

EN BUSCA DE QUMRAN



MODULO PARA

STORMBRINGER

Los Señores de la Ley y el Caos se han reunido en su plano para tratar de encontrar la solución a un grave problema...

En verdad que algo muy muy grave debe ocurrir para que ambos grupos hayan decidido unirse contra algo. En efecto, es la primera vez desde tiempos incommensurables que los dioses no pelean entre sí. El motivo de esta unión es Gtagg, hermano de Kwll y Rhynn, conocidos como los Dioses Perdidos, y condenado por estos a perder el poder de viajar entre los planos.

Gtagg, conocido en todos los planos del universo bajo distintos nombres (Enoc, Armagedon, Ragnarok...), es el Dios de la Muerte y de la Destrucción. Odia toda forma de vida y la destruye. Su poder es tan grande que ni siquiera todas las Legiones unidas de la Ley y del Caos pueden hacerle frente. Sin embargo, Gtagg ya no tiene el poder de transportarse, por lo que no puede desplazarse a un plano en que no haya estado jamás si no le es abierto un portal. O bien, como ha hecho hasta ahora, que una falla entre los planos, un contacto dimensional, abra una puerta a un nuevo universo que destruir. Las probabilidades de que esto ocurra son ínfimas, pero ya son varios los planos que han desaparecido bajo su poder por este método. Para un Dios sin edad en el que el paso del tiempo no tiene importancia, todas las posibilidades llegan a cumplirse alguna vez en el infinito. Con el transcurrir del tiempo, todos los planos serán destruidos por él. Los Señores de la Ley y el Caos no tienen poder suficiente como para predecir una casua-

lidad de tal magnitud. Sin embargo, sus demonios del saber si que tienen nociones de lo que esta ocurriendo ahora mismo en el plano de los Reinos Jóvenes.

Los demonios del saber

Los demonios del saber conocen la existencia de un tal Qumran, que se ha convertido en discípulo de Kolos Thr'n'ar. Este, al igual que antes su maestro, intenta invocar a Gtagg.

En realidad no es una verdadera invocación, puesto que lo que Qumran pretende realmente es abrir un portal a Gtagg, pero no en el plano de los Reinos Jóvenes, sino en el plano de los Señores de la Ley y el Caos. Para ello dispone de algo que no tuvo su maestro y que fue el motivo de su fracaso. Ningun demonio conoce la localización del templo que ha hecho erigir para llevar a cabo su invocación. La conclusión que sacan de ello los demonios del saber es que Qumran posee un objeto o una runa que impide la localización y, probablemente, la entrada a los seres de los planos demoníacos.

Los demonios del saber han conseguido averiguar, asimismo, que Qumran posee también las "Esferas del Poder" que pertenecieron a su maestro. Se sabe que ha conseguido robar la que pertenecía al Teocrata de Pan Tang, en una perfecta demostración de osadía y de inteligencia.

Posee, asimismo, otras dos esferas que se creían perdidas y que Qumran ha conseguido recuperar, una en el Desierto de los Suspiros y la otra en los acantilados que en Shazaar llaman

Dientes de Serpiente. Es probable también que Qumran posea una cuarta esfera que se creía destruida, o bien que haya conseguido construir otra en una pequeña isla cercana a Menibone, en el Mar del Dragón.

Qumran ha reunido a un grupo de guerreros que han formado una extraña secta. La mayoría fueron reclutados en Tanelorn, en su viaje al Desierto de los Suspiros. Son guerreros y sacerdotes que odian a los dioses por uno u otro motivo. La mayoría de sus cabezas tienen precio, y, especialmente los Señores del Caos, desearían tenerlos en sus manos, encerrados en los calabozos de la Fortaleza Impía.

Las esferas de Poder de Kolos Thr'n'ar

Kolos Thr'n'ar, noble hechicero de Pan tang, poseía grandes poderes. Su ambición le condujo a invocar a un Dios extranjero a los Reinos Jóvenes. El Dios no vino. Sin embargo, en el curso de este intento, el ingenioso Kolos construyó siete Esferas del Poder, que pueden contener, cada una de ellas, 400 puntos de poder.

Una Esfera de Poder se parece a una bola del tamaño de un puño cerrado, hecha de un material desconocido que recuerda vagamente a la cerámica. Estas esferas son indestructibles, a menos que su poseedor no diga abiertamente: "¡Yo te rompo!", y la lance contra el suelo para destruirla. Para entrar en posesión de una de estas esferas, son necesarias un número de semanas igual a 60-POU de la persona que la

tiene en ese momento. La probabilidad de dominar el objeto será entonces de un 50% (si el total INT+POU de la persona es superior a 32, añadir un 1% por cada punto por encima de 32; y si es inferior a 24, retirar 10% por cada punto por debajo de 24).

Para llenar de poder una de las esferas, su poseedor deberá entablar contra su víctima una lucha de poder contra poder, que debe ser resuelta mediante la Tabla de Resistencia. Es necesario un cierto tiempo para que la esfera pueda absorber el poder de la desgraciada víctima, por lo que deberá estar a varios metros de la esfera por un espacio de tiempo igual a su POU en horas. Kolos sacrificaba esclavos para llenar sus esferas de energía; además, su interés por un alma única e invencible no era muy grande. Cuando una esfera contiene poder, brilla. Una vez llena, genera la suficiente claridad como para ver bien en una pequeña habitación, aunque continúa fría al tacto. En cualquier circunstancia, el poseedor de una esfera puede absorber de ésta poder en una cantidad inferior o igual a la suya propia. Puede por tanto, si lo desea, doblar su poder. Sin embargo, si el intento fracasa, su poder es inmediatamente aspirado dentro de la esfera en lugar del de su víctima. Es necesario siempre tocar la esfera para recibir su poder.

Se cuenta que las almas de las víctimas devoradas por las esferas flotan en una nube alrededor de estas, turbando así el sueño de los individuos que se encuentren próximos a ellas. Lo que sí es cierto es que las esferas matan a sus víctimas y absorben sus almas, que no podrán ser nunca liberadas.

Los Elementales y los Señores de las Bestias

Estos seres no se ven amenazados por Qumran, puesto que los planos que habitan son distintos a los de los Señores de la Ley y el Caos.

Los Señores de las Bestias se desprecupan absolutamente de lo que pueda suceder en el plano de los dioses, por lo que actúan como meros espectadores. Es más, si sus simpatías tienen que estar de uno de los dos lados, apoyarán a Qumran, puesto que esto los convertiría a ellos en los dioses absolutos de los Reinos Jóvenes. No se sabe que ninguno de ellos este ayudando a Qumran, pero podría suceder.

Los Elementales se encuentran en una situación distinta. Creen que pueden sacar provecho de la situación. Si uno de ellos consigue que el grupo enviado por él sea el que impida la invocación a Gtagg, su fama y su poder entre los adeptos de los Reinos Jóvenes aumentarán de forma notable.

Los Señores de la Ley y el Caos

A pesar de que los dioses han decidido unir sus esfuerzos y se han reunido para ello, no han conseguido llegar a un acuerdo. Raíces demasiado profundas de odio y rivalidad entre ambos cultos no lo permiten. Sin embargo, cada uno de los Señores ha decidido enviar a un grupo de humanos mercenarios, pertenezcan o no a su culto, a investigar e impedir la invocación a Gtagg.

Así, el grupo de personajes jugadores puede ser, a gusto del DJ, llamado por cualquiera

de los dioses por medio de sus Agentes o sacerdotes. En caso necesario, el dios en persona aparecerá ante un jugador reticente. En cualquier caso, y cualquiera que sea el dios escogido, ayudará a los PJ, por lo que les concederá (si pertenecen a su culto) la compañía de un demonio personal a elección del jugador (sea un demonio-objeto, sea de cualquier otro tipo, excepto demonios de posesión), o bien una cualquiera de las ventajas de ser Agente de ese dios (una sola ventaja o un solo demonio por jugador).

En el caso de que el grupo haya sido llamado por uno de los Señores Elementales, éste concederá a cada uno de los jugadores (de su culto) un elemental inferior atado a su servicio.

El jugador debe decidir a que objeto quedan ligados su elemental o su demonio (dependiendo del caso). Esto es importante, puesto que si el objeto es destruido, el ser ligado a este objeto quedará instantáneamente liberado.

Información a los PJs

Los PJs serán informados por el Agente o sacerdote de mayor rango del templo en que el que se encuentren o al que pertenezcan. En todo caso, y pertenezca al culto que pertenezca, el informador dice llamarse Lindseet. Para ello, hará pasar a los PJ's a un lugar cualquiera en que haya una mesa en que sentarse todos. El DJ debe recordar que a algunos jugadores debe entregarles un demonio o un elemental, por lo que puede informarles uno a uno y hacer luego una reunión final para que se conozcan, o bien ver a los jugadores uno a uno al terminar la reunión.

Cuando todos estén reunidos, Lindseet sacará un medallón que llevaba oculto en un pliegue de su capa y lo colocará encima de la mesa de forma que todos puedan verlo. El medallón, así como la cadena para colgarlo al cuello parecen de oro (un tiro sobre evaluar un tesoro permitirá al jugador conocer su valor aproximado: unas 8 GO).

El medallón presenta en una de sus caras (la que Lindseet coloca hacia arriba) el rostro de un hombre delgado de mirada profunda. Si alguien lo mira por el otro lado, podrá observar una extraña runa que está borrada en parte (no hay manera de reconstruirla) junto al símbolo que representa el culto al que pertenece Lindseet.

Lindseet explicará a los jugadores que el rostro del medallón pertenece a Qumran, un ex-Agente del culto, que ha robado ciertos objetos del templo que deben ser recuperados a toda costa. Algunos Agentes y sacerdotes del culto han seguido a Qumran, averiguando paso a paso los lugares en que ha estado. Sin embargo, su rastro se ha perdido en Chahal, la capital de Pikarayd, donde el enviado que seguía la pista de Qumran ha desaparecido misteriosamente. Sin embargo, en su último mensaje al templo informaba que había contactado con un tal Odegaard, uno de los jefecillos locales de los bajos fondos, que afirma conocer a Qumran y el lugar en que se encuentra. No conoce ningún dato más sobre Odegaard, excepto el lugar en que se le puede encontrar: la "Taberna del Dragón Hambriento", en Chahal.

Lindseet dice igualmente a los jugadores que les facilitará transporte hasta la capital de Pikarayd: un barco que partirá al amanecer siguiente a la entrevista.

Sin embargo, insinúa de forma clara que no recibirán ninguna otra ayuda una vez hayan desembarcado. El barco permanecerá en el puerto durante 8 días, transcurridos los cuales retornará a su puerto de origen. Pasado este plazo, los jugadores deberán volver por sus propios medios.

Lindseet promete que a la vuelta de los jugadores dará a cada uno de ellos 500 GB si **cumplen totalmente la misión**, aparte de que pueden quedarse con los tesoros que encuentren que no sean lo que el templo reclama. Además, pueden llevarse el medallón, que les ayudará a reconocer a Qumran. De todas maneras, dice muy seriamente que si desean venderlo, deben fundirlo antes, puesto que es el medallón de un Agente (si no lo hacen, serán perseguidos por el culto). Si alguno de los jugadores intenta regatear el precio de sus servicios, Lindseet se mostrará ofendido y contestará que lo que busca son guerreros valerosos y personas inteligentes, no pequeños contables miedosos. Si el jugador insiste o se ofende, será expulsado del templo por Lindseet (si se encuentra en éste), o bien Lindseet se levantará y se irá (en cualquiera de los dos casos, Lindseet intentará evitar la pelea si puede. Es por ello interesante que Lindseet contacte primero a los jugadores uno a uno). Si uno de estos casos se produce (y el jugador no ha sido matado por Lindseet), el Señor en persona al que Lindseet representaba se aparecerá al jugador y le ordenará cumplir con la misión sin recompensa alguna, bajo amenaza de ser severamente castigado (además de no tener derecho al demonio o elemental que el Señor otorgaba a sus creyentes).

En caso de que Lindseet sea matado por algún jugador, otro Agente o sacerdote ocuparía su lugar, y el personaje causante de su muerte sería castigado directamente por el Señor al que Lindseet representaba (queda el castigo a aplicar a discreción del DJ).

Si alguien pregunta el porque el templo no envía a sus Agentes y sacerdotes, Lindseet responderá que para esta misión necesitan de personas que no sean conocidas, o, al menos que no sean conocidas por Qumran para no levantar las sospechas de éste.

Por orden de importancia, su misión consiste en los siguientes puntos:

- Localizar el lugar en que se encuentra Qumran. Una vez hecho esto, deben entregar al capitán del barco que lo ha llevado a Chahal un mensaje sellado con la información que hayan recopilado. De todas maneras, aunque Qumran no haya sido directamente localizado, antes de que el barco vuelva a su puerto de origen, debe darse al capitán del barco la información que posean. El capitán no sabe nada, sólo que le serán entregados informes que debe llevar al templo, por lo que todo tiene que hacerse por escrito y sellado.
- Debe recuperarse un pergamino robado por Qumran, del que Lindseet sólo sabe que esta escrito en Mabden y que puede reconocerse porque, que se sepa, es totalmente indestructible por elementos tales como el agua o el fuego, aunque si puede ser cortado.
- Traer a Qumran vivo o, en su defecto, pruebas claras de que ha muerto.
- Recuperar una pequeñas esferas del tamaño de un puño que están hechas de un material parecido a la cerámica. Probablemente, brillarán con un débil resplandor, aunque permanezcan frías al tacto.

Después de dar a los jugadores toda esta información, Lindseet les facilitará alojamiento si no lo tienen y les dará la información necesaria para encontrar el barco que les conducirá a Chalal al día siguiente. Los jugadores dispondrán de dos horas para comprar el equipo que crean necesario, pues si se lo piden a Lindseet, éste les dirá que no puede proporcionárselo.

Nota al DJ: Lindseet conoce toda la información referente a la situación real (incluida la existencia de un pequeño ejército mercenario capitaneado por Qumran), así como a todo aquello que se refiere a Kolos y a las Esferas de Poder, pero no dará esta información a no ser que sea muy habilmente interrogado (queda a discreción del DJ el dar o no toda esta información, pero es interesante que, al menos al principio, los jugadores no sepan donde se meten). De todas maneras, esta información la conocen también TODOS los demonios del saber (no hace falta tirar por su inteligencia, puesto que rumores de este calibre corren por los infiernos del plano de los demonios como la pólvora de nuestro plano, aunque ellos no la conozcan).

Lindseet, Agente o sacerdote

FOR: 17 - CON: 16 - TAI: 15 - INT: 17 - POU: 23 - DEX: 18 - CHA: 18 - Puntos de Vida: 19
Armadura: Demi-plaque demonio: CON: 40
Competencias: Crédito 61%, Elocuencia 44%, Persuadir 76%; otras competencias no son necesarias para este PNJ

Invocación: En caso de ser Agente o sacerdote de un Señor Elemental, sabe invocar a ese Señor con un 56% de base. En caso contrario, tirar 1D4 para ver que Señor sabe invocar. Sabe invocar a esos elementales con un 96% de base, y a los elementales opuestos con un 57%. Los otros dos elementales con un 73 y 78%. En caso contrario, tirar 1D4 para ver a que tipo de elemental corresponde cada porcentaje.

Invocación de demonios: Protección 94%; Saber 86%; Viaje 71%; Combate 53%

Armas:

Cimitarra demonio: Ataque 62%, Parada 87%, Daño 1D8+5+1D6
Daga (veneno clase 2): Ataque 26% (lanzar), Daño 1D4+2+1D4

El viaje a Chalal

Como Lindseet había dicho, el barco parte a la mañana del día siguiente. Se trata del "Sol de Nio", una galera Tarkeshita de 32 metros de eslora y 4 de manga. La nave es larga y baja, equipada de una sola vela principal latina y de 30 bancos de remos. Cuando todos los remos son utilizados, el "Sol de Nio" es uno de los navíos más rápidos de los Reinos Jóvenes. El barco está dotado de una figura de proa que representa a un gigantesco hombre barbudo rodeado de sirenas que le sirven. Se trata de Pozz-Mann-Llyrr, el Señor de la Ley que es el dios del mar, y en cuyo interior se encuentra atada una virtud de defensa (una virtud es un demonio de la Ley). Esta virtud, llamada Isfalt, protege al barco contra ataques de espolón. Además, todo demonio que toque la proa del barco será inmediatamente destruido si no vence una lucha POU contra POU contra la virtud.

Isfalt, virtud de protección

CON: 92 - INT: 5 - POU: 20

Isfalt posee un pacto de protección contra las tormentas.

El capitán del "Sol de Nio" es Hakan-Frej-Tjegge que siguiendo las costumbres de Tarkesh, su país natal, es amante de alquilar su barco y sus servicios cuando se trata de la guerra y del comercio. Aprovecha este viaje para comerciar en Chalal, aunque su principal misión e interés es el llevar a los jugadores a Pikayard. Su rostro es moreno y curtido, con los ojos y cabellos más negros que los jugadores hayan visto en su vida. Su carácter es seco y habla lo menos posible con todo aquel que no pertenezca a su país. Sin embargo, con su segundo y con par de marinos tarkeshitas es afable y cordial.

Con los jugadores, Hakan hablará lo menos posible, aunque si le preguntan sobre cualquier tema, contestará amablemente a la pregunta hecha, pero evitando el mantener una conversación.

Por otra parte, Hakan mantiene un doble juego con Lindseet y con Bergandahl, un sacerdote de Narjhan, Señor de los Mendigos y, como no, Señor del Caos. Para ello, "vende" a los personajes enviados por Lindseet a Bergandahl, que los utiliza en templos retirados como sacrificio a su Dios (éste ya es el tercer grupo que Lindseet envía). De hecho, Hakan no interviene en nada. Lo único que hace es señalar a Bergandahl los tipos a los cuales puede atrapar, y cobra por ello. Cuando Bergandahl le indica que ya no pueden comunicar con Lindseet de ninguna forma, Hakan destruye cualquier mensaje que le hubiera sido confiado por el grupo. Hasta ahora le ha ido muy bien, puesto que así mantiene también el negocio con Lindseet, que lo considera una persona leal. En cualquier caso, si Bergandahl no le avisa de que ha conseguido deshacerse del grupo, entregará al Lindseet los mensajes que le hayan sido confiados. En realidad no es un traidor, simplemente se trata de un buen comerciante.

Lo que pueda ocurrir durante el viaje (tormentas, ataques de piratas o esclavistas, escalaras para proveerse de agua y alimentos, etc) queda a discreción del DJ, dependiendo del puerto de origen de los jugadores. Por si acaso, daremos aquí los datos que se refieren a Hakan y a los marinos que le acompañan.

Hakan-Frej-Tjegge, capitán del "Sol de Nio"

FOR: 12 - CON: 14 - TAI: 9 - INT: 13 - POU: 10 - DEX: 13 - CHA: 16 - Puntos de Vida: 14

Armadura: 1D8-1 demi-plaques
Competencias: Evaluar un tesoro 66%; Primeras Curas 53%; Cartografía 89%; Memorizar 72%; Navegar 98%; Escalar 79%; Esquivar 35%; Nadar 112%; Hacer nudos 52%; Ver 84%; Equilibrio 102%

Armas:

Hacha de los mares: Ataque 85%; Parada 69%; Daño 2D6+2
Gourdin: Ataque 30%; Parada 22%; Daño 1D6
Espada ancha: Ataque 66%; Parada 83%; Daño 1D8+1
Daga: Ataque 65% (lanzar); Daño 1D4+2

El segundo de Hakan tiene las mismas competencias que éste con un 20% menos. En armas también son las mismas, pero sólo con un 10% menos.

Marineros del "Sol de Nio"

Puntos de Vida: 12

Armadura: El 60% de la tripulación 1D6-1

(cuero) y el 40% restante 1D8-1 (demi-plaques).

Armas: Todos utilizan dagas, pero algunos utilizan distintas armas.

Hacha de los mares: Ataque 55%; Parada 45%; Daño 2D6+2 (18 marineros)

Sable: Ataque 65%; Parada 50%; Daño 1D6+2 (7 marineros)

Arco: Ataque 60%; Daño 1D8+1 (6 marineros)

Daga: Ataque 50%; Parada 35%; Daño 1D4+2 (Todos)

El número de marineros es de 31. Normalmente 30 en los remos y 1 al timón, que se va turnando. Cuando el barco sale a alta mar se suele navegar utilizando únicamente la vela, pero en caso de viento en calma o a la entrada y salida de puerto, los marinos ocupan su puesto en los remos. También utilizarán los remos en caso de combate naval, puesto que así la nave podrá maniobrar contra el viento y adquirir así ventaja sobre sus atacantes.



Pikayard

Una extensión salvaje y loca, con extraños seres y animales que rondan por el país. Las fronteras entre los planos son extremadamente tenues (por eso Qumran la ha escogido para su invocación).

Pikayard posee un Rey y una nobleza establecidos, pero éstos prefieren poner toda su atención en la armada y su dominio, dejando la carga de los asuntos gubernamentales a los consejeros religiosos. Los sacerdotes son mandados por el Teócrata de Pan Tang, pero dado su alejamiento, tienen su propio jefe llamado Hierofante.

Pikayard es un pueblo neurótico y xenófobo. Cualquier extranjero que se aventure en el interior del país, busca una muerte segura. Los hombres de Pikayard conocen bien el manejo de las armas, y esperando el terrible combate que piensan tendrá lugar entre las fuerzas

del Caos y la Ley, se entrenan en previsión de esta batalla última en la cual combatirán, al lado del Caos.

Los sacerdotes estimulan esta paranoia general, por lo que el DJ debe tener en cuenta que los jugadores serán más bien acosados que no ayudados por los habitantes del país y correrán peligro si salen de la ciudad de Chahal.

En Pikarayd sólo las piezas octogonales del Caos son reconocidas como moneda de cambio legal (aunque las demás unidades monetarias pueden ser cambiadas por los religiosos de Chahal). El DJ deberá obrar en consecuencia.

Pikarayd exporta tropas de mercenarios, reputados por su ferocidad. La Ciudad es un puerto comercial corriente, por lo que no necesita ningún mapa específico.

Bergandahl

Bergandahl, como ya se ha comentado antes, es el sumo sacerdote de uno de los Señores del Caos, Narjhan, Señor de los Mendigos. Este culto no tiene demasiados seguidores y, de hecho, existe un único templo importante dedicado a este dios. Se trata del templo de Nadsokor, la ciudad de los mendigos, en la región de Vilmir. En Chahal se trata más bien de un pequeño grupo de adoradores, y su templo no es todo lo grande ni todo lo visitado que ellos quisieran.

Su número es además pequeño por otra razón: los adoradores de Narjhan esperan a que su dios admita a uno de sus seguidores como Agente para que este los lleve a combatir a la ciudad de Tanelorn. Así, en períodos de tiempo que varían entre los 20 y 40 años, los acólitos forman un pequeño ejército que sólo espera un jefe. En cuanto éste aparece, la expedición parte, generalmente para no volver.

Si los jugadores son descuidados y la ocasión le es propicia, Bergandahl enviará a algunos de los adoradores de Narjhan a atraparlos, preferiblemente si los jugadores salen de noche de la posada en la que se hayan albergado, o del barco si duermen en él. De todas maneras, los personajes serán espiados las 24 horas del día por los acólitos del sacerdote. Queda a discreción del DJ el que se den cuenta o no, así como el que tengan la oportunidad o no de atacarlos. De todas maneras, no lo harán si hay gente cerca.

En el caso de que los jugadores sean atrapados, serán llevados al templo de Narjhan, cercano a la ciudad pero fuera de ella. Obviamente, aparte de ser despojados de todas sus pertenencias, ellos serán las próximas ofrendas al dios. Desde luego, los adoradores de Narjhan no matan a sus víctimas como hacen otros templos del Caos. Lo más habitual es sólo cortarles los brazos y la lengua, aunque a veces también hacen más cosas a las víctimas. Existe una magnífica tabla en las hojas de origen social del personaje en que se pueden observar las afecciones de los mendigos. El DJ puede optar por lanzar los dados y observar que es lo que Bergandahl hace a sus víctimas.

Lo penoso del caso es que, siendo extranjero en la ciudad (y, por lo tanto, mal visto), vivir de la mendicidad es un imposible. Queden como queden los jugadores, deberán "buscarse la vida" como puedan, pues ya deben saber que ningún barco los admitirá, ni siquiera aunque puedan pagar su pasaje (que no podrán). De todos los marinos es conocido que

el llevar a un mendigo en la nave trae mala suerte... y los marinos son tan supersticiosos...

El DJ debe recordar que algunas de las características del personaje pueden variar dependiendo de los males que les hayan sido infligidos. El daño a los jugadores no será tenido en cuenta. Bergandahl es un carnicero muy eficiente, por lo que no permitirá que los jugadores mueran... sólo hará que les duela mucho (eso place a su Señor).

Bergandahl

FOR: 15 - CON: 9 - TAI: 13 - INT: 13 - POU: 8 - DEX: 11 - CHA: 14 - Puntos de Vida: 10

Armadura: no tiene

Competencias: Primeras curas 94%; Persuadir 78%; Torturar 108%; Elocuencia 56%; el resto de competencias no son importantes.

Armas: Sólo conoce el uso de la daga ceremonial contra personas indefensas. En combate no conoce el manejo de ningún arma. Conoce también el manejo de aparatos de tortura que no se pueden emplear en combate.



La Taberna del Dragón Hambriento

La ciudad de Chahal no es tan grande como Menii, la capital de la Isla de las Ciudades Púrpura, pero sí lo suficientemente como para que los jugadores se puedan perder en ella. Además, la ciudad ha sido edificada de una forma extravagante. No existe definición alguna de barrios ni de gremios, las calles son tortuosas y estrechas (no existe ni una sola calle recta en toda la capital), y los edificios han sido contruidos sin ningún tipo de orden. Grandes mansiones se alzan junto a chozas de madera, y entre todo el maremagnum de casas se encuentran diseminados algunos de los templos más visitados y los tres mercados de la ciudad. Por si esto fuera poco, la "Taberna del Dragón Hambriento" no es en realidad una taberna, así como tampoco es ese su verdadero nombre.

Desde luego, si los jugadores preguntan a la gente por la "Taberna del Dragón Hambriento", estos les contestarán que no la conocen. De hecho, existe un 5% de probabilidad de que la persona a la que se pregunta conozca el lugar, pero aunque lo sepa, no lo dirá. Otra cosa es que pregunten por Odegaard, conocido por prácticamente todos por ser uno de los más ricos comerciantes y por pertenecer a una de las familias más respetadas de la nobleza de Chahal.

La mansión de Odegaard se encuentra cerca del puerto de la ciudad, a unos 300 mts del lugar en que está anclado el "Sol de Nio". No es aconsejable entrar por la fuerza, pues aparte de los dos enormes guardianes que se encuentran en la puerta, la casa contiene 10+1D20 otros sicarios de Odegaard (aparte de él mismo). La única forma de entrar es decir

a los guardianes: "Soy un Dragón Hambriento en busca de la Taberna" (también es válido en plural para un grupo) que es como los ladrones y asesinos de los bajos fondos entran a la gran sala en que Odegaard les da instrucciones, y que esta decorada como si se tratase de una taberna local.

Perhjort

El DJ hará ver a los jugadores que entrar en la casa por la fuerza es un suicidio, que se ve mucho movimiento de gente en el interior, y que mejor sería que esperarán a la noche para entrar furtivamente si de verdad desean entrar.

Antes de que esto ocurra, los personajes se encontrarán con Tage Perhjort, a ser posible en una taberna cualquiera en la que entren. Perhjort es un gigantesco fanfarrón al que encuentran haciendo un pulso con un tipo malcarado y que parece bastante fuerte, todo ello en el centro de un vociferante corro de gente que apuestan por uno u otro contrincante.

Parece que llevan así medio minuto, y el "combate" se alarga todavía unos segundos. Finalmente, Perhjort gana a su contrincante. Lo cual celebra vaciando una gran jarra de vino y pidiendo otra al camarero, mientras el otro tipo sale de la taberna frotándose el músculo dolorido.

Esta muy claro lo que ocurre a continuación. Perhjort retará en voz alta a cualquiera que lo oiga y que quiera apostar con el una jarra de vino a un pulso. Obviamente, nadie quiere hacer frente al gigante. Perhjort se fijará entonces en el grupo de extranjeros (los personajes), y se dirigirá hacia ellos, retándoles mientras sigue bebiendo como un elefante sediento. En el caso de que ninguno de los jugadores acepte, los incitará mediante insultos, llamándoles cobardes y mujeres, especialmente al que parezca el más fuerte del grupo (el DJ puede inventar lo que desee para que alguno de los personajes lo intente). Por supuesto, sacar las armas sería la muerte del grupo los jugadores, cosa que a estas alturas ya deben saber, pues toda la taberna iría contra ellos. Si no quieren quedar como cobardes viendo como los insultan a ellos y a sus dioses, alguno de los personajes deberá aceptar el reto del gigante. Una tirada de Ver permitirá observar que Perhjort está ya bastante borracho, por lo que es posible que su fuerza este ya bastante mermada.

El pulso

En el caso de que alguno de los personajes acepte, rápidamente la mesa en la que se encuentra será despejada, mientras Perhjort, sonriendo, se sienta frente a él.

Las reglas del pulso son sencillas. El personaje al que Perhjort se enfrenta obtendrá su

porcentaje de pulso del producto 5xFOR. Esto se ignora para Perhjort, que sólo tiene un 85% debido a la cantidad de alcohol que soporta su sangre (en condiciones normales sería prácticamente invencible). Una diferencia superior al 20% entre los porcentajes de los contendientes daría como resultado que la victoria es completamente imposible para el personaje de menor fuerza. En el caso de que uno de los contendientes igualase o superase el 100%, se restaría a ambos personajes una cantidad tal que el de mayor fuerza quedara con un 95% (este sería el caso de Perhjort si no estuviese completamente borracho). Cada vez que uno de los contendientes falle la tirada, el oponente consigue avanzar 30 grados el ángulo que forma su brazo con la mesa, es decir que uno de los contendientes debe fallar al menos tres veces su tirada antes de perder. Atención, un 100 significa siempre un desastre, por lo que el personaje que lo obtenga perderá un punto de fuerza definitivamente. Por el contrario, un 01 permite ganar un punto de fuerza suplementario. Ambas cosas ocurren después de finalizado el pulso y son la suma del esfuerzo total empleado, no del instante de la tirada (no se pueden ganar o perder 2 ó más puntos).

El intervalo de tiempo entre cada una de las tiradas es de unos 5 segundos. Esto permitirá medir el tiempo que dura el pulso. Si el pulso ha durado más de un minuto, Perhjort estará asombrado, y simpatizará con los jugadores, especialmente con el que ha hecho el pulso, y más si se le invita a beber (especialmente porque entonces se disculpará y retirará todos los insultos que haya hecho a los jugadores). Si por el contrario el pulso no ha llegado al minuto, retará de nuevo al resto de los jugadores. Si los jugadores consiguen que Perhjort simpatice con ellos y sacan el tema de conversación de Odegaard o de la taberna del Dragón Hambriento, Perhjort les explicará la forma de entrar en la casa y de entrevistarse con Odegaard. Les dirá además que la casa suele estar guardada por entre 10 y 30 tipos, aparte de los que puedan estar de visita, lo que permitirá a los jugadores darse cuenta que no es muy factible entrar de otra forma que no sea la contraseña, incluso furtivamente. Advertirá además a los jugadores que procuren no aventurarse de noche por la ciudad, pues sacerdotes de algunos cultos aprovechan las horas de oscuridad para llevarse a los extranjeros que consiguen atrapar a sus templos para sacrificarlos a sus dioses.

Tage Perhjort, matón borracho

FOR: 22 - CON: 16 - TAI: 19 - INT: 7 - POU: 5 - DEX: 9 - CHA: 7 - Puntos de vida: 22
 Armadura: Cuero 1D6-1
 Competencias: Sin importancia
 Armas:
 Hacha de los mares: Ataque 70%; Parada 65%; Daño 4D6+2

Perhjort no acompañara a los personajes, puesto que después de hablar un rato y beber 3 ó 4 jarras de vino más, caerá al suelo estrepitosamente y se quedará inmediatamente dormido, cosa indudable, puesto que ronca como un oso. El tabernero y algunos de los clientes lo recogerán y se lo llevarán a una habitación interior. El tabernero dirá a los personajes que es una cosa normal y que probablemente dormirá 24 horas seguidas. Si vuelven a buscarlo al día siguiente, ya no lo encontrarán.

La mansión

La mansión de Odegaard es una verdadera fortaleza. Si no se ha sido invitado a entrar en ella, es prácticamente imposible encontrar una entrada factible.

Cuando los personajes han conseguido al fin que les abran la puerta, otros dos guardianes los guiarán hasta una sala muy grande decorada como una taberna local. Los jugadores serán invitados a dejar sus armas en un lugar habilitado para ello junto a la puerta de entrada a la sala, pero si no quieren hacerlo, no insistirán. Se les invitará asimismo a sentarse a una gran mesa, en el centro de la sala. Alrededor hay otras mesas, algunas de ellas ocupadas, pero todas más pequeñas. Nadie puede sentarse a la cabecera, cuya silla es más bien un pequeño trono, reservado a Odegaard. Si algún jugador lo pregunta, o mira la sala en general y obtiene el porcentaje adecuado en una tirada de ver, podrá observar que cerca del techo de la sala (que es bastante alta) hay una especie de ventanucos para arqueros. Otro tiro acertado en ver (los dos debe hacerlos el mismo jugador) permitirá observar que algunas de ellas están ocupadas o las están ocupando en ese mismo momento.

A los personajes les será servido aquello que pidan (dentro de los límites aceptables dentro de una taberna, se entiende): licores, asado, etc... Se percibe en el aire un agradable olor a guiso recién hecho...

Odegaard entrará en la sala por un lugar por el que parecía que no hubiese una puerta, acompañado de 2D6 guardias que se sentarán en otras mesas. Es un tipo gordo, mofletudo, de rasgos afables si no fuera por sus pequeños ojos, que reflejan odio y malicia. Su forma de hablar denota que está acostumbrado a mandar y que sabe hacerlo. Odegaard se sentará en el trono destinado a él y preguntará a los jugadores para que han venido verle. Si lo desean puede obtener para ellos esclavos, mujeres, joyas... cualquier cosa que pueda tener que ver con un traficante y que pueda ser pagada.

Obviamente, los personajes preguntarán a Odegaard por el paradero de Qumran. Odegaard posee esta información porque fue él el que aportó los esclavos necesarios para construir el templo de Qumran. Odegaard no aceptará nada de lo que le ofrezcan ya que desea, y así lo planteará a los jugadores, deshacerse de un tipo al que llaman Zamir-Jordy, que le ha estado causando un montón de problemas. Si los personajes aceptan, les dirá que para probar que éste ha muerto, deberán traerle el medallón que éste lleva al cuello. Junto con esto, les dará la información precisa para encontrarle, cerca de las afueras de la ciudad, pero fuera de ella, en un pequeño bosquecillo en el que tiene su cabaña (a la que nadie se acerca debido a la fama que tiene la espada de Zamir).

La verdad es que Zamir y Odegaard, por distintos motivos, conocen la misma información, por lo que pueden ser "ayudados" por cualquiera de los dos. Zamir, un extranjero en este país, ha estado haciendo la competencia a Odegaard en lo que se refiere a los esclavos que Qumran necesitaba, por lo que éste último quiere deshacerse de él. De hecho, ya lo ha intentado varias veces, pero no ha podido conseguirlo. Zamir es muy astuto y muy difícil de sorprender, incluso a veces parece que alguien más lo ayuda, pero estas informaciones no se sabe realmente si son ciertas. Depende

de la actuación de los jugadores el que sean guiados por uno o informados por el otro. De todas maneras, salir de la ciudad es peligroso, por lo que el DJ deberá tener en cuenta que los jugadores pueden tener encuentros desagradables (con los secuaces de Bergandahl, por ejemplo).

Si los jugadores matan a Zamir y llevan a Odegaard el medallón que éste les ha pedido, les dará la información que desean en forma de plano del país, con el emplazamiento del templo de Qumran marcado en éste. El plano es correcto, puesto que, como Qumran ya no precisa de los servicios de Odegaard, éste ya no tiene motivo para guardar el secreto de su emplazamiento.

Odegaard

FOR: 7 - CON: 13 - TAI: 10 - INT: 14 - POU: 6 - DEX: 9 - CHA: 17 - Puntos de Vida: 13
 Competencias: Crédito 86%; Elocuencia 75%; Persuadir 82%; Evaluar un tesoro 96%; Memorizar 54%

No lleva armas ni armadura, ni sabe utilizarlas. Se ha convertido en el dueño de los bajos fondos gracias al poder de su dinero, no de su brazo. Otros ponen ese poder por él.

Para los sicarios de Odegaard y Bergandahl, tomar como ejemplo a los marineros del "Sol de Nio". Pueden añadirseles algunas cosas, como el manejo de la porra con un 50% en ataque y 40% en parada en el caso de que no se desee matar a los personajes, sino atraparlos vivos. Queda a discreción del DJ el cambiar las probabilidades de impacto de los disitintos PNJ. En el caso de que los personajes sean atacados con porras, he aquí una regla que puede ser interesante: Si el personaje es tomado por sorpresa y el impacto de la porra es acertado, el daño que hace esta arma no será restado de los puntos de vida del jugador, sino que será el número de minutos que éste permanece inconsciente. En el caso de que el porcentaje obtenido no sea el correcto, el personaje habrá sido igualmente golpeado, pero no sufrirá ningún daño ni caerá inconsciente, pues el golpe ha sido malo.

Tabla de encuentros

El DJ puede utilizar la siguiente tabla de encuentros como guste si opina que sus jugadores se aburren, tienen poca acción o, simplemente, si el DJ quiere añadir un poco de acción a la partida. Puede, determinar un tanto por ciento por cada uno de los encuentros, o bien tirar 1D6 y aplicar el resultado obtenido (6=nada).

- 1- Un grupo de jóvenes algo bebidos empiezan a insultar a los personajes en medio de la calle. Se burlan de ellos y los llaman cobardes. Atención: una multitud se ha parado a mirar y rie de las gracias de los jóvenes. Están dispuestos a defenderlos si los personajes emprenden alguna acción contra ellos.
- 2- Los sicarios de Bergandahl han decidido atacara a la luz del día. Intentarán coger a los jugadores por sorpresa, inmovilizándolos o dejándolos inconscientes. Nadie ayudará a los personajes, aunque en este caso tampoco impedirán que se defiendan.
- 3- Un ladrón intentará robar las bolsas de los jugadores (55%). Lo intentará con un mínimo de tres de ellos. En el caso de que sea atrapado, gritará a la muchedumbre que los extranjeros intentan llevárselo... Parece ser que la gente está más bien de parte del ladrón...

4- Desde una de las casas, alguien echará sobre los jugadores un cubo lleno de un líquido que no es agua, pero que los personajes a los que haya mojado no sabrán decir que es. Los perros de la ciudad empezarán a seguir y restregarse contra los personajes que hayan sido mojados. Recuérdese que los perros vagabundos de ésta y de otras ciudades están llenos de pulgas, garrapatas y similares...

5- Un grupo de mendigos se acercará a los personajes. Ninguno de ellos tiene brazos ni lengua, y parece que hace ya varios días que no comen. Se pondrán muy pesados, pues son en realidad el anterior grupo enviado por Lindseet, y han reconocido a alguno de los personajes. No saben más que lo que Lindseet les dijo.

Zamir-Jordy

Odegaard no ha dado a los personajes toda la información de que dispone. Sabe que Zamir es un maestro de armas, así como un Agente de uno de los dioses del Caos, aunque no sabe de cual. Zamir es un agente de Arioch que, aunque ha ayudado a Qumran, no sabía lo que éste proponía. Se dispone a partir hacia el lugar en que se encuentra Qumran. Para congraciarse con su dios, ha decidido destruir él sólo a Qumran, pero puede llegar a ayudar a los jugadores hasta cierto punto, es decir, puede guiar a los personajes hasta el lugar en que se encuentra el templo. A partir de ahí, lo traicionará (recuérdese que Arioch concede Elan a sus Agentes por cada compañero de estos muertos en una aventura debido a los "cuidados" del primero, incluso aunque el muerto sea otro de sus Agentes).

El DJ debe recordar que un Agente del Caos lleva siempre consigo su amuleto, por lo que éste le avisará si en un radio de 30 mts. a su alrededor alguien piensa en herirlo o matarlo. Por lo que no podrá ser tomado por sorpresa, aún en el caso de que los personajes le tiendan una emboscada.

Los personajes pueden encontrar a Zamir en el bosque o en su cabaña (probabilidad del 50% para cada lugar). La cabaña de Zamir es pequeña, de 25 ó 30 metros cuadrados. Tiene una sola puerta y ninguna ventana. El interior de la cabaña está formado por una única habitación que permanece siempre a oscuras y que no posee nada de interés, excepto un mapa de la región en el que se encuentran marcados varios puntos (uno de ellos es la situación del templo de Qumran. Los otros son templos de diversas regiones del Caos, pero ninguno de los puntos lleva ninguna indicación. Puede servir para cotejarlo con el plano de Odegaard). Si Zamir está en su interior, esperará a que los personajes ataquen, puesto que su posición en el interior es ventajosa (los jugadores no verán nada durante un turno al entrar, debido a la oscuridad, mientras que Zamir verá a los personajes a contraluz).

En el caso de que Zamir se encuentre en el bosque, percibirá a los personajes antes de que éstos lo vean (el bosque es bastante tupido, por lo que es muy difícil ver más allá de una distancia máxima de 15 ó 20 metros. Si los jugadores están muy cerca, podrán llegar a oírlo cuando se retire. Zamir buscará una posición ventajosa en el bosque. Conoce un lugar cercano a su cabaña y al camino por el que han

entrado al bosque los jugadores en que hay una especie de reverberación, algo parecido a un eco, por lo que no puede conocerse exactamente el lugar del que sale su voz.

En cualquiera de los dos casos, Zamir intentará entablar conversación con los personajes (a no ser que se encuentre entre ellos un Agente o un sacerdote de la Ley). No quiere pelear si no es estrictamente necesario, pues desea reservarse para cumplir su misión.

Aceptará acompañar a los personajes hasta el templo de Qumran si éstos se lo proponen, pero no se fiará en ningún momento de ellos. Si alguien intenta traicionarlo y atacarlo, por ejemplo, por la espalda, Zamir tiene siempre derecho a una parada instintiva (recuérdese que es Maestro de Armas), y a convertir su parada en un nuevo ataque (esto mismo es válido en combate contra varios enemigos).

En el caso de que deba producirse el combate, hará todo lo posible por evitar el combate con armas que se lancen, es decir, buscará siempre el cuerpo a cuerpo (melé), aunque sea contra varios enemigos. Además, puesto que es él quien embosca a los personajes, en el primer ataque Zamir llevará la iniciativa.

Zamir-Jordy, Agente de Arioch

FOR: 14 - CON: 16 - TAI: 12 - INT: 11 - POU: 7 - DEX: 13 - CHA: 13 - Puntos de Vida: 16

Armadura: Armadura demonio. Posee 30 puntos de constitución. Si es destruida, armadura de cuero 1D6-1

Competencias: Escondarse 66%; Emboscada 74%; Escalar 83%; Movimiento silencioso 41%; Saltar 54%; Equitación 45%; Ver 72%; Escuchar 67%; Equilibrio 23%; Mabden 41%

Armas:

Hacha Lormiriana: Ataque 102%; Parada 91%; Daño 4D6

Elan: 21

El viaje al templo

El viaje al templo de Qumran debe hacerse por tierra. El templo se encuentra aproximadamente 2 días de viaje a caballo. Forzando el paso si se hace caminando, puede hacerse en 3 días, pero en ese caso todos los personajes tendrán un 10% menos en todas sus competencias de tipo físico (armas, agilidad, discreción y manipulación) debido al cansancio del viaje. Caminando normal podrán hacer el camino en 5 días, con lo que probablemente perderán la posibilidad de volver en el barco de Hakan.

Recuérdese que los personajes no pueden pasar por ninguna población, puesto que sus habitantes los atacarían inmediatamente. Asimismo, puede fabricarse una tabla de encuentros con animales o bestias del Caos de cualquier tipo (vease el capítulo de Pikarayd).

El templo

El templo que Qumran ha hecho construir se encuentra en un pequeño valle, más bien una gran hondonada del terreno, puesto que todo el territorio que lo rodea es completamente llano. Si no se conoce la exacta localización del lugar, puede pasar completamente desapercibido a sólo unos centenares de metros de distancia. Además, la hondonada parece cubierta por un fino velo no del todo transparente, excepto en su centro, en el que parece haber una gran figura negra (visto desde el aire, se observaría que es una runa, la misma que apa-



rece medio borrada tras el medallón de Qumran, pero completa. Un tiro acertado en ver permitirá que los personajes se den cuenta, aunque no la puedan ver bien). Sin embargo, el color lechoso de esta especie de bruma no permite ver bien lo que hay en el interior. No hay nada que impida atravesar esta especie de velo a los personajes, pero, a partir de aquí, ningún demonio ni elemental acudirá en ayuda de los personajes. Si pueden utilizarse objetos demonio, como armas y armaduras, pero no demonios con forma material (incluidos los elementales inferiores).

Una vez atravesado el velo-bruma, los personajes podrán observar una gran construcción. En realidad lo único que ven es un enorme muro, del que sobresale una cúpula de color blanquecino y de la que parece salir una luz que es la que forma la bruma. En la parte más alta de la cúpula esta también grabada la runa de Qumran, que es lo que se refleja en el velo que forma una especie de techo a todo el valle. Todo el valle está bañado en una luz lechosa, aunque en el exterior sea de noche, y no puede verse nada del exterior (la luz del sol no atraviesa el velo).

Alrededor del muro hay varios barracones de madera, la mayor parte de los cuales se encuentran en bastante mal estado. Si los personajes miran en su interior, podrán ver a algunos de los esclavos que Qumran utilizó en la construcción del templo (los pocos que quedan vivos). En total no deben ser más allá de unos 50 hombres, pero todos ellos se comportan apáticamente, como drogados (en realidad, Qumran les ha extraído su poder mediante sus Esferas de Poder, por lo que estas personas no tienen más que 1 ó 2 puntos de poder y se comportan como zombis. Ni atacarán ni ayudarán a los personajes).

El barracón que en mejor estado se conserva no es otra cosa que un establo, en cuyo interior se encuentran unos 50 caballos. Si no es la hora de alguna de las comidas, de oración, de descanso o de la noche (ver horarios del templo), en este lugar pueden encontrarse 1D6-1 hombres del pequeño ejército particular de Qumran al cuidado de los animales. Debe tenerse en cuenta, igualmente, que los hombres al cuidado de los caballos pueden entrar y salir del templo según sus horarios y obligaciones.

El muro que rodea el templo de Qumran no tiene más que una sola entrada, pero no parece haber puestos de vigilancia en ninguno de los puntos del muro. Además, esta entrada, a pesar de tener unos grandes batientes, está abierta de par en par, como si estuvieran esperando a los personajes... En realidad, esto no es así. Simplemente permanece abierta porque no entra nadie en este lugar y no hay necesidad de cerrarla (el trabajo que esto cuesta es demasiado, teniendo en cuenta que los hombres deben entrar y salir a cuidar los caballos).

El interior

1- Comedor. Una de las mesas es sólo para Qumran y sus dos hombres de confianza. El resto de los hombres comen en dos turnos.

2- Cocina. Aquí se alojan un cocinero y su ayudante. Dos hombres más ayudan en la preparación de las comidas y otros dos sirven las mesas del comedor y ayudan en el traslado de víveres del sótano.

3- Despensa. En esta habitación se guarda la

comida y bebida de consumo aproximadamente inmediato. Cuando este lugar se vacía, se vuelve a llenar con las provisiones almacenadas en el sótano.

4- Patio. Esta es una enorme habitación en cuyo centro hay una fuente (el agua es potable), que a su vez se encuentra rodeada de columnas. Frecuentemente, los hombres pasan aquí muchos de sus ratos de ocio.

5- Letrinás. Aunque no lo parezca, también los hombres que viven en esta época y en este juego tienen necesidades perentorias que ningún otro puede solventar por ellos.

6- Acceso al sótano. Esta habitación no contiene nada de importancia, pero es una la que tiene la única entrada al sótano. El sótano es una enorme estancia de 25 por 30 metros en la que se guardan todo tipo de provisiones, armas, arneses, cuerdas, lámparas, etc... (el DJ puede hacer que contenga todo tipo de objetos comunes que se puedan encontrar en cualquier mercado).

7- Habitación del herborista. En ella se encuentra el herborista junto a un pequeño laboratorio en el que se encuentran un buen montón de tarros sin rotular. El DJ puede adjudicar a cada uno de ellos los efectos que desee (venenos, antídotos, pociones curativas, etc...).

8- Huerto. Aquí es donde el herborista cultiva sus plantas. Los personajes pueden encontrar algunas de las plantas que conocen para la fabricación de pociones o venenos (conocimientos de plantas).

9- Templo. Se trata de una gran habitación que sostiene con sus columnas la gran cúpula que era visible desde el exterior. Las paredes y los laterales de las columnas llevan grabada en relieve la misma runa que ya han observado los personajes. En la parte más cercana al altar se encuentran varias hileras de bancos, destinados a los participantes de las ceremonias que en él se desarrollan.

10- Altar. El altar se encuentra colocado sobre una plataforma de aproximadamente 2 metros de alto. Para acceder a éste, existe una puerta secreta en la parte posterior de la plataforma por la que se accede a una trampilla disimulada tras el altar. Sólo Qumran y sus hombres de confianza conocen esta entrada.

11- Patio de entrenamiento. Es una especie de arena, en la que los hombres se entrenan cada día en el manejo de sus armas. En los patios que quedan junto a la entrada se entrenan los arqueros.

12- Dormitorios de la tropa. Cada uno de los hombres de la tropa posee en estas habitaciones una cama, un pequeño armario y un armero personal para sus armas.

13- Dormitorio de "suboficiales". Cada uno de estos hombres tiene a su mano a 5 hombres de la tropa. Sus habitaciones son amplias pero poseen lo mismo que sus hombres. Durante las horas de descanso nocturno, dos hombres patrullan la zona de los dormitorios.

14- Dormitorio de los hombres de confianza de Qumran. Son una especie de oficiales de este pequeño ejército y poseen, además de un armario y un armero, un pequeño escritorio para cada uno.

15- Habitación de Qumran. Aparte de sus enseres, esta estancia posee una considerable biblioteca, dado que, especialmente en este país, no abundan los libros. Asimismo, Qumran tiene un escritorio en cuyo interior (en un compartimiento secreto) se halla el pergamino del

que Lindseet había hablado a los personajes.

16- Escaleras de acceso a la cúpula.

17- Cúpula. En el interior de la cúpula se encuentran las cuatro Esferas de Poder que posee Qumran. Estas brillan con una luz fría que se ve amplificada por una especie de lentes, y que son las que forman la bruma sobre el valle. Existen también, junto a cada una de las Esferas, unas argollas, que Qumran ha utilizado para que sus Esferas absorban el poder de sus esclavos. Así, cada una de ellas contendrá 2D100 + 200 puntos de poder. Aún en el caso de que las Esferas sean retiradas y los personajes rompan las lentes, la bruma tardará algo más de un día en desaparecer.

Horarios del templo.

El régimen en que se encuentran los hombres del templo es una mezcla de horario monástico y militar. Debe tenerse en cuenta que algunos de los hombres tienen diferentes destinos a lo largo del día, por lo que siempre suele haber movimiento en el interior de la construcción. Además, queda a discreción del DJ el cambiar o rehacer estos horarios como más le convenga.

07.00 Levantarse. Aseo Personal.

07.30 Desayuno.

08.15 "Oración".

09.00 Entrenamiento. Destinos.

13.00 Comida.

14.30 Descanso. Tiempo libre.

16.00 Entrenamientos. Destinos.

20.00 "Oración".

21.00 Cena.

22.00 Descanso.

23.00 Silencio.

Con estos datos el DJ tiene más que suficiente para poder saber donde está cada uno de los hombres de Qumran en todo momento.

Qumran, ex-agente

FOR: 15; CON: 16; TAI: 10; INT: 21; POU: 22; DEX: 14; CHA: 17; Puntos de Vida 16

Armadura: demi-plaque demonio. CON 36

Competencias: Elocuencia 87%; Persuadir 79%; otras competencias no necesarias.

Invocaciones: Conoce invocaciones hasta el cuarto nivel, pero no son necesarias (no puede invocar a nadie).

Armas:

Espada larga: Ataque 78%; Parada 82%; Daño 2D8+1D6

Soldados de Qumran

FOR: 16+1D6; CON: 10+1D6; TAI: 12+1D4; INT: 10+1D4; POU: 8+1D6; DEX: 10+1D6;

CHA: 8+1D6; Puntos de vida: CON+(TAI-12)

Armadura: Cuero 1D6-1

Armas:

Hacha de batalla;

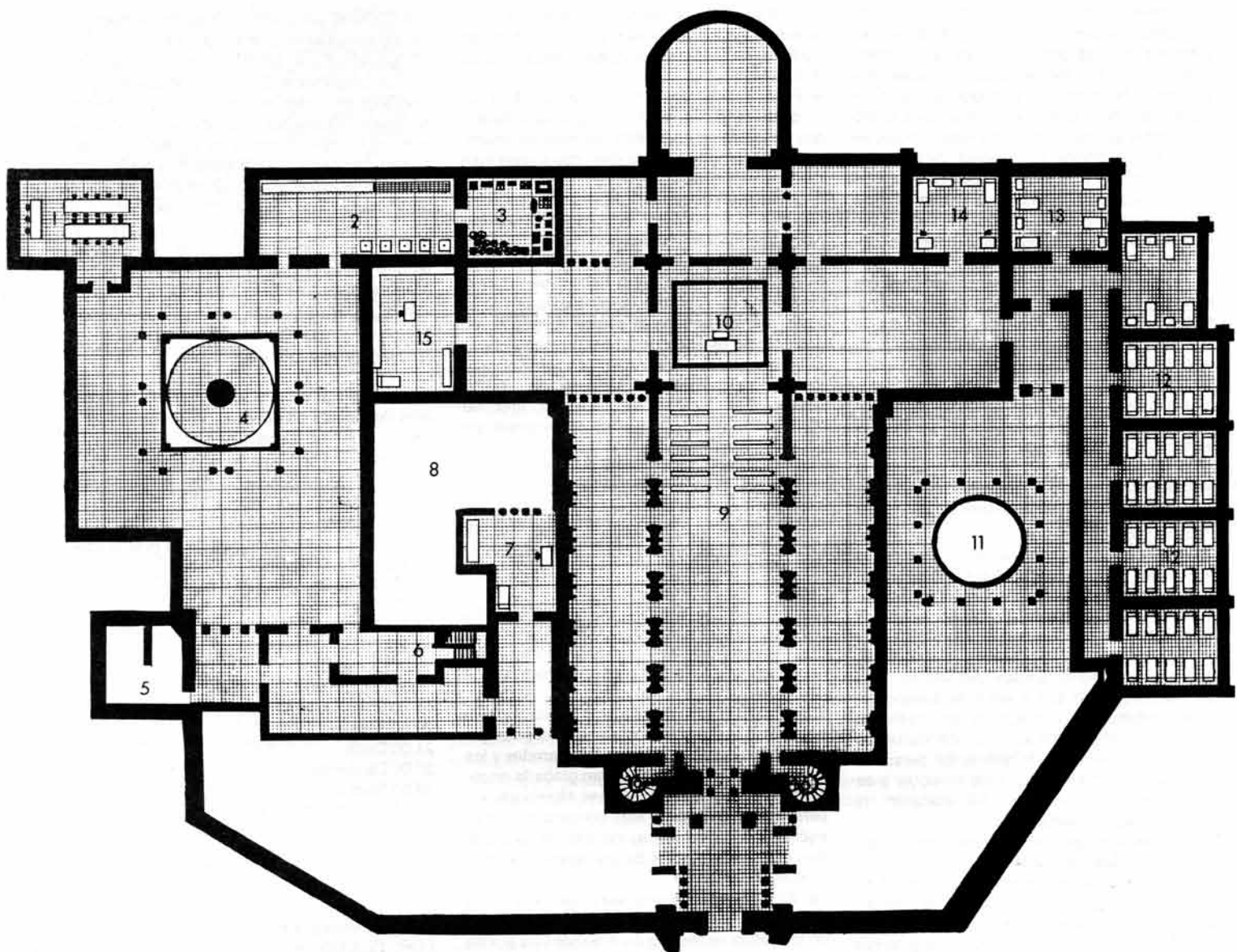
Ataque y defensa 45+(D100/2); Daño 1D8+2

Arco; Ataque y defensa ídem; Daño 1D8+1

Téngase en cuenta que si la suma de FOR + TAI es igual a 25 o superior, el sujeto tendrá bonos al daño.

Oficiales

Los oficiales tendrán las mismas características que los soldados, pero con 4 puntos más en CHA.



Planta baja

TEMPLO DE QUMRAN

Planta superior

