

## STORMBRINGER

### La torre

*La Torre de los Cuatro Hechiceros es un escenario para Stormbringer. Una vez más se demuestra lo peligroso que puede resultar el juego de las invocaciones para quien es demasiado ambicioso ... o bien no controla demasiado el asunto. Módulo aconsejado para un grupo de nos más de cuatro aventureros, para evitar problemas físicos de espacio y que la gente mientras espera te vacíe la nevera.*

por Juan Lillo Simón

Querido Director de Juego, la base del presente escenario se encuentra en la innovación de un mapa móvil y en la correcta combinación de los poderes entre la Ley y el Caos. Al contrario que mi anterior módulo, la introducción apenas si tiene importancia. La Torre de los Cuatro Hechiceros, puede ser encajada en cualquier lugar de los Reinos Jóvenes, y los motivos que empujen a los PJs a investigar las ruinas pueden ser los más adecuados para tu campaña. Un mapa antiguo, el deseo loco de tesoros, una venganza o una promesa, son buenas excusas para justificar el auténtico motivo de el presente escenario: aventura.

En el caso de que desees jugar el módulo "De un Solo Tiro", se incluye a continuación una breve introducción que bien puede servir de antecedente para generar la tuya.

#### Antecedentes

Hace muchos años las fuerzas del floreciente Imperio Melnibonés combatieron a los Señores de los Dharzi en un país que fue fértil y rico. Tras la devastadora Guerra, los adoradores de los Señores de las Bestias fueron eliminados y su tierra se convirtió en un árido desierto. Ahora, del verdor del oasis sólo quedan las Tierras del Silencio.

La conquista de las Tierras del Silencio no fue fácil, la guerra convirtió el lugar en una zona inclemente e inhabitable. Durante años fueron desatadas fuerzas sobrenaturales de poder casi incontrolable para ayudar a los distintos ejércitos. Los seres que controlaban el poder eran los antiguos Hechiceros, capaces de realizar hazañas místicas hoy ya olvidadas.

Algunos de los Hechiceros Melniboneses que fueron destacados para eliminar a los Señores de los Dharzi encontraron su final lejos de su patria y de un modo bastante desagradable. Este es el origen de la Torre de los Cuatro Hechiceros.

Capaces de invocar y dominar las más abominables fuerzas del Caos, los Cuatro Hechiceros convivían en una gran torre, invocando demonios que ayudaban a las tropas melnibonesas en la batalla. Un día la Torre se cubrió de una extraña niebla mística y nunca más se supo de los hechiceros. Jamás nadie osó perturbar su descanso o profanar la torre en la cual desaparecieron. El lugar permanece intacto con el paso de los años, observando

como su entorno se degrada y las dunas se comen las ruinas de milenarias ciudades.

La leyenda dice que un mal de proporciones inimaginables devoró a los hechiceros, y que su presencia puede ser sentida desde kilómetros de distancia. Por descontado que la leyenda habla también de fabulosos tesoros.

A Auron Silvio esto le importa poco. Hace años que recorre las Tierras del Silencio montado en su brillante "Burra". Su espada Lumia, ha atravesado la garganta de mil demonios y hechiceros, el caos se aparta a su veloz paso. El es un Campeón de la Ley y conoce bien su trabajo, no necesita motivos ni leyendas para justificarlo.

#### El destino

Ya tenemos a los PJs caminando por el desierto, una seca e interminable llanura sólo alterada por el relieve de las dunas. La expedición ya fue preparada desde Aflitain, ya se derrotó al Dragón Marino al cruzar los Dientes de la Serpiente, hace tres días que siguen la senda de Umphatkar, aquella que conduce a las ruinas de la Torre de los Cuatro Hechiceros.

Desde que emprendieron el camino, los PJs han tenido el ánimo decaído. Un extraño sentimiento de temor se mezclaba con el espíritu de la aventura y el saqueo, convirtiéndose en una molesta ansiedad, azuzada por las tormentas de arena.

Por fin hoy amanece un día claro, y allí en lo alto de la colina, ya se divisan las ruinas de la ciudad de Umphatkar, en el centro de la devastación se alza la oscura e imponente torre, apenas visible oculta entre las brumas y a medio día de camino. En dirección contraria, siguiendo el camino hasta la costa, allí donde espera el barco de los PJs, algo se acerca a gran velocidad. Algo brillante y metálico que recorre las dunas majestuosamente.

Ya tenemos a los PJs entre la espada y la pared: ¡Que comience la aventura!

#### Un primer encuentro

Dos o tres horas antes de llegar a las ruinas de la ciudad, los PJs tendrán un encuentro con Auron Silvio. El es el que los persigue desde temprano en la mañana, recorriendo el camino que dejan atrás los aventureros. Re-



cortado sobre el horizonte Auron llega montado en su Harley Davidson "Fat Boy 1300" (¿puedes imaginar una Virtud de Viaje mejor que cuatrocientos kilos de acero cromado de Milwaukee?). La motocicleta se desliza en silencio sobre las dunas, el pelo rubio de Auron se agita con el aire, sobre la plata de su armadura de placas, lleva un gran espadón de doble puño en su espalda.

Auron sobrepasará a los PJs en su camino hacia Umphatkar. Al llegar a la altura de la compañía de aventureros detendrá su Harley con un impresionante derrape, bajará majestuosamente del sillín de piel de leopardo y se dirigirá altivo a los PJs: *"Mi nombre es Auron Silvio -les dirá- soy un poderoso campeón de la ley. Me dirijo a la Torre de los Cuatro Hechiceros a eliminar el mal que en ella habita. No se quienes sois ni me interesa, pero si tenéis dos dedos de frente no os interpondréis en mi tarea"*. Tan ancho como largo se subirá a la "Burra" y partirá hacia las ruinas a una velocidad muy superior a la que los PJs se pueden permitir.

Auron no consentirá réplica por parte de

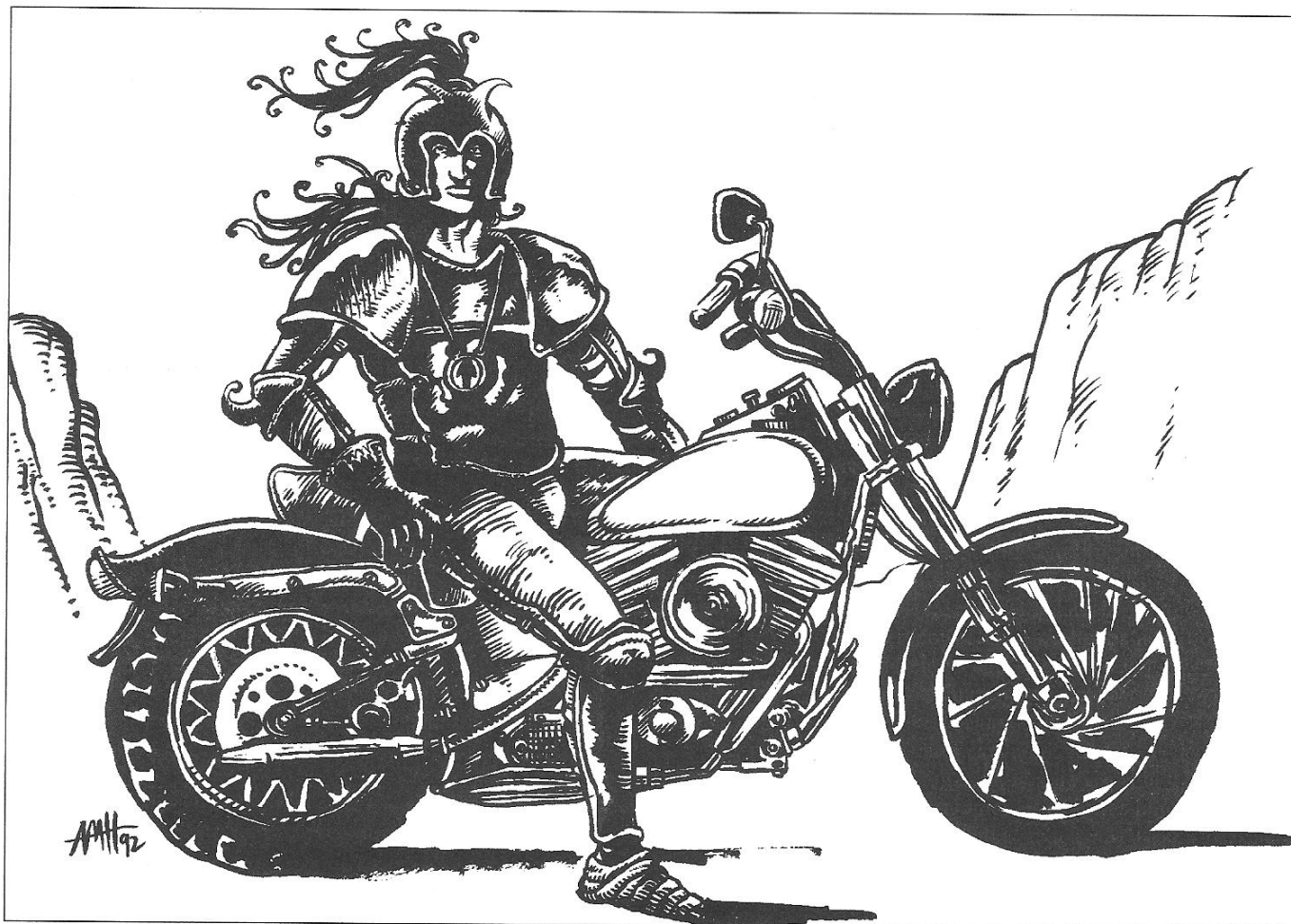
los PJs, no los atacará bajo ningún concepto, partirá hacia la torre y comenzará su trabajo dos horas antes de que los PJs lleguen a Umphatkar. De hecho, y como se comprobará, Auron trabaja con eficiencia, pero a todo cerdo le llega algún día su San Martín...

### Torre

La Torre de los Cuatro Hechiceros se encuentra en el centro de la antigua ciudad de Umphatkar. De la ciudad no quedan más que las plantas de algunos edificios, columnas derruidas y muros solitarios de piedra granítica azotados por las tormentas de arena. Las dunas cubren la mayor parte de las ruinas, es difícil imaginar lo que debió de ser la ciudad en base a lo que queda. Pero la Torre aún se alza intacta, doscientos metros a su alrededor se encuentran libres de arena, una niebla gris y misteriosa la rodea, y a pesar del sol del desierto, a su alrededor hace un desagradable frío húmedo. La torre es negra, más de veinti-

cinco metros de altura y ni una sola ventana. Sólo hay una entrada a la Torre, una puerta doble de bronce, con runas y grabados místicos. La puerta se encuentra entreabierta, cerca está apalancada la "Burra".

A pesar del siniestro aspecto de la Torre, nada evidencia el auténtico horror que oculta. La Torre se encuentra suspendida en el espaciotiempo, habita congelada en un lugar extradimensional. Las invocaciones de los cuatro hechiceros rompieron hace ya mil años el equilibrio de la realidad en el interior de la Torre. El Millón de Esferas se encuentra peligrosamente cerca de este lugar. El tercer piso de la torre se encuentra especialmente afectado por esta circunstancia, como resultado sus habitaciones se mueven sin motivo aparente, y tras sus puertas los PJs pueden encontrar un Infierno o un Plano Elemental. Y en el corazón de la Torre, en el lugar de invocación, habita BaepKerd, una entidad maligna de tremendo poder, sometida por error. Ella fue la responsable de la eliminación de los Cuatro Hechiceros, a los cuales calcinó.



## Primer piso

El primer piso es relativamente normal, en él no ocurren extraños procesos mágicos, de todos modos no deja de ser parte de una misteriosa y maligna ruina. El sentimiento de congoja y de miedo que continuamente genera BaepKerd ya se nota aquí.

### 1. Entrada

La puerta doble de bronce es realmente impresionante, tiene símbolos cabalísticos inscritos en su superficie. Ha sido forzada por Auron bajo sacrificio de puntos de Elan, pues se encontraba cerrada y custodiada por un poderoso demonio guardián que habitaba en su interior. Ahora la puerta se encuentra entreabierta, y desde su marco se divisa el interior de un oscuro pasillo constituido de granito y marmol.

En el interior de la torre hace frío. Es necesario que los PJs tengan algún medio de iluminación para ver dentro de la oscura torre. Los pasillos son anchos y el techo abovedado tiene una altura de cuatro metros. Las puertas a derecha e izquierda son de ébano, totalmente lisas, pomo de plata.

### 2. Salida secreta

Al fondo del pasillo se encuentran unas escaleras que descienden a un pequeño sótano continuación de la galería de entrada. Las escaleras descienden en picado aproximadamente unos seis metros y terminan ante una pared sin aparente salida.

Hace tres horas, después de que Auron abriera la puerta, penetró en la torre una Serpiente Constrictor Gigante (ps117). Ahora esta serpiente se encuentra emboscada al final de las escaleras, está hambrienta y atacará al primer PJ que descienda hasta los últimos peldaños.

Si se investiga la pared del fondo de las escaleras y se supera un tiro de Buscar a la mitad de su valor, se puede descubrir una puerta secreta. Si se acciona el mecanismo, la pared se desliza hacia arriba, dejando ver un pasadizo por el cual una persona puede deslizarse a cuatro patas. Tras veinticinco metros el pasillo desemboca en el exterior de la torre, entre las ruinas.

### 3. Descansillo

La habitación debió de estar habilitada como un descansillo hace ya mil años. A pesar del paso del tiempo los muebles aún permanecen en buen estado. Una gran alfombra roja con un sol en su centro, tres sillones tapizados de raso rojo, una mesilla de roble con un cajoncito que contiene pergaminos en blanco y un tintero cuyo contenido se ha evaporado. Las paredes se ocultan tras dos tapices gigantescos pero medio podridos.

### 4. Escalera de ascenso

Esta habitación está totalmente vacía. Nada adorna sus desnudas paredes ni su suelo de mármol negro.

Al fondo de la habitación hay unas escaleras de caracol que ascienden. Las escaleras son metálicas y tienen una barandilla de plata en forma de serpiente que se enrosca sobre si misma. Las escaleras desaparecen por una ancha trampilla en el techo.

### 5. Despensa

Esta habitación debió de ser una despensa. En ella se acumulan una gran cantidad de cajas y barriles así como de sacos. El vino y la cerveza hace mucho que se evaporaron, la carne en conserva y la verdura se ha podrido en sus cajas hasta convertirse en un amasijo de hongos informe, el grano de los sacos reventados es casi polvo.

Parece que hay una excepción a la devastación del tiempo. Un gran barril de madera de sándalo ha resistido entero, su contenido aún se encuentra en buen estado. Vino aromatizado de la lejana Isla de las Ciudades Púrpura. (El vino y el barril están encantados, de ahí su resistencia, pero el tiempo ha degenerado la magia de conservación, ahora el vino es venenoso. El que lo pruebe: CONx3 o sufrirá 1d6PV de daño y agudos dolores de estómago que durarán 1d6 horas, penalizando las acciones del PJ con un -10% a todo).

### 6. Cocinas

En esta habitación se encuentran las cocinas. Tres grandes fogones de obra y un horno de leña se encuentran adosados en la pared este. Hay una gran mesa de madera en la cual se acumulan cubiertos vasos y platos metálicos muy oxidados. Estanterías y ganchos en las paredes contienen ollas, sartenes y diversos utensilios de cocina. Ristras de ajos secos y restos de cebolla adornan las paredes. Cuatro sillas y un taburete completan el mobiliario.

La cubertería de la mesa es de plata, pero está tan ennegrecida que sólo un atento examen puede descubrirlo. Su valor aproximado es 1000GB.

### 7. Barracones de criados

Esta habitación contuvo literas para los criados, hoy las cuatro literas són sólo astillas y restos de paja entre los que se pueden encontrar lo que queda de unas mantas y sábanas de burda calidad.

Buscando entre los restos de la habitación se puede encontrar una muñeca de trapo, una bolsa con 30PB, un par de botas de cuero muy gastadas y las hebillas de tres cinturones.

### 8. Modesta sala de estar

Este era un saloncito reservado para los criados. Por todo mobiliario hay una gran mesa de madera y cinco sillas austeras. Sobre la mesa se encuentran los restos de una baraja de cartas así como unos vasos y platos de arcilla y cubiertos de madera. Hay dos estanterías vacías. En una esquina se acumula un buen montón de leña, aunque

no parece haber ninguna chimenea, a su lado hay un cubo metálico y dos escobas.

## Segundo piso

### 9. Capilla

Esta habitación es una capilla dedicada a Mabelrode y a Xiombarg.

En la habitación desemboca la escalera de caracol que asciende desde la estancia número cuatro. La única puerta de salida es de hierro, en su hoja está representada la estrella de ocho puntas. La puerta ha sido cerrada desde dentro por Auron, ha pasado un pestillo interior desde el pasillo este-oeste. Para abrir la puerta habrá que forzarla con un tiro de FUEx3 o bien con un tiro de Montar/Desmontar Trampas.

La capilla es un lugar siniestro. Aunque no hay ni un solo mueble en toda la estancia, en la esquina sur hay un altar dedicado a los Reyes de las Espadas del Caos. El altar es de mármol negro. Tras el altar hay una hornacina en cuyo interior se encuentra una gran espada de plata de aproximadamente dos metros de altura. Está clavada en el suelo y no se puede arrancar.

En el suelo de la capilla se encuentran tiradas cinco espadas cortas. Dichas espadas eran las guardianas del templo, cada una contenía en su interior un demonio de animación y vuelo que les permitía atacar por si solas, sin necesidad de que nadie las manejara. Auron a su paso por el lugar se ha encargado de eliminar el peligro. (A opción del DJ alguna espada puede estar todavía animada, con un demonio en su interior haciéndose la zarigüella).

### 10. Dormitorio de Aanark

Este es el dormitorio de uno de los Cuatro Hechiceros. Su nombre: Aanark, está inscrito en una placa de bronce en la puerta de entrada. La puerta de ébano está cerrada con llave, para abrirla será necesario un tiro por Forzar Cerraduras.

En el interior de la estancia hay una gran cama con dosel, el colchón y las telas hace tiempo que se pudrieron. Hay también un cómodo sillón tapizado de seda negra, una mesilla de noche, un armario ropero y un neceser. En un cajón de la mesilla de noche se encuentran un montón de pergaminos podridos. En el armario ropero apenas si se pueden distinguir un montón de harapos desechos por el tiempo, bajo las telas podridas se puede encontrar dos pares de botas y un cofrecillo de hierro. Del neceser sólo destacar un gran espejo y unos frascos de perfume ya evaporado.

El cofrecillo del armario está cerrado con llave y la cerradura contiene una trampa (Aguja con veneno ya evaporado 1d3 PV). En su interior hay 100PP y 65PO, así como un Topacio de cuatro Quilates. También hay un pergamino en el cual hay ins-



crito un triángulo, en la base hay una anotación en Bajo Melnibonés: “Si encierras un demonio en un triángulo de sus proporciones y valor, lo más probable sea su destrucción total y parcial de su entorno”.

#### 11. Dormitorio de Eshav

En la puerta de entrada una placa de bronce refleja el nombre del dueño de la habitación. Eshav era uno de los Cuatro. La puerta de entrada tiene pomo y cerradura, pero está abierta.

El interior es similar a la habitación 11: Una cama con dosel, un gran sillón, un taburete, un armario ropero y un neceser en el cual hay una jarra y una bacinilla de plata (SPO).

La única cosa a resaltar en la habitación es una gran chimenea en la pared norte. De hecho, el hogar no tiene salida al exterior, con lo que la gran pila de leña situada a su diestra no parece tener sentido. Todavía hay cenizas esparcidas por todo el suelo de la habitación. La chimenea es mágica, si alguien introduce parte de su cuerpo en el hogar para investigar, recibirá el ataque inmediato de una salamandra que se encuentra hibernando entre las cenizas. Dicha salamandra hoy muy débil era la encargada de prender la leña y eliminar el humo, después de mil años considera la chimenea como su hogar.

#### 13. Descansillo de ascenso

La puerta de esta habitación es de bronce, en su superficie tiene grabada la estrella de ocho puntas. La hoja ha sido forzada y cuelga desencajada de su gozne inferior.

El interior de la habitación se encuentra vacío, aunque hay restos de azufre y pólvora en el suelo y las paredes. Son los restos del demonio guardián que hace una hora escasa intentó parar los pies de Auron.

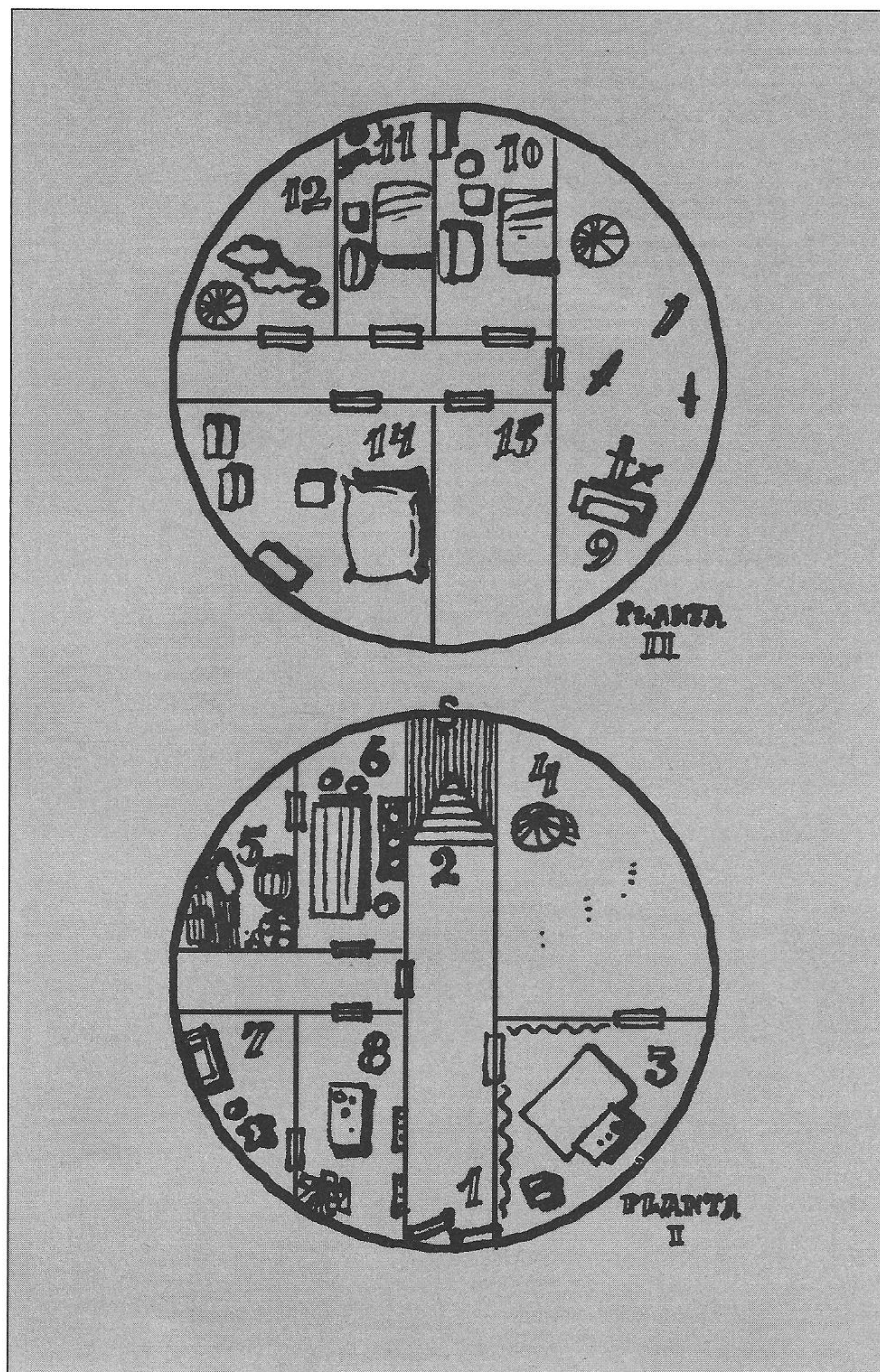
Sólo destacar la presencia de unas escaleras de caracol ascendentes similares a las que ascendían desde el primer piso al segundo. Las escaleras desaparecen por una ancha trampilla en el techo la cual está cubierta de una espesa y siniestra niebla roja que no se mueve de su posición. La niebla es consecuencia de la distorsión planar que mantienen los dos pisos inferiores con el superior.

#### 13. Dormitorio de Wilkoj

La placa de bronce con el nombre del habitante de esta habitación ha sido arrancada. La puerta está cerrada con llave.

Wilkoj fue el primero de los Cuatro Hechiceros que cayó bajo el poder de BaepKerd. Dos semanas antes de que sus tres hermanos decidieran continuar sus investigaciones e invocaran el horror que ahora habita la torre, Wilkoj apareció incinerado en el laboratorio, su muerte fue un misterio. Wilkoj había nacido para perder.

En el interior de esta estancia no hay absolutamente nada, los muebles y enseres



personales de Wilkoj fueron desalojados de aquí tras su muerte.

#### 14. Dormitorio de LeBrilleux

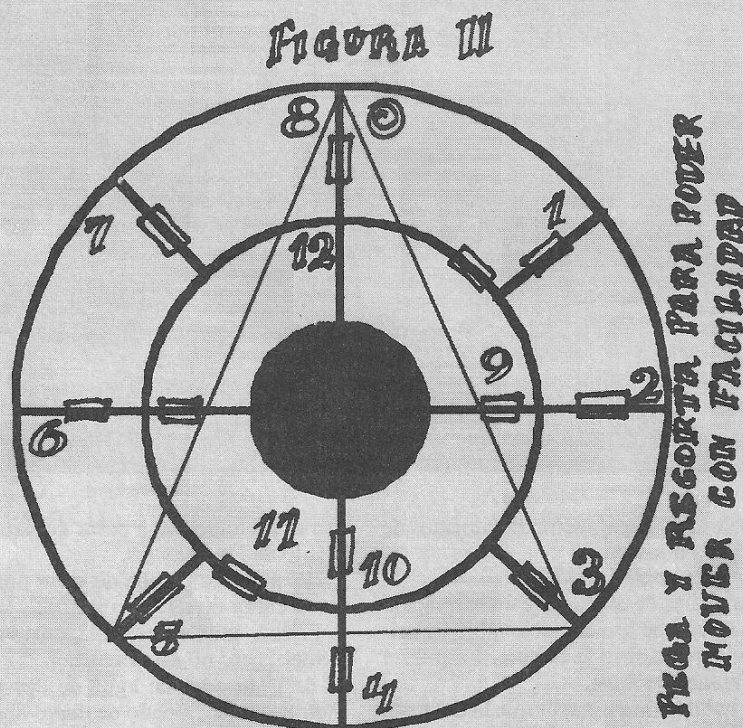
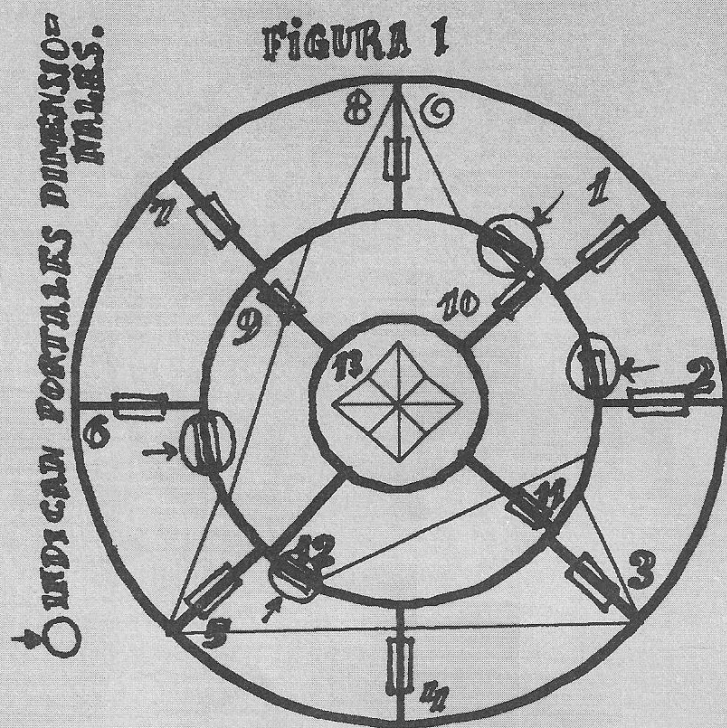
En la puerta de ébano de esta habitación hay una placa de oro con el nombre LeBrilleux inscrito sobre la misma. La puerta está cerrada con llave.

Esta habitación es mayor que la del resto de los Hechiceros, pues LeBrilleux era el mayor de los cuatro hermanos y el Hechicero más experimentado. En la estancia aún se puede adivinar el lujo del cual se rode-

aba el Melnibonés, a pesar del lamentable estado de los muebles.

Del mobiliario cabe destacar una gigantesca cama metálica con dosel, las telas, cojines y mantas se han podrido con el tiempo, pero no así el colchón. El colchón es un gran odre de agua de dos por tres metros confeccionado de cuero muy flexible y resistente, su interior está lleno de agua y en él habitan dos ondinas encargadas de dar masajes al Hechicero.

Dos grandes sillones tapizados de seda



negra, un taburete, gran cantidad de lo que debieron ser cojines, una mesilla de noche, un gran espejo de cuerpo entero, dos armarios roperos y un neceser con jarra y bacini-llas de porcelana, completan el mobiliario. Todo se encuentra en lamentable estado y a punto de convertirse en polvo.

En la pared sur de la estancia hay una hornacina que contiene en su interior una estrella de ocho puntas así como la talla en plata de una llama de la cual surge una espada de punta. La hornacina es una pequeña capilla dedicada a Arioeh. Cualquier PJ que toque la talla de plata tirará PODx4 o sufrirá una descarga eléctrica de 1d4PV. Los sacerdotes del Caos no sufrirán ninguna descarga.

El objeto más interesante de la estancia se encuentra en el cajón de la mesilla de noche. Junto a un montón de pergaminos podridos, un tintero vacío y dos plumas de escritura hay una caja metálica del tamaño aproximado de un pequeño libro. La caja no contiene cerradura, pero si algún PJ la toca despertará a su demonio guardián. Habrá una pequeña explosión y aparecerá frente a los PJs un demonio de Tipo A (ver apéndices) que atacará sin compasión.

En el interior de la caja se encuentra el diario de LeBrilleux. El libro está escrito en bajo melnibonés y sus páginas están a punto de convertirse en polvo, cada página que un PJ desee leer habrá de tirar por DESx5 o la página se desintegrará en sus manos.

LeBrilleux no escribía en su diario más que anécdotas de la vida "real", nunca hacía referencia en él a procesos mágicos o investigaciones místicas, con lo que el contenido del diario es más bien de poco interés. Predominan las descripciones de batallas a las cuales asistían los Hechiceros durante la guerra, escenas de la vida rutinaria de lo que fue la ciudad de Ump-hatkar y anotaciones sobre el servicio y la economía de la torre.

La última página es la más interesante, se refiere a la muerte de Wilkoj, comenta como apareció calcinado en el laboratorio, y hay una referencia a la posibilidad de que su muerte fuera el resultado de una invocación fallida, concluye con la intención de proseguir el peligroso experimento.

La muerte de Wilkoj afectó a LeBrilleux, era su hermano pequeño y con él realizó sus estupideces de juventud, su desaparición restaba poder y capacidad a la institución de los Cuatro Hechiceros.

**¡Esto se mueve!**

Sin duda la parte más interesante de este módulo es la que se refiere al piso superior de la torre. Debido a los continuos experimentos y procesos de invocación y so-



metimiento que los Cuatro Hechiceros realizaban aquí, el contacto con la realidad se ha perdido en este lugar. El tiempo y el espacio carecen de sentido, y las distintas habitaciones flotan entre los planos de existencia. El tiempo se encuentra congelado y nada aparenta tener mil años como en las plantas inferiores. El espacio está distorsionado y por eso las distintas salas cambian de posición en el mapa por sí solas. Por la misma causa conceptos como hambre o sueño son irrelevantes en este lugar.

A efectos de juego hay que contemplar el mapa como una "matruska". El piso consiste en tres círculos concéntricos que diferencian las distintas etapas que los PJs habrán de recorrer antes de llegar al mismo centro. Cada anillo de habitaciones es independiente de los que le rodean y giran como las partes de un cojinete conectando y desconectando puertas en su movimiento. Las puertas que pueden quedar separadas por los planos de existencia en el transcurso del juego son las que están representadas con trazo grueso en el mapa, es decir la que va de la habitación uno a la nueve, la que va de la cinco a la once y la que conduce de la doce a la trece.

Los distintos anillos giran al azar a lo largo del juego. Cada turno (diez minutos de juego), el DJ tirará un dado de seis. Si el resultado es un uno o un dos, el anillo central se mueve. Si el resultado es un seis, la habitación central (nº13) se mueve. Si el resultado es tres, cuatro o cinco, todo permanece como en el turno anterior.

En el caso de que el anillo central se desplace (1 o 2 en d6) el DJ lanzará otro dado de seis. Si el resultado es par, el anillo central girará hacia la derecha. Si el resultado es impar el anillo girará hacia la izquierda. El anillo girará tantos octavos de circunferencia como indique la puntuación del segundo dado de seis. Ejemplo: Una vez obtenido un 1 o 2 al comienzo de un turno, el DJ tira un dado y obtiene un tres, el anillo central girará hacia la izquierda tres octavos de circunferencia con lo que la habitación 12 coincidirá con la 4 y la 5 dejando las dos puertas de acceso a este anillo desde el exterior conectadas con los planos de existencia. (Ver figura I).

En el caso de obtener un seis en el primer dado, la habitación central se mueve. La habitación nº13 es por su número y posición la más inestable, cuando se mueve no lo hace dentro de este plano de existencia, si no que influenciada por BaepKerd viaja en el millón de esferas. Durante todo el turno en el que apareció un seis en el primer dado, la habitación central no existe, en su lugar hay que realizar una tirada en la Tabla de Planos Alternativos, si los PJs abren la puerta. (Ver figura II).

Como ya hemos comentado, al cambiar la distribución de las habitaciones de la ter-

## Tabla de planos alternativos

1. *Plano elemental del fuego*: Al abrir la puerta aparece un Infierno, llamas surgen peligrosamente hacia los PJs desde un abismo insondable de calor y luz de tonos indescriptibles. Llamas cósmicas y soles explotando crean formas sin sentido mientras el crepitar del aire forma melodías dementes. El DJ tira un dado de diez, si el resultado es un uno, 1d6 salamandras son despedidas a la realidad y atacan al grupo de aventureros.

2. *Plano elemental del agua*: La puerta se abre a un océano perpendicular, la visión es deformada por prismas líquidos de tonos azulados y de profundo verdor. Es como contemplar un pozo sin fondo donde corrientes de agua arrastran seres intangibles en un amortiguado equilibrio sónico. El DJ tira un dado de diez, si el resultado es un uno, 1d6 ondinas atacan a los PJs.

3. *Plano elemental del aire*: Corrientes de aire multicolores forman seres parecidos a tornados que aullan cánticos arrastrados por vientos elementales provenientes de las profundas simas de la demencia. 1d10 si sale un uno, 1d6 silfos surgirán del portal para confundir a los PJs mientras intentan arrebatarles algún objeto, para robarlo y llevárselo a su plano.

4. *Plano elemental de la tierra*: Todo es compacto y oscuro de una fuerza ilimitada sólo arrastrada por corrientes sísmicas producidas por bloques minerales y átomos sollozantes que se vuelcan contra el marco de la realidad. 1d10, si sale 1, 1d6 gnomos atacan a los PJs.

5. *Planeta Tierra 1991*: Hay poco que describir de nuestra aburrida realidad: Coches y rascacielos, aviones surcando las nubes y la actividad de una gran ciudad con su alumbrado eléctrico puede ser un shock mental para los aventureros.

6. *El espacio infinito*: Planetas y estrellas sumidos en su danza intemporal que la ínfima mente del hombre no puede comprender. La materia es energía y la energía materia. El hombre enfrentado al misterio universal.

7. *Bola de Drac*: Nuestro amigo Goku le está zumbando al Satanás Cor Petit. O si prefieres que los PJs se enfrenten a Poppey o al Pato Lucas, no hay problema, la imagen será lo suficientemente terrible como para volverse loco.

8. *El plano de los muertos*: Una vasta llanura cubierta de los espíritus que no han podido alcanzar el descanso eterno tras la muerte. Sollozos y lamentos se juntan a la niebla que flota entre las almas caídas. El DJ tira 1d6, si sale un 1, tres zombies se escapan del plano para atacar a los PJs. (La descripción de un Zombie aparece en el Líder nº22 ps:57).

9. *Plano de los sueños*: Las más extrañas fantasías que los PJs ocultan en su mente se revelarán realidades más allá de la puerta que conduce a las extensas y acolchadas llanuras del plano de los sueños. Todo es inconsistente y confuso. El DJ tira 1d6, si sale un uno, 1d6 Plathgupots surgen de la puerta para atacar a los PJs.

10. *Inventa el tuyo propio*.

cera planta, es muy posible que las tres puertas que permiten el acceso a los anillos interiores queden desconectadas (ver figura I). En tal caso las puertas se convierten en portales dimensionales. Cada vez que un PJ abra una de las puertas que no coincida con su media naranja en el anillo contiguo no se encontrará con una pared, si no con otra dimensión. (En el caso representado en la figura I, esto ocurrirá si algún PJ abre la puerta sur de la habitación 1 o la norte de la 5 y viceversa. En el caso II si algún PJ abre la puerta que conduce de la habitación 12 a la 13).

Si una interconexión planar llegará a ocurrir, para saber que realidad aparece tras la puerta abierta el DJ tirará un dado de diez y consultará la Tabla de Planos Alternativos. Aunque una dimensión distinta de la "real" aparece tras la puerta, el umbral que conduce a la misma es infranqueable para los personajes, de este modo se evita que terribles seres ataquen a los aventureros o que estos se introduzcan accidentalmente en otra dimensión de

modo que el juego perdería su coherencia y su sentido. En la partida contemplar otra dimensión no debe ser más relevante que contemplar un cuadro que rebaja peligrosamente tu salud mental. (Si se pasa el tiro de SM: menos 1d4SM, si se falla: menos 1d6+1SM).

Antes de que BaepKerd fuera invocado, la torre era un lugar seguro protegido por un gigantesco triángulo de oro tallado en su suelo que evitaba la presencia de demonios indeseables, pero cuando el piso comenzó a moverse la seguridad se perdió.

El tercer piso comenzó a moverse inmediatamente después de la muerte de Wilkoj, como resultado de la invocación parcial de BaepKerd por el hechicero. Los tres hechiceros restantes no fueron capaces de detener el proceso de desligamiento de la realidad, pero encontraron un método para controlar el movimiento de las habitaciones. Construyeron una maqueta de oro del tercer piso e introdujeron en su interior sortilegios de control y sometimiento. Dicha maqueta todavía existe, y es el único



método que los PJs poseen para salir del tercer nivel y para eliminar a BaepKerd, reconstruyendo el triángulo de conjuración.

Sólo queda destacar una última propiedad del tercer piso antes de comenzar la descripción pormenorizada de sus habitaciones. Debido a que BaepKerd habita en este nivel, y en parte gracias a la inconsistencia de la realidad en este piso, todo PJ habrá de tirar un PODx5 cada hora de tiempo de juego o sufrirá miedo y congoja. Esta intranquilidad se traduce en términos de juego como un -10% aplicable a todas las habilidades.

### Tercer piso: salas y habitaciones

#### 1. Anillo exterior. Descansillo

Tras ascender las escaleras de caracol y traspasar la neblina mística roja los PJs habrán de tirar su primer POD\*5, para ver su capacidad de resistir el miedo.

En cuanto los PJs entren en la habitación hay que realizar el primer tiro de 1d6 para ver si la planta del mapa comienza a girar.

La habitación está vacía, el suelo es de mármol, las paredes de granito y el techo abovedado. Hay tres puertas para salir de la habitación. Las dos que conducen a este mismo anillo exterior (derecha e izquierda), son de madera, gruesas y con pomo de bronce. La puerta que conduce al anillo intermedio (puerta sur) es metálica, de hierro y tiene en su superficie un grabado con la estrella de ocho puntas. Todas están cerradas, pero basta girar el pomo para abrirlas.

Recorriendo el suelo de la estancia desde la esquina noroeste hasta el centro de la pared sur hay una línea de oro fundido. Un canalillo ha sido tallado en el marmol y luego se ha vertido oro en su interior. Esta línea forma parte del un triángulo de oro que hay inscrito en el suelo del tercer nivel. El triángulo tiene distintas partes en distintas habitaciones, y según el movimiento de las mismas puede estar formado (como en el mapa principal), o bien separado (figura I). El triángulo es un artefacto creado por los Hechiceros para protegerse contra los demonios, su utilidad y funcionamiento está descrito en un libro de la biblioteca. El triángulo es la clave para librarse del demonio BaepKerd.

#### 2. Sala de estar

Esta habitación es un saloncito de lectura y descanso. Tiene dos puertas de salida de madera oscura similares a las del resto de este anillo exterior.

Los muebles y los objetos de esta habitación se encuentran en perfecto estado, como nuevos. El tiempo no pasa en este nivel y todo se encuentra libre de polvo y suciedad.

El suelo está cubierto por una gran alfombra melnibonesa, de colores verdine-



gros. Hay tres grandes sillones tapizados, un sofá, dos mesillas de lectura con candelabros de bronce sobre las mismas, una chimenea sin salida al exterior, dos tapices que representan el nacimiento de Imrryr y tres estanterías que sostienen diversos objetos de cerámica sin valor.

En la pared norte hay un armario de madera cerrado con llave. En su interior hay cinco libros de lectura escritos en Alto Melnibonés con la historia ilustrada del nacimiento del Imperio Melnibonés y sus grandes conquistas.

#### 3. Sala de exposiciones

En esta sala los Hechiceros acumulaban

objetos de arte y curiosidades saqueadas durante la guerra y los combates contra los señores Dharzi. Hay estatuas de bronce y mármol de caballeros y hechiceros así como tallas de ébano de perros cazadores de los Dharzi necesarias para su invocación. Cuadros de extraños colores y formas se alinean en las paredes de la estancia representando imágenes de un mundo ya olvidado. Hay también un carro de hierro, una bañera de bronce y una gran maqueta de un paisaje montañoso. El objeto más curioso es un astrolabio de plata de tamaño desmesurado. El objeto más valioso un gran jarrón de porcelana.

En esta estancia hay un Oonai que ha adquirido la forma de una silla. Si algún PJ se acerca demasiado a la misma o se sienta, el Oonai se manifestará abruptamente tomando distintas formas animales. (Para consultar las propiedades de un Oonai, ver el manual Ps120). El Oonai atacará a los PJs sin tregua.

#### 4. Sala de música

Los Cuatro Hechiceros cultivaban en esta estancia su espíritu musical. La pared que da al exterior de la torre es un escenario cubierto con un telón de seda roja. El único mobiliario de la estancia son cuatro sillones cómodos tapizados y dos taburetes. Del techo cuelga una gran lámpara de cristal con velas encendidas que jamás se consumen e iluminan la estancia.

Colgados de ganchos y perchas en las paredes hay una gran cantidad de instrumentos musicales: Arpas, trompetas, laudes, cimborrios varios y cuernos de caza, violines, tubas, flautas y tamboriles.

Llama la atención una pequeña flauta dulce de plata con perlas incrustadas. Esta flauta es mágica contiene en su interior un pequeño demonio (POD13), capaz de imbuir al oyente de la melodía con la irresistible necesidad de bailar. El ataque tiene una potencia de 4d6 y ha de compararse

con el POD del que escucha excluido el músico que la toque. Para poder tocar esta flauta hay que tener al menos un 30% en la habilidad de "Tocar Flauta".

#### 5. Descansillo

Esta habitación es idéntica a la habitación número 1 de este mismo nivel. La única diferencia es que en ella no hay escaleras de descenso ni de ascenso.

#### 6. Jardín

En esta sala los cuatro hechiceros tenían un jardín interior. La sala es muy pequeña para contener más que unas cuantas macetas y tiestos, pero las plantas que en ellos crecen son frondosas y sobre todo exóticas. La estancia está iluminada mágicamente y en ella la temperatura es constante.

En algunos de los tiestos hay pequeños árboles que apenas si alcanzan los dos metros de altura pero que dan jugosos frutos: Mandarinas, plátanos y manzanas enanas. Por otro lado hay extensas plantaciones de setos y de helechos de muy diversos colores y formas.

Pero las macetas más importantes son las relativas a plantas medicinales. Plantas curativas, alucinógenas, incienso y especies de extrañas propiedades místicas, venenos de inesperados efectos, raíces revitalizantes e incluso plantas ya extinguidas que poten-

cian las capacidades físicas de quien las toma. Los efectos concretos de cada hierba pueden ser decididos al azar tomando como referencia las tablas que aparecen en el manual sobre venenos y conocimiento de las plantas (Ps: 62-63).

En el centro de la estancia rodeada de macetas de Aliso y de Serpentaria hay una mesa pequeña y cuatro sillas. Sobre la mesa hay una regadera de plata con cuatro Ondinas atadas en su interior. Frente a la mesa hay una carretilla sobre la cual se encuentran cinco hazadas de distintos tamaños y dos rastrillos. En el interior de la carretilla junto a dos saquitos de abono se pueden encontrar raíces de Mandrágora (las cuales gritan al ser tocadas), así como semillas de Valeriana y Gatuña.

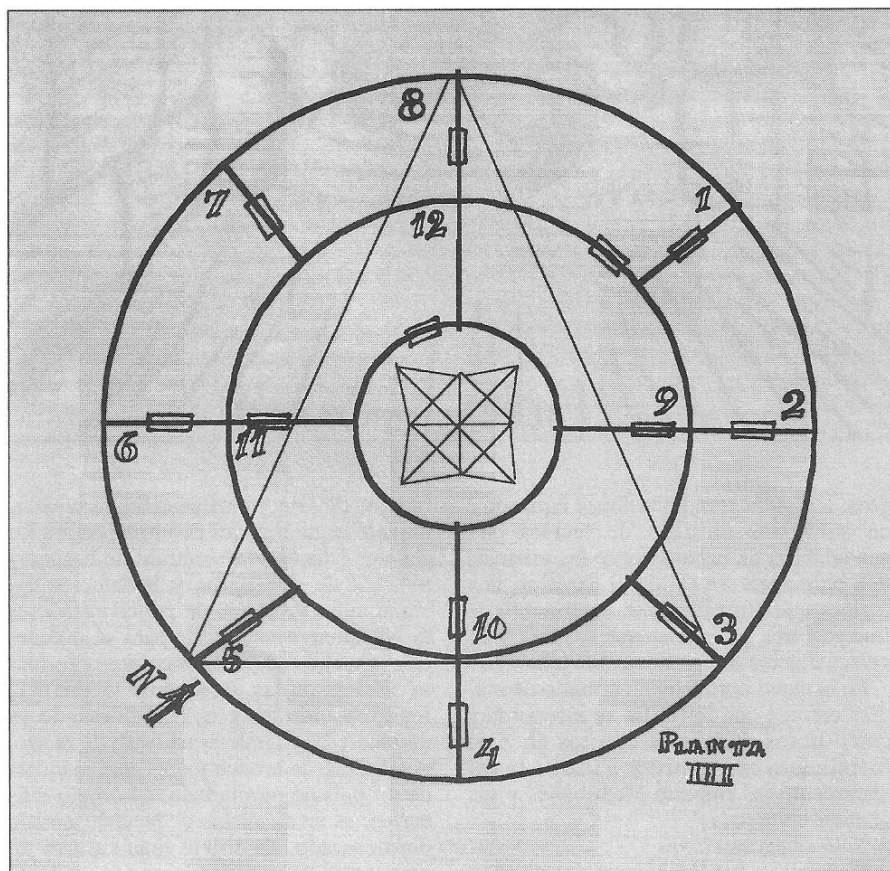
#### 7. Sala de lectura

Esta habitación está cómodamente amueblada. A simple vista parece otro saloncito, pero en realidad es una sala de lectura.

El suelo de la estancia está cubierto por una gruesa alfombra de colores ocre. Como único mobiliario hay dos grandes sillones frente a dos grandes mesas de ébano talladas opuestas la una a la otra a cada lado de la habitación. Los sillones son muy cómodos y las mesas amplias y firmes. Sobre cada mesa hay un juego de tres tinteros con tintas de distintos colores así como diversos útiles de escritura (plumas, secantes, pergaminos en blanco...). El mobiliario lo completan dos atriles de hierro y un gigantesco candelabro cuyas velas están encendidas e iluminan toda la estancia.

En la pared este de la habitación hay una gran estantería en la que reposan siete libros. Los títulos son: "Tácticas militares de los Dharzi" vol. 1,2 y 3. "Criaturas de Matik, variaciones sobre la especie de un gran hechicero" (Este libro es un grimorio que contiene el conjuro necesario para invocar Criaturas de Matik). "Alto Melnibonés, una guía práctica para su uso". "Diccionario Alto-Bajo Melnibonés". Con la ayuda y la presencia de estos tomos sobre gramática y vocabulario, el porcentaje de la habilidad Leer Alto Melnibonés, se ve mejorada en un 13%. El último libro es: "Matik, Biografía de un Gran Hombre".

Sobre una de las mesas descansa el cadáver de Eshav, uno de los Cuatro Hechiceros. El cuerpo está totalmente calcinado, apenas si se distingue la forma del cuerpo (¿SM?). Parece como si el mago hubiera sido rustido hace unos minutos, todavía huele a carne quemada y sangre fresca. Nada de lo que llevaba el hechicero encima es recuperable, incluso el metal de un brazalete se ha disuelto. La mano derecha de Eshav descansa en el interior de un cajón de la mesa de ébano, y agarra con fuerza la carcasa de marfil de lo que parece un pergamino. Si alguien toca la carcasa inmediatamente se materializarán en la ha-





bitación tres demonios del Tipo B, de los descritos en el apéndice, que atacarán a los PJs hasta la muerte.

En el interior de la carcasa que sostiene Eshav hay un pergamino en el cual está escrito con sangre un conjuro en Alto Melnibonés:

*"Como el fuego es a la tierra,  
el infinito es de Arioach.*

*Que el oro sea fuego y marque una di-  
rección.*

*La del triángulo de oro será tu perdición".*

Este es el conjuro que hay que recitar una vez que el triángulo grabado en el suelo del tercer piso esté formado. De este modo se activa la magia que lo habita, y su fuerza puede eliminar al demonio que atrape en su interior. (Información más detallada sobre este tema se encuentra en la habitación 9: Biblioteca).

Eshav llegó hasta aquí desesperado tras la invocación de BaepKerd. Buscaba la carcasa que aguantaba en su mano como único remedio para eliminar al poderoso demonio que ya había matado a sus hermanos en la Sala de Invocación. Por desgracia BaepKerd lo socarró antes de que pudiera activar el triángulo. (Información más detallada sobre la invocación de BaepKerd se encuentra en los apéndices).

#### 8. Baños termales

Esta habitación son los baños de los Hechiceros. La estancia es distinta a la del resto de este nivel y el suelo se encuentra a una altura superior al del resto de las habitaciones, para entrar en los baños hay que subir dos escalones.

El suelo y las paredes han sido cubiertos de mármol blanco. En el suelo hay excavadas tres bañeras circulares de 1.5m de profundidad y 2 de diámetro. Una gran cantidad de grifos dorados salen de las paredes, la mayoría están abiertos y vierten su contenido en canalillos que recorren el suelo y que desembocan en las distintas bañeras. De múltiples perchas cuelgan toallas de distintos tamaños y colores con los nombres de los hechiceros bordados en ellas. El ambiente es cálido y húmedo, una gran cantidad de vapor de agua flota misteriosamente en el aire e impide continuamente la visión.

Los baños son el hogar de varios elementales. Cada grifo tiene en su interior atadas tres ondinias encargadas de generar el agua. Bajo el suelo habitan cinco salamandras, encargadas de calentar el agua producida por las ondinias a distintos grados dependiendo del grifo del cual surjan. Cuatro silfos habitan en la habitación encargados de secar el cuerpo y el pelo de los bañistas así como de mantener el vapor apartado de sus rostros. Mil años de aburrimiento son demasiados, cuando los elementales vean a los PJs, intentarán confundirlos y jugar con ellos.

#### 9. Anillo central. Biblioteca

Esta habitación fue en tiempos la biblioteca de los Cuatro Hechiceros. Sin duda fue una de las más importantes en su tiempo, contuvo en su interior grimorios de inestimable valor y estudios a cerca de la ciencia de la naturaleza y el hombre cuya sabiduría jamás se alcanzará de nuevo. Hoy sólo quedan cenizas.

La habitación contiene montañas de libros quemados y cubiertas socarradas. Los muebles se han carbonizado por el fuego que ardió hace mil años. Las estanterías cuelgan ennegrecidas de las paredes, su contenido convertido en carbón inútil. Entre las cenizas del suelo se adivinan unas huellas firmes de pies humanos que se dirigen hacia la puerta de ébano que conduce a la habitación diez. Las huellas son recientes, son las de Auron.

Cuando Eshav consiguió escapar de BaepKerd tras la materialización del demonio, en su camino hacia la sala de lectura, pasó por la biblioteca precipitadamente haciendo caer un gran candelabro que prendió los libros de la biblioteca, causando un gigantesco incendio que arruinó la mayor parte de los tomos y grimorios aquí almacenados. Entre las cenizas aún se encuentra semienterrado el candelabro de doce brazos causante del incendio.

Entre los lomos ennegrecidos de los libros, las cubiertas desconchadas, los restos de madera quemada y páginas calcinadas, aún pueden encontrarse tomos de los cuales los PJs pueden extraer una valiosísima información. Cada diez minutos de juego que los PJs dediquen a rebuscar entre las cenizas tira 1d100, hay un 35% de que encuentren los tomos 2 y 3. Por supuesto que estos no son los únicos libros de los que se puede extraer algo de utilidad, quedan grimorios y libros sobre plantas, veneno o historia que pueden tener un interés particular para los PJs.

1. Grimorios: Parcialmente quemados aún subsisten bastantes grimorios de los que se pueden extraer los procesos y conjuros necesarios para invocar distintos demonios. Este tema se deja a la opción del DJ, pero sería conveniente al menos encontrar los grimorios que permiten invocar a los demonios de tipo A y B que aparecen en los apéndices, así como los conjuros para invocar Perros Cazadores de los Dharzi y Criaturas de Matik.

2. "Sistemas de Seguridad: El Valor de la Ley al servicio del Caos". Este libro es de trascendental importancia para el buen devenir de la aventura, los PJs han de encontrarlo. En él se explica el avanzado sistema de seguridad que hay en el tercer piso creado por los Hechiceros para evitar la presencia de demonios indeseables. El triángulo de oro que hay inscrito en el suelo

del tercer piso, seccionado por las paredes de las habitaciones, es en realidad un poderoso artefacto mágico que sirve para eliminar los demonios que se encuentren en su interior. La habitación central (13), es la Sala de Invocación, en ella aparecen seres indeseables y demonios descontrolados más de una vez, pero al materializarse dentro de un octógono que a su vez se encuentra en el interior del gran triángulo, su poder está prácticamente anulado. Si además se pronuncia el conjuro que puede encontrarse en la Sala de Lectura (7), el demonio es inmediatamente devuelto a su lugar en el Millón de Esferas. Por supuesto toda esta información se encuentra confusa y diseminada entre las páginas semiquemadas del libro, y el conjuro que activa el poder del triángulo no aparece en este tomo, aunque hay una referencia a un pergamino que podría contenerlo el cual está guardado en una carcasa de marfil.

3. "Tiempos Difíciles: Notas Sobre el Dominio de los Planos". Este libro contiene información sin la cual los PJs difícilmente concluirán con éxito su misión. El tomo trata acerca del Millón de Esferas, las Realidades Alternativas y los Planos de Existencia. La mayor parte del libro fue escrita por LeBrilleux tras la muerte de Wilkoj, cuando BaepKerd ya estaba parcialmente invocado y la distorsión de la realidad ya se había manifestado haciendo girar sin control las habitaciones del tercer piso. El libro refleja los pasos que los Hechiceros tuvieron que seguir para construir el Artefacto Representativo de Control que se encuentra en La Sala de Invocación (13). Del texto se puede concluir que los Hechiceros poseían una especie de maqueta del tercer piso que les permitía controlar el movimiento de las habitaciones. El artefacto se ponía en marcha al introducir en él un Rubí Octogonal que estaba siempre en manos de LeBrilleux. También puede deducirse del texto que la movilidad de las habitaciones influye sobre el Sistema de Seguridad modificando su forma, cuando esto ocurría el Sistema era inutilizado, lo cual preocupaba profundamente a los Hechiceros.

Todos los libros encontrados en esta estancia están escritos en Alto Melnibonés.

#### 10. Sala de prácticas

Esta habitación está mágicamente muerta. En ella los Hechiceros practicaban los gestos, cánticos y sacrificios rituales que formaban parte de sus procesos de invocación y sometimiento. Después de que el proceso era perfectamente dominado, el conjuro estaba listo para su realización. Para evitar accidentes la sala de prácticas está encantada para que en ella ningún tipo de magia sea posible. En esta habitación los objetos mágicos no funcionan ni se pueden realizar conjuros, to-

dos los procesos relacionados con demonios y elementales son abortados de inmediato por los encantamientos de la habitación. La entrada a la habitación a seres "libres" de otros planos está prohibida.

La estancia está totalmente vacía, ni un solo mueble en ella, las puertas de salida están chapadas de hierro por el interior.

### 11. Laboratorio de alquimia

Esta habitación es un laboratorio. Distribuidos sobre tres mesas hay tres conjuntos de alambiques, quemadores, y artefactos de experimentación. Cristales y tubos de ensayo, redomas, tarros y viales, varillas y rejillas metálicas, espirales y todo tipo de material de laboratorio que imaginarse pueda. Debido al efecto de distorsión temporal, el laboratorio se encuentra en funcionamiento, aunque hace ya mil años que nadie lo usa. Experimentos en proceso aún bullen en el alambique, líquidos de colores y olores fuertes hierven recorriendo las espirales y se mezclan en botellas que producen humos pestilentes con grandes explosiones de luz. Parece el laboratorio de un científico loco.

Potencialmente todas las sustancias son venenosas, y algunas muy peligrosas, si algún PJ se pega un trago de algo, lo más seguro es que se lleve como mínimo un buen susto.

En la habitación hay dos armarios metálicos bastante grandes, están cerrados, pero las llaves están en las cerraduras. Uno es un ropero que contiene una gran cantidad de batas blancas, guantes gruesos de cuero, pinzas y mascarillas de seda para la cara, de interés hay dos pares de gafas talladas en cristal de roca. El otro armario contiene sustancias químicas, compuestos destilados y componentes alquímicos para conjuros; Las sustancias están etiquetadas con los más extraños nombres, desde ácido sulfúrico hasta ojos de basilisco, carecen de utilidad aparente y son potencialmente peligrosas.

### 12. Templo

Esta habitación es un templo dedicado a los dioses del Caos.

La estancia está recubierta de mármol negro, y el techo está tallado con runas florales en forma de llamas de mármol rojo. La habitación está totalmente vacía exceptuando un gran altar en la pared oeste. El altar está manchado de sangre reseca y tras de él en una gran hornacina hay una talla de dos metros de diámetro de la Estrella de Ocho Puntas que brilla con luz propia iluminando toda la habitación. El suelo está manchado de sulfuro y azufre, una extraña neblina cubre la estancia, son los restos de los demonios eliminados por Auron a su paso.

En cuanto los PJs penetren en el templo se producirá un flash de luz y cuatro demonios del tipo A (ver apéndices), se ma-

terializarán en el aire prestos a eliminar a los PJs o morir en el intento. Son los guardianes del templo que han sobrevivido al ataque de Auron.

En el templo hay dos objetos que cabe destacar. Por un lado la efígie de La Estrella de Ocho Puntas que brilla con luz propia, si un PJ la toca sentirá un leve escalofrío, pero nada más. Por otro lado está la puerta de bronce que conduce a la Sala de Invocación (13) en la cual se encuentra BaepKerd. La puerta está caliente y de ella emana una intensa sensación de terror, el PJ que desee abrirla habrá de realizar dos tiradas: una por CONx4 para no quemarse y sufrir 1d3PV, otra por PODx4, para superar la sensación de miedo y desasosiego, y poder abrir la puerta, que de otro modo permanecerá cerrada.

### 13. Sala de invocación

Los PJs solo podrán entrar en esta habitación en caso de que exista en el plano material. Es posible que en el turno en el que los PJs intenten entrar la puerta sea en realidad un portal dimensional, en ese caso habrán de cerrar la puerta y esperar a que la habitación Nº 13 vuelva a su lugar. (ver figura II). Una vez que los PJs entren en la habitación ésta dejará de flotar por los planos.

Cuando los PJs penetren en la habitación han de ser conscientes de que en su interior habita una fuerza de poder inusitado, de que el movimiento de las habitaciones se puede controlar para conformar el triángulo (Sistema de Protección), y de que la activación de éste, a través del conjuro de la habitación 7, es el modo de eliminar al demonio.

En el interior de la habitación no sólo se encuentra BaepKerd, Auron ha penetrado en la estancia hace pocos minutos, pero su presencia es ya "relativa".

La habitación es circular, está toda cubierta de mármol negro, menos el techo que tiene forma de bóveda apuntada y es de plata, con la estrella de ocho puntas grabada en la cúspide. En el centro del suelo hay representado un octógono con forma de estrella de cuatro puntas y cuatro vórtices, está confeccionado de plata fundida en el mármol, en su superficie se ven manchas de sulfuro y azufre, como explosiones.

En la habitación hay dos objetos: un gran cofre de hierro y un pedestal de marfil que soporta una maqueta de oro de todo el tercer piso cubierta con una campana de cristal.

El cofre está cerrado con llave, es necesario forzarlo para abrirlo, en su interior hay 100PP, 50PO, 30GO, 10 Dragones de Plata Melnibonenses, dos ópalos de cinco quilates, una esmeralda de diez quilates, tres zafiros de tres quilates y un diamante de cincuenta quilates, así como joyas por valor de cien GB.

El pedestal de marfil sujeta el Artefacto Representativo de Control. Una maqueta de oro de las habitaciones del tercer piso cubierta con una campana de cristal. En el pedestal hay una oquedad y una palanca, en la oquedad hay incrustado un rubí octogonal, la palanca es el método de que la maqueta se mueva. Al mover la maqueta, poderosos conjuros de sometimiento se activan, y el movimiento de la maqueta se ve representado en la realidad. Moviendo la palanca hacia la derecha se consigue que el anillo central de habitaciones se mueva hacia la derecha un octavo de circunferencia, moviendo la palanca hacia la izquierda se consigue mover el anillo central un octavo de circunferencia hacia la izquierda. Moviendo las habitaciones se puede llegar a formar el triángulo que hay grabado en el suelo del tercer piso, una vez que el triángulo esté formado sólo hay que leer el conjuro de la habitación 7 para invocar su poder y activar los poderes que devolverán a su plano de existencia a BaepKerd. En términos de juego para que los jugadores se aclaren pueden enseñarles el mapa y explicarles como se mueve al accionar la palanca.

En el centro de la estrella de invocación se encuentra BaepKerd, esperando a los PJs, cuya presencia ha sentido hace tiempo. El demonio ha tomado posesión del cuerpo de Auron. Agotado y, como siempre, confiado en la victoria, el Paladín de la Ley ha sido presa fácil para el demonio, que ahora se encuentra en el interior del cuerpo del rubio campeón. Podía haber destruido simplemente a Auron del mismo modo que hizo con los Cuatro Hechiceros, volatilizándolo su esencia, pero hace mil años que se encuentra atrapado en la torre y sin cuerpo físico es incapaz de encontrar la solución a su problema (en dos palabras: sin un cuerpo no puede ni abrir la puerta). BaepKerd quiere escapar de vuelta a su dimensión, pero no le resulta fácil; la peculiar posición del tercer piso fuera de la realidad le impide utilizar su poder de Cambio de Dimensión. La única solución para volver a casa es manipular los artefactos de los Hechiceros, el demonio lo sabe, pero no sabe como utilizarlos.

Al entrar en la habitación los PJs contemplarán una terrible visión. Auron se encuentra en el centro de la habitación, empuña su espadón amenazadoramente con una sola mano. Sus ojos son blancos y despiden luz, su pelo rubio flota en el aire empujado por un viento inexistente, toda su armadura está recubierta de llamas. BaepKerd está dentro, el sentimiento de miedo es casi insoportable. (Tiro de SM, si se supera -1d4, si se falla -1d4+2). Toda la estancia está iluminada por el amuleto de la Ley de Auron, el cual se ha arrancado del cuello y se encuentra en el suelo, lejos del demonio.



Saciado su espíritu de venganza sobre aquellos que lo invocaron, el demonio no es ya abiertamente hostil con los visitantes. Auron ha sido eliminado por ser un campeón de la Ley, pero BaepKerd sabe que si mata también a los PJs quizás no tenga otra oportunidad de regresar a casa. Si los PJs emprenden acciones hostiles contra el

demonio éste los atacará con todo su potencial mágico o con el potencial físico de su nuevo cuerpo, pero si se muestran prudentes, pueden comenzar una fructífera relación. Hablar con el demonio es una experiencia realmente aterradora, pero BaepKerd está dispuesto a negociar con los PJs para que estos le devuelvan su libertad. De hecho

tras un instante de tensión el demonio dirá a los PJs: "*Liberadme de mi prisión*".

### *Fin de la aventura*

En este momento pueden pasar varias cosas, lo lógico es que los PJs se dirijan a la

maqueta del tercer piso y la manipulen para formar el triángulo, que activen su poder y de este modo BaepKerd será expulsado a su dimensión para alegría de todos. Puede que los PJs no sepan que hacer, que se pongan pesados con el demonio e intenten convencerlo con extrañas excusas de historias falsas, en ese caso no hay salvación para ellos, BaepKerd los eliminará sin titubeos.

Una vez que el demonio haya sido devuelto a su dimensión y expulsado de los Reinos Jóvenes, el cuerpo sin vida de Auron caerá al suelo. Sus virtudes fueron destruidas al contacto con un ser caótico del POD de BaepKerd, Barón del Caos.

Después de todas estas aterradoras experiencias sólo queda recoger los tesoros y partir de nuevo hacia casa.

## Apéndices

### Auron Silvio, Campeón de la Ley

A lo largo de cinco años Auron Silvio ha sido uno de los brazos fuertes de la Ley en los Reinos Jóvenes. Los demonios y hechiceros a los cuales ha dado caza y muerte son difícilmente contados. Tantos años de éxitos y tanto horror han mermado la Salud Mental del Paladín y lo han convertido en un superhombre de duro corazón. Auron es orgulloso, se supervalora y considera que ningún trabajo es imposible para él. Pero a todo el mundo le llega la hora...

FUE 18, CON 21, TAM 12, INT 15,  
POD 20, DES 15, CAR 17.  
ELAN: 32.

ARMAS: Espada larga: ataque: 85%,  
parada: 75%

HABILIDADES: Irrelevantes a lo largo del juego.

VIRTUDES:

Lumia: Espada con virtud de ataque.  
Armadura de placas: Virtud de defensa.  
De viaje: Harley Davidson "Fat Boy" 1300.

No necesita combustible y es todo terreno, ésta es la virtud más personal de Auron, nadie excepto él puede hacer uso de la motocicleta.

### BaepKerd. Demonio mayor

BaepKerd es una poderosa entidad del Caos, en su plano de existencia el demonio es Barón de Legiones Demoníacas. En los Reinos Jóvenes BaepKerd no tiene cuerpo físico ni es especialmente inteligente, pero tiene un terrible carácter.

Hace mil años el hechicero Wilkoj descubrió un grimorio de los señores de los Dharzi, en el cual se comentaba la existencia de una entidad capaz de viajar entre las distintas dimensiones y realidades, su

nombre era BaepKerd. Hacerse con los servicios de un demonio tan poderoso podría decantar la balanza en favor de los melnibonenses en su lucha contra los Dharzi, por lo que Wilkoj comenzó a investigar como atraer al demonio y ponerlo a su servicio; por desgracia la entidad resultó ser demasiado poderosa para el Hechicero.

Durante el transcurso de la experimentación y el proceso de elaboración del hechizo de sometimiento en el laboratorio, Wilkoj invocó parcialmente y por error a BaepKerd, su presencia parcial en la torre fue suficiente para alterar definitivamente la realidad en ella, de modo que comenzaron a moverse las habitaciones entre los planos de existencia como resultado de la capacidad de viajar entre las dimensiones del demonio. Tras su invocación parcial, BaepKerd estaba realmente enfadado, con lo que eliminó inmediatamente al Hechicero. Su cadáver fue descubierto por sus hermanos, los cuales continuaron su investigación. De manera provisional, los Hechiceros construyeron un artefacto el cual les permitía dominar el movimiento de las habitaciones. Tres semanas después de la muerte de Wilkoj los tres hermanos restantes creían poder dominar a BaepKerd, con lo que realizaron el hechizo necesario para someterlo. Al aparecer en esta dimensión el demonio se sintió ofendido y mató a todos los hechiceros en diversos puntos de la torre vaporizando sus cuerpos. BaepKerd vive desde entonces atrapado entre dimensiones en el interior del tercer piso esperando un cuerpo del cual poder servirse para escapar.

BaepKerd es una masa de energía calorífica y poder sin forma. El demonio es capaz de poseer y dominar los cuerpos mortales introduciéndose en su interior y utilizando inteligentemente las propiedades y habilidades del cuerpo poseído. Durante el transcurso de la aventura cuando los PJs encuentren al demonio, éste se hallará en el interior del cuerpo de Auron, con lo que puede utilizar a su antojo las habilidades del Campeón de la Ley; también puede usar sus armas, pero ahora estarán desprovistas de sus Virtudes. Los datos de BaepKerd son:

INT 12, POD 45, CON 40. (El resto como las del cuerpo poseído).

ATAQUE POR QUEMADURA: 50m.  
5D6 De daño.

CAMBIO DE DIMENSION: Cinco dimensiones. (incluido origen y Reinos Jóvenes). No utilizado durante el escenario.  
CONTROL EMOCIONAL: Miedo, 50m.  
10d6 De Potencia.

TELEPATIA: 50m.

TELETRANSPORTE: Sólo su propia entidad. No utilizado durante el escenario.

POSESIÓN: BaepKerd no pretende usar

este poder contra los aventureros. Sólo lo hará si se ve forzado a ello, es decir, si los PJs acaban con el cuerpo que actualmente posee: el de Auron. En tal caso poseerá a alguno de los aventureros para poder salir de las habitaciones del tercer piso. Una vez fuera, utilizará su poder de Cambio de Dimensión para volver a casa, dejando al cuerpo temporalmente ocupado con un fuerte dolor de cabeza. No recordará nada de lo transcurrido mientras duró la posesión, pero habrá perdido 1D20 puntos de Salud Mental.

## Demonios menores

### Merodeadores

El merodeador es un demonio que se asemeja a un murciélago gigante sin cabeza y cubierto de espinas. Mide más de un metro con las alas abiertas y tiene tres grandes bocas babeantes en su abdomen. Genera una niebla espesa que utiliza junto a su rápido vuelo para confundir al enemigo en combate, reduciendo su Ataque y Parada en un 30%. El merodeador localiza en la niebla a su víctima a través de contacto telepático.

FUE 10, CON 6, TAM 6, INT 5,  
POD 3D8, DES 16, CAR 1.

ALAS DE MURCIELAGO: Volar: 60%,  
300m/seg.

3 BOCAS: Morder 27% x 3, 1d10 PV de  
daño por boca.

NIEBLA: 5m. de radio durante 5 asaltos de  
combate.

TELEPATIA: De contacto. 25m. de alcance.

### Mulugdas

El Mulugda es un demonio guardián concebido como una poderosa arma de ataque. El Mulugda es una bola de carne sin piel en cuyo centro hay un gran ojo. El Mulugda no tiene cuerpo, sus miembros salen de la misma cabeza. Dos largas y poderosas piernas y cuatro brazos acabados en afiladas garras. El Mulugda es un ser repulsivo y pestilente que al moverse hace un ruido similar al chapoteo en el barro. Puede ser atacado con armas normales pues no posee poder de Armadura.

FUE 12, CON 12, TAM 8, INT 6,  
POD 3D8, DES 8, CAR 1.

GARRAS: 30% Ataque, 1d10 PV de Daño  
por garra.

OJO: Sólo uno.

PIERNAS: Dos. Movimiento 20m. por  
asalto.

REGENERACION: 2 PV por asalto.