valor, por qué se molestaron en rescatarlo de su trayectoria hacia el sol para encerrarlo luego en esta aburrida esfera de rocas, poblada por esos payasos traviesos de corta vida llamados hombres."

Si algún PJs, exige o pide a Orunlu que les indique la localización del Libro, este responderá: "Está en una pequeña cámara de la torre central. He jurado no entrar jamás en ella; de lo contrario, tal vez yo mismo os habría llevado. Id allí si queréis; mi deber ha concluido."

Sin más comentarios, Cymbkora y Jaeshiel se encaminarán hacia la entrada de la torre, aunque antes de que el grupo entre en la torre, el gigante les hace una última advertencia: "Por lo que sé, el conocimiento que contiene el Libro podría romper el Equilibrio en favor de las fuerzas del Orden. Esto me preocupa, pero parece que existe otra posibilidad distinta que aún me inquieta más." Llegados a este punto, será necesario que los PJs le pinchen para que siga hablando, sino lo hará Cymbkora. El gigante prosigue: "Podría crear un impacto tan tremendo en el Multiverso que produjera una Entropía completa. Mis Amos no desean tal cosa... pues podría representar la destrucción final de toda la materia. Nuestra existencia tiene por único fin la lucha; no la victoria, sino el mantenimiento de la pugna eterna."

A partir de este punto, el grupo se dividirá. El Dj, deberá escoger a 2 PJs, para que sean los portadores de la Espada de Ariocho, y el Hacha de Hionhurn. El PJ de la Espada, irá acompañado por Jaeshiel, y formarán el grupo 1. El PJ del Hacha, irá acompañado de otro PJ (si lo hay), y formarán el grupo 2. Cymbkora y el resto de PJs, formarán el grupo 3. Cymbkora, deberá ir obligatoriamente, acompañada de al menos 1 PJ.

Lo que ocurre, es que en el momento en que todo el grupo se dispone a penetrar en la gran torre, un estallido de humo y luz, impacta entre el grupo. Con un gran estruendo, se forma una espesa capa de humo; cuando este se disipa, cada grupo de PJs, se hallará en el mismo patio que antes, justo en la entrada de la gran torre, sólo que el resto del grupo ha desaparecido sin dejar rastros. En realidad están todos en el mismo sitio, lo que los SRs. del Caos están manipulando sus sentidos de la percepción, de tal modo que los PJs no podrán darse cuenta nunca. Para ellos, es como si el resto del grupo, se hubiese esfumado a causa de un hechizo.

A continuación, lee las secciones **8 y 9** al grupo 3, las secciones **10 y 11** al grupo 1, y secciones **12 y 13** al grupo 2, de manera paralela y por separado.

8- La Torre central: Ya en el interior de la torre, una luz pálida ilumina unos peldaños que conducen hacia arriba. Los peldaños llevan más y más arriba, hasta tal punto que cada PJ, deberá superar un tiro de CONX3, o bien parar 1D20 asaltos a descansar.

Los escalones van retorciéndose, hasta llegar a una cámara en lo más alto, bañada por una luz cegadora, multicolor y centelleante, que no sale al exterior, sino que permanece confinada en la cámara.

9- La Cámara del Libro: Debido a la luz, los PJs tardarán unos asaltos en acostumbrar los ojos. Transcurrido este lapso de tiempo, con un tiro de Ver, descubrirán que la mayor parte de la luz, parece enfocar directamente a un pequeño estrado de piedra en el centro de la estancia.

Se trata de un libro enorme, el Libro de los Dioses Muertos, con unas tapas con extrañas incrustaciones de piedras preciosas en las que se refleja la luz. El Libro brilla y despidе destellos de luz de distintos colores.

En el momento que el primer Pj se acerque e intente abrir el Libro, lee lo siguiente: "Con un crujido, la tapa cayó al suelo y esparció sobre las losas las refulgentes piedras preciosas. Bajo las manos del crispado PJ, no queda más que un montón de polvo amarillento."

10- La Torre: Una puerta demonio, franquea el acceso a esta torre. Se trata de una puerta de metal verduzco, que despide leves reflejos azulados. En la piedra del castillo, sobre la puerta, hay las 8 flechas del Caos. Este demonio, franqueará el paso a cualquier ser vivo que expresa de manera oral y en voz alta su deseo de entrar en la torre. Ahora bien, si no se hace en nombre de "Ariocho, Señor de las 7 tinieblas", el demonio atacará a las incautas víctimas. Cuando el grupo se disponga a entrar por la entrada, donde ante sus ojos ha desaparecido la gruesa puerta de metal verduzco, no conseguirán ver nada, ya que la oscuridad es total. Aunque los Pjs lleven antorchas, estas no podrán penetrar la profunda oscuridad en el interior de la torre.

Tan sólo algún tipo de luz mágica demoníaca, que además logre vencer en una lucha de POD al demonio guardián, podrá iluminar la estancia. Si no vence la lucha contra el guardián, se apagará de inmediato, negándose a obedecer a su amo.

El suelo de la entrada de la torre es inexistente; en vez de suelo, hay un amplio pozo que se

pierde entre la sustancia del Caos, en un remolino de tonalidades y colores que escapan a la percepción humana. Un estrecho puente de piedra sin barandillas, de 5 metros de longitud, une la entrada con el primer peldaño de la escalera que se retuerce escalones arriba, bordeando el profundo pozo, ya descrito.

GJET`KAKKA`AA

POD 25 CON 250 INT 7 TAM 18 PV: 245

Poderes: Armadura (100 pts.), Oscuridad (Alcance: toda la sala, Automático).

11- La cámara de Arioch: Al final de las tortuosas escaleras, en las que deberá superarse el tiro de CONX3, conducen hasta una cámara, iluminada por un potente haz de luz multicolor, que al igual que en la torre 8, cegará momentáneamente a los Pjs.

En el interior de la sala, hay un gran pedestal de piedra negra, con unos colgadores en plata, que sostienen una magnífica espada, de 2mts. de longitud. Se trata de una poderosa espada demonio, que aceptará "colaborar" con su nuevo amo, si este es muy bueno con dicha arma; sino lo es, el demonio se resistirá duramente, y tendrá un +20% a su favor, en la lucha de POD contra el hechicero.

LA SED DE ARIOCH, ESPADÓN DEMONIO

Este enorme espadón de 2 mts de longitud, fue forjada en los Planos de los Señores de la Entropía, por orden de Lord Arioch, y es de un metal inexistente en los RJs, de una resistencia y livianeza increíbles. Su color es negro, con destellos azulados, y todo su filo, aparece grabado con inscripciones rúnicas. El pomo es del mismo metal que el filo, y posee una mediana joya de un color muy oscuro, casi negro, engarzada en oro azul, que despidе débiles destellos azulados cuando queda iluminada. En el interior de esta irrompible joya, hay una densa nube de humo, que es el alma del demonio.

Este poderoso demonio, está atado a la espada, pero puede actuar por cuenta propia, siempre bajo los intereses de Arioch.

FUE 25 CON 200 TAM 16 INT 20 POD 25 DES 30 CAR 25

Poderes: Arma (Ella misma) 70% AT, 70% PA, 2D8+2D6+ drena 1D20 pts. de POD.

Telequinesia: Puede moverse a sí misma; tiene 25 puntos de FUE telequinésica.

Vampiro: Drena 1D20 puntos de POD de la víctima, al contacto con la sangre. Estos puntos se añaden al POD de la espada. Cada punto que aumente su POD por encima de 12, deberá aumentarse según las reglas, sus % en AT y PA.

Traspase: Por cada 5 puntos de POD drenados, puede proporcionar al portador, +1 punto en FUE y CON, aplicándose los modificadores en los bonus de Ataque y Parada, así como en el Bonus al Daño, y en los PV.

Estos Puntos de Vida extras, son los primeros que se pierden en combate. Los Bonus de Daño, así como las bonificaciones obtenidas en las habilidades de armas, se perderán a razón de 1 punto por hora.

Vínculo: Este poder, permite al portador de la espada, a través de la mente del demonio, invocar mediante la Intervención Divina a Arioch, con un bonus de 50 puntos, que traducido a efectos prácticos, implica un +50% en la tirada de Intervención Divina. Los 50 puntos son permanentes, y no se reducen cuando se realiza la Intervención Divina, como indican las reglas. Tan sólo existe una restricción: el portador podrá pedir la ayuda de Arioch una vez al día. (**Nota:** No

menciones a tu jugador la restricción; deja que en el transcurso de las aventuras se de cuenta.)

Notas: Este demonio, puede decidir en un momento dado, no utilizar su poder vampiro, o incluso negarse a luchar. Normalmente, esto sucede, cuando debe hacerlo en contra de los intereses de su Amo, Ariocho. En tal caso, su habilidad de AT y PA, se usa como un malus a restar al porcentaje en armas del portador.

Además, puede utilizar el poder **Traspase** a la inversa, es decir, puede mediante una lucha de POD contra el portador, drenar hasta un máximo de 1D20 puntos de POD. Normalmente, esto ocurre, cuando Ariocho quiere dar un escarmiento a su nuevo esclavo.

Portar esta espada, implica convertirse automáticamente en Agente de Ariocho, con sus ventajas y desventajas. (El amuleto y lo demás, se le será proporcionados en el templo del Caos más próximo, aunque si el PJ lo desea, puede prescindir de comunicar su pacto con Ariocho a la Iglesia del Caos, y actuar por cuenta propia, aunque Ariocho ya se encargará de guiarlo en los momentos adecuados. No olvides que esto sucede tras la caída de Imrryr, y que Ariocho y los SRs. del Caos, están intentando entrar de nuevo en el plano de los Reinos Jóvenes, pero sin alertar a los Señores del Orden, antes de que estén preparados.)

Por último, ten siempre presente, que Ariocho es un dios caprichoso, y el hecho de que tu PJ tenga la espada, no significa que Ariocho velará por él.

12- La torre: Para acceder a esta torre, la más baja de todas, hay que franquear una robusta puerta de madera. La puerta tiene cerradura, y está echada la llave. En la cerradura hay una trampa demonio. En el interior de la cerradura, hay atado un demonio en el resorte que, permite accionar el mecanismo de la cerradura. Es imposible abrir o cerrar esta cerradura, sin tocar este resorte.

Ahora bien, si se hace con la llave apropiada, o con un buen tiro de Abrir Cerraduras (Sólo con ganzúas), el demonio no se activa. En cualquier otro caso, el demonio adquirirá consistencia física, y aparecerá entre nubes de azufre amarillo, barrándoles al paso a la torre.

EL GRAN KARJ'GGAN

Este demonio, puede atacar con las dos espadas en el mismo asalto, además de con el chorro de llamas, aunque siempre en este orden. El chorro de llamas, puede combinarse también con el ataque con alas, pero no con las espadas.

FUE 22 CON 18 TAM 21 INT 12 POD 14 DES 14 CAR 0

PV: 27 **Armour:** 2pts. por piel gruesa.

Armas	AT%	PA%	Daño
Chorro de llamas	50%	--	3D6
Espada AnchaX2	70%	35%	1D8+1+2D6
Ataque con alas	35%	--	Especial

Poderes: AlasX2 (Murciélago), OjosX2, Boca, ManosX2, PiernasX2.

Habilidades: Ver: 30%, Saltar: 75% (Salta con la ayuda de sus alas, hasta 40mts/asalto).

Especial: Tiene dos grandes alas de murciélago, cubiertas de pequeñas protuberancias punzantes en la parte interior, que inmovilizan y perforan en pocos asaltos a la víctima, fundiéndola en un

abrazo letal. Este ataque, sólo es compatible con el Chorro de llamas, y tan sólo puede intentarse contra blancos que se encuentren a menos de 3mts. del demonio, y sin ningún obstáculo en medio. Una vez apresado en las alas, es imposible moverse, o atacar. Produce un daño de 4D8/asalto.

Descripción: Este grotesco demonio, tiene forma humanoide, aunque dos grandes alas de más de 5mts, similares a las del murciélago, surgen de sus omoplatos. Toda su piel es de un brillante color naranja, exceptuando sus negros ojos, así como las manos que sujetan ambas espadas. Su cabeza, recuerda vagamente a la de un reptil, y se halla, al igual que sus alas, totalmente recubiertas de pequeños cuernecillos.

Una vez abierta la puerta, el interior es idéntico a las otras torres. Tomando la retorcida escalera que asciende hacia la oscuridad, el grupo notará un olor familiar; notarán el olor a sangre fresca. Si no lo huelen, oirán el chapoteo al subir las escaleras, que producen sus pies, al andar sobre la pequeña cascada de sangre que desciende por los peldaños, desde lo alto de la torre. (Excepto PJ Melnibonés, tirada de SM: -1D4).

Será necesario realizar tres tiros de Equilibrio, para alcanzar la cima de la sangrante torre, sin recibir daños por posibles caídas.

Si alguien examina la sangre (tirada de Degustar), [Cymbkora lo hará], podrán descubrir que se trata de sangre humana.

13- La cámara de Hionhurn el Ejecutor: Finalmente, las escaleras finalizan a los pies de una magnífica doble puerta demonio, abierta. Se puede apreciar los grabados en la plancha bronceína de las puertas, que juntas forman un dibujo, que representa un hombre con cabeza de toro, armado con una gran hacha, y combatiendo contra cientos de monstruos, sobre un montículo de cráneos humanos.

En el interior, se puede apreciar una cámara, iluminada toda ella con una viva luz roja, con destellos violetas. En el centro, hay un peñasco de piedra con múltiples inscripciones mágicas, sobre la cual levita una magnífica Hacha de Batalla, bañada en sangre.

Junto a ella, hay un cuerpo arrodillado, con el cuello tocando el filo del hacha, de donde sale la sangre, que baña toda la torre, y que no cesa de fluir del cuello del pobre desdichado. En el suelo, se encuentra la cabeza. Se trataba de alguien rico, a juzgar por su magnífica diadema de oro y joyas, así como sus magníficas ropas y anillos.

A parte del cadáver, no hay casi nadie más en la sala. Si se examina el cadáver (ya sea buscando tesoros), podrán percatarse de que el cuerpo de la víctima, aún está caliente, y además sigue chorreando sangre de sus venas.

Cuando el grupo entre en esta cámara, deberán superar una lucha de POD, contra un POD 20. Dentro de la sala, se halla en forma astral, el mismísimo Sr. del Caos Hionhurn. Sus intenciones son atraer al grupo, pero su mera presencia, puede causar terror a los mortales. Los que no superen esta lucha de POD, deberán tirar a SM (-1D4), y además no podrán entrar hasta que superen al POD de la cámara. Podrán intentarlo hasta un máximo de 3 veces. Si fallan los 3 intentos, no podrán entrar, y además perderán 1D4-1 pts. de POD.

El plan de Hionhurn, es atraer a un guerrero especializado en Hachas, para que empuñe el Hacha Demonio de la Cámara, y así tener una vía directa de intrusión en los Reinos Jóvenes. (Ver

Hacha Demonio más abajo). El hacha, levita sobre la roca bañada en sangre, y sólo la podrá coger un guerrero especializado en Hachas de Combate. Si lo intenta cualquier otro PJ, no podrá moverla, aunque aparentemente nada la sujeta a la roca. Además, en el momento de tocar el mango, empezará a materializarse un grotesco demonio de combate, que atacará al ladrón, única y exclusivamente al PJ que lo haya intentado. Cuando el PJ apropiado se haga con el Hacha, Hionhurn se dejará ver, apareciendo en la cámara, bajo el aspecto de un musculoso minotauro. (Tirada de SM, ver reglas).

Hionhurn aparece como una gigantesca criatura, con cabeza de toro, sobre un cuerpo humano, supermusculoso, y con múltiples cicatrices abiertas, que sangran y supuran pus, entre marañas de gusanos necrófagos. Tan sólo puede materializarse por unos asaltos, así es que será breve: "Ahora eres mi esclavo personal, y deberás obedecerme en todo. Si te niegas", brama Hionhurn, "te devoraré aquí mismo. Si aceptas el Hacha, me tendrás como patrón protector, a cambio de tu juramento de fidelidad al Caos. Ahora vete libremente; cuando llegue el momento te llamaré, y tu acudirás a mi llamada."

Tras decir esto, Hionhurn desaparecerá. Lo que sucede, es que Hionhurn y sus hermanos, están preparando el terreno, para el momento final en que él, y los demás Señores de la Entropía, penetrarán y se adueñarán del plano de los Reinos Jóvenes.

EJECUTORA, HACHA DE BATALLA DEMONIO

Se trata de una magnífica Hacha de doble filo, de 1'5 m. de longitud, hecha de una sola pieza, de un extraño metal color escarlata, parecido al oro rojo, aunque de tonos apagados. Entre los dos filos, y en ambas caras del hacha, hay grabado un dibujo de la cabeza de Hionhurn. Los filos, están llenos de inscripciones rúnicas. Es muy ligera y resistente.

FUE 22 CON 150 TAM 7 INT 15 POD 30 DES 25

Poderes: Arma: (+80%/+80%,+5D8 Daño),

Localización: Permite al demonio impactar siempre en la cabeza de la víctima, concretamente en el cuello. Esto es automático, a una orden telepática del portador.

Invocación involuntaria: Este poder, está totalmente controlado por Hionhurn. Cuando el PJ portador del Hacha, está en grave peligro, o reclama la ayuda de Hionhurn, este le envía algún demonio menor a su servicio, para que le auxilie. El tipo de demonio, variará en función de la necesidad del PJ en el momento concreto. Lo que ocurre, es que cada vez que el PJ pide ayuda a Hionhurn, aparece algún tipo de demonio, que lo ayuda. Esto no es automático; depende del juicio de Hionhurn, y este detesta la vida ajena, y le disgusta tener que intervenir para salvar cualquier vida. Si lo hace por el PJ portador, es porque forma parte del plan de los Srs. del Caos para apoderarse de los RJs; aunque no está de acuerdo con tales sutilezas, cumplirá su parte del plan.

Ahora bien, Hionhurn, sólo intervendrá cuando "su esclavo" se halle en combate, o bien cuando su vida realmente peligre, y por lo tanto, el Hacha podría quedar inactiva. Esto no significa que el portador no pueda morir. Por ejemplo: si el PJ está saltando sobre un pozo con lanzas envenenadas, y realiza una pifia en su tiro de Saltar, Hionhurn no podrá impedir que el PJ acabe sus días como un colador.

El tiempo que tardarán los distintos demonios en materializarse en los RJs, quedará determinado por el CAR del portador. Deberá lanzar 1D20. Tardarán un número de asaltos igual a la diferencia entre el CAR y lo obtenido con el 1D20. En cualquier caso, siempre tardará como mínimo 1 asalto en aparecer. Ejemplo: PJ: CAR 9; Resultado 1D20 = 14; tiempo de aparición

del demonio = $14-9 = 5$ asaltos.

PJ: CAR 17; Resultado 1D20 = 19; tiempo de aparición del demonio = $19-17 = 17$ (2) asaltos. [Fracciones de 5 o más, se considera como número superior].

EL FINAL

Cuando cada grupo de PJ haya llegado hasta las respectivas cámaras del tesoro, deberán descender de nuevo por la angosta y empinada escalera. Cuando lo hagan, realiza unos tiros de Escuchar para cada grupo de PJs. Y diles: "oís pisadas y repiqueteos metálicos dentro de la torre...". Efectivamente, los tres grupos de PJs, se encontrarán a diferentes alturas de la misma escalera. Entonces llegarán juntos al patio.

Deberán dirigirse a la playa, cruzar el mar del Caos, trepar hasta la apertura de la caverna, y recorrer el largo y frío túnel hasta la salida. Pero, contra todo pronóstico, el túnel no finaliza en las heladas estepas del Lormyr, sino en el siguiente lugar, donde el Dj tenga preparada su próxima aventura. La explicación, es que ahora, los Srs. del Caos, desean que sus nuevos esclavos recorran los RJs y se familiaricen con sus armas y sus nuevos poderes, para la hora en que los necesiten.

CONCLUSIÓN

Esta aventura, ha sido pensada como introducción a largo plazo de un futuro escenario, en que los PJs, deberán desempeñar un papel importante, en la invasión de los Reinos Jóvenes, por parte de los Señores del Caos. La idea, es que estos PJs, experimenten y se familiaricen a fondo con sus nuevas armas, a través de varias aventuras, aunque estas no tengan nada que ver con los futuros sucesos en los Reinos Jóvenes, en la época de Elric de Melniboné, y Jagreen Lern, como Teócrata de Pan Tang. Tan sólo debes tener siempre presente, los siguientes puntos:

1: El aventurero/a que tenga cualquiera de las dos armas (el Hacha o el Espadón), nunca podrá atacar o atentar contra los intereses de Arioeh y Hionhurn. Esto no incluye, luchar contra demonios, (salvo excepciones), así como contra Srs. del Caos; Sólo algunos Srs. del Caos, están implicados directamente con la invasión de los RJs, y son: Arioeh, Xiombarg, Hionhurn, Pyaray, Maluk y Chardros. Ten presente que su objetivo es conquistar los Rjs por encima de todo; no vacilarán en intentar eliminar cualquier problema que les dificulte su tarea, inclusive si se trata de otro Sr. del Caos. El "como, cuándo, por qué" y esas cosas, quedan a cargo de tu imaginación.

2: Una vez se haya usado el arma, será muy difícil deshacerse de ella. En el caso de ser arrojadas o regaladas, cada una con sus medios (Telequinesis y demonios), siempre intentarán regresar con los PJs. Si se intentan destruir o encarcelar en un templo de la Ley, intentarán matar a los PJs; el Espadón, mediante su poder Telequinesis, atacará al PJ. El Hacha recibirá la inmediata ayuda (1 asalto) de demonios de combate. Si aún así, el portador logra deshacerse del arma, deberá enfrentarse continuamente, hasta su muerte, contra los Srs. del Caos (demonios, agentes, falsas misiones que son una trampa, y cualquier método que el Dj estime. Cuanto más vil y eficaz, mejor.).

LOS PNJS

CYMBKORA, HIJA DE UN NOBLE DE MYRRHN.

Cymbkora, es una atractiva mujercilla de 20 años. Por desgracia, nació sin alas, y esto la marginó de su pueblo. Durante toda su infancia, fue desdichada, y se hubiera suicidado, de no ser por el amor que su padre sentía por ella. Al morir su padre, este le reveló la existencia de un Libro, que tal vez contuviera algún método para hacerle salir las alas que tanto desea

Cymbkora. El mapa de la localización del libro, fue lo único que le dejó. Así pues, sin amigos ni seres queridos en su tierra natal, y con la esperanza de poseer el Libro que le permitiría tener alas, Cymbkora abandonó sus tierras y se aventuró en los Reinos Jóvenes. En el último mes, oyó hablar de los PJs, y ha decidido encontrarlos para que le ayuden en su búsqueda.

Al final de la aventura, cuando Cymbkora vea sus esperanzas convertidas en un montón de polvo, agradecerá al grupo su ayuda, y se despedirá de ellos por siempre. El único modo de retener a Cymbkora, como un miembro más de "la banda", es que algún PJ masculino, muestre especial interés por ella.

FUE 10 CON 10 TAM 11 INT 20 POD 14 DES 17 CAR 18

PV: 9 Armour: Normalmente no, aunque para esta aventura accederá ponerse un chaleco de cuero.

Armas	AT%	PA%	Daño
-------	-----	-----	------

Pelea	40%		
-------	-----	--	--

Arrojar objetos	50%		En función del objeto.
-----------------	-----	--	------------------------

Daga	15%	25%	1D4+2
------	-----	-----	-------

Habilidades: Persuadir: 75%, Elocuencia: 75%, Cantar: 90%, Cocinar: 90%, C.Plantas: 65%, Evitar: 50%, Montar: 35%, Ver: 65%, Escuchar: 80%, Degustar: 80%, L.Común: 70%/45%, Yuric: 30%/0%

Objetos: Cymbkora lleva su daga, bonitas ropas de viaje, el anillo con el escudo de su familia, y una bolsita con 20GB.

JAESHIEL MANOS LARGAS, LADRÓN DE ILMAR.

Jaeshiel es un ladrón aventurero, que se encuentra en Lormyr, en busca de aventuras y tesoros. Es un hombre amigable de unos 30 años, educado y muy hábil en su profesión. Está buscado por la justicia de casi todas las ciudades de Vilmir e Ilmar, y últimamente ha añadido a su colección, la ciudad de Menii. Es un tipo listo, y es difícil engañarle. Si los PJs se muestran sinceramente amigables con él, habrán conseguido un buen amigo, capaz de arriesgar su vida por un fiel camarada.

Jaeshiel estuvo una vez casado, pero su mujer murió quemada por bruja a los pocos años, sin dejarle ningún hijo. Traumatizado por tal injusticia, Jaeshiel se convirtió en el revienta bolsas de toda la alta sociedad de prácticamente todo el continente Nor-Este; este es su modo de vengarse de los injustos nobles que condenaron a su mujer.

FUE 14 CON 17 TAM 13 INT 20 POD 16 DES 17 CAR 10

PV: 18 Armour: Cuero.

Armas	AT%	PA%	Daño
-------	-----	-----	------

Cimitarra	80%	90%	1D8+1+1D6
-----------	-----	-----	-----------

Espada ancha	75%	74%	1D8+1+1D6
--------------	-----	-----	-----------

Daga Arroj.	98%	--	1D4+2+1D4+Ven. POT 14
-------------	-----	----	-----------------------

Lucha	67%		
-------	-----	--	--

Puñetazo	69%	58%	1D3+1D4
----------	-----	-----	---------

Patada	52%		1D6+1D6
--------	-----	--	---------

Habilidades: Esconderse: 89%, Emboscada: 90%, Mov.Silencioso: 78%, Saltar: 65%, Tregar: 78%, Evitar: 83%, Montar: 90%, Persuadir: 34%, C.Venenos: 89%, L.Común: 90%/30%, Pande: 35%/0%, Mong: 45%/0%

Objetos: Jaeshiel va con su armadura, dos espadas y 4 dagas. También lleva un frasquito con 4 dosis de un veneno paralizante de POT 14, que deja a la víctima paralizada, durante 14 asaltos. Lleva 3 anillos y un collarín, en este último, con un Silfo atado (robado recientemente a un importante miembro del Consejo de los Nueve en Menii).

LOS CLACKARS

Consultar libro de reglas, Pág:131.

JINETES DEMONIO DEL INFIERNO DISTORSIONADO, LOS CABALLEROS NEGROS

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...)

LOS DEMONIOS INFORMES DEL INFIERNO DISTORSIONADO

FUE 15 TAM 12 CON 20 POD 8 INT 12 DES 17

PV:20 ARMOUR: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 un demonio de transporte cada uno.

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.

CABALLOS DEMONIO DE TRANSPORTE

FUE 30 CON 17 TAM 28 INT 7 POD 8 DES 12

PV:33 ARMOUR:4p por cuero

Armas AT% PA% Daño

Coz 80% -- 1D10+2D6

Mordisco 65% -- 1D8+2D6

Pisotear 50% -- 2D6+2D6

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).

DATOS SOBRE LORMYR

Pequeñas colinas y suaves valles constituyen la península más septentrional de Lormyr. Governa el rey Montan, en Iosaz la capital. Campos de cereales, viñedos y frutales rodeados por muros cubiertos de musgo y desgastados por el tiempo. Río Schlan, afluente del Zaphra-Trepek va desde más allá de Iosaz, hasta el mar en Trepasaz. El río presenta rápidos y grandes cascadas. Ciudad de Sragasaz, edificada en la confluencia del Schlan con el Zaphra-Trepek. Aldeas de

pescadores, y casas de bajos nobles.

Pescadores típicos: pelirrojos y enormes bigotes rizados, visten jubones de lino recargados de bordados y botas de cuero que casi les cubren el muslo; prácticamente, sólo hablan Yuric, sobre todo en las provincias del Sur.

Los pescadores de Lormyr son conocidos por sus chismorreos, aunque no proporcionarán ninguna pista válida. Todo el Sur de Lormyr, son grandes estepas nevadas la mayor parte del año.

Max "The Reaper": max_max60@hotmail.com

Módulo extraído de: <http://come.to/~stormbringer>