

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

CONJURA PALATINA

La Conjura Palatina es un módulo que introduce a los PJs en el modo de ser de los Reinos Jóvenes. La traición y la sospecha son las guías principales de la aventura, traición que se puede extender incluso entre los propios jugadores cuando cada uno intente hacer prevalecer sus propios intereses.

por Juan Lillo Simón

Para jugar al módulo harán falta al menos cuatro jugadores, pues existen cuatro introducciones a la aventura, cuatro introducciones similares y contradictorias a la vez. El módulo es relativamente complejo de dirigir por el factor de las cuatro introducciones y por la existencia de dos PNJs con personalidad muy definida y objetivos claros en la aventura.

La partida puede jugarse fácilmente como parte de una campaña (la mejor forma de que el resultado no sea una masacre es que el grupo sea de personajes amigos bien compenetrados) o como una partida independiente en aproximadamente cuatro horas de juego. La historia se ambienta en la Isla de las Ciudades Púrpura.

Un poco de historia (Información para el director)

Ula es un pequeño pueblo marinero al norte de Menii. Como en la mayoría de villas de la Isla de las Ciudades Púrpura, el puerto de Ula tiene un tamaño desproporcionado. En el pueblo habitan dos clases de habitantes, los marineros y pescadores y los mercaderes y comerciantes. Mientras que los primeros viven en la miseria los segundos son los ricos más opulentos de los Reinos Jóvenes. La principal causa de este desequilibrio es que la gente pobre es honrada y los mercaderes pecan de una falta permitida en el país: la avaricia extrema. Para llegar a ser rico, todo está permitido.

Ula se fundó hace setenta años, de ser un pueblo de pescadores pasó a ser una prometedora villa de comercio y puerto obligado en el cabotaje hacia el Estrecho de Vilmir. Las primeras compañías que se fundaron en el pueblo fueron *La Daga de Plata* y la Compañía de Comercio *El Espolón del Halcón*. Ambas compañías rivales se reparten el poder en Ula, tanto la una como la otra luchan por el poder político desde el económico, sus tejemanejes dejan pequeños al mismísimo Al Capone.

Erryk el Albino tiene noventa y ocho años; cuando tenía veinticinco llegó a Ula y fundó la compañía de *La Daga de Plata*. Nadie conocía ni conoce su pasado, que sigue siendo un misterio. Erryk es en realidad un medio melnibornés esclavo que por su encendido carácter fue condenado a las galeras del imperio; durante cinco años remó entre humanos y aprendió a odiar. Su cuerpo perdió dolorosamente la adicción a

las drogas de Immyrr, que le mantenían débil y estéril. Cuando por fin escapó de las galeras se encontraba en un pequeño pueblecito pesquero: Ula. Hoy es la persona más respetada del pueblo. Se forjó una fama de dudosa valía a lo largo de su ascensión económica y política. Su nieta Enar es la heredera legítima de su fortuna.

Bonor tiene ochenta y cuatro años, es humano, procede de una poderosa familia de mercaderes de Menii. Durante generaciones su familia ha explotado y especulado a la población de todos los Reinos, su vocación viene de tradición. A sus diecinueve años fundó la compañía comercial *El Espolón del Halcón*. Su compañía es la más rica del lugar. Durante años ha luchado por el poder en Ula, contra el gobierno central y contra su peor enemigo: Erryk el Albino. El imperio económico de Bonor Barundar tiene un legítimo heredero: Huda el Valeroso, único hijo de Bonor.

Lo inevitable

A estas alturas, resultaría fácilmente previsible imaginar lo que sigue. En el baile de las fiestas de "Mitad de Invierno" en casa de Malune Ossar, dueño de la tercera fortuna de Ula, Enar y Huda se enamoraron. La asistencia a la fiesta era un compromiso inevitable, Malune es el fiel de la balanza entre la casa de Erryk y la casa de Barundar. Los dos ancianos patriarcas mandaron en representación a sus herederos. Y en el salón de baile, con desconocimiento de causa, los dos jóvenes tuvieron su amor a primera vista.

Durante la primavera los jóvenes se estuvieron viendo en apresuradas citas secretas en las que mantenían su identidad oculta. Hace dos semanas, frente a la orilla de la playa los enamorados decidieron comprometerse y casarse; ante tan magno acontecimiento desvelaron su identidad, la terrible desgracia de pertenecer a las familias opuestas de la villa no pareció ningún inconveniente a los jóvenes amantes. No opinaron lo mismo sus respectivos tutores. Para los ancianos el odio ancestral entre las familias era que una cuestión más importante que el joven amor. La petición de mano y matrimonio fue rechazada y duramente reprimida. Los jóvenes fueron recluidos en sus habitaciones.



Por fin, la introducción (Información a los jugadores)

Los PJs se encuentran desde hace una semana en Ula, vuelven de alguna de sus misiones y están descansando en el agradable pueblecito pesquero. Hay buena hostelería y en verano los paisajes son agradables. Mil veces han oído el rumor que recorre el pueblo hace cinco días, Enar nieta del Albino y Huda Barundar se habían enamorado, por fin las familias rivales se unirían y la "guerra sucia" abandonaría las calles del puerto: no más asesinatos o desapariciones.

Hace dos días el rumor cambió de forma, los enamorados habían sido reprendidos por sus tutores y encerrados en sus habitaciones, castigados por su osadía y pretensión de matrimonio. Esta noche el rumor abrasa las calles y las barras de las cantinas: "¡Los enamorados se han fugado! ¡El amor triunfa de nuevo!".

En la posada del Cuerno del Dragón Esmeralda, los PJs se disponen a pasar otra aburrida noche jugando a los dados, pero algo inesperado ocurrirá. A media noche un paje vestido de negro con la insignia de la casa de Albino entrará en la posada, y tras sobornar al posadero con descaro se subirá a una mesa y abriendo un pergamino leerá su contenido: "Mi se-

ñor Erryk convoca a todos los aventureros y cazarecompensas de la ciudad de Ula, mañana al ponerse el sol, en su palacio para encargarnos el rescate de su hija Enar secuestrada por la familia Barundar.

A la siguiente tarde, a las siete, El Albino recibe a los PJs en audiencia, en una sala de mármol. Sobre un trono de ébano rodeado de lámparas de plata, ofrece 15.000 GB a la persona o personas que traigan con vida a su nieta Enar del rapto a la que la ha sometido Huda Barundar, y 5.000 GB a quien le traiga la cabeza de Huda, el cochino ladrón que ha osado mancillar a su hija. El viejo y demacrado Erryk conoce el lugar donde ocultan a su nieta, una vieja mina abandonada cinco kilómetros al este del pueblo, en las Colinas Negras. Tras decir esto los PJs son despachados de nuevo a la calle.

Algo fuerte ha ocurrido durante la audiencia. Había un personaje más en la sala, con los PJs y Erryk. Huda Barundar se encontraba situado entre los PJs como un interesado más en la recompensa, y nadie lo reconoció, en parte porque su joven cara es desconocida en la casa del Albino y en parte por que se ha cortado el pelo al raso y se ha dejado crecer la barba cambiando totalmente su aspecto externo. Y es que, hace dos noches cuando Huda trepó al emparrado de la ventana de su

amada para raptarla, vio a través de la ventana como alguien se le adelantaba y se llevaba a Enar por la fuerza y por la puerta de atrás del palacio de Erryk. Huda, desesperado, ha acudido al único lugar donde podría encontrar alguna pista del paradero de su amante: a casa de su abuelo. Con el seudónimo de Raven, se introdujo en la audiencia de Erryk.

... Y las cosas se complican

Querido máster, si has llegado hasta aquí sigue adelante, porque ahora llega lo divertido de la historia. Sentado tras tus pantallas has introducido a los jugadores en la aventura, a todos juntos. Levántate de la silla y dirígete a la puerta del salón; haz que uno por uno los jugadores te acompañen fuera, por separado, y les lees a cada uno de ellos una de las siguientes informaciones complementarias. Déjale bien claro a cada jugador que la información particular es secreta, que debe jugarla con astucia para sacar el mayor beneficio posible de la misma y de su exclusiva posesión, que dé media vuelta a la hoja de personaje... ¡Y que comience en la aventura el secreto y la especulación!

1. Alguien entra en la habitación del personaje y cuando se disponía a meterse en la cama. Es un paje de la casa de Barundar que tras indicarle mediante señas que permanezca en silencio, el paje pide al personaje que le siga al palacio de su señor, Bonor quiere hablar con el personaje a solas. Tras una precipitada marcha nocturna por los callejones del puerto, personaje y paje se encuentran en la parte posterior del palacio de los Barundar; unas cuantas puertas y pasillos secretos y el PJ se encontrará frente al viejo y decrepito Bonor, la rabia pinta en su rostro. Bonor explica que su hijo y su familia no tienen nada que ver con el rapto de Enar. Bonor no conoce el paradero de su hijo ahora pero sospecha que se encuentra buscando a Enar. Bonor ofrece al PJ 20.000 GB por una sencilla misión: que le traiga la cabeza de Enar a su presencia. Su planteamiento es sencillo, si la furcia muere, esté donde esté su hijo no podrá casarse con ella y retornará al hogar. El PJ es devuelto a su habitación.

2. Algo similar le ocurrirá al personaje número dos. Su paje le conducirá a una lujosa mansión en el puerto. En su interior el PJ descubrirá a una mujer de cuarenta años, con la piel cenicienta y el pelo blanco. Su rostro está marcado por la locura, descansa en una cama con dosel y sábana de seda, le rodean cinco criadas que le prestan todas las atenciones necesarias. La mujer es Raquel, hija reconocida de



ALBX. 91

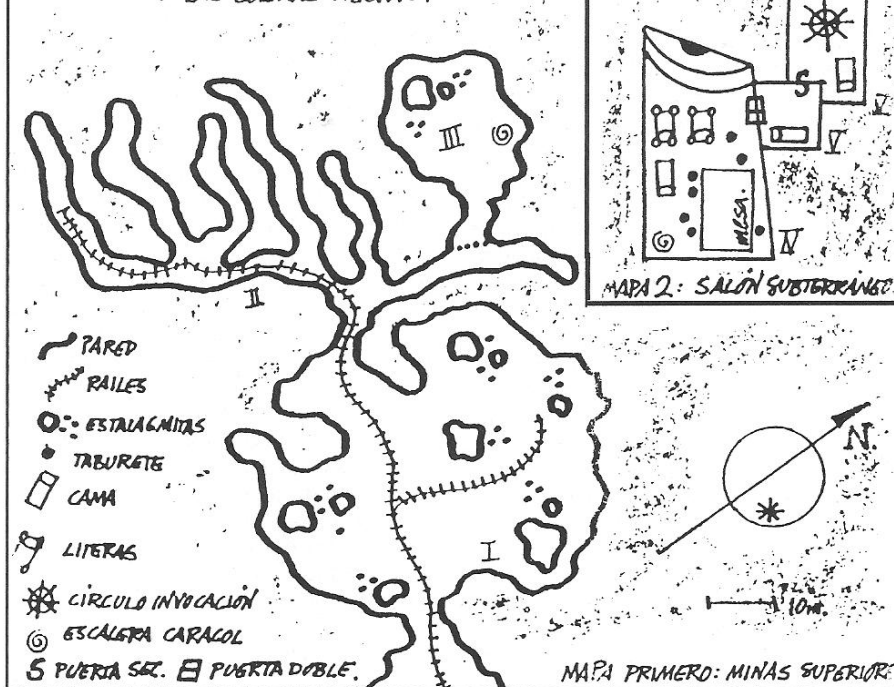
Erryk y madre de Enar, heredera de la fortuna hasta que su padre la desheredó por loca en favor de su nieta. Raquel considera a su padre un asesino y un criminal, capaz de cualquier cosa. Dicha conclusión la sacó cuando le vio matar con sus propias manos a un hombre que le debía dinero. Debido al comportamiento del padre, Raquel se desequilibró muy pronto, y buscó refugio en la bebida y los hombres; fruto de su promiscuidad es su hija Enar, que le fue arrebatada de sus brazos por su padre. Raquel vive aquí encerrada y tiene miedo; ofrece al PJ 5.000 GB de recompensa extra si realmente recupera a su amada hija sana y salva del secuestro. Parece el deseo de una loca, simple miel sobre hojuelas para el PJ al que pagarán doble por la misma misión.

3. La puerta de la habitación del personaje 3 se abre para dejar paso a Huda de Borundor. Huda visita en secreto a este personaje para revelar su verdadera identidad; el PJ lo reconoce como el otro caza-recompensas presente esta mañana en la audiencia de Erryk, pero no lo conoció como el propio Huda. Huda le contará nervioso e inquieto su historia al PJ. Intentará convencerle para rescatar a Enar del secuestro en el que se encuentra y que él no ha organizado, evidentemente, en contra de lo que se dice y sospecha por ahí y como cree todo el mundo. Huda quiere que el PJ le ayude a recuperar a su amada y que le ayude luego a escapar de las garras de su padre y de Erryk para iniciar una nueva vida con Enar. A cambio de esta fidelidad y ayuda del PJ Huda le ofrece lo único que tiene, su anillo familiar, del que se quiere desprender al igual que desea desprenderse del pasado. Huda apelará al valor eterno del amor antes de dejar a solas al PJ.

4. La puerta de la habitación del cuarto personaje se entreabre para dejar sitio a un acobardado servidor vestido con la ropa negra y plateada de la casa de Erryk. El esclavo pide permiso para entrar en la habitación del PJ bajo el pretexto de brindarle una información que le puede resultar vital para el futuro desarrollo de la misión que mañana ha de abordar. A cambio de unas cuantas monedas de bronce, el esclavo confesará al PJ su sospecha: estando sirviendo en casa del Albino ha visto esta tarde al grupo de aventureros que se ha presentado en audiencia para rescatar a Enar, entre ellos ha reconocido al PJ y también sospecha que el barbudo de pelo corto era el mismísimo Huda Borundar. Información de tal calibre era injusto desperdiciarla sin sacarle provecho económico.

5. El quinto PJ recibe la visita de un paje que viste el uniforme de la casa del Albino: *La Daga de Plata*. El paje con-

LA CONTURA PALATINA: LAS MINAS DE LAS COLINAS NEGRAS.



duce al PJ de nuevo al palacio de Erryk, a la puerta trasera, donde tras levantar una puerta secreta conducirá al PJ ante su amo, en su dormitorio. Erryk descansa en batín de seda frente al fuego, sus ojos reflejan malicia, todo su cuerpo tiembla de emoción, sentado en un sillón de marfil, sobre alfombra melnibonesa. Junto a él se encuentra su más fiel servidor, su mano ejecutora, Vulcarrayos, un Pykarrayliano asesino de pelo rojo que se cubre la cara con una máscara de estilo oriental. Erryk confiesa al PJ que el rapto de su nieta es una farsa montada por él mismo para satisfacer su ambición más profunda: casar a su hijo ilegítimo Ismael con Enar para que este último herede su fortuna, de la que sus actos crueles le hacen merecedor más adecuado que la débil nieta. Erryk tuvo un hijo ilegítimo hace treinta años, con una gitana de la ciudad; tras eliminar a la madre, crió al hijo en el anonimato, dedicándole toda la atención que negaba a su nieta, instruyéndolo en las malas artes y en la brujería.

Que su nieta se haya enamorado de Huda es toda una oportunidad para legalizar la posición de su hijo bastardo. Raptando a su nieta desacredita a la familia Borundar a la vez que organiza el plan que casará a sus dos "hijos". El plan es el siguiente: tras raptar a su nieta y ponerla a cargo de Ismael en las minas abandonadas de las Colinas Negras, contrataba públicamente un grupo de aventureros para deshacer el entuerto. Dicho grupo de aventureros había de acudir a las minas

para rescatar (o dar la impresión de rescatar) a su Enar, pero el grupo habría de fracasar en la misión. De este modo, tras el intento fracasado de los PJs, Erryk desolado ofrecería su mayor tesoro a aquel que rescatara a Enar, la mano de su propia nieta. Entonces Ismael públicamente devuelve su hermana a su padre y se casa con ella, convirtiéndose en heredero de la fortuna. El PJ y Vulcarrayos, son los elegidos por Erryk para hacer fracasar la misión; la recompensa: 25.000 GB.

Todos juntos de nuevo...

¿Emocionante, no es cierto?. Reune de nuevo a todos tus jugadores e introdúceles conjuntamente la última parte de esta larguísima introducción. (Introducción que puede parecer complicada, pero todos estamos ya acostumbrados a Falcon Crest; cuando comiences a jugar verás que no ha sido todo tan grave y ha merecido la pena).

Temprano en la mañana y tras la agitada noche, un extraño personaje llamará con ánimo a cada PJ golpeando su puerta con fuerza inusitada. Es Vulcarrayos, quien convoca a los PJ a desayunar (incluido Huda). Dice ser un enviado de Erryk, y el guía que conducirá al grupo a las minas abandonadas. Hay prisa, el camino es largo. Informa que él también participa en el rescate.

Esperan caballos a la entrada de la posada. Medio día de marcha y comida



sobre el caballo. Al atardecer el grupo se encuentra a las puertas de una gran y oscura cueva, unos railes se introducen en la profundidad. Son las minas abandonadas, la aventura está a punto de comenzar.

Las minas de las Colinas Negras

Las minas son un complejo de cuevas naturales y de túneles mineros que se encuentran a medio día de camino de Ula. Las minas pertenecen a la compañía de la Daga de Plata, fue uno de los primeros negocios que Erryk montó en la ciudad. Hace cuarenta años que se agotó en la mina el pequeño filón de mineral de cobre. En principio la mina quedó abandonada, pero luego Erryk construyó en su interior secretamente tres salas donde realizar reuniones privadas con su "familia", a espaldas de los Reinos Jóvenes. Las minas son una especie de siniestra casa de campo para el Albino.

Tanto el piso superior como el inferior están excavados en la dura roca de la mina. En el primer piso suelo y techo son irregulares; encontramos estalagmitas y columnas a lo largo de toda la mina. En el piso inferior las paredes están cortadas verticalmente, el suelo es liso y pulido y el techo tiene forma abovedada.

Cueva número uno

La entrada a esta cueva es la salida al exterior de las minas. Desde fuera se percibe el frío y la humedad de las viejas minas. Unos montones de escombros se acumulan en la entrada junto al fin de unos railes de vagonetas de extracción que desembocan en la ladera de la colina. Un viejo cartel de madera en la entrada reza: "No pasar. Peligro de derrumbamientos".

La zona I (ver mapa) es una gran cueva natural, donde se descubrió por primera vez el filón cobrizo. La cueva está surcada por los railes de las carretillas de extracción, en la oscuridad se perciben dos de éstas abandonadas. Existen numerosas estalactitas y columnas que dificultan la visión.

En cuanto los PJs entren en esta cueva saldrán gritando de sus escondrijos, entre los recovecos y columnas, nueve hombres armados que atacarán al grupo con furia. Evidentemente estos hombres son mercenarios contratados por Erryk para mantener la custodia de su nieta Enar. Se encuentran aquí apostados, avisados de la inminente llegada de los PJs para intentar repelerlos rápidamente y que se vuelvan a casa. En cuanto los PJs maten a cuatro de los nueve bandidos, el resto huirá en di-

rección noroeste hacia las minas. Se encuentran evidentemente confundidos mientras huyen, siguiendo a su capitán.

Zona número dos

Como zona número dos nos referiremos a los túneles de excavación que encontramos al oeste del primer nivel de las minas. Todos estos túneles son similares en su construcción y constitución. Tienen un metro y medio de anchura por casi dos de altura, son muy irregulares y el techo se sostiene con vigas viejas de madera.

Cada vez que el grupo de PJs lleguen al final de uno de los túneles de excavación, el Máster ha de tirar 1D6. Con un resultado de 1, se producirá un derrumbamiento que causará 4D6 puntos de daño y que puede atrapar a los PJs en el fondo del túnel (20%). Con un resultado de 6, uno de los mercenarios de Erryk se hará escondido en el fondo del túnel esperando salvarse de la masacre. Si se siente amenazado y acorralado, el mercenario luchará hasta la muerte, pues no le queda otro remedio, pero si es tratado con buenos modos confesará que le ha contratado Ismael para custodiar a Enar la nieta de Erryk; luego intentará partir en paz hacia Ula. Si es posible, antes de que



GUINEA

HOBBIES









!!! POR FIN TODOS EN CASTELLANO!!!

PEDIDOS POR TFNO/FAX: **HOBIES GUINEA** (94) 469 16 45
 Avda. Basagoiti, 64 - 48990 ALGORTA (Vizcaya)

confiese, Vulcarrayos acabará con la vida del cobarde y traidor mercenario aco-rralado.

Cueva número tres

El túnel que conduce a la zona número tres, se encuentra bloqueado por un rastrillo de hierro como el de las puertas de los castillos. El rastrillo se sube y baja desde la cueva 3. Desde el exterior, el pesado

rastrillo de hierro sólo puede ser levantado con un tiro de fuerza x2. Dos personas pueden intentarlo a la vez.

La cueva tres es natural y se encuentra vacía. En su parte norte encontramos una trampilla de piedra abierta en el suelo, bajo ella comienzan unas escaleras de caracol descendientes, en la profundidad de las cuales se vislumbra luz y se escuchan voces agitadas dando gritos de alarma. Junto a las escaleras se encuentran las poleas que suben y bajan el rastrillo de la entrada.



Habitación número cuatro: El gran salón

En esta estancia se realizará la mayor parte de la acción de la aventura y se develarán todos los secretos no revelados. El gran salón es la sala de reuniones secretas de Erryk, en estos momentos es el campamento central y zona de resistencia de los custodios de la pobre Enar. En esta estancia se encuentran Ismael y el capitán mercenario, así como los supervivientes de los primeros nueve mercenarios que emboscaron a los PJs.

Al bajar de las escaleras de caracol los PJs contemplarán una extraña escena. Bajo las minas se encuentra un gran salón excavado en la piedra, el techo de la sala es abovedado, el suelo está cubierto por una gran alfombra. La estancia se encuentra iluminada por cinco lámparas tipo araña de cristal que emiten una luz fría y antinatural. Una gran mesa de ébano ha sido retirada a una esquina de la habitación para hacer sitio a un camastro y unas literas. La habitación se encuentra muy desordenada, sobre la mesa hay restos de comida y juegos de cartas, las camas están sin hacer, la basura se acumula en los rincones del suelo. Siete taburetes se encuentran distribuidos por la habitación. Hay una puerta doble de bronce abierta en la pared que queda a vuestra derecha. Frente a vosotros y al fondo de la estancia hay una hornacina, sobre un par de escalones que la elevan sobre el resto de la habitación. En la tarima hay un hombre y una mujer de tez cenicienta y pelo canoso, la mujer se encuentra semidesnuda y de rodillas, el hombre enfundado en una negra armadura de placas la agarra del cabello y sujeta su espada bajo el cuello de la bella doncella. Frente a ellos se encuentran los supervivientes del combate que mantuvisteis en las minas superiores con sus espadas desenfundadas. El hombre de la tarima os mira y dice con voz siseante: "Si dais un solo paso le corto el cuello. Esta zorra es Enar, la que habéis venido a buscar".

Justo en este momento comenzarán a ocurrir cosas desconcertantes:

1. Enar mirará asustada a su enamorado Huda y gritará: "Huda amor mío, huye, huye, mi hermano es un demonio peor que mi abuelo". Por supuesto Huda se dirigirá corriendo hacia Ismael, enfrentándose con furia salvaje a todo lo que se le interponga.

2. Vulcarrayos, sin previo aviso, golpeará salvajemente con su hacha Lormyriana a cualquier PJ, incluido aquél que se supone aliado en el intento de hacer fracasar su misión.

3. Los mercenarios supervivientes, junto a su capitán se abalanzarán sobre si-



llas y mesa, por encima de los camastros hacia los PJ con gritos de furia asesina.

4. Ismael soltará el pelo a su hermana dejándola caer en el suelo y gritará: "Sois todos unos traidores, acabaré con vosotros", y se pondrá a invocar demonios *Zoomchacks* (ver apéndices), a diestro y siniestro. Ismael no tiene intención de matar a su hermana y quedarse sin la herencia de su padre, con lo que llegados a este extremo, la única solución es acabar con todos los presentes que él considere sospechosos, o sea, todos los presentes sin excepción.

Intercala las acciones de los PJs en este galimatías como puedas, sea cual sea el resultado del caótico combate recuerda las alianzas e intenciones que los PJs y PNJs tienen en su mente y como meta. La escena puede concluir de muchos modos:

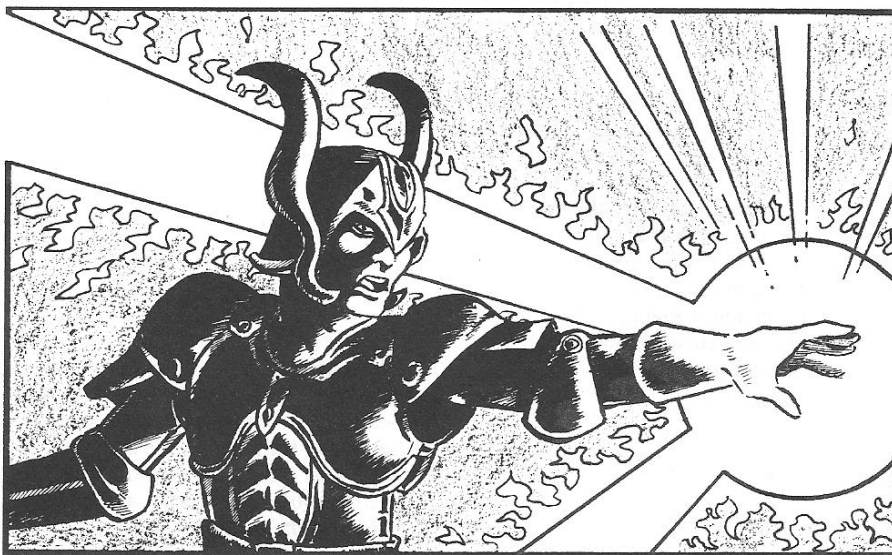
1. Final feliz: Los PJs confiaban los unos en los otros y se contaron sus respectivas conjuras para obtener el mayor beneficio común. Ejemplos de este final pueden ser: a) Derrotar a Ismael y presenciar la unión de los enamorados; la recompensa sería el anillo de Huda. b) Matar a ambos enamorados y volver al pueblo para recoger las recompensas ofrecidas por Erryk por el fracaso de la misión y la cabeza de Huda y la recompensa de los Borundar por la cabeza de Enar, engañando hoy a ambos viejos y ganando para mañana su peligrosa enemistad.

2. Final horrible: Los PJs no confiaban los unos en los otros y se mezclan confusos en el caótico final. Muchos PJs mueren, quizás todos a manos de los mercenarios e incluso de sus propios compañeros. Nadie sobrevive a la matanza. El plan de Erryk funciona.

3. Final: Algún Pj muy listo ha sabido hacer prevalecer sus intereses, bien porque es el único superviviente o porque llega a un acuerdo con el resto de PJs o

PNJs supervivientes. Ejemplos de este final son: a) El confidente que ayudaba a Huda consigue sobrevivir junto a Enar, pero Huda y el resto de PJs mueren; el PJ puede recuperar la recompensa ofrecida públicamente por Erryk, aunque inmediatamente será asesinado en algún callejón

conserva y tres barriles de cerveza. Al fondo de la habitación hay un camastro deshecho, con cadenas y grilletes: es el camastro donde habitualmente se mantenía atada a Enar. En la pared Noroeste hay una puerta secreta cerrada y difícil de descubrir (buscar menos 15%).



ALEX. 91

del puerto. b) El PJ superviviente es el confidente de Bonor, coge tras la aventura la cabeza de Enar y se la lleva al patriarca de los Borundar, completando su misión personal.

Acabe como acabe esta pelea final, si algún PJ sobrevive, querrá registrar el resto de las minas: las habitaciones cinco y seis.

Habitación número cinco: La celda de Enar

En esta pequeña habitación cuadrada se guardan varias cajas de comestibles en

Habitación número seis: Sala de invocación

Esta sala secreta es un lugar de invocación construido por Erryk para sus experimentos secretos. Ahora sirve también como dormitorio para su hijo Ismael. En la habitación hay un camastro y un cofre cerrado que contienen las pertenencias del bastardo, un par de mudas de ropa, y un grimorio con las invocaciones que sabe realizar Ismael, así como una bolsa con 50 PP. En el suelo hay grabado con oro fundido y gemas incrustadas un círculo de invocación. El maestro ha de determinar al azar que se puede obtener de la



En U.S.A. The Europa Association
En AUSTRALIA Pacific Players
En GRAN BRETAÑA Europa Associations of the UK.
En CANADA Europa Associations of Canada

Cuando queremos, estamos en primera línea.

AHORA EN ESPAÑA, "CLUB EUROPA - ESPAÑA" (C.E.E.)
CENTRAL DE JOCS, c/. PROVENÇA, 85 - 08029 BARCELONA

profanación del círculo, tanto en términos monetarios como en riesgo de alertar a un guardián demoniaco.

Apéndices

Lista de personajes no jugadores

Huda Borundar (para los PJs: *Raven el Cazarecompensas*)

Huda es un apuesto joven de veintitrés años distinguido en su familia por su valentía y coraje. Huda se mostrará inquieto y celoso de los PJs durante toda la aventura y los instigará a seguir adelante continuamente para concluir la misión cuanto antes. Huda desea sobre todas las cosas casarse con Enar, por eso se ha involucrado en la misión y matará a todo aquél que se interponga en su camino o clamará venganza si Enar muere.

FUE: 16; CON: 17; TAM: 16; INT: 13; POD: 9; DES: 12; CAR: 15.

Ataque con espada ancha: 70%; Parada: 60%; Daño: 1D8 + 1D6.

Persuadir: 65%

Distintas habilidades de noble como juez más adecuado el maestro.

Propiedades: Armadura de placas sin casco y espada larga. Anillo familiar mágico con un demonio atado de armadura +5, el tiro de armadura de Huda es 1D10 + 4.

Vulcarrayos

Es un asesino a sueldo de Pikarayd. Una persona violenta y brutal que disfruta matando. Vulcarrayos ha sido contratado por Erryk para asegurarse el fracaso de la misión que ha encargado a los PJs. Las órdenes que recibió fueron: "Mátalos a todos, no dejes a nadie vivo, tan solo a mi hijo y a mi nieta; luego déjales en paz y vuelve a cobrar tus 40.000 GB". Por tal recompensa Vulcarrayos mataría hasta a su madre. Vulcarrayos intentará retrasar al grupo en su misión, se mostrará lento y torpe para ralentizar el transcurso de la aventura y si puede incluso matará de vez en cuando algún PJ distraído si consigue quedarse a solas con él. Vulcarrayos es pelirrojo, cubre su rostro desfigurado con una máscara oriental de porcelana blanca.

FUE: 21; CON: 15; TAM: 17; INT: 9; POD: 9; DES: 14; CAR: 8.

Ataque con hacha lormyriana: 75%; Parada: 50%; Daño: 3D6 + 2D6.

Puñalada con daga empozoñada: 65%; Daño: 1D4 + 4D6.

Emboscada: 45%; Escondarse: 55%; Movimiento silencioso: 60%; Conocimiento de los venenos: 40%.

Propiedades: Armadura de placas sin casco y hacha lormyriana. Daga empozoñada, para golpear silenciosamente, con veneno de efecto inmediato + 4D6 al daño, si penetra primero la armadura.

Ismael

Es el hijo bastardo de Erryk y como su padre lleva en sus venas sangre melnibonense. Es un mediocre hechicero y ha heredado de su padre toda la maldad y ansia de traición que los bastardos incuban en la cuna. Ha recibido una educación espartana por parte de su padre y su existencia siempre se ha mantenido en secreto al resto del mundo en espera de una oportunidad como la presente que lo legitime como heredero de la fortuna de su padre, que es lo que más desea en este mundo. Ismael se encuentra confuso cuando los PJs alcanzan el salón principal, pues esperaba que el grupo se retirara antes obedeciendo las órdenes de su padre, por eso se sentirá traicionado y frustrado e intentará matar a todo el mundo, pero si se encuentra muy malherido, al fin de la batalla intentará pactar.

FUE: 10; CON: 14; TAM: 14; INT: 17; POD: 15; DES: 10; CAR: 8.

Ataque con espada larga: 65%; Parada: 40%; Daño: 2D8 + 2D6.

Persuadir: 50%.

Invocar: 40%; Invocación: Gnomos, Salamandras y Demonios Zoomchacks.

Propiedades: Armadura de placa sin casco. Espada larga demonio: + 15% al ataque, + 2D6 al daño.

Mercenarios y capitán "fuera de la ley"

Todas las características de los mercenarios son 10. Las del capitán son 12 y tiene un + 10% en ataque y parada.

Golpear con espada ancha: 40%; Parada: 35%; Daño: 1D8 + 1.

Propiedades: Armadura bárbara y espada ancha.

Listado de nuevos demonios y entidades

Demonio Zoomchack

Un demonio de descarga es una entidad mágica de bajo nivel de sencilla invocación (+ 10% a invocar). Tiene una sola propiedad y función: impactar sobre un blanco causando un daño de tipo eléctrico. El demonio de descarga no tiene forma física, se representa en el "Primer Plano" como podría representarse un rayo que surge de la palma del

invocador en dirección a un blanco. Su vida es efímera y no puede ser atado, tras volar unos cuantos metros en línea recta y soltar la descarga desaparece.

Ataque por quemadura: 3D6 de daño + 1D6 en blancos metálicos.

Vuelo: 20 metros a la velocidad de la luz.

CON: 5; TAM: 5; DES: 5; INT: 3; POD: 12.

Problemas sexuales

Los más detallistas ya os habréis dado cuenta de que en este módulo se plantea una pequeña incongruencia con la "biblia" de Moorcock. Es cierto que en la novela de Elric se dice que los melnibonenses pueden cruzarse con los hombres de los Reinos Jóvenes, pero también se indica que sus descendientes son estériles. Caímos en la cuenta un poco tarde, en la charla posterior al play-testing que Juan nos ofreció en las JESYR-91. Ahora bien, ¿era justo marginar un módulo realmente bueno por un detalle así? Creemos que no, pero tampoco se podía pasar por alto. Así, ni cortos ni perezosos nos propusimos justificarlo. Al mismo autor se le ocurrió la solución adoptada. Como describen las novelas de Moorcock, los medio-melnibonenses no eran considerados ciudadanos nobles de Imrryr y eran destinados a tareas de servicio; los mejores se alistaban en los ejércitos, pero siempre como tropa. Pues bien, como a todos los demás esclavos y miembros de la servidumbre (que constituían la mayoría de la población) se les mantenía drogados para evitar cualquier tipo de revueltas. Fácil ¿no?. Pues sí, esas drogas afectaban de forma especial a los medio-melnibonenses y eran las causantes de su impotencia. El resto, en el módulo.

Nota para el DJ

Esta es una buena oportunidad para todo máster que tenga algún personaje con una Historia Personal 13 o 14, es decir, la que indica que el PJ posee un mapa de un tesoro pero no sabe hasta qué punto es cierto. Tal mapa también podría haberse vendido como un secreto cubil de un hechicero, lo que se convertiría en un buen gancho tanto para sacerdotes del Caos (para poder encontrar grimorios) o de la Ley (para aplastarlo). ●