

Este modulo esta pensado para un grupo de PJs bastante curtidos y versados en los caminos del caos. Ninguna combinacion esta especialmente recomendada (no es preciso que haya ningun tipo especial de PJ), aunque es preferible que todos sean o seguidores de la Ley o del Caos (aunque no es imprescindible; ya veras lo facil que lo puedes modificar para adaptarlo a tus necesidades).

El comienzo es en el Desierto de las Lagrimas, justo en los limites con Ilmiora; el grupo de PJs empezara como un conjunto de luchadores cansados de sus ultimas correrias que recorren la zona que limita Ilmiora con el Desierto de los Suspiros sin imaginarse lo que se les viene encima, y acaba en el Desierto de los Suspiros. Si no te vienen bien estas localizaciones o tienes otras ideas al respecto, adaptalo a otro lugar del mapa :).

Mi idea era desarrollar una aventura relativamente dificil, dura y, a veces, totalmente desquiciada (y con dragon incorporado); al menos tanto como lo es el propio caos. Espero que disfruteis con ella tanto como yo lo he hecho al escribirla.

Por ultimo antes de empezar con la historieta os recuerdo que jugais con los PJs y no contra ellos; asi que, por si el nivel es demasiado alto para ellos, ponles algun PNJ que pueda venirles "de perlas" en el momento justo ;). Yo ya te he puesto algunos, pero puedes modificarlos a tu gusto.

Parte 1 "Estabamos solitos...."

Los PJs avanzan por las llanuras sin fin del Desierto de las Lagrimas. Atras quedan meses de duras batallas. La sangre les ha cubierto hasta el mas escondido de los poros de su cuerpo y han decidido tomarse un descansito. El viaje de vuelta al hogar les lleva por el Desierto de las Lagrimas en lo que parece un aburrido viaje turistico (que pronto cambiaran de parecer).

En un punto indefinido del camino encontraran a un hombre moreno, alto, de gesto imponente y briosa montura (lleva un caballo de batalla realmente espectacular,..., que en realidad es un demonio de transporte/batalla) [ver historia personal al final].

El desconocido se presenta como Asfiohatu; dice ser un guerrero de Ilmiora que vuelve, tras una dura aventura en el Desierto de las Lagrimas, a su hogar en Bakshaan. (Es imposible distinguir a simple vista su procedencia. Solo una tirada de INTx1 revelara su verdadera identidad; en ese caso vete al final). Al ver a los PJs ha optado por ofrecerles su compañía y ayuda en el viaje a cambio de la compañía de estos (y, por supuesto, su ayuda; estariamos buenos!; esto podria no ser asi si entre los PJs hay algun Pan Tangiano,..., esa "gente" (los Mabden) no es muy apreciada por estos lares [en realidad por casi ninguno :)]. De todos modos podras introducir segun tu propio criterio este y otros PNJs que encontraras al final). (despues de esto no hay ningún otro encuentro digno de mencion hasta el tercer dia).

Al tercer dia, el amanecer promete deparar un dia tranquilo y "soso", como los anteriores. No es un dia especialmente caluroso, al menos para los estandares de la zona, asi que tras el frugal desayuno los PJs avanzaran tranquilamente bajo los rayos del sol.

A eso del mediodia podran divisar una columna de polvo que se eleva en el horizonte. Mientras avanzan hacia ella veran que lo que era polvo se torna en humo, y que otra columna (de polvo, como la primera) se aleja internándose en el Desierto de las Lagrimas). Una vez lleguen a la zona veran los restos de una carabana.

No parece haber supervivientes, y desde luego el que a atacado a sido rapido y efectivo. "Es extraño, pero los nomadas de las carabanas no suelen llevar armadura de placas". Una tirada de INTx4 revelara algo bastante interesante; el grupo muerto era un compacto y, por lo que parece, fornido conjunto de soldados de Pan Tang.

"Desde luego el que ha hecho esto se ha ensañado, no han dejado vivos ni a los animales de carga"; entre los muertos se podran contar no menos de 8 guerreros y un Noble-guerrero, todos ellos de Pan Tang. Tambien se podran encontrar a 10 nomadas, todos ellos degollados de manera realmente sanguinaria. [1]

[1] Aquí; es donde entras tu. Debes decidir cual sera el motivo que impulse a tus PJs a seguir a los sanguinarios asesinos. Distintas posibilidades serian:

- Si hay algun cazador-guerrero del Desierto de las Lagrimas podrías usar el recurso dramático de encontrar un pariente muerto entre los nomadas de la carabana (no hay nada como tocarles la fibra sensible a los PJs para que despierten en "furia beserker" ;).

- Otra opción seria que este PJ comenzase a tener una serie de sueños (mas bien pesadillas), en los que ve como su poblado es arrasado por un grupo de guerreros; los hombres seran muertos o echos prisioneros (solo para ver como sus mujeres y niños son pasados a cuchillo). Despues de varios dias de camino encontraran a un chico malherido y medio muerto en el camino. En seguida sera reconocido como miembro de su tribu y les explicara que el poblado ha sido arrasado por una "horda demoniaca" que a matado a casi todo el mundo (en la practica quedan, entre vivos y heridos, un 20-25% de los habitantes). "Que qué, era lo que querian?", "solo deseaban que el shaman les indicase una ruta hacia las montañas del Norte". "Una vez la lograron abandonaron el poblado y se pusieron en marcha". (En efecto, el PJ ha tenido una "vision" ;).

- Si entre los PJs hay algun noble podrias dejar pistas sobre cierta dama que viajaba en la carabana. La dama en cuestion es de alta cuna en la cercana Ilmiora y los Pan Tangianos la habian secuestrado debido a cierto "enamoramiento no correspondido" por parte de un noble de Pan Tang (la llevaban para darle la oportunidad de cambiar de parecer a lo largo de los años :). En su fuga los secuestradores se vieron obligados a penetrar en el Desierto de las Lagrimas (para huir de las posibles tropas enviadas por el padre de la joven), y avanzar hacia el Sur, hacia Vilmir. "De seguro su padre estara dispuesto a ofrecer una recompensa o incluso la mano de tan bella dama a aquel que la devuelva sana y salva", "no? (en los pergaminos hallados pone que es "la mas bella entre las bellas", aunque ya se sabe que el amor es ciego y quizas... :).

Ahora todo indica que alguien la ha secuestrado (y van 2 :) y se la ha llevado en direccion Norte (hacia las montañas). [Esta opción no esta destinada a tener buen fin. El grupo que se ha llevado a la dama y que ha masacrado al resto solo tenia un motivo para no matarla de inmediato, su cuerpo y el deseo y lujuria que provoca (para algo tiene

CAR 21); por ello es muy probable que si llegan a encontrarla este,..., "como decirlo?, un poco "destrozada por dentro" y a punto de morir.

Es mas, en el transcurso del viaje de vuelta morir irremediabilmente por las "animaladas" a las que la habran sometido :(].

- Si entre los Pjs hay algun hechicero, de entre los vestidos del líder de los Pan Tangianos podra encontrar una serie de pergaminos en los que se habla de "un gran tesoro del caos" abandonado por el Imperio de la Luz hace siglos y hoy oculto entre las montañas que separan El Desierto de las Lagrimas y el de los Suspiros. También encontrara un mapa mas o menos burdo ("quizas una copia hecha rapidamente?), pero bastante fiable (picale la curiosidad, eso les hace caer siempre :). [Si se acomoda a tus planes puedes además proporcionar algun grimorio que llevase este Pan Tangiano (a lo mejor seria recomendable, segun veas el modulo mas adelante)].

- Si entre tus PJs hay algun Melnibones no solo encontrara los pergaminos anteriores, sino que encontrara un pergamino que, aunque aparece totalmente inutil al resto de PJs, le llamara realmente la atencion aunque no podra concretar porque (con una tirada de INTx2 vera que se trata de una antigua cancion en Alto Melnibones usada por los señores de los dragones para mantener desde la silla del jinete el control de su montura. Tiene una oportunidad por dia para poder leerla. Una vez lo haya hecho aumentara en +1D6 los porcentajes de Hablar y Leer Alto Melnibones y ademas le dara un +20% a la habilidad de cabalgar dragones (cabalgar/2), ya que tambien enseña las posturas y movimientos adecuados para cada situacion). Si no hay ningun melnibones este pergamino lo encontrara Asfiohatu :). [Aquí vuelvo a ponerte que si se acomoda a tus planes puedes proporcionar algun grimorio que llevase este Pan Tangiano].

- Si a tus PJs no les mueve ninguna de las motivaciones anteriores (es mas, si solo se mueven por dinero, gloria, poder o algo por el estilo), entre los ropajes del Pan Tangiano encontraran lo que les parece el mapa de un antiguo tesoro (si, lo adivinaste, se dirige hacia las montañas :). El "tesoro" esta marcado como algo muy gordo y muy importante, asi que picales en lo mas profundo.

- Si no te convencen las anteriores opciones puedes inventarte la que te venga en gana ;).

Bueno, ahora se supone que se pondran en ruta hacia las montañas (si no es asi es que te lo has montado muy mal, arreglalo, que te destrozan el modulo! :). Ante la decision de tomar esta direccion Asfiohatu meditara un poco y, tras "sopesar la situacion" aceptara (si ya te has leído el final sabras que el iba en dicha direccion y que le esta echando teatro para no parecer "excesivamente deseoso",..., si no lo has leído vete ahora mismo! :).

Parte 2 "En las montañas"

El viaje hacia las montañas es tranquilo y no hay seres caoticos que ataquen a los PJs (las tiradas de encuentros no son necesarias, aunque si te vienen bien... "que fue eso?", "no seria un grifo de bronce? :). El destino final son unas ruinas del imperio de la luz

abandonadas hace siglos. En ellas habrá de todo lo que a ti te convenga mas dos dragones adultos y una cria (que tierno! ;). Bueno, una vez que emprendan el viaje tendras varias posibles lineas argumentales (segun lo que hagan los PJs):

Por un lado puede que los PJs se dirijan directamente hacia las montañas. Con el detector de Asfiohatu (ver descripcion; el no les dira que lo tiene, pero como "conoce la zona" iran mas rapido que los otros :) llegaran un par de días antes que las tropas que arrasaron el poblado. Una vez alli habra a su vez varias posibilidades:

- podran hablar con los dragones y, con suerte, lograr la ayuda que Asfiohatu necesita. Una vez se hayan marchado los dragones puede que los PJs deseen registrar las ruinas (ver mas adelante). Tambien puede que deseen ayudarle, asi que viajarian con el a su plano y batallarian contra las huestes caoticas de Xiombarg (tambien ver mas adelante).
- puede que se acobarden ante la vision de un par de enormes e imponentes dragones, asi que huiran y dejen al pobre Asfiohatu solo ante las bestias (un final "un poco inesperado" conociendo las habituales tendencias suicidas de los PJs :).
- si los PJs atacan a los dragones temeroso de que les ataquen sin darles tiempo de hablar (mal hecho chicos :(), estos no atenderan a razones y lucharan hasta la muerte (mas aun si su cria esta en peligro).

Otra posibilidad es que los PJs vayan al poblado mas cercano. Alli encontraran que los hombres fueron asesinados y las casas fueron quemadas para hacer salir a mujeres y niños y, una vez en las calles, los degollaron (sin duda son algún tipo de tropa especialmente sanguinaria).

Si les siguen el paso podran alcanzarlos en algun lugar entre las montañas. Se trata de un grupo de 15 hombres (si, solo 15 :) que cabalgan velozmente a caballo. Si alguien conoce la zona (exacto, si algun PJ es de aqui o si pidieron un guia en el poblado [35% de que este vivo]) podran adelantarles y encontrar a los dragones un poco antes (no lo suficiente como para que no haya un encontronazo con luchas y muertes delante de los majestuosos bichos; tendras que ver que actitud adoptan los dragones, o sea, si ayudan a los PJs o no).

Una tercera posibilidad es que al encontrar a los guerreros los PJs busquen una zona en la que poder tenderles una emboscada (Asfiohatu les desaconsejara esta idea pues presupone que la "horda" es bastante peligrosa). Si esta es la idea que tienen y quieren llevarla a cabo, pues nada hombre!, mira las características abajo señaladas y a luchar! (aunque no le guste la idea Asfiohatu les ayudara esperando que, al vencer, nadie compita con el por el favor del dragon).

Y seguro que se te plantean otras posibilidades (son los dioses del caos hablando por boca de los jugadores los que te haran modificar sobre la marcha el modulo ;).

Hagan lo que hagan los PJs ten una cosa clara, una vez que lleguen a las ruinas Melnibonesas los guerreros empezaran a buscar al dragon que allí habita (lo que no saben es que hay dos :). Su idea es lograr su colaboración y asi evitar que Asfiohatu pueda usarlo (mira entre los PNJs y comprenderas por qué ;).

Parte 3 "Las ruinas"

Estas antiguas ruinas pertenecieron hace siglos al Imperio de Melnibone, pero ahora han perdido gran parte de su majestuosidad al ser arrolladas por el paso del tiempo. La misma búsqueda y consecución de objetos y demás material puede ser la base de un módulo por sí mismo (ya sabes "los antiguos moradores dejaron demonios tan potentes que la sola idea de entrar en los aposentos de alguien puede ser considerado una locura" ;).

Como imagino que tendrás una idea general de que deben y que no deben tener tus PJs, las ruinas tendrán todo aquello que a ti te parezca aconsejable (ya sabes, criaturas, demonios, tesoro, pociones, objetos mágicos, grimorios y pergaminos [recuerda que los antiguos hechiceros de la isla eran realmente potentes :]), etc), además de una flamante parejita de dragones con su cría.

Los dragones descienden de los que hace muchos años habitaron la ciudadela; hasta hace poco solo la habitaban 2, pero desde hace un tiempo un retoño de dragón arma jaleo entre los muros (ver características más adelante,..., y verás que lo de "retoño" es un poco relativo ;).

La guarida de los dragones no será fácilmente localizada, siendo necesarias un par de tiradas por parte del que busque (en el caso de un melnibonés solo será necesaria una tirada; esto es debido a que sabrá "por lógica" donde se debería de poner una cueva para que los dragones duerman ;).

La enorme cueva tenía cavida para varias parejas, por lo que los dragones tienen sitio de sobra para vivir a sus anchas.

Si los PJs llegan antes que los guerreros a las cuevas, encontrarán que solo está la hembra. Establecer contacto con ella es fácil ("huelen" y ella será la que lo haga :), pero no será tan fácil el mantener una "conversación" como la pretendida por Asfiohatu. Estos dragones llevan siglos en estado salvaje (es más, puede que nacieran salvajes, "o eso sería muy mala leche?"), así que no responderán tan bien al Alto Melnibonés de Asfiohatu como sería de esperar; tras una serie de sustos, y alguna que otra dentellada ("acertará?) puede que comience a entender y a reaccionar como se esperaba.

De todos modos, si entre los PJs hay un melnibonés y le hecha un par de huevos acercándose, la dragona se le acercará y le olerá (a escasos centímetros de su cara). A continuación bufará (en dicha localización :) y le lamará la mejilla con su lengua. Tras esto dejará caer la cabeza a los pies del PJ y esperará sus palabras como si nada hubiera pasado (esto se deberá a que los lazos existentes entre los dragones y los melniboneses están tan profundamente marcados en estos animales (y me refiero a ambos ;) que atravesarán los muros del tiempo y del espacio y le recordarán al dragón quien es su hermano/amo :).

Tras esto será el momento de leer el pergamino con la canción en Alto Melnibonés. El que lo lea en voz alta será, a partir de ese momento, el que podrá cabalgar a la dragona ;).

Tras un tiempo prudencial (en el que les de tiempo de hablar con la dragona), llegaran el macho y la cria. Si llegaron a un trato con la hembra el macho lo acatará (si alguien lee la canción entonces habrá otro jinete disponible para montar y entrar en lucha con Xiombarg).

Si los guerreros llegan antes intentaran dialogar con la dragona. Esta reaccionará igual que con los PJs, pero con una salvedad. Lo que antes fueron un par de sustos y un par de dentelladas será visto por el líder como un ataque y entrará en lucha total con la dragona. En la lucha morirán al menos 10 de los guerreros (mira a ver si a ti te interesan más o menos). Además gran parte de la cueva estallará en llamas cuando la dragona use su aliento flamígero.

Es casi seguro que la dragona sea vencida (yo te lo aseguro; es que yo sé como termina el módulo! ;) y los guerreros se sientan felices y contentos (pobres 5 inocentes). Si los PJs atacan ahora la lucha será a muerte (y bastante difícil por cierto; ten en cuenta que quedan 4 guerreros y su líder vivos, pero que tras luchar contra semejante bicho cualquiera está para el arrastre y ellos no son la excepción :).

Si los PJs van ganando, bien por ellos!; si ves que les empiezan a hacer "pupa" actúa: "de repente sentís una rafaga de aire que casi os despegas del suelo y os eleva por los aires. Os llega un sonido de alas rasgando el aire".

La visión del dragón macho avanzando por la caverna detendrá a buen seguro el combate. Los guerreros cesarán en su ataque a los PJs y encararán al dragón; en este momento los PJs pueden esconderse (es normal y lógico, y además pueden hacerlo si logran una tirada de DESx3).

Una furia incontenible se apoderará de sus instintos al darse cuenta de la muerte de su pareja. Invasado por la cólera y la venganza, y pensando que el futuro de su cría puede ser el mismo que el de su compañera, atacará a aquellos que encuentre en su camino (osea, a los guerreros y puede que a algún Pj despistado que no se haya intentado esconder; venga, no te pases, "o sí? :). Si los PJs aparecen y le ayudan habrá un 75% de posibilidades de que los tome como amigos y no les ataque (sí, es un ser inteligente (y mucho), pero está cegado por la rabia); mientras su padre lucha, la cría estará confusa y asustada y se esconda tras unas rocas observando la batalla (con lo grande que es! :).

Sea como sea (si los Pjs atacan o esperan), tras la masacre el dragón se tumbara, junto con la cría, delante de su compañera muerta. Si ahora aparecen o actúan los PJs actuará como lo hubiera hecho su compañera (ver más arriba).

Bueno, al menos puede que consigan un aliado, "no?

Hay una posibilidad que no he comentado. "Que pasa si Asfiohatu muere en combate?. En mi opinión hay varias opciones. Si los PJs decidieron colaborar con él de manera desinteresada puedes premiarles con alguno (o todos :) los grimorios que llevaba Asfiohatu (además de lo que puedan encontrar en las ruinas si buscan :). De todos modos esta opción está bastante restringida, pues no se puede considerar como ayuda el simple hecho de haber venido hasta aquí, ni haberle ayudado a encender el fuego de la

cena, ni el haberle avisado de que iba a pisar una moñiga del suelo (tu me entenderas,..., seguro que sabes lo "generosos" que llegan a ser los PJs con los PNJs que les sacas en cada modulo :=).

Si entre los PJs hay algun hechicero puede que Asfiohatu le revelara su mision. Si decide llevarla a cabo el mismo (bastante dificil que un PJ se juegue la vida tan desinteresadamente, "no?"), podra usar el demonio de cambio de plano sin problemas (no estaba atado a Asfiohatu en la forma en que se explica en el manual basico de Stormbringer; al fin y al cabo era de otro plano, "no? :). En este ultimo caso la desinteresada ayuda del PJ puede igualmente verse recompensada con los grimorios de Asfiohatu (va a necesitar toda la ayuda posible :).

Parte 4 "La guerra contra Xiombarg"

Puede que alguno de los PJs decida ayudar a Asfiohatu, o puede que este haya muerto y los PJs decidan ayudar a la gente del otro plano. En estos casos es muy recomendable que dejes el modulo aqui y lo reinicies otro dia a modo de continuacion (aunque puede que desees continuar :).

Una vez que todo este claro (osea, que los dragones accedan a ayudarle), Asfiohatu, o el PJ hechicero con mayor suma INT+POD, llamara al demonio de cambio de plano que tiene en su anillo. El desplazamiento entre las multiples esferas es algo duro y dificil; sin embargo el poder de este demonio es realmente grande y el echo de desplazar tanta masa no parece importarle en lo mas minimo (al fin y al cabo ya sabian que iba a llevar un dragon de gran tamaño :).

El "aterrizaje" sera en una enorme sala medio vacia de un palacio (la sala es lo suficientemente grande como para alojar comodamente al dragon :). Durante unos momentos solo oiran ruidos de gente corriendo de aqui para alla (momentos en los que agradeceran no ser molestados porque estaran intentando "recolocar sus cerebros, moviendolos desde el estomago"). Al poco tiempo apareceran una serie de ancianos y se les acercaran (con gran curiosidad si no esta con ellos Asfiohatu). Son los hechiceros de la corte; han detectado la disrupcion en el flujo de energia mistica producido por el portal y han venido a ver como se ha desarrollado la mision (sin Asfiohatu os tocara a ti y a tus PJs rolear el encuentro entre unos desconocidos con un dragon y unos hechiceros que esperaban a un dragon y a Asfiohatu; no sera demasiado dificil, sobre todo si alguno es de origen melnibones [por eso del "parentesco", aunque sea solo relativo] :). De un modo u otro seran bienvenidos a Poasiulk, capital de Opa"Kjuy'Kgun.

Debes intentar que el shock sea bastante fuerte. Para empezar estan en otro plano, entre gente extraña y con costumbres extrañas (no se, por ejemplo que los nobles ofrecen sus mujeres a los extranjeros que han venido a ayudarles para que pasen la noche, o que existe la antigua tradicion de que los extranjeros que duerman en palacio desvirgen a todas las doncellas,..., y quizas tambien a los mancebos virgenes, o que antes de entrar en batalla las espadas deban ser empapadas en la sangre de un esclavo vivo [al menos lo estaba hasta ser atravesado :], o que la noche anterior al combate deban

dormir desnudos contra el frio suelo, o que deban velar las armas una noche entera, o que deban ser purificados antes del combate mediante la limpieza del cuerpo y del espiritu (ya sabes, lavado ritual por doncellas bellisimas, empapado ritual y metodico de todo el cuerpo con sangre de esclavas y drogas que ensalcen el espiritu [y otras cosas, como las ganas de luchar, matar y mutilar], o lo que sea que a ti se te ocurra :).

La batalla por venir sera memorable. Las huestes capitaneadas por Edso-saew estan a las puertas de la ciudad. Son unos cuantos cientos de hombres muy motivados, bien entrenados y fuertemente armados. Ademas cuentan con el apoyo magico de su lider (que no es poco, imagino que ya lo habras visto :).

Las fuerzas de la ciudad estan compuestas por un centenar de hombres dispuestos a morir por su patria, y estan apoyados por la ya muy mermada magia de los hechiceros. Aun asi cuentan con que el asedio les sea favorable y no se note la diferencia de efectivos (a efectos de juego habra 2 o 3 atacantes por cada defensor :).

El ataque se esperaba para por la tarde, pero Edso-saew no podra esperar y al mediodia ordena a sus tropas que ataquen. Mientras estas toman posiciones y comienzan la escalada el se dirigira a una loma desde la que divisar el campo de batalla y lanzar a sus demonios al combate segun los vayan necesitando.

Para ver como se desarrolla el asalto desde el punto de vista de los PJs que esten en las murallas tendran que hacer 10 tiradas, una por asalto, en las siguientes tablas:

- Primero debera tirar 5 veces en esta tabla:

01-20 Nadie le ataca en este turno.

21-90 Un atacante se dirige hacia el con acar de pocos amigos.

91-00 Dos atacantes se fijan en el y le atacan.

* Si en ese asalto no le ataca nadie puede luchar si ya tiene un adversario, o ir a por uno de los asaltantes.

* Si ya tiene un adversario y le sale que le ataca otro (o incluso 2), pues ahora tiene 3 (o 4 :).

- A continuacion habra 3 turnos en los que hara lo que desee (dejale que crea que domina su propio destino y que puede decidir que hacer en el combate, a quien atacar y a quien matar :), y en los 5 siguientes turno volvera a tirar en la siguiente tabla:

01-20 Nadie le ataca en este turno.

21-85 Un atacante se dirige hacia el con acar de pocos amigos.

86-95 Dos atacantes se fijan en el y le atacan.

96-00 Tres atacantes se fijan en el y le atacan.

* Si en ese asalto no le ataca nadie puede luchar si ya tiene un adversario, o ir a por uno de los asaltantes.

* Si ya tiene un adversario y le sale que le ataca otro (o incluso 2 o 3), pues ahora tiene 3 (o 4 o 5 :=).

Si algun PJ monta a uno de los dragones (tanto si Asfiohatu esta vivo como si no), entonces debera dirigirse hacia Edso-saew y luchar con el (sera una lucha dificil, puesto que Edso-saew llamara a una montura alada y luchara en los aires contra el PJ. De todos modos el PJ va en un dragon, y eso no es moco de pavo; por esto mismo despues de hacerselas pasar putas unos cuantos asaltos finalmente Edso-saew caera, junto con su montura, al suelo en una espiral de llamas, humo y gritos de agonía ;).

Al final los "buenos" y los PJs ganaran, aunque al coste de heridas por todo el cuerpo. Los daños no son preocupantes y los cuidados de las bellas doncellas de Poasiulk les ayudaran a recobrar "el animo y el impetu" en poco tiempo (no seria de extrañar que su recuperacion tardase "unos dias mas de los previstos" ;).

[Como veras esta batalla esta contada de un modo muy generico (incluso las tablas son muy basicas); lo he hecho para que puedas crear el Plano de Opa"Kjuy'Kgun a tu modo para que casase con tus ideas :)].

Conclusion y cierre

Muy probablemente los PJs tengan que volver a su plano (tu, la representacion de los dioses, asi lo puedes decidir si ellos pretenden quedarse alli; aunque puede que quieras aprovechar este plano para alguna idea :). Mientras esten en este plano se les conocera como los "heroes de la batalla del castillo de Poasiulk", algo realmente honroso e importante.

Puede que alguno de los PJs no sea herido en combate (ese ha hecho trampa!), o se recupere mas rapido que los demas (que suerte tendra el muy cabron!). En ese caso es mas que probable que quiera cotillear por el palacio ("que les ha dado a todos los PJs de este mundo [o de cualquier otro del multiverso] que son unos cotillas patologicos?). Yo en mi modulo pense que este plano seria muy parecido al de los Reinos Jovenes pero que en el la magia actuaría de una manera diferente (te cuento algunas cosas,..., se que no seran utiles para la mayoria de los master porque se acomodaban en su momento a mi "planning" general de campaña):

- Para empezar ya te he puesto que los objetos no se encuentran atados a los PJs como lo estan en los Reinos Jovenes. Aqui uno realiza la invocacion y el demonio es atraido desde su plano. A continuacion se hace una tirada de INT por un modificador (segun el valor de caos del demonio es menor; asi con un V.C. de 50 es x5, con uno de 200 es x2 y en adelante :). Si la tirada es sacada el demonio esta atado por la fuerza de la inteligencia del hechicero (se debe a que recuerda las

complicadas y entrecadas variaciones misticas requeridas para mantener la presencia fisica del demonio en este plano :).

- Los grimorios funcionan igual que en los Reinos Jovenes (y a la inversa,..., en los Reinos Jovenes funcionaran igual solo que para atarlos se usaran las reglas de los Reinos Jovenes).

- Los objetos a los que se ataban los demonios podian ser usados por otros siempre y cuando el hechicero original estuviera vivo y recordara el ritual (esto es, que quiera mantenerlo atado).

- Los demonios atados por los PJs en este plano (de esta manera) se mantendran atados de esta forma si al llegar a los Reinos Jovenes los PJs vuelven a sacar la tirada de INT x el modificador adecuado (es una putada, "eh?); sin embargo si perdiesen el demonio y tuviesen que volver a invocarlo tendrian que atarlo de la manera normal en lo Reinos Jovenes.

- Aqui la magia es mas potente, por ello al llegar a los Reinos Jovenes tendran la grata sorpresa de que el "bicho" que hayan atado tendra 50 puntos de valor de caos mas (a repartir por el invocador ,..., de una manera logica [ese demonio de teletransporte no pasara a ser un demonio de teletransporte-guardaespalda :],..., "que lo invoco el master?, o como lo siento pequeño PJ! pues decide el ;).

- En este plano el acceso a otros planos esta mas abierto y es mas accesible que en cualquier lugar que los PJs recuerden (añade un +5% a las tiradas de invocacion).

- Las hierbas y drogas que aqui se usan no son iguales a las de los Reinos Jovenes. Aqui tienen distinta manera de destilar distintas clases de hierbas, sin contar con que usan materiales magicos extraidos de seres magicos. Ademas la magia les permite hechizarlas y asi aumentar sus resultados, lograndose cosas que a los ojos de los PJs parecieran milagrosas (te pongo los nombres y los requisitos de "fabricacion" porque puede que en los Reinos Jovenes las haya,..., aunque sin estar inbuidas en la magia de este plano sus efectos seran distintos, "quizas sean utiles para pociones de clase 6 a 9?, tu veras ;):

* Aqui encontraran pociones que les permitiran recuperar 2D6 puntos de daño en 2D6 minutos:

ú Apofselk (piel de Egasd%o seca, pelo de Isaduasli y destilado de hojas Goroso).

ú Sypsasada (raiz macerada de Dsaldj, hueso de S...j, orina de Zeisaj y hojas frescas de Perejil ;).

ú Rraasljo (Jsagihsa secada al fuego y piel de humano empapada en sangre de caballo).

ú Opipoas (destilacion de Loffioke, Moiihuy macerada en agua de lluvia y caldo de Pkijkion).

ú Moreyasf. (Dsofi secada al sol, una cabeza de Ajo y hojas verdes de Iasufakf).

* Podran encontrar pociones que curen de inmediato las infecciones en 1D6 horas:

ú Pouslek (tallo de Skew de las alturas, hojas de

Ptaek y semillas de Edsajpo).

ú kjesioa (hojas secas de Iwflue y semen de humano :).

ú Lejgaji (destilacion de Yysedsoj, petalos de rosa y hojas de Osjisj de montaña).

ú Pokuyfdalk (leche de Almendras, pistilos de la Flor del dragon y jugo de Sjisyt).

* Tambien hay pociones que curan en 1D4 horas 1D10 puntos de daño:

ú Zexuluujo (extracto de higado de Ladlk™h, agua de mar y destilacion de piel de Babuino).

ú Oiyyasj (hojas frescas de Sympholib, pelo de Pann'panicus y agua de Nnmellew #).

ú Pihakjis (Leche de Pou'be'sa #, piel de Uacari y agua de Puoksajj #).

ú Dogdlkung (destilacion de Hinojo, sangre de Madden fresca y bayas de Kjaxi •).

ú Pis"slaaj (semilla de NataS, semillas de Lisig • nla maceradas y extracto de raiz de Cvo"m<nun).

Es la sabia de la planta.

* Podran lograr alguna poción de la Invulnerabilidad (no es el elixir de la invulnerabilidad, no te creas, sino que a efectos de juego se comporta como el Elixir de Duracion de los Campeones de la Ley, pero solo dura un mes; ah, y no impide que un demonio te pueda curar, ni produce esterilidad :). Para que el PJ se vea capaz de encontrar esta poción sera necesario que sea capaz de reconocerla (Con. Vegetal de 70 o mas; si, ya se que es bastante alto, pero la vida es asi:).

* Finalmente existen una serie de pociones excepcionales que, por el simple echo de existir desafian las leyes mismas del multiverso, y si cayeran n las manos inapropiadas podrian ser el peso que desproporcionara la balanza (vale, vale, me estoy pasando, pero es que las siguientes pociones son MUY potentes y, como son mias,..., pues vacilo un poco, "vale?):

ú Psaholaq. Aumenta en +1D8+2 una característica al azar de manera permanente. Solo puede usarse 1 vez por cada característica que ya haya sido aumentada en mas de 4 puntos, pero si el azar determina que actua sobre una ya aumentada a joderse, has perdido una dosis :).

ú Ytasfoj. Aumenta en +1D4+2 una característica determinada por el PJ. Puede ser usada varias veces sobre una característica, pero la droga en si solo puede usarse 3 veces. La cuarta aplicacion es mortal en el 60% de los casos (a joderse tocan si se la juegas y pierden).

ú Weyrfek. Esta poción aumenta el conocimiento empirico del usuario de manera permanente (+1 a la

INT). Se puede usar cuantas veces se quiera (hombre, primero debe conseguirse, ¿no?).

ú Oiasarej. Esta droga permite al usuario tomar una mayor conciencia de sí mismo; esto le ayudara a afrontar cualquier reto con mayor personalidad y entereza (+1 POD). Igual que la anterior se puede usar repetidas veces.

ú Esuakawo. Esta pocion incrementa el ATR en +1D4 de manera permanente, pero solo puede usarse 3 veces antes de ser letal (en el 100% de los casos :).

ú Ssakyjad. Esta pocion incrementa la velocidad de respuesta del sujeto a la vez que la fuerza con la que realiza esa respuesta (+1D4 a la FUE y a la DES). Solo puede tomarse 3 veces antes de ser mortal (en el 100% de los casos :).

ú Bov`bijak. Esta pocion realiza en parte la accion que lleva a cabo el Elixir de Duracion doblando la CON del PJ (solo durante 1/2 año, que no es poco ;). Una vez deja de hacer efecto deja como efecto residual un +1D6+1 a la CON.

ú Coicana. Esta droga estimula el centro de placer del que la toma. Entre los que acuden regularmente a las orgias de palacio esta muy reclamado, por ello si un PJ dice que busca lo que mas encontrara sera esta droga (y encontrara tantas dosis como quiera,..., el unico problema es que literalmente "no dan a vasto con la demanda" y tengan que esperar a que se las traigan). En el juego le proporcionara erecciones firmes y repetidas durante mucho mas tiempo, a la vez de no producirle desgaste fisico (lo que los PJs no sabran es que por cada 3 dosis aumentaran 1 punto su FUE o su CON, asi que si la toman sera con "buenas intenciones" :).

ú Sodj%osaf. Esta es la ultima y la mas potente de todas; se trata de una sustancia que permite alterar el organismo de tal manera que se gane 1D10+5 en todas las características de manera permanente, pero al riesgo de matar al "desgraciado" que la toma (y hay un 90% de posibilidades). [Yo la deje como ejemplo de lo que "os podria dar si quisiera y no os voy a dar", y no para darsela a los PJs pues sabia que alguno se jugaria la vida :].

[Imagino que estas pociones te resultaran muy potentes para dejarlas en manos de tus PJs. Puedes hacer varias cosas:

- En primer lugar puedes eliminarlas de la idea general (eso ya te lo habia dicho ;).
- Puedes restringir su posesion (a continuacion te pongo como lo hago yo):

Solo con Con. Vegetal de 70 o mas se consigue informacion de

unas pociones, y con 80 o mas de todas. Luego se hace una tirada de esta habilidad. Si la sacan es que encuentran pociones; a continuacion, teniendo en cuenta de cuales tiene noticia, les hago tirar 1D100 y miro en la siguiente tabla (OJO!, que en la tabla siguiente las pongo todas):

01-25 Pociones de curacion de heridas (2D6)

26-50 Pociones de curacion de infecciones

51-60 Pociones de curacion de heridas (1D10)

61-70 Pociones de Invulnerabilidad

71-00 Pociones de cambio de características

A continuacion se hace una tirada de suerte (POD), y segun el modificador por el que lo saquen obtendran mas o menos dosis de las pociones del grupo buscado (por ejemplo, si el PJ de Myrrhyn, deseoso de aumentar su FUE y su POD, teniendo un Con. Vegetal de 89% logra una tirada de 21; a continuacion saca una tirada de 74 podria encontrar pociones de curacion de heridas (2D6), de infecciones y de heridas (1D10), de Invulnerabilidad y de cambio de caracteristicas. Luego haria una tirada de suerte para cada tipo para saber cuantas dosis de cada una consigue). Hay una posibilidad que solo tu sabras, y es que si el PJ renuncia a buscar pociones de un tipo y se centra en las de otro tipo en especifico el modificador pasa a ser el anterior

Asi, para ver el numero de pociones que se consiguen:

x7 ninguna dosis

x6 ninguna dosis

x5 1 dosis

x4 2 dosis

x3 3 dosis

x2 4 dosis

x1 5 dosis

(En el ejemplo anterior el PJ tiene un POD de 20 y ha decidido dedicarse a buscar solo pociones de cambio de características; en su tirada suerte saca un 48, por lo que lo saca x3, pero al buscar solo en este grupo obtiene una bonificación y el bonificador pasa a x2, obteniendo por ello 4 dosis de este grupo).

Estas búsquedas solo pueden hacerse una vez al mes (asi que las tiradas solo pueden hacerse una vez al mes,..., ya veras como te lo preguntan mil veces antes de comprender que solo pueden buscar dosis una vez al mes ;)].

Si ves que permanecen mucho tiempo en este plano y no corres prisa por "echarlos" puedes empezar a mandarles misiones como lo harias en su mundo.

Yo les deje quedarse un tiempo para que viajaran por zonas totalmente nuevas para ellos (asi los sabiondos que se habian aprendido de memoria las novelas de Mr. Moorckok no me tocaban las narices cuando hacia una burrada :). Fue en estas partidas en las que le empece a dar a mis modulos un ambiente similar al que se respira en los libros de Corum (en uno de los ultimos les envie a nuestro plano en busca de un hechicero. Por supuesto aparecieron en Toledo (la mejor ciudad del mundo,..., y ademas es la mia ;), y les "use" como ayuda para los Españoles que luchaban a espadas contra los arabes en plena reconquista (si, lo lie todo mucho,..., justo como en las novelas ;). El final del modulo acabo con la derrota arabe (si no yo no estaria aqui), lograron encontrar al hechicero (no era muy poderoso [INT+POD 39], pero habia robado un objeto que le hubiera hecho muy "molesto"), recuperaron el objeto para el principe Sk"jafod de Opa"kjuy'Kgun y acabaron dejandole alli sin posibilidad de vuelta (ah, y lograron un grimorio arabe en el que se invocaba a un demonio de transporte con un V.C. de 286, con la apariencia de un caballo arabe de la mas bella estampa que recordaban los Pjs,..., bueno y algunas cosas mas ;).

Una vez decidan volver a casa (o se lo decidas tu :), los hechiceros les daran un premio como agradecimiento por "el servicio prestado". Ten en cuenta que cada master decide que dar a sus jugadores, por esta razon no te pongo el premio a darles (solo ten en cuenta que han colaborado a salvar a toda una nacion :).

Si algun jugador cuyo PJ murio en el plano de Opa"kjuy'Kgun quiso hacerse un PJ nativo puedes negarselo (y traer de alguna manera a un nativo de los Reinos Jovenes) o aceptar (fundamentalmente si vas a dejarles jugar alguna aventura en ese plano). Para que te sirva de guia te pongo las caracteristicas de un nativo de Opa"kjuy'Kgun:

FUE 3D6+1
CON 3D6+1
TAM 3D6-2
INT 3D6+2D6
POD 3D6+2D6
DES 3D6
CAR 3D6+2

Los PJs seran:

01-40 Noble-guerrero (1)
41-60 Sacerdote (1)
61-00 Guerrero (2)

- (1) Si su INT+POD es 32 o mas sera ademas hechicero.
- (2) Si su INT+POD es 32 o mas sera ademas sacerdote.

En el caso de que el PJ desee hacerse agente y lo logre (o a ti te salga "rentable" para tu campaña, recuerda que aqui el poder de los dioses es distinto al de los Reinos Jovenes. Asi de mayor a menor, los dioses se distribuyen de la siguiente forma:

Xiombarg
Checkalakh (recuerda que a este dios le mata Elric :)
Hionhurn
Slotar el Anciano
Malberode
Arioch
Orunlu
Chardhros
Vezhan
etc.

Una vez en los Reinos Jovenes el contacto con el Dios sera mas dificultoso la primera vez, pero a partir de entonces sera igual que antes.

[Cuando un nativo del plano de Opa"kjuy'Kgun se traslada al de los Reinos Jovenes sufre algunas bonificaciones por proceder de un plano en el que la magia era mas poderosa. Asi en un plazo de tiempo prudencial recibe una bonificacion de +2 a su POD y +10% a su habilidad de invocar. Sin embargo el acto de atar demonios debera hacerlo como los demas PJs (recuerda que los que traiga atados permaneceran asi si vuelve a sacar la tirada de atadura) :].

Los dragones decidiran ellos mismos que desean hacer (tambien aqui te lo dejo a tu juicio). Quizas se queden en esta tierra y protejan a estas pobres gentes (aunque no tienen porque ser mejores que los del otro bando :), o quizas vuelvan a los Reinos Jovenes. Una vez alli pueden volver a su hogar en las montañas o quizas ir a Melnibone con el melnibones (al fin y al cabo un hermano/amo no se encuentra todos los siglos ;).

Al poner los pies en los Reinos Jovenes todos los puntos de SM perdidos en el plano de Asfiohatu seran restituidos (no los que perdieran en otros planos que puedan haber visitado mientras estaban alli de "invitados", ni los que haya perdido un PJ nativo del plano de Opa"kjuy'Kgun).

Ademas, al haber impedido por dos veces los planes de Xiombarg recuperaran 20 puntos de SM de manera permanente (si no se amolda a tus ideas varia la cantidad; aunque yo no aconsejaria que se les permita recuperar mas de 20 puntos de SM, a veces es una manera de recuperar a un PJ medio loco como recompensa a un buen jugador,..., aunque otras veces ver como el PJ de un jugador "plasta" se vuelve loco nos alegra el espiritu ;).

PNJs varios:

Asfiohatu

En realidad se trata de un PNJ que no pertenece a los Reinos Jovenes, sino a un plano en el que el caos es predominante y en el que los Duques estan en lucha por el poder (mientras, los dioses de la ley observan pacientemente como se van debilitando mutuamente).

Asfiohatu se ha visto obligado a desplazarse entre planos debido a que su país está siendo arrasado por las huestes de Xiombarg (diosa preponderante en su plano). Las hordas están capitaneadas por Edso-saew, agente de la diosa. En una desesperada búsqueda de aliados los hechiceros descubrieron este plano y a los dragones. Tras un breve tiempo de preparativos, en los que Asfiohatu fue armado, protegido y equipado para su misión, unieron sus fuerzas y, gastando gran parte de sus poderes mágicos, invocaron a un demonio que permitiese el salto entre su plano y el de los Reinos Jovenes.

Una vez en este plano Asfiohatu debería lograr la ayuda de los dragones para con su causa. Para ayudarlo a encontrarlos le dieron una especie de detector del flujo caótico propio de los dragones.

El salto funcionó a la perfección y Asfiohatu apareció en el Desierto de las Lágrimas. Allí el detector le indicó dirección Norte y, tras un par de días de camino, se encontró a los PJs.

De los Reinos Jovenes sabe más bien poco (por no decir casi nada; solo ha tenido una semana de tiempo). Por esta razón sabrá en qué país iba a aparecer, qué países hay cerca, algún lugar geográfico y poco más (cualquier PJ mínimamente inteligente le cazará enseguida).

Cuando logre contactar con el dragón le pedirá ayuda para combatir a las huestes de Xiombarg. Si el dragón acepta (el está convencido de que sí), se trasladarán por medio del demonio (que tiene atado en un anillo), y lucharán hasta exterminar al enemigo.

Su apariencia es similar a la de un melnibonés, pero se distingue de sus "primos" en que es más bajo (TAM 13, 178 cm) y en que tiene unas anchas espaldas y robusta corpulencia. A simple vista parece un hombre alegre y bastante simpático pero corroído por la urgencia (las vidas en su país dependen del resultado de su misión).

Reaccionará de una manera nerviosa ante cualquier melnibonés (se nota claramente al rato de tratar con él; se debe a que sabe que cualquiera de ellos podría estropearle sus planes impidiendo la colaboración del dragón).

No reaccionará de manera ostensible ante ningún agente, a no ser que sean agentes de Xiombarg (intentará matarlo de inmediato) o de Malberode (le contará la verdad y le pedirá ayuda).

Ante cualquier pregunta sobre su procedencia él seguirá afirmando que es de Ilmiora; si ve que los PJs se ponen peligrosos huirá tratando de que no le hagan daño y proseguirá con su misión. En combate Asfiohatu es un rival muy serio y resultará bastante difícil vencerlo; de todos modos evitará cualquier conflicto directo con los PJs (su misión es lo primero).

Sus características son:

FUE 15 CON 16 TAM 13 INT 23 POD 25 DES 14 CAR 17

Edad: 32 Puntos de vida: 17 (Herida grave: 9)

Culto: Mabelrode Elan: 34

Armas Ataque Daño Parada

Bonus 27% +1D6/+1D4 17%

Maza pesada (2manos)

demonio (Aldulfsak) 155% 1D8+7D6 105%

Hacha de mano 65% 2D6+1 51%

Invocacion: 76%

Asfiohatu sabe una serie indeterminada de invocaciones y lleva atados un numero indeterminado de demonios (aparte de los puestos aqui debajo) y elementales (a determinar por cada master).

DEMONIOS:

Taut'gi'sd, caballo de guerra de Asfiohatu

Armas Ataque Daño

Mordisco 52% 3D10

Coz 29% 1D8+4D6

Encabritamiento 13% 2D8+2D6

y golpe de casco

Pisotear a un 25% 4D6

enemigo caido

Aldulfsak, Maza pesada demonio (2 manos).

CON 34 (7D8)

TAM 02 (1D8)

INT 03 (1D8)

POD 23 (3D8)

PV 18 (09)

+6D6 puntos al daño

+18D10% al ataque

+5D10% a la defensa

Armadura 10 puntos

V.C: 181

Oasfad"yet, Armadura Demonio: 45 Puntos de Armadura.

CON 25 (5D8)

TAM 13 (3D8)

INT 04 (1D8)

POD 16 (3D8)

PV 24 (12)

Regeneracion de 2 puntos de vida

Regeneracion de 2 puntos de armadura

Pacto de salvaguarda contra hachas

V.C: 231

Taut'gi'sd, caballo de batalla demonio.
FUE 31 (7D8)
CON 23 (5D8)
TAM 26 (6D8)
INT 9 (2D8)
POD 18 (3D8)
DES 25 (4D8)
PV 37 (19)
Arma (+2D6 puntos de daño +6D10% a la coz)
Armadura 10
Boca (+2D10 al daño +6D10% al mordisco)
Ojos x2
Piernas x4 (patas de caballo, 20 metros por asalto)
Regeneracion de 1 punto de vida
Regeneracion de 1 punto de armadura
V.C: 191

Asfiohatu lleva encima los siguientes grimorios:
Aldulfak, demonio de combate (+15% a la invocacion).
Oasfad"yet, demonio de defensa (+15% a la invocacion).
Taut'gi'sd, demonio de transporte (+10% a la invocacion).

Ademas, Asfiohatu lleva siempre puesto un anillo en el que esta atado un demonio de cambio de plano. Este demonio solo tiene memorizados 2 planos, el de Asfiohatu y el de los Reinos Jovenes.

Otros PNJs:

Guerreros

Se trata de un grupo de elite de la lejana Pikarayd (entiendes ahora que solo 15 hombres hayan hecho tales destrozos :). Estan entrenados para la batalla y seguiran hasta la muerte a su lider. Este es un agente de Xiombarg llamado Adi'afi'asfy al que le ha sido encomendada una "sencilla" mision. Debe viajar a las montañas que separan los desiertos de las Lagrimas y los Suspiros y encontrar unas antiguas ruinas melnibonesas. Alli habra un dragon al que debe convencer para que le siga a Pikarayd o matarlo (eso son huevos ;).

La mision le viene desde muy arriba (Xiombarg esta minimamente interesada en la caida de Poasiulk y una minima parte de su consciencia esta supervisando los ataques. A Adi'afi'asf le requiere para impedir que Asfiohatu logre sus propositos [no puede hacerlo directamente debido a que aqui no es tan poderosa como en el plano de Asfiohatu].

Las caracteristicas de Adi'afi'asf son:

FUE 15 CON 17 TAM 15 INT 16 POD 17 DES 14 CAR 13

Edad: 43 Puntos de vida: 14 (Herida grave: 7)

Culto: Xiombarg Elan: 74

Armas Ataque Daño Parada

Bonus 14% +1D6/+1D4 06%

Hacha de los mares

(2manos)

demonio (Oask'asj) 181% 9D6+2 127%

Hacha de batalla 75% 1D8+2+1D6 73%

Invocacion: 86%

Adi'afi'asf sabe una serie indeterminada de invocaciones y lleva atados un numero indeterminado de demonios (aparte de los puestos) y elementales (a determinar por cada master).

DEMONIOS:

Oask'asj, Hacha de los mares demonio (2 manos).

CON 27 (6D8)

TAM 02 (1D8)

INT 01 (1D8)

POD 18 (3D8)

PV 17 (09)

+6D6 puntos al daño

+18D10% al ataque

+10D10% a la defensa

V.C: 143

Uyaslak, Armadura Demonio: 35 Puntos de Armadura.

CON 25 (5D8)

TAM 15 (3D8)

INT 07 (1D8)

POD 15 (3D8)

PV 27 (14)

Regeneracion de 1 puntos de vida

Regeneracion de 1 puntos de armadura

Pacto de salvaguarda contra fuego

Bote (10 metros por asalto)

Curacion (2D6)

V.C: 151

Puede llevar algun demonio mas y/o grimorios (segun como lo veas).

Las características de sus hombres son:

FUE 19 CON 17 TAM 16 INT 11 POD 09 DES 15 CAR 12

Edad: 29 a 34 Puntos de vida: 21 (Herida grave: 11)

Culto: Xiombarg

Armas Ataque Daño Parada

Bonus 06% +1D6/+1D4 03%

Espada ancha (Hui`osy) 92% 1D8+2D6+2 80%

Hacha de batalla 61% 1D8+2+1D6 59%

Escudo Tarja 38% 2D6 59%

DEMONIOS:

Hui`osy, Espada ancha demonio

CON 16 (4D8)

TAM 02 (1D8)

INT 04 (1D8)

POD 04 (2D8)

PV 06 (03)

+1D6 puntos al daño

+3D10% al ataque

+3D10% a la defensa

V.C: 46

Psakjuk, Armadura Demonio: 15 Puntos de Armadura.

CON 24 (5D8)

TAM 16 (3D8)

INT 03 (1D8)

POD 07 (2D8)

PV 28 (14)

V.C: 63

Edso-saew

Este PNJ es uno de los agentes de Xiombarg en el plano de Asfiohatu. Es realmente un adversario formidable, así que si no quieres que tus PJs fenezcan en el intento mas te vale que su ataque y muerte sea puramente teatral (bueno, tu eres el master,..., si quieres que lo "conozcan" ten por seguro que seran con casi toda posibilidad "arrollados" por el bestia ;)

FUE 16 CON 17 TAM 15 INT 21 POD 23 DES 15 CAR 17

Edad: 39 Puntos de vida: 20 (Herida grave: 10)

Culto: Xiombarg Elan: 81

Armas Ataque Daño Parada

Bonus 22% +1D6/+1D4 10%

Hacha Lormyriana

(2 manos)

demonio (Ohda``aaf) 199% 12D6 162%

Maza pesada (2 manos) 86% 1D8+2+1D6 77%

Invocacion: 91%

Edso-saew sabe una serie indeterminada de invocaciones y lleva atados un numero indeterminado de demonios (aparte de los abajo puestos) y elementales (a determinar por cada master).

DEMONIOS:

Ohda``aaf, Hacha de los mares demonio (2 manos).

CON 46 (8D8)

TAM 02 (1D8)

INT 07 (1D8)

POD 14 (3D8)

PV 36 (18)

+8D6 puntos al daño

+24D10% al ataque

+15D10% a la defensa

V.C: 194

Poiash, Armadura Demonio: 45 Puntos de Armadura.

CON 33 (8D8)

TAM 15 (3D8)

INT 06 (1D8)

POD 16 (3D8)

PV 36 (18)

Regeneracion de 2 puntos de vida

Regeneracion de 2 puntos de armadura

Pacto de salvaguarda contra fuego

Bote (10 metros por asalto)

Curacion (2D6)

Chorro de llamas (4D6 y 30 metros)

V.C: 250

Puede llevar algun demonio mas y/o grimorios (segun como lo veas).

Dragones (manual de Stormbringer, pag. 119) :

-Dragon hembra:

FUE 52

CON 32

TAM 86

INT 16

POD 26

DES 12

PV 106

Armas Ataque Daño Parada
Garra 72% 9D6 91%
Aliento 80% ** -

-Dragon macho:

FUE 61
CON 28
TAM 119
INT 22
POD 21
DES 15
PV 135

Armas Ataque Daño Parada
Garra 84% 9D6 82%
Aliento 80% ** -

-Dragon cria:

FUE 42
CON 24
TAM 45
INT 19
POD 19
DES 10
PV 57

Armas Ataque Daño Parada
Garra 40% 7D6 52%
Aliento 80% ** -

Pio"as'iko

Este rico noble de Dharijor huyo del pais hace 10 años debido a su abierta enemistad con la nobleza de Pan Tang y con los Barones de Dharijor "subyugados al poder opresor del Teocrata" (palabras textuales del PNJ). Desde entonces se ha dedicado a explorar los lugares mas escondidos y reconditos de los Reinos Jovenes "el Teocrata manda regularmente demonios y agentes para matarme. Si alguno de ellos no lo logra otro si lo hara, asi que el poner mi vida en juego no me preocupa,..., y si encima muriese en medio de una aventura como le joderia al Teocrata no haber sido el!, "no creeis?, Ja, Ja".

Es un hombre alto, grande, de porte serio pero interesante. Tiene el pelo negro y corto, elmenton cuadrado y los ojos negros de mirada firme. Suele llevar siempre un par de guardaespaldas de alto nivel ("mas les vale, porque con lo que me cobran tienen que ser la leche!"), aunque en cualquier momento puede tener bajo su mando 1 docena o mas de guerreros de alta calidad.

Ahora mismo esta siguiendo un mapa que compro a un viejo en Menii en el que se indica un antiquisimo emplazamiento de Melnibone en las montañas que separan los desiertos de las Lagrimas y de los Suspiros.

Su actitud sera la de un mercenario que va a por el tesoro de una raza en decadencia y no se molestara en ir al plano de Opa"kjuy'Kgun (ni siquiera se lo planteara :).

[Mi idea era que a los PJs se les apareciese como un explorador que, sabiendo que le habian puesto un precio a su cabeza, se divierte arriesgando su vida por todo el mundo alli donde la aventura, el peligro, la riqueza o la pasion le llame. Para ellos seria alguien en quien confiar en un futuro, pues se lo presente como un hombre de palabra (aunque quizas con pocos años de vida ;)].

Las características de Pio"as'iko son las siguientes:

FUE 14 CON 20 TAM 14 INT 14 POD 15 DES 16 CAR 18

Edad: 35 Puntos de vida: 22 (Herida grave: 11)

Culto: Chardhros

Armas Ataque Daño Parada

Bonus 09% +1D6/+1D4 05%

Espada larga (2 manos)

demonio (Poidask) * 108% 2D8+4D6 91%

Maza pesada (2 manos)

demonio (Ccibolk) 145% 1D8+2+5D6 99%

* Arma principal.

DEMONIOS:

Poidask, Espada larga demonio (2 manos).

CON 21 (5D8)

TAM 02 (1D8)

INT 03 (1D8)

POD 10 (2D8)

PV 11 (06)

+3D6 puntos al daño

+9D10% al ataque

+4D10% a la defensa

Armadura 5 puntos

V.C: 87

Ccibolk, Maza pesada demonio (2 manos).

CON 18 (4D8)

TAM 02 (1D8)

INT 02 (1D8)

POD 08 (2D8)

PV 08 (04)
+4D6 puntos al daño
+12D10% al ataque
+4D10% a la defensa
V.C: 84

Bow'qu~, Armadura Demonio: 30 Puntos de Armadura.
CON 25 (6D8)
TAM 14 (3D8)
INT 08 (1D8)
POD 08 (2D8)
PV 27 (14)
Regeneracion de 1 punto de vida
Regeneracion de 1 punto de armadura
Bote (10 metros por asalto)
Curacion (1D6 puntos de daño)
V.C: 91

Puede llevar algun demonio mas (segun lo veas). Como el no es capaz de memorizar ni de invocar los demonios que tiene atados, llevara consigo los grimorios necesarios para que alguien lo haga cuando lo necesite. Ademas lleva consigo otra serie de pergaminos interesantes:

- Tratado sobre pociones de clase 9 (el no sabe aun que es, puesto que para entenderlo hace falta un Conoc. Vegetal de 81 o mas). Leerlo proporciona +1D10 al Conoc. Vegetal si se sca una tirada de INTx4.
- Lleva algun grimorio (a tu eleccion si te interesa que lo lleve :)
- Tratado sobre el multiverso y las criaturas que lo habitan (+1 a la INT y al POD permanentemente). Para leerlo hace falta una tirada de INTx4 y un mes de tiempo.
- Lleva una pocion de clase 9 que aumenta el POD (+1D20), otra que aumenta la CON (+2D10) y varias de clase 6 (2D& puntos en 2D6 horas).

[Ya te dije que era un tipo con nivel].

Sus guardaespaldas tienen las siguientes características:

Geeih'dus

Guerrero del desierto de las Lagrimas, es puro musculo y mala leche (en combate es un autentico "hijo de puta" :). Si su amo esta en peligro luchara hasta la muerte (ojo, que es valiente pero no gilipollas, si su amo muere atacara durante 2 asaltos mas y luego tratara de huir :). Es un tipo abierto y hablador, a la vez que mujeriego (con el no hay noche aburrida delante del fuego ;).

FUE 20 CON 21 TAM 12 INT 13 POD 11 DES 17 CAR 13

Edad: 27 Puntos de vida: 21 (Herida grave: 11)

Armas Ataque Daño Parada
Bonus 13% +2D6/+2D4 12%
Espada ancha 91% 2D8+2D6 79%
Maza pesada (2 manos) 75% 1D8+2+2D6 71%
Escudo Tarja 36% 3D6 93%
Arco del desierto 86% 1D10+2+2D4 23%

Armadura barbara: 1D8-1

Moisa"Oprej

Guerrero procedente de Argimiliar es un hombre fiel a su palabra, y ahora la ha empeñado al servicio de Pio"as'iko. Mientras este vivo, luchara por su amo como lo haria por el mismo. Una vez que haya muerto abandonara el lugar tan pronto como pueda (unos 2 asaltos). Es mas refinado e interesante que su compañero, pero mucho mas reservado y distante.

FUE 17 CON 20 TAM 14 INT 15 POD 14 DES 16 CAR 15

Edad: 29 Puntos de vida: 22 (Herida grave: 11)

Culto: Arioeh

Armas Ataque Daño Parada
Bonus 13% +1D6/+1D4 12%
Espada ancha demonio
(Pkuj`deb) 136% 2D8+4D6 93%
Hacha de batalla 69% 1D8+2+2D6 61%
Escudo Tarja 29% 2D6 92%
Arco simple 86% 1D8+1+1D4 23%

DEMONIOS

Pkuj`deb, Espada ancha demonio
CON 15 (4D8)
TAM 02 (1D8)
INT 06 (1D8)
POD 04 (2D8)
PV 11 (06)
+3D6 puntos al daño
+9D10% al ataque
+3D10% a la defensa
V.C: 69

Mnyadwe, Armadura Demonio: 15 Puntos de Armadura.
CON 28 (5D8)
TAM 14 (3D8)
INT 05 (1D8)
POD 13 (2D8)

PV 30 (15)

V.C: 63

Moisa"Oprej no es capaz ni de memorizar ni de invocar los demonios que tiene atados, así que lleva consigo los grimorios necesarios para que alguien lo haga por el si lo necesita.

Ambos guerreros tendran una serie de objetos, dinero, pergaminos, pociones e incluso grimorios que habran ido cogiendo a lo largo de sus aventuras junto a Pio"as'iko (y que tu decidiras segun tus deseos o necesidades :).

Uosios el Jharkorita

Este pequeño, inquieto e inteligente hombre procedente de Jharkor es uno de los mas prestigiosos botanicos de los Reinos Jovenes (excluyendo logicamente a los melniboneses y a los pantangianos,..., pero estos no suelen vender sus conocimientos en una botica :). La reputacion que tienen se la ha ganado a pulso a lo largo de los años ofreciendo siempre materiales de primera calidad y acceso limitado.

La clave para mantenerse en la cresta de negocio ha sido el permanecer en constante busqueda de nuevas sustancias y nuevas pistas sobre hierbas desconocidas. Esto le lleva constantemente de un sitio a otro y le obliga, en ocasiones, a arriesgar la vida (pero, como el suele decir, "el negocio es el negocio"). Hasta el momento todo le ha funcionado a las mil maravillas y en el momento actual Uosios tiene varias tiendas repartidas por el mundo (si, como lo has oido, seria el primer boticario con sucursales de la historia :); pueden encontrarse tiendas suyas en Dhakor, Lashmar, Cadsandria (en la que se le suele encontrar), Jadmar, Bakshaan y puede que alguna mas (segun quieras impresionar mas o menos a los PJs).

Pese a su civilizado aspecto Uosios no es un tipico hombre de comercio, adinerado y vago, abandonado a las comodidades del hogar. Todo lo contrario, se dedica a viajar por el mundo en busca de nuevos beneficios (su mentalidad es que mas vale hacer las cosas bien uno mismo que dejarlas a cargo de otros).

Actualmente se encuentra en las montañas al norte del desierto de las Lagrimas buscando una hierba de la que hace poco tuvo informacion por medio de un libro de Hierbas melnibones (se lo adquirio a un viajero deseoso de hacer una venta rapida y que no sabia con lo que comerciaba,..., "el negocio es el negocio" :).

No viaja nunca solo, sino que prefiere la compañía de grandes y fuertes guerreros ("quizas les podrian confundir los PJs?).

FUE 13 CON 14 TAM 10 INT 15 POD 13 DES 18 CAR 10

Edad: 48 Puntos de vida: 12 (Herida grave: 06)

Culto: Malberode

Armas Ataque Daño Parada

Bonus 11% +1D6/+1D4 06%

Espada ancha demonio

(Lknuyh"re) 131% 1D8+1+6D6 92%

Espada corta demonio

(Mmasf̃j) 105% 1D6+1+5D6 82%

Escudo Tarja demonio

(Reyg'hbuid) 24% 2D6 93%

Invocacion: 25% *

* Uosios conoce lo basico para poder invocar a los demonios que tiene escritos en los grimorios que lleva encima. Ademas de su porcentaje tiene cuatro dosis de Pokjgeu, potente droga que eleva la consciencia y facilita a un hechicero la conexion con los planos (a efectos de juego aumenta en 1D20 la habilidad de ivocar durante 2D6 horas). [Un par de cosas sobre esta droga: Una es que se trata de una pocion de clase 9 cuyos componentes son muy dificiles de encontrar (asi que Uosios solo las tomara si realmente necesita hacer una invocacion,..., como por ejemplo si se le rompe la armadura o la espada :). Y otra es que si se saca un 20 en el dado el sujeto que la toma quedara en una especie de "coma" durante 1 dia entero].

DEMONIOS

Lknuyh"re, Espada ancha demonio

CON 26 (5D8)

TAM 02 (1D8)

INT 01 (1D8)

POD 13 (2D8)

PV 16 (08)

+5D6 puntos al daño

+15D10% al ataque

+5D10% a la defensa

Armadura 10 puntos

V.C: 122

Mmasf̃j, Espada corta demonio

CON 29 (5D8)

TAM 02 (1D8)

INT 05 (1D8)

POD 07 (2D8)

PV 19 (10)

+4D6 puntos al daño

+12D10% al ataque

+4D10% a la defensa

Armadura 5 puntos

V.C: 96

Reyg'hbuid, Escudo Tarja demonio
CON 19 (7D8)
TAM 02 (2D8)
INT 02 (1D8)
POD 03 (2D8)
PV 09 (05)
Armadura 25 puntos
Chorro de llamas (4D6 puntos de daño, 10 metros)
úAtaque con chorro de llamas 62%
Habilidad de ataque con chorro de llamas 3D10%
3D10% a la defensa
Regeneracion de 1 punto de vida
V.C: 169

Housfer • , Armadura Demonio: 25 Puntos de Armadura.
CON 29 (7D8)
TAM 10 (2D8)
INT 07 (1D8)
POD 14 (2D8)
PV 27 (14)
Curacion (3D6)
Cambio de forma (simula una tunica típica de Argimiliar)
Regeneracion de 1 punto de vida
Regeneracion de 1 punto de armadura
V.C: 166

Uosios no es capaz de memorizar los demonios que tiene atados, así que lleva consigo los grimorios necesarios para invocarlos si los necesita.

Los guerreros que viajan con el (un total de 4 "moles" andantes con cara de pocos amigos) tienen las siguientes características:

FUE 21 CON 23 TAM 15 INT 12 POD 11 DES 15 CAR 12

Edad: Alrededor de 34 Puntos de vida: 26 (Herida grave: 13)

Armas Ataque Daño Parada
Bonus 11% +2D6/+2D4 08%
Espada ancha 95% 1D8+1+2D6 78%
Hacha de batalla 81% 1D8+2+2D6 79%
Escudo Tarja 43% 3D6 93%

Armadura barbara: 1D8-1

Estos guerreros son del desierto de las Lagrimas (como habras supuesto :).