

EL ÚLTIMO SUEÑO DE ERAEL



STORMBRINGER

por Juan Lillo

El Último sueño de Erael

Hacia tiempo que no os hacíamos pasar por el multiverso, pero llegó la hora de desempolvar vuestros demonios. Como en él es costumbre, el autor no se resigna a ofreceros una historia interesante, si no que se dedica a completar la descripción de aspectos de los reinos jóvenes que no habían sido detallados ni en las novelas de Moorcock ni en el libro de reglas del juego. En esta ocasión le toca el turno al exótico pueblo alado de Myrrhyn y a sus misteriosos cultos a dioses desconocidos. por desgracia, la extensión del módulo nos impide servirlos en una sola entrega, pero no dudéis de que valdrá la pena tener paciencia.

Hace novecientos años un imperio se apagaba en los Reinos Jóvenes y otro florecía. En su máximo apogeo Melniboné extendía sus pueblo colonia por el viejo océano y muy adentro en sus costas. al fin de sus días, el extraño reino de *Myrrhyn* agonizaba por culpa de su autarquía económica. Los hombres alados de *Myrrhyn* llegaron de otra dimensión, nunca se consideraron de los propios reinos; vivieron nostálgicos de su origen de su origen. Los hombres alados de *Myrrhyn* fueron poderosos, conocían la existencia de otros dioses a los cuales rendían culto. Estos dioses extranjeros fueron muy generosos, hasta que decidieron olvidar a sus hijos, y sus hijos los olvidaron. Hoy el pueblo de *Myrrhyn* es pobre y pasa hambre, so los desheredados de las brumosas montañas del norte.

Hace novecientos años moría uno de los mas poderosos sacerdotes del pueblo alado, Erael. Erael conocía a los dioses antiguos, aquellos que quedaron muy lejos sobre las estrellas. También conocía los secretos vedados a la plebe: El viaje dimensional y la hechicería sangrienta. Todos sus conocimientos no le sirvieron para sustraerse a la muerte, cuando el desapareció quedaron ocultas para siempre las fuentes de riqueza de las que brotaba la felicidad y el bienestar de su pueblo. Erael era un hombre poderoso, un líder entre los suyos, construyó una ciudad secreta bajo la superficie de la tierra. La ciudad se llama G'yHon, era un centro ritual y de culto habitado por cientos de sacerdotes y científicos. En G'yHon los hombres santos creaban objetos mágicos para su pueblo, elucubraban las formulas del viaje dimensional, se mantenían en contacto con su esfera de origen, planeaban el regreso, invocaban demonios servidores, creaban letras, música, cultura, imprimían la moneda y discutían filosóficamente sobre el pasado y el futuro, G'yHon era una de las grandes capitales secretas de Myrrhyn que sucumbió víctima de la desidia, el aburrimiento y la desgana.

Erael murió muy viejo, apenas si quedaban mas ruinas de G'yHon cuando expiró su ultimo hálito. Los ríos fosforescentes entre los cuales se asentaba la ciudad se apagaron durante días, vestidos de luto. Erael fue enterrado entre sus tesoros y los mas poderosos objetos mágicos que creó, los cuales solo el sabia usar. Su féretro se instaló en el interior de una pirámide de cuarzo transparente. Los pocos magos y físicos que quedaban en la ciudad la abandonaron al morir su líder, con el tiempo todo se cubrió de hiedra y la oscuridad se hizo dueña de los secretos de los Myrrhyanos. Quinientos años después, el

reino Jharkor se extendía hacia el valle de Xanyaw. En continua guerra con Shazaar y Melniboné, Jharkor había de retirarse hacia las montañas creando ciudades como Thokora y Sequaloris. Muchas de estas grandes ciudades se construyeron sobre las ruinas Myrrhyanas, sobre ciudades fantasmas abandonadas por su melancólica población. Muchos de los nuevos conquistadores, ignoraban el glorioso pasado del pueblo alado, la mayoría consideraban sus ruinas como simples canteras donde obtener los sillares necesarios para construir su castillo. Pengot fue uno de estos conquistadores.

Pengot conquistó algunos valles cercanos a la ciudad fronteriza de Sequaloris. Su poderoso ejercito Jharko quemó bosques enteros con la única intención de arrasar poblados de la gente de Myrrhyn. Cuando Pengot consagro su feudo, hace trescientos años, alzó un castillo para mostrar a todos su poder. El castillo se construyó en la ladera de una montaña, tenía la peculiaridad de encerrarse dentro de una gran cueva, parecía la perla de una gigantesca ostra, protegida por agrestes acantilados. Las montañas presidían un fértil valle de pocos kilómetros al norte de Sequaloris. De este valle se obtenían caza y madera en abundancia, riquezas que mantuvieron el feudo durante cien años. El castillo de Pengot tenía otra particularidad: fue construido sobre la gigantesca caverna en que se encontraba oculta G'yHon. Pengot jamas sospecho que las simas que había utilizado como bodega se extenderían hacia abajo, hasta un mundo subterráneo y misterioso.

Priscila fue la primogénita de Pengot, jamas comprendió el significado de la herencia patrilínea. Era una niña ambiciosa y muy inteligente. A sus trece años realizó la primera excursión al mundo subterráneo de las bodegas. A los quince años se hizo acompañar por tres criados y estuvieron ausentes siete días; volvió solo ella de la expedición. A los diecisiete años empezó a practicar la magia en publico; nadie le había enseñado. A los dieciocho volvió a internarse en la bodega con su único hermano, Pascual; fue una excursión divertida realizada sin el permiso de su padre de la que solo ella regresó. A la muerte de Pengot, Priscila era la sacerdotisa mayor de un culto sanguinario y maligno que tenía su sede en el viejo castillo de su padre. Todos los soldados y sirvientes fueron despedidos, en el templo solo habitaban mujeres. De los pueblos de leñadores y cazadores, pronto empezaron a desaparecer mancebos que eran sacrificados a la luna para satisfacer rituales de canibalismo. Era el resultado de la mala interpretación que una mente enferma realizaba de las ceremonias y cultos dimensionales que se adivinaban en las ruinas de G'yHon.

Con semejante fiesta institucional pronto se organizo un éxodo masivo del valle de Pengot hacia la ciudad de Sequaloris. En cincuenta años no quedaba nada de la antigua prosperidad del feudo, apenas si unos cuantos cazadores itinerantes. El valle se sumió en el misterio, su riqueza y frutos devorados por una capital antropófaga y egocéntrica. El culto sangriento del monasterio duró cien años, los cien años que Priscila pudo alargar su vida. A la muerte de la sacerdotisa todas las iniciadas huyeron del castillo dejándolo a la merced del tiempo y de la ruina.

Quimera fue una de las iniciadas en la magia sangrienta que abandono el templo-castillo cuando murió Priscila. Como ella, cientos vagaron por los reinos sembrando la destrucción a su paso en nombre de dioses desconocidos y desagradecidos que abandonaron a un pueblo de ángeles que habitaban en las entrañas de la tierra. Quimera lleo hasta Pang Tang allí se desposó con un poderoso hechicero de Ariocho. Quimera se convirtió a la nueva fe, pero jamas olvido su antigua filiación a la magia sangrienta. La hija de Quimera se llamó Sandra; escucho por primera vez la leyenda de G'yHon en brazos de su madre que la amamantaba. A los diez años decidió convertirse en una poderosa bruja, viajar a Sequaloris, descubrir los secretos de G'yHon "la ciudad perdida" y refundar la secta maligna en la que se crió su madre. Sandra ansia mas que nada en convertirse en la nueva Priscila.

Sandra vive en Sequaloris desde hace 20 años, cuando llegó a la ciudad aun era joven. Sandra tiene hoy cincuenta y nueve años y es una de las hechiceras mas famosas de la zona. La gente la teme y la llama bruja; al insulto ella responde con una franca sonrisa. Sandra ya ha visitado varias veces el castillo de Pengot y ha analizado la magia poderosa que Priscila usó para sellar los pasadizos que conducen a G'yHon. Durante veinte años ha estudiado para vencer esa magia, hoy se encuentra en situación de bajar por vez primera al mundo subterráneo, pero se siente vieja, demasiado altiva y elegante para irse "de aventuras". Sandra busca un grupo de aventureros que haga la exploración por ella, un grupo competente y a ser posible de mentes simples a las cuales poder engañar. con la excusa de acabar con unos fuegos fatuos (fuegos que ella misma ha invocado), Sandra atraerá al grupo hasta las ruinas del castillo de Pengot. Una vez allí espera que los aventureros continúen su exploración "de forma independiente" hasta llegar a la ciudad de G'yHon. Cuando los PJs estén en G'yHon Sandra llegara a través de ellos para tomar posesión de su legitima herencia.

La aventura

(introducción para PJs)

El grupo de aventureros lleva unas cuantas semanas en Sequaloris. En principio esta ciudad fronteriza, enclavada entre fértiles y misteriosos valles, ha de ser un lugar ideal para buscar problemas (léase aventuras). Hay continuas escaramuzas entre los feudos de los valles y la población myrrhyniana, hay ruinas ennegrecidas que explorar, hay abundante comercio de metales: nunca viene mal un brazo profesional bien armado. Sequaloris es una ciudad funcional situada en un cruce de caminos. Rodeada por una muralla que ya se queda pequeña, el centro de la urbe esta ocupado por un palacio-castillo (gótico) y por un monumental templo politeísta. Algunas torres y edificios nobles destacan sobre los tejados de dos pisos de las casas de adobe. los martes y los viernes hay mercado, la plaza se llena de puestos y carromatos, de buhoneros y los servicios que ofrece una ciudad media por un precio razonable.

STORMBRINGER

La posada "La pezuña del Unicornio" es barata y confortable. Digamos que los PJs se hospedan aquí o en cualquier otra taberna sencilla. hasta ahora los días se han sucedido aburridos mientras los aventureros se familiarizaban con la ciudad en busca de un trabajo digno. Esta noche recibirán una buena oferta. Después de cenar Sandra entrará en la posada, se dirige directamente al líder de la compañía de PJs y le pide que le acompañe a un reservado. Toda la posada muestra respeto ante la presencia de la bruja, calificativo que todos susurran a su paso. Tomas, el dueño, ofrece un lugar seguro y apartado para hablar. Una vez en privado Sandra hace una oferta: Eliminar un grupo de fuegos fatuos que están molestando a un poblado de leñadores y cazadores situado en el valle de Pengot, a una jornada de viaje hacia el norte; la paga es suficiente para convencer a cualquiera (que la asigne el master con este fin). Tras formalizar el trato se procederá a aclarar los detalles del trabajo. Ha de realizarse cuanto antes, ya que los pobres campesinos lo están pasando mal. Sería conveniente que partieran mañana al amanecer. El camino hasta el poblado es claro y despejado, una pista de tierra usada para el transporte de madera y pieles. La gente de la aldea es amable y acogerá a los PJs. Para eliminar a los fuegos fatuos Sandra le da al líder de la compañía un medallón. el medallón es muy rico en, de oro con gemas incrustadas. Sandra dice que es mágico y que tiene la propiedad de ahuyentar y destruir a los fuegos fatuos. Una vez los fuegos fatuos hayan sido eliminados el grupo puede quedarse con el medallón como regalo (Sandra insistirá en este punto).

Es lógico pensar que el grupo preguntara dos cosas a Sandra. La primera es el motivo que le impulsa a ser mecenas de los campesinos, no es lógico que una mujer tan fría y elegante muestra inclinación por unos bastos aldeanos. la segunda es preguntar por que no va ella a expulsar a los fuegos fatuos si la misión es tan sencilla como sacudir ante ellos un medallón. Sandra dirá que le impulsa motivos de consciencia y personales. A la segunda pregunta sonreirá, es evidente que esta demasiado vieja para "ir de aventuras", además alguien tan elegante no querrá mancharse con el barro del camino. Así pues, una misión fácil y no demasiado peligrosa.

Camino del Norte

Los PJs pueden informarse en el gremio de caravanners sobre el camino que lleva al valle de Pengot. Esta claro y despejado, normalmente es usado por caravanas bien custodiadas que llevan pieles y madera, a veces lo saquean bandas de bandidos Myrrhynianos (Bonito encuentro a especificar por el director de juego). En principio no tiene por que haber problemas para llegar al valle de Pengot, el pueblo de leñadores que se encuentra en este valle es el ultimo del camino, allí se acaba la senda y comienza el bosque y las montañas. hay una jornada de viaje a caballo hacia el poblado, no hay posadas en el trayecto. En su ultima parte el camino transcurre entre bosque, frondosos arboles amurallan la senda. El pueblo de leñadores se encuentra en un amplio claro, una colina cubierta de pastos y de campos de grano silvestre. El

pueblo es pequeño, apenas diez chozas rodeadas por una valla de madera. Las reses son comunales, bueyes y mulas descansan en otro recinto vallado. Al anochecer el lugar ofrece un aspecto seguro y resguardado, entre las ventanas de las chozas se vislumbran los iluminados fogones donde hierve la cena. los PJs serán bien recibidos por la comunidad, son gente amistosa que se alegra de tener visita. Son gente pobre pero ofrecen lo que tienen: una cena caliente y lugar seco donde dormir. El poblado tiene un régimen comunal, el líder se elige por votación entre las distintas familias. Hace tres años que el cabecilla es Tim, un robusto pelirrojo, un mercenario retirado que vive con su mujer y dos hijas en la cabaña más grande del pueblo. Tim puede ofrecerles una habitación donde dormir al grupo de aventureros. No hay más sitio en toda la aldea, habrán de aceptar para refugiarse de la lluvia que comienza a caer a media noche.

Durante la cena (cocido de oso), Tim tiene una interesante historia que contar, la suya. Como mercenario retirado Tim ha participado en muchas batallas, ahora ya tiene casi cincuenta años, pero sigue brillante fuerte y decidido. Toda la comunidad rebosa de este animo "saludable y bonachón". Tim también puede contar a los PJs algo sobre los fuegos fatuos. De hecho no son un grave problema, y se extraña de que "una noble dama" de la ciudad se interese por ello. hace aproximadamente tres meses que el primer leñador avistó a los fuegos fatuos, se asusto mucho. Los fuegos se han aparecido una o dos veces por semana a distintas personas, pero siempre lejos del pueblo, a un cazador solitario o alguna mujer que fue a buscar agua al río. Al principio la gente pensaba que eran malignos, pero hasta la fecha no han ocasionado ninguna acción perjudicial para el pueblo, y los aldeanos se van acostumbrando a su presencia. Si los PJs preguntan a Tim por Sandra dirá que no la conoce en absoluto, y es cierto. Ni Tim ni ningún leñador conoce las ruinas del castillo Pengot. En busca de los fuegos fatuos.

Es de suponer que los PJs saldrán al día siguiente a explorar los bosques que rodean el poblado. Los bosques son tranquilos, nada ocurrirá hasta el atardecer. Siguiendo las ordenes de Sandra (a la cual sirven) los fuegos fatuos se aparecerán al caer el sol, cuando los pjs retornan al poblado. Los fuegos asumirán forma de hadas (bellas mujeres aladas) e intentaran seducir a los PJs a que los sigan con sus cantos y bailes. Los fuegos fatuos se muestran frenéticos ante la posibilidad de acabar con este trabajo aburrido y volver a su plano de existencia. Hay cinco fuegos fatuos (ver características en "Demonios y Magia" pagina 92). Los fuegos no se acercaran a menos de cinco metros de nadie, siempre haran el teatro de ser rechazados por el medallón, si algun PJ se lo enseña el fuego huirá riendo desaforadamente. Los fuegos tienen como misión adentrar a los PJs en el bosque y guiarlos hasta la puerta del castillo Pengot. Lo intentaran noche tras noche, adentrando a los PJs mas y mas en la ladera boscosa de la montaña. Hay seis horas de camino cuesta arriba hasta el castillo, pero merece la pena seguir a los fuegos y luego contemplar la ruinosa fortaleza a la luz de la luna. Cuando los PJs esten frente a la puerta del castillo los fuegos habrán

cumplido su misión y desaparecerán para siempre jamás. Una vez que los PJs hayan encontrado las apetitosas ruinas es improbable que no decidan explorarlas, eso es justo lo que Sandra espera (y espera que aun lleven el medallón).

El castillo de Pengot

El castillo ofrece un asombroso espectáculo. Los fuegos fatuos han alumbrado la entrada de una gigantesca cueva en cuyo interior se alza una gran fortaleza, las derruidas torres están cubiertas de hiedra hasta tocar el techo de la caverna. Las almenas compiten con estalagmitas y estalactitas herculeas que crecen por todas partes setas. El viento aúlla en el interior de la cueva y ruge al pasar por las troneras y postigos de las ruinas. Solo la planta principal parece haber sobrevivido, e incluso esta ha sufrido numerosos derrumbes. La luna ilumina vidrieras rotas que devieron pertenecer a una gran catedral. Los arboles del claustro han crecido silvestres y salvajes, enormes perales y melocotoneros compiten con robles y pinos centenarios a la hora de empujar columnas con sus raíces y levantar el pavimento. Los fuegos fatuos se dirigen a una fachada alta como la montaña y cubierta de musgo oscuro. En el centro de esta muralla hay una gran puerta doble de bronce, una de sus hojas cuelga solo del gozne superior. Los fuegos revolotean sobre la puerta y se van apagando poco a poco hasta desaparecer entre risas y cantos.

1- Puerta de entrada

La unica puerta de entrada esta instalada en el centro de una monolítica muralla, se asciende hasta la puerta por unos anchos escalones de granito humedo y erosionado. La cueva es de roca caliza, el ambiente es muy humedo, por todas las paredes corren hacia abajo hilillos de agua, el suelo esta lleno de charcos y escucha el constante goteo del agua entre los sillares del castillos. Exceptuando esto, el silencio sepulcral. La puerta es de bronce, esta cubierta por el oxido, su hoja izquierda cuelga desenchajada de su gozne superior. Por tanto se ve una ancha apertura negra de cuatro metros de altura por la cual entrar al castillo. La oscuridad es total en el interior. Sobre la puerta hay un arco labrado con letras e inscripciones florales, el motivo central esta escrito en comun, pone: "Gloria y honor para el señor Pengot"

2- Coro

La entrada desemboca directamente sobre el coro de una gran catedral. El coro tiene el techo bajo (3,5m) y abovedado, aguantando el peso de las torres que se han derrumbado en el piso superior. El ambiente es opresivo y huele a moho podrido. En el coro no hay nada que destacar excepto algunas pinturas murales que se han cubierto de manchas negras.

3 - Iglesia alta

El techo de la catedral tienen mas de seis metros de alt, bóvedas goticas de crucería ornamentada con rosas de piedra aguantan el peso de los sillares derrumbados. Este techo ha sufrido un descalabro mayor en la parte cercana al altar; por ese agujero entra un canalillo de agua que va a dar directamente sobre el altar de granito

negro. Las paredes están ennegrecidas y cubiertas de yedra que entra desde el claustro a invadir el templo. Para bajar a la catedral hay que descender unas escaleras, para subir al altar hay que ascender otras. El suelo está resbaladizo, no parece que haya nada de interés en este lugar excepto las tres puertas de roble que hay a ambos lados de la nave.

4 - Claustro

La puerta que da al claustro está desencajada y hecha astillas. Parece que una gran fuerza la hubiera machacado con cierta facilidad. La visión del claustro es mágica. La luz de la luna entra a raudales entre columnas y murallas que delimitan el jardín del castillo. No hay techo en este lugar, solo pilares de mármol altísimos con capiteles corintios. Todas las paredes y columnatas están cubiertas de yedra, el claustro es una auténtica selva que ha crecido al amparo de la humedad reinante. La mayoría de árboles son frutales silvestres que han crecido desmesuradamente y ofrecen frutos llenos de aroma y color, manzanas, nísperos, peras, uvas. Entre estos árboles se alzan robles y pinos centenarios que alcanzan a tocar el techo de la caverna muy arriba sobre las altas torres de la fortaleza. En el centro del claustro hay una fuente de mármol blanco que aun funciona y expulsa un esbelto chorrito de agua hacia arriba. Como la capilla (Nº 7) es el hogar de una familia osos de las cavernas; es muy probable que algunos se encuentren merodeando por el claustro.

5 - Capilla

Esta capilla solo tiene una entrada visible, una gran puerta de roble (que aun está entera y cerrada) impide el paso. Dentro de las paredes y el techo han guardado la ruina generalizada. Hay murales en las paredes que representan a unos hombres alados sobre los que desciende fuego procedente de las nubes., parece que todos mueren achicharrados. Sobre el altar hay un caliz de plata que tiene inscrita una misma imagen. Dentro del caliz hay cuatro medallones de hierro con cadena de plata, el medallón tiene grabada en oro una estrella de cinco puntas (son medallones necesarios para utilizar el instrumento de teleportación en el templo de G'yHon). En el suelo hay grabado con oro fundido un octógono del caos inscrito dentro del pentagrama complejo.

6 - Sacristía

Hay dos posibles entradas a la sacristía. Una es por la ventana que da al claustro, un ventanuco estrecho que muestra unas vidrieras de colores rotas. Otra es la puerta que comunica con la Capilla (sala 7), ahora guardada de los osos, esta puerta es de roble, aguanta en su sitio y está cerrada. Es evidente que entrar por la puerta supone enfrentarse con los osos, pero un personaje con la suficiente agilidad y discreción podría entrar por la ventana si no ha habido ya algún encuentro con los ojos que haya alertado al resto. La sacristía ha aguantado bien el paso del tiempo, se mantiene entera y en pie, las paredes ennegrecidas y hay un armario de madera podrida que contiene lujosas túnicas en su frágil interior. Las túnicas están podridas y cu-

bierta de moho. En una esquina hay un baúl de madera podrida que puede abrirse con facilidad (pero no sin ruido), dentro del cual hay un collar y dos brazaletes de plata muy parecidos a los que luce Sandra (PJ inteligente o tiradita de percepción crítica para percibirse del detalle).

7 - Capilla

Esta sobria capilla es el hogar de una familia de osos de las cavernas. Cuenta que hay un macho adulto, una hembra vieja y dos oseznos crecidos. Los osos habitan un buco agradablemente construido. El suelo está cubierto de hojas secas y el techo está completo, lo que les protege de la humedad. Hay abundante mierda (defecaciones, huesos, cuero y libros devorados) en la estancia, pero nada de provecho. A los osos no les gustan los visitantes, atacaran con mala leche y si es necesario seguirán a sus víctimas por todas las ruinas.

8 - Cuartos vacíos

La serie de habitaciones marcadas con el ocho son cuartos vacíos. En su tiempo fueron dormitorios, salas y comedores, pero hoy todo el mobiliario se ha podrido hasta convertirse en polvo. Excepto algunas grietas y cascotes derrumbados no hay nada de interés en estas estancias. El suelo de todas ellas está cubierto de mugre y las paredes ennegrecidas por el moho. Todas las habitaciones tienen una ventana alta y estrecha acabada en punta que da al exterior. Estas ventanas están cubiertas de gruesas vidrieras y por rejas de hierro exteriores, así que apenas entra la luz de la luna por ellas. Las puertas que separan estas habitaciones son de roble, o bien están habiéndose o podridas o simplemente no están.

9 - Comedor

Esta amplia habitación fue el comedor del templo-fortaleza. Hoy solo quedan restos de podrido de las tres mesas que ocuparon las estancias y las sillas y tronos en que se sentaban las sacerdotisas de distinto rango. Numerosos tapices podridos cubren las paredes.

10 - Cocina

Esta habitación triangular es la cocina. Todavía se mantiene un fogón de piedra en buen estado con dos hornos metálicos. En la cocina están los restos de la cubertería de madera que se utilizaba en los tiempos del culto, quedan algunas copas y platos de bronce, pero están en un lamentable estado de corrosión. En la cocina aparte del desorden y la ruina reinante no hay nada de verdadero interés.

11 - Atrio

Esta es una lujosa sala de transición. En apariencia está vacía. Buena parte de techo se ha derrumbado y se encuentra en un estado lamentable (20% de nuevo derrumbe si los PJs arman escándalo aquí). Para descender a la habitación hay unas lujosas escaleras de mármol negro. En la pared inferior hay una puerta de roble desvendijada y abierta, en la pared superior hay unas vidrieras muy gruesas que han soportado enteras en paso del tiempo; sus cristales son muy

oscuros y están empapados de agua. Al fondo del atrio hay otra puerta de roble que está entera y cerrada.

12 - Panteón

Esta sala alargada es donde se encuentran los nichos y tumbas que hospedan los restos de las sacerdotisas. Se entra al panteón desde la Iglesia Alta, cuya puerta de acceso está protegida por una C'loria de poder 20. Aun eliminada la runa, la puerta de roble es maziza, pequeña y dura de forzar o romper. El panteón está flanqueado por nichos en su pared superior, por vidrieras altas y delgadas en su pared inferior y por una gran tumba al fondo. El techo es una bóveda de medio punto. Todos los nichos están ocupados por huesos o por polvo, su contenido se evaporó hace mucho tiempo (excepto algunas alhajas y joyas que aun quedan). La tumba del fondo es la de Priscila, se ve un gran sarcófago de piedra con la efígie tallada de una bella sacerdotisa coronada, el rostro está tenso y los ojos abiertos. Dentro están los huesos de Priscila, mondos y lorondos, acompañados por su corona, dos brazaletes de oro y un anillo en el que está encerrado un demonio de combate muy nervioso y aburrido por la inactividad de los últimos setenta años (a confeccionar por el DJ). Se deja a opción del Maestro que Priscila esté muy muerta, poco muerta o con ganas de bailar. En caso de bailar, Priscila sabe hacerlo con estilo y prestancia, piensa que fue una poderosa sacerdotisa de su tiempo y conocía las artes de la antigua hechicería... un tango elemental no iría nada mal.

13 - Biblioteca

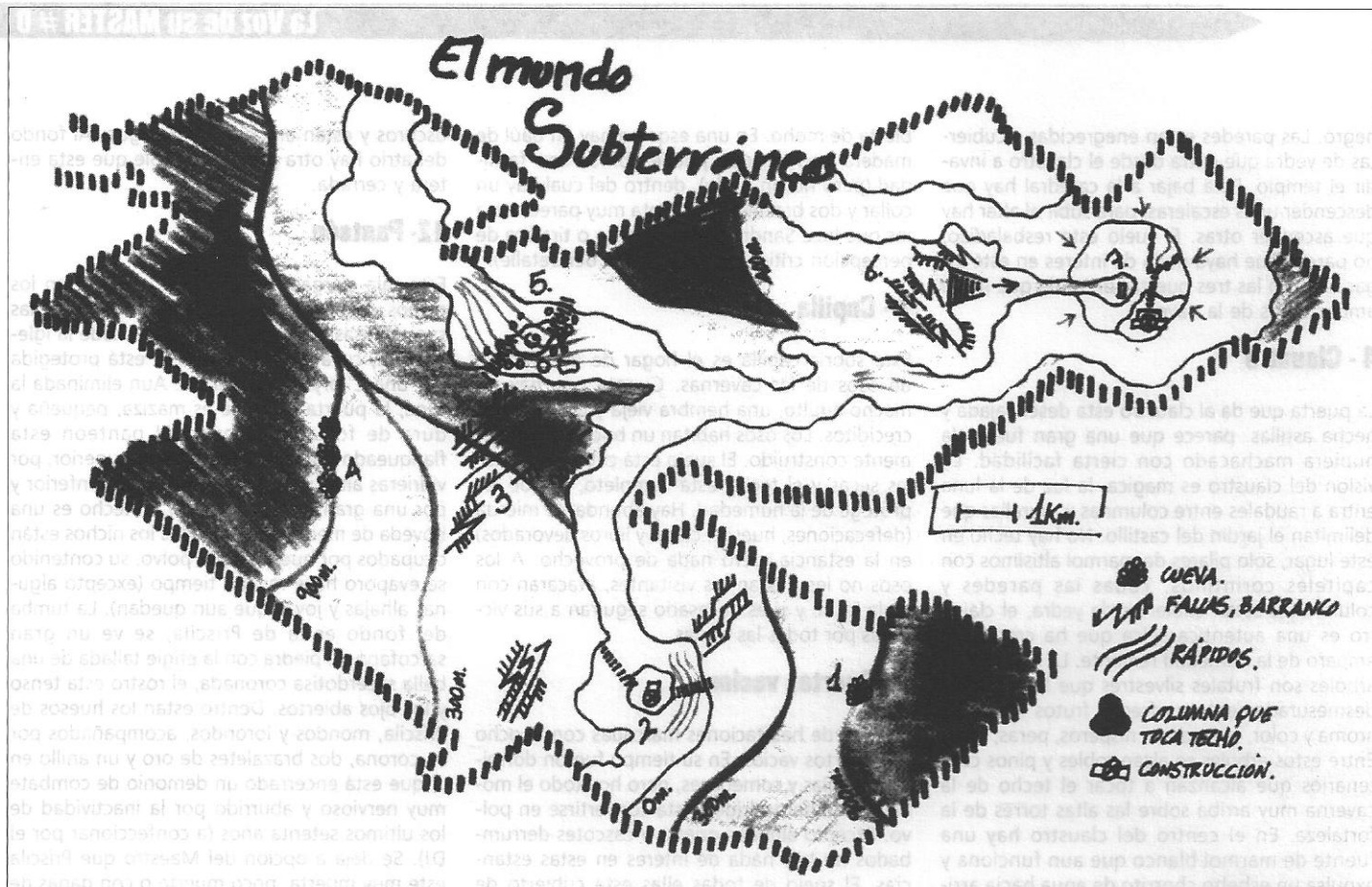
En tiempos esto debió ser una gran biblioteca. Ahora no es más que una cantidad indigente de papel mojado bajo los sillares del techo que se derrumbó sobre las estanterías y armarios donde se guardaban los grimoires. Deja que los PJs se desesperen buscando algún hechizo que no encontrarán, descríbelos algunos títulos interesantes para que lloren con motivo. El techo de la habitación está totalmente destruido lo que convierte en un caos de cascotes el suelo (tiradilla de equilibrio). De esta estancia bajan unas escaleras a la parte posterior del castillo. En el estrecho pasillo que queda entre la pared de la cueva y las murallas de la fortaleza hay dos pozos que los PJs pueden investigar. Uno está lleno de agua clara y cristalina. El otro está repleto de huesos, los restos de los últimos sacrificios que se realizaron en el templo.

14 - Horno

Aquí aun se encuentra el horno del castillo, es de adobe, bastante grande y redondo. Hay restos de leña apilada y de palas metálicas para meter y sacar el pan. Las habitaciones se encuentran en buen estado.

15 (8b). Highway to hell

La habitación 8b tiene una peculiaridad. En el suelo, cerca de la esquina superior derecha, hay una trampilla. La trampilla es de piedra y no es fácil de localizar, su argolla está camuflada entre cascotes y abundante mugre. Tras la tiradita



de buscar impone una fuerza para levantar la trampilla y encontrar unas misteriosas escaleras descendientes. Tras un pronunciado descenso de cinco minutos, las escaleras acaban en una bodega. La bodega es una cueva natural bastante larga pero estrecha, alineados en sus paredes hay inmensos barriles de cerveza y numerosos botelleros que guardan barrilitos y botellas de cristal. El líquido alcohólico hace tiempo que se evaporó dejando sólo mugre y posos de porquería en los barriles. El olor es ácido y muy fuerte.

Al fondo de la bodega hay una gran puerta de bronce. Está rodeada por un arco tallado de pétreas calaveras. La puerta es claramente visible desde cualquier punto de las oscuras bodegas. En su superficie hay un bajorelieve de gran belleza, representan un grupo de hombres alados que intentan huir al interior de espirales lumínicas mientras rayos y lluvia de fuego les caen desde la nubes, la mayoría de estos hombres alados sucumben ante los elementos desencadenados. En el centro de la puerta hay una runa mágica. Es una C'loria de poder 40 (ver "Demonios y Magia" página 87).

Cuando el PJ que lleva el medallón de Sandra se acerque a la puerta empezarán a ocurrir cosas. La primera es que el medallón empieza a vibrar con luz y calor evidentes para todos, la segunda es que la C'loria empieza a brillar también, la tercera es un rayo saliendo del medallón fulmina la runa de barrera. Todo esto ocurre en apenas cinco segundos con gran aparato lumino-técnico y soltando una gran nube de humo verde. Cuando el humo se disipa la puerta está abierta de par en par, y más allá se divisan otras escaleras de caracol descendientes excavadas en la roca caliza natural. La verdad es que el asunto huele a chamusquina, pero ¿que aventurero De Verdad se pararía ahora que empieza la Fiesta En Serio?

Las escaleras de caracol son muy incomodas, los escalones están mal tallados, demasiado estrechos y demasiado juntos unos de otros, su superficie húmeda acaba de poner la cosa farragosa (tiro de equilibrio, please). Tras un interminable cuarto de hora de descenso los PJs empiezan a vislumbrar una salida, parece que da a un mundo subterráneo iluminado por ríos fosforescentes. El mundo subterráneo es una inmensa cueva de 24 kilómetros de largo por más de 24 de ancho. La cueva forma una sola nave cuyo techo tiene más de 1 kilómetro de altura. Desde donde se asomarán los personajes, la diferencia de altura tanto hacia arriba como hacia abajo es impresionante, en algunos lugares hay montañas de casi un kilómetro de altura que se alternan con valles que corren a lo lejos entre estalactitas de cientos de metros de diámetro. A veces el suelo y el techo se unen a través de enormes columnas naturales de roca caliza. El mundo subterráneo está surcado por tres ríos fosforescentes: los ríos corren por el nivel más bajo del suelo entre cañones y farallones. Las aguas tienen un tinte verdoso semitransparente, son muy espesas y refuigen con una luz macilenta que ilumina la inmensa caverna. En todas partes se refleja esta luz viábrica creando sombras extrañas y desmesuradamente grandes. El suelo y las laderas de las montañas están cubiertos de barrancos y fallas infranqueables, simas de profundidad insondable y derrumbes, cascotes e innumerables formaciones calcáreas de retorcidas formas. El paisaje es de aspecto lunar, silencioso y gris. Al fondo suena el ruido perenne de una gran cascada.

Explorar el mundo subterráneo le llevará a los PJs aproximadamente dos o tres días. Durante este tiempo tendrán aventuras extrañas y conocerán una raza degenerada que habita las profundidades; los goyongs. Con suerte llegarán a la ciudad perdida de Erael.

1 - Entrada al mundo subterráneo

Esta es la cueva por la que los aventureros tienen acceso al mundo subterráneo. Es una cueva pequeña y húmeda. Al fondo se encuentran las escaleras de caracol que ascienden al castillo Pengot. Cuando los PJs se asomen a la aldera de la montaña tendrán su primera visión de la gruta y sus ríos luminosos. Los PJs aparecen en la ladera a novecientos metros de altura sobre el nivel del río, que está abajo en el cañón.

2 - El puente colgante

Según vayan descendiendo ladera abajo los PJs comenzarán a divisar una isla en el centro del río. Las aguas hacen aquí un remanso que parece bastante profundo y turbulento. Desde una de las orillas de río hasta la isla, y desde la istala hasta la otra orilla se extiende un puente colgante hecho con lianas y madera. El puente fue construido por Priscila, ya está viejo y se balancea peligrosamente a diez metros de altura sobre las aguas. En la isla parece que hay una construcción parecida a una capilla con una bóveda pintada de rojo. La capilla fue construida por Priscila como lugar de iniciación al culto sangriento.

Cuando los aventureros lleguen a la altura del puente se darán cuenta de que parece realmente frágil. Bajo la primera parte, antes de alcanzar la isla, discurren unos rápidos peligrosos. Cruzar esta parte del puente es una tarea difícil (tiradita de equilibrio, please). Si algún PJ falla dos tiradas de equilibrio seguidas (una para resbalar, otra para agarrarse) habrá caído directamente a los rápidos. Si el PJ lleva armadura de placas que se despidan (glu, glu, glu...). El PJ remojado perderá en su odisea algunos objetos de su equipo determinados al azar.

La isla es bastante grande y está pelada, excep-

tuando un par de arboles secos y ramaje torturado. La superficie de la isla es irregular. La capilla es un edificio pequeño que solo tiene una estancia abierta al exterior. El techo de la capilla es rojo abovedado, con una de las cuatro paredes de adobe derrumbada. En el centro de la capilla hay un altar manchado de sangre. Bajo el altar hay un compartimento secreto (tiradita de percepción). En el compartimento descansan dos cuchillos ceremoniales de plata enojados, bastante ennegrecidos.

La segunda parte del puente se encuentra en mejor estado que la primera y conduce directamente a la otra orilla del río.

3 - Barrancos infranqueables

Esta parte de la cueva se encuentra labrada por barrancos, fallas y cañones demasiado profundos para ser salvados con facilidad. De hecho es prácticamente imposible caminar por esta zona de lo castigado que esta el firme. Para llegar a la zona 5 hay que bordear estos barrancos.

Poblado Goyong (4)

A casi novecientos metros de altura sobre el nivel del río, en la ladera de la montaña, habita el pueblo goyong. La raza goyong es una versión degenerada de los myrrhynianos: son los descendientes de G'Hyon que han olvidado su glorioso pasado. Los goyong son pequeños y deformes; la mayoría tienen alguna tara física. Parte del cuerpo se les ha cubierto de pelo (sí, suena raro, antes calvos y ahora, en la oscuridad les sale el pelo; así son los mundos fantásticos ¿no?). Son casi ciegos pero tienen un olfato increíblemente desarrollado, lo que a la práctica compensa su falta de vista. Las alas se les han deformado, y apenas sirven para volar; los goyong utilizan sus alas para propulsarse en enormes saltos de diez metros de largo (utiliza los datos de los myrrhynianos pero resta 1d4 a CON y 1d4 a FUE). La cultura goyong está anclada en el paleolítico.

Esta es una comunidad numerosa (sobre los cien contado varones, mujeres, niños y ancianos) de cazadores-recolectores. Durante los tiempos de Priscila los goyong mantuvieron buenas relaciones con la sacerdotisa del culto sangriento. Priscila pensó que estos eran los descendientes del "pueblo de los ángeles" por eso los respetaba y a veces les hacía pequeños regalos. Los goyong nunca fueron un peligro para nadie y singuen sin serlo. En la memoria colectiva de los goyong se mantiene el recuerdo de las "buenas relaciones" que mantuvieron con las habitantes de la superficie hace ya una generación. Los goyong piensan que el mundo exterior solo hay mujeres y se sorprenden de ver algún hombre (ante los que se muestran recelosos). Los goyong no tomarán ninguna acción hostil contra los PJs, al contrario se mostrarán curiosos y comunicativos... por señas, claro (conviene que la mesa de juego utilicéis señas, sería un bonito espectáculo verse gesticular como si los jugadores fueran monos y el maestro un chimpancé). Si los PJs se muestran amistosos, y ofrecen algún regalo a los goyong es casi seguro que acabarán teniendo una audien-

cia con el rey Patanga. De los goyong se puede obtener un guía y monturas para llegar a la ciudad perdida.

Hay grupos de guerreros montados en serpientes gigantes que patrullan la mesera inmediatamente inferior al campamento. Es muy posible que los PJs se encuentren primero con un grupo de "guardias" antes de llegar a las cuevas. Des su comportamiento depende la recepción de toda la tribu les haga cuando los PJs visiten su hogar. Recuerda que los goyong ofrecen un lamentable espectáculo al combinar su porte escuchumizado con su talante orgulloso y altivo, lo que ha de resultar cómico para los PJs (cómico, no irritante).

1 - Entrada a la necropolis

La entrada de esta cueva no es frecuentada por ningún goyong que no sea shaman. Es la necropolis del pueblo, aquí se entierran a los valerosos guerreros goyong y a sus reyes. La cueva no puede ser profanada. Todo el poblado se opondrá a que los PJs penetren aquí, y si es necesario lo harán violentamente. La entrada esta tapada por un enrejado de maderos atados con lianas de los que cuelgan huesos y abalorios extraños. Flanquean dicha reja dos picas con calaveras clavadas en la puerta.

2 - La cortina sagrada

el pasillo de roca natural está tapado por una cortina de lianas cubiertas de huesos y abalorios multicolores. La cortina se mece misteriosamente en ausencia de aire. Es una cortina mágica en la que se encuentran atados cuatro silfos. Los silfos tienen ordenes de no dejar pasar a nadie que no sea un shaman goyong.

3 - Tumbas

La entrada a esta cueva esta bloqueada con otro enrejado de madera, se puede retirar con facilidad para entrar en el santuario. Aquí los hechiceros se comunican con los antepasados del pueblo. Hay cuatro feretros de piedra tallada y el suelo esta cubierto de huesos y cráneos. En el centro de la habitación se encuentra esculpido un pentagrama con una estrella de cinco puntas (?). Buena parte de la pared norte se encuentra derruida. No hay nada de interés aquí. En el interior de los sarcófagos solo hay huesos, lanzas de piedra y algunos objetos de arcilla.

4 - Piel y pescado

Frente a la ancha entrada de la cueva comunal hay una estructura de madera que se usa para secar las pieles y el pescado. Colgando de garfios y lianas hay varias pieles de oso y murciélago, pescado en abundancia, carne y algún goyong que se paso de listo con el rey Patanga. Junto a la estructura de secado siempre hay un fuego encendido y un grupo de cinco guerreros de guardia. Esta parte de la gruta se usa para que los niños jueguen y las ancianas cosan. Cuando los PJs lleguen aquí, niños y ancianas se mostrarán muy curiosos y frenéticos, intentando tocar a los aventureros mientras ríen cohibidos y alucinados por el porte de los PJs. Pronto se unirá a la fiesta todo el pueblo.

5 - Gran cueva común.

Esta cueva es el lugar donde habita la comunidad goyong; aquí se realiza toda la vida social y los trabajos comunales de la aldea. Siempre hay varios fuegos encendidos y más de cuarenta habitantes (la mayoría mujeres). El suelo de la gruta tiene tres alturas. La primera explanada se encuentra a la altura de la entrada principal, es un lugar de trabajo y reunión. El fuego principal se encuentra en el centro de esta explanada, aquí se realizan cánticos y fiestas casi todas las noches. La segunda explanada se encuentra a tres metros de altura por encima de la primera, sobre una pared vertical. Para llegar a la segunda explanada se usan escaleras de madera atadas con lianas; en este lugar duerme casi toda la aldea, las paredes y el suelo están llenos de nichos excavados y cubiertos con pieles abundantes. Hay numerosos fuegos, los ancianos y enfermos siempre están en la segunda plataforma. La tercera plataforma está a dos metros de altura sobre la segunda, separada por una falla irregular y ascendente que puede escalarase aunque con dificultad (hay una escalera de madera aquí). En la tercera plataforma durmen los guerreros poderosos con sus mujeres, los niños los cuida la comunidad. La última plataforma tiene los nichos más lujosos, con las mejores pieles y objetos de cerámica. Las paredes de toda la gruta están cubiertas con pinturas rupestres que simulan bastamente momentos de caza, la vida cotidiana y las ruinas de la ciudad perdida de Erael. Por todas partes hay comida en abundancia (carne, tortas de algas, pescado,...) y tinajas grandes llenas de agua. La animación es constante.

Cuando los PJs entren en las cuevas goyong se organizará un pitote deseomunal. Los viejos aún recuerdan las últimas visitas de Priscila, así que comenzarán a cantar y hacer reverencias ante los PJs. La curiosidad es el sentimiento principal de los goyong que pronto se arremolinarán sobre los PJs cada vez más cerca hasta llegar a agobiar (quizás algún niño se atreva a intentar robarle algo a un PJ). De todas formas el ambiente es alegre y festivo. En el momento de máxima algarabía sonará un cuerno en la parte superior de la cueva. Un grupo de guerreros anuncia que el Rey Patanga desea hablar con los visitantes. Entonces la cosa se pone solemne, la plebe se aparta y los PJs recibirán escolta «fuertemente armada» hasta la sala del trono.

6. Establos

En estas cuevas se guardan las monturas del pueblo goyong. Como ya se ha dicho las monturas son serpientes gigantes (usar datos de la constrictora, manual básico pág 117). Estas serpientes subterráneas son muy curiosas y tienen un tamaño descomunal que fácilmente les permite llevar en cima un PJ de CON 10 (con más peso habría dificultad). Son de piel blanca y ciegas (usan la lengua termográfica). Las serpientes comen carne, pero son bastante torpes y pacíficas. Si una serpiente es educada desde cría puede usarse como montura (*Ride the snake, she is old, her skin is cold ...*). Montar una serpiente no es lo mismo que montar un caballo, si algún PJ se anima tendrá penalizadores en la tirada de equitación (y aún si lo consigue el movimiento ondulante del bicho lo dejará baldado después de tres horas de cabalgada). Las serpientes tampoco se mueven con gran

STORMBRINGER

agilidad entre las rocas de la montaña. Montar serpientes no es una gran ventaja comparativa respecto a ir andando, pero tiene gracia. Las dos entradas de esta cueva están tapadas con enrejados de madera y custodiadas por tres guerreros.

7. Sala de guardia

Esta cueva es una sala de guardia y una armería. Apiladas en las paredes hay gran cantidad de lanzas y hachas de piedra, dentro de tinajas hay puntas de flechas. En este lugar siempre hay cuatro guerreros fuertemente armados que no dejan pasar a nadie sin autorización previa.

8. Salón del trono

Aquí vive el gran Patanga con sus siete mujeres, sus doce hijos y sus guerreros más valerosos. Es un lugar lleno de lujo y de alegría. Cuando los PJs entran todo está preparado para una «gran recepción». La sala está dividida en dos. En la explanada central está el fuego y los timbales. El fuego es grande y hermoso, el humo que no tiene por donde salir, se acumula en el techo, e irrita los ojos. Huele a sándalo. Los timbales son dos grandes caparazones de tortuga cubiertos de piel; cuatro músicos se encargan de hacerlos sonar con fuerza cada vez que Patanga termina de realizar un discurso con cómica solemnidad. En este lugar se canta y se baila cuando hay una cena en honor de un guerrero o unos invitados (los PJs pueden ser invitados a una de estas fiestas). Ten en cuenta que los goyong pueden parecer ridículos, pero Patanga no consentirá ningún insulto o irreverencia por parte de los PJs. En la explanada central hay cinco guerreros más la escolta. La segunda plataforma se encuentra a cuatro metros de altura sobre el «escenario», la pared que separa las explanadas es muy escarpada. Se asciende a la segunda plataforma por unas escaleras talladas burdamente en la roca. La segunda explanada está ricamente decorada con pinturas murales, pieles y objetos de arte

(cerámica, huesos coloreados, figuras de barro...). En el centro de la explanada está el trono de piedra sobre el que se sienta Patanga. A su diestra se acumulan sus mujeres, a su zurda sus hijos. Frente al trono se sientan dos ancianos: Hussk y Mashk. Tras el trono hay un pozo de aguas frías y cristalinas. Patanga está gordo y rollizo, parece un hombre fuerte (de hecho es el más fuerte, por algo es rey...) y usa como bastón de mando su gigantesca hacha de dos manos (es la única metálica, un regalo de Priscila). Sus hijos tienen desde los cuatro a los diecisiete años, algunos ya son guerreros. Los dos viejos (Hussk y Mashk) son los shamanes del pueblo; son hombres sabios, poderosos y respetados (uno sabe invocar gnomos, el otro sabe llamar a los silfos). Hussk es muy viejo; de niño conoció a Priscila y aún recuerda algunas palabras del idioma común, aunque es incapaz de articular dos seguidas. Si los PJs se portan bien serán invitados a cenar. A la mañana siguiente los PJs se levantarán en la gruta de Patanga. Cuando muestren su intención de partir «Patanga el generoso» les ofrecerá monturas (serpientes) y la compañía de un guía para indicarles el camino hacia la ciudad perdida de Erael. Con el guía y las monturas el camino hasta la zona 7 del mapa se puede realizar en un solo día en vez de en dos. El guía es un hombre viejo llamado Guyo, es tuerto y enormemente jorobado. Guyo es simpático, pero la presencia de los PJs le pone visiblemente nervioso. Esto hace que su comportamiento sea misterioso, siempre lleno de excusas y sonrisas cínicas. A pesar de todo es un buen guía y monta excelentemente en serpientes. Guyo no es muy comunicativo, se limitará a indicar el camino con el dedo. Si tiene una oportunidad muy clara intentará robar algún objeto sin importancia (si es posible metálico) a los PJs. Si realiza este pequeño hurto se volverá aún más esquivo e intentará dejar la compañía de los PJs cuanto antes con cualquier excusa (por ejemplo: irse a cagar detrás de una roca para no volver jamás)

5. Paso angosto sobre el río

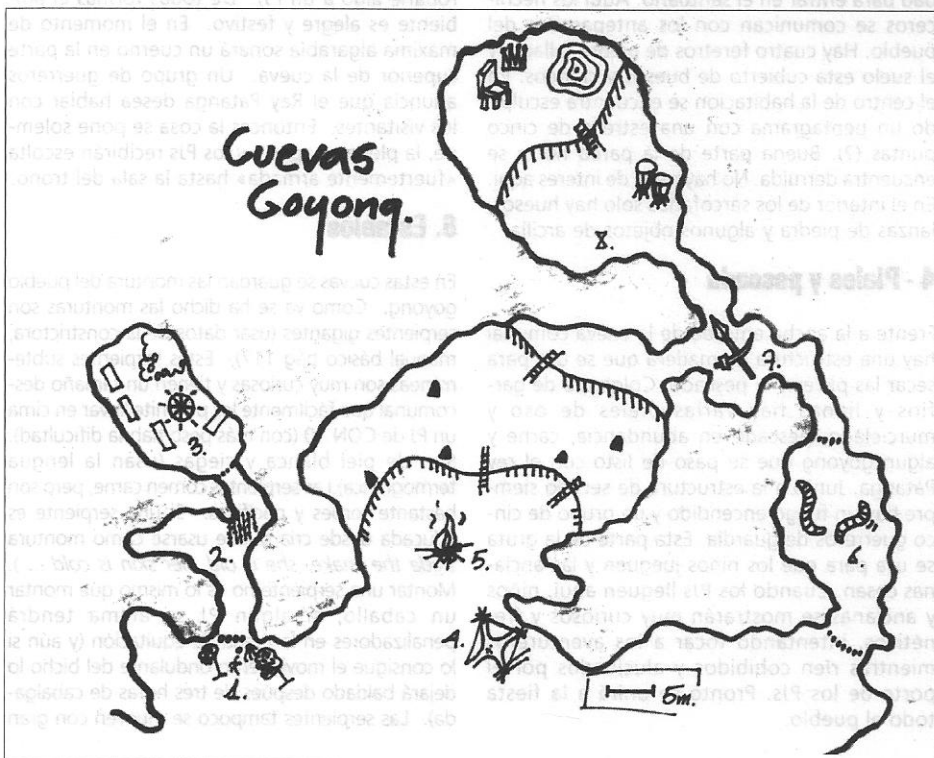
A esta altura está el único paso posible sobre el segundo río de la gruta. Esta corriente es más estrecha, pero mucho más rápida y profunda que la anterior, la mayor parte del tiempo el agua pasa por estrechos cañones y entre piedras que arranca con su fuerza de la ladera de la montaña. El paso marcado con el 5 es un lugar donde el agua se puede vadear, tiene aproximadamente un metro de profundidad, y aunque la corriente es fuerte hay muchas rocas, maderos e islotes donde se puede poner el pie para dar un par de saltos. El paso es estrecho y peligroso, por supuesto resbaladizo. Cuando uno de los PJs esté cruzando, una bandada de peces voladores pasará sobre las rocas atravesando el rápido, remontando la corriente. Los peces son grandes y rojos, por lo menos hay veinte; el PJ que esté en el paso en ese momento puede resbalar (tiradita de equilibrio, please) y caer al agua (se hace pie).

6. Gran escalera entre los quebrados

La zona marcada con el 6 es una colina. Las laderas de este promontorio son especialmente difíciles de escalar, los barrancos son numerosos y muy profundos, el firme está suelto y húmedo, la ascensión se dificulta por las estalagmitas y las formaciones calcáreas. A media ascensión se puede ver que los PJs están en un cabo que se adentra en un gran lago fosforescente que irradia todos los colores del arco iris, se oye el estruendo de una gran cascada. A esta altura si Guyo está con los PJs se excusará y se volverá al poblado, éste es territorio sagrado. Guyo señalará al frente, al otro lado de la colina, si los PJs le preguntan la dirección de la ciudad perdida.

En la cumbre de la colina la visión es espeluznante. Al frente puede verse un lago en el que desembocan los dos ríos iriscentes, el lago es inmenso y sus aguas rozan las paredes de la cueva que es el mundo subterráneo. Sobre el lago se ciernen las montañas y los acantilados más empinados que los PJs han visto nunca. A veces una piedra se desprende para caer al agua con estruendo. La lengua de tierra en la que se encuentran los PJs se extiende como una serpiente sobre la superficie del lago hasta alcanzar su centro; en algunos lugares el cabo no tiene más de diez metros de ancho. En el centro del lago hay un inmenso agujero de un kilómetro de diámetro. El agua se precipita furiosa por este desagüe natural, el ruido es insoportable.

La cascada levanta una nube de agua fosforescente con luminosidad propia, las gotas de agua difuminan su propia luz en miles de arco iris danzantes. La lengua de tierra se aventura sobre la catarata, va más allá del corte en el terreno y se mantiene suspendida en el vacío. Allí sobre este trozo de tierra flotante sacudido por huracanes parece que hay un monolito negro. Desde la cumbre de la colina hay una escalera excavada en la roca caliza que desciende la ladera suavemente hasta la lengua de tierra que se adentra en el lago. Las escaleras son monumentales, tienen casi cincuenta metros de ancho y los escalones tienen una dimensión superior a los cinco metros de largo, con una diferencia de altura entre sí de apenas treinta centímetros. Las escaleras están bien pulidas.



El descenso (7)

Nos situamos en la plataforma de tierra que se extiende primero como un cabo sobre el agua, y luego como una lengua de tierra sobre el vacío de la catarata. El estruendo de la caída del agua apenas si deja que los PJs se comuniquen hablando o gritando. El agua en suspensión es capaz de calar hasta los huesos a cualquiera, el pelo empapado y las ropas mojadas como si se hubieran bañado vestidos. La lengua de tierra tiene entre diez y quince metros de ancho, está bien pulimentada y muy mojada. Nadie tiene porqué caer al agua, pero si lo hace será arrastrado por la catarata y morirá al estrellarse contra el fondo sesenta metros más abajo. Una vez que los PJs estén sobre la catarata, la sensación de vértigo es hipnótico (tiradita de poder para no marearse y estar a - 15 %, please). Abajo se vislumbra una isla entre los arco iris; la catarata cae en círculo sobre un lago inferior, dentro de este círculo se encuentra una isla. En la isla parece que hay una edificación, un templo. De la isla sale un puente de piedra muy fino y estilizado que desaparece del campo de visión. Cae tanta agua que esto sólo se vislumbra parcialmente, cuando las nubes de agua en suspensión lo permiten.

Justo donde la prolongación de roca termina y empieza el vacío hay un gran monolito de roca negra. La piedra está muy bien bruñida, y brilla con un resplandor propio; su cabeza tennina en una pirámide afilada y puntiaguda. En cada una de sus caras está grabada la runa de Straasha. Parece que esto es un punto muerto. Si los PJs no son capaces de volar, no hay manera de descender los sesenta metros de precipicio hasta llegar al lago inferior donde acaba la catarata. Pero si algún PJ reconoce la runa del Señor de los Elementales del Agua (cosa relativamente fácil para un pescador o marino), la cosa puede cambiar. Si además de reconocer la runa al PJ se le ocurre rezar una oración a Straasha y reclamar su ayuda: ¡alivio, tienes un jugador inteligente en la mesa! Tras pronunciar los rezos pertinentes y realizar una humilde ofrenda una humilde ofrenda a Straaslia el monolito comenzará a cantar una canción metálica y extraña mientras vibra; entonces el flujo de la catarata parece que se detiene por un momento y una explosión de agua ascendente, como un géiser descomunal, cegará a los PJs. Frente al monolito se materializará una figura humanoide de tres metros de altura confeccionada exclusivamente de agua multicolor. La figura es Wewor, un conde de los elementales. Wewor fue invocado por Erael hace mil años, desde entonces este lugar maravilloso es su hogar, Wewor vive aquí voluntariamente, enamorado de la bella conjunción natural entre el agua y la tierra. La figura del elemental es masculina, se puede reconocer fácilmente por sus enormes pelotas (si las ondinan tienen tetas es lógico que un elemental tenga otras cosas, ¿no?). Wewor es altivo y misterioso, recibe pocas visitas, pero le gusta ayudar a aquéllos que rezan una cálida oración a su señor. Se puede comunicar con los PJs en Alto Melnibonés, les preguntará el motivo de su visita. Si los PJs contestan con sinceridad y elegancia Wewor consentirá en regalarles un favor. Si los PJs se muestran maleducados Wewor los atacará con furia (calcula que es como 15 ondinan juntas, además es inmune a

las armas no mágicas y tiene el poder demoníaco «Zap!» a 55% impactar, 50m. de alcance y 5d6 de fuerza). A Wewor no le importa que los PJs vayan a visitar la ciudad de G'Hyon, de hecho él lo hace a menudo porque le gustan las bellas ruinas. El favor que Wewor les hará a los aventureros es evidente: creará un ascensor de agua capaz de descender lentamente por el flujo de la catarata y dejarlos con suavidad sobre la isla del lago inferior. Luego se despedirá cortésmente y se irá para no volver a aparecer.

7. La ciudad perdida de Erael

La ciudad de G'Hyon se encuentra en la caverna inferior del mundo subterráneo, se llega a ella desceidiendo la catarata que cae sobre el lago del segundo mapa. La ciudad se extiende a orillas del lago fosforescente, alejada de la estruendosa cascada y pegada a la pared norte de la gran cueva. No hay salida aparente de este lugar. La ciudad todavía guarda parte de su belleza y esplendor, ya no es más que una ruina catastrófica, pero aún conserva parte de su armonía. Entre las calles de la ciudad se alzan decenas de torres y monolitos sacudidos por centenarios terremotos, conservan su porte vertical castigado por las grietas y el derrumbe. Se vislumbran los tejados de palacios marmóreos, cúpulas de jade verde, minaretes dorados, pirámides cuarcíferas y almenas plateadas. Las paredes de los pocos edificios que se mantienen en pie están pintadas con bellísimos murales y frescos, ornamentadas con pétreos bajorrelieves. Hay plazas cuyas fuentes todavía dan agua, calles cuyas calzadas están habitadas por los restos de los carros que un día las cruzaron. Toda la ciudad se presenta envuelta en un halo mágico y secreto, a veces se escucha un gemido tras la esquina de un caserón, o se vislumbra una explosión de luz y sonido tras el postigo de una ventana, no es extraño que se aparezcan figuras translúcidas en la distancia, revoloteando sobre los frisos de templos abandonados. La magia que mantuvo a la ciudad viva y en orden se ha vuelto salvaje.

Es lógico pensar que ante el derroche de riquezas y objetos curiosos que hay en las ruinas los PJs se paren un par de veces a «saquear». Con este motivo se ofrecen algunas ideas sobre objetos y tesoros en la Tabla de Saqueo. Como se ha dicho, G'Hyon es un lugar «vivo» y pulsante con la magia que un día habitó; con la intención de reproducir algunos fenómenos sobrenaturales se ofrece la Tabla de Fenomenología.

1. El templo de la catarata

Rodeada por la caída de agua (recordemos que el agujero de la cascada tiene un kilómetro de diámetro) hay una isla. En esta isla Wewor clejará a los PJs cuando los baje desde la caverna superior. La isla es pequeña, sobre su superficie crecen algunos arbustos y matorrales de color lila. Da la impresión de estar rodeado por paredes de agua. Pero se ve un puente que va más allá, un puente de piedra que pasa por debajo de la catarata y lleva a algún lugar desconocido al otro lado de la cortina de agua, donde no alcanza la vista.

En medio de la isla hay un templete de piedra negra. Es bastante pequeño, el techo es una cúpula metálica que el agua de la catarata

mantiene brillante. Dos de las paredes del templete están derruidas y cubiertas de moho mojado. En el suelo del templete hay un complejo mosaico que representa la figura de una bola de carne con un gran ojo central, situada en el vórtice de una espiral amarilla fosforescente.

2. El puente hacia G'Hyon

El fino puente de piedra se extiende hacia la catarata con gracia difícilmente igualable, apenas si tiene columnas que lo cimientan al fondo del lago, y la piedra tallada brinca en arcos desmesuradamente altos sobre la superficie del agua. El tramo del puente que pasa bajo la catarata está a cubierto por un tejado de piedra en forma de bóveda de medio punto prolongada durante veinte metros sobre la pasarela. El interior del túnel está tallado en rosas.

El puente tiene más de un kilómetro de largo y discurre en diferentes direcciones para que el visitante pueda observar la ciudad desde distintos ángulos. Cada vista es más bella. Lo cierto es que los PJs no van a tener mucho tiempo para ver la ciudad, porque una bandada de murciélagos gigantes (tomar datos del buitre en el manual básico) los va a atacar con insistencia. El peligro mayor está en caer al agua del lago, bastante turbia, y revuelta.

3. Grandes columnatas

Toda la costa a lo largo del cabo, donde va a parar el puente, está adornada con inmensas columnatas. Estas columnas son redondas, de mármol blanco, cada una de ellas tiene un diámetro superior a los diez metros y treinta de alto. El puente desciende sobre un camino empedrado que parece conducir directamente hacia la ciudad. Si un PJ toca una de estas columnas sentirá un frío sobrenatural que se extiende por todo su cuerpo mientras suena un pitido muy agudo en sus oídos.

4. La ruta de los héroes

Este es el camino empedrado que conduce a la ciudad. Parece que al ir internándose entre los edificios, el camino se bifurca para convertirse en calles. La parte central del camino en «campo abierto» está custodiada por las estatuas de los antiguos héroes de la ciudad. Todas las figuras son grandes (más de tres metros de altura) y tienen unas magníficas alas emplumadas. Las estatuas se encuentran en lamentable estado, muchas rotas o mutiladas, la mayoría han caído de sus pedestales para hacerse añicos. Entre las que se encuentran de pie hay guerreros, poderosos hechiceros y científicos que posan frente a sus más afamados inventos y cachivaches. Todas las inscripciones están en Myrrhyano arcaico, con lo que no se pueden leer.

5. Caserón nobiliar

Desde la Ruta de los Héroes se vislumbran las ruinas de una imponente villa, es el primer edificio de la ciudad. La villa tiene espacio para huerta y jardín en el que crecen unos pequeños arbustos retorcidos. La mayoría del edificio se encuentra en ruinas, las dos torres de vigilancia que tuvo el caserón han caído sobre los pisos superiores destruyéndolo todo. No parece que

STORMBRINGER

ninguna pared aguante firme, pero se puede ver un claustro interior, sin tejado, en el que se puede entrar sin peligro.

Las columnas del claustro son de hierro forjado con caracoles marinos incrustadas en su superficie. Aguantan un techo cubierto de enredaderas salvajes que se extienden por todas las ruinas. En el centro del patio hay una fuente que aún funciona. Hay un cadáver de Myrrhyn en el suelo, pocos huesos sobreviven, la mayoría de ellos se han transformado en polvo, igual que sus ropajes. Entorno a lo que debió ser el cuello hay una cadena con una gran llave de plata colgando (abre el cofre de los medallones que activan el aparato de teleportación del templo nº 10).

6. Monolito negro

En este lugar se alza erguido un obelisco negro de quince metros de altura por tres de ancho. Sus paredes están bruñidas y termina en una pirámide chapada en jade. En uno de los lados del obelisco hay una puerta a ras de suelo. La puerta es de hierro forjado, y tiene un pomo con forma de calavera myrrhyana. La puerta puede abrirse sin dificultad, pero no se ve lo que hay detrás. El interior del monolito está terriblemente oscuro (de hecho ninguna luz es capaz de penetrar esta oscuridad mágica). El portal es un sistema de teleportación interior. Si algún PJ «entra» en el monolito habrá un flash de oscuridad, un zumbido, y el aventurero se encontrará saliendo por la puerta de la columna nº 7 al otro lado de la ciudad. Si algún PJ tira un objeto a la oscuridad, habrá un flash de oscuridad, un zumbido, y el objeto se encontrará cayendo frente a la puerta de la columna nº 7; allí permanecerá hasta que alguien lo recoja. En realidad el interior del monolito es macizo.

7. Columnata blanca

En este lugar se alza erguida una columna blanca de quince metros de altura por tres de ancho. Sus paredes están estriadas y tennina en un capitel de estilo dórico. En mitad de la columna hay una puerta de hierro forjado, que tiene un pomo en forma de calavera myrrhyana. La puerta puede abrirse con facilidad, pero el interior está terriblemente oscuro. Este es el aparato de teleportación gemelo al monolito negro nº 6. Si algún PJ penetra por la puerta de la columna se encontrará saliendo por la puerta del monolito al otro lado de la ciudad. El flash de oscuridad, el zumbido y la desaparición de los objetos son fenómenos que se repiten de forma idéntica a como ocurren en el obelisco nº 6.

8 - Termas

Este conjunto de ruinas son las antiguas termas de G'Hyon. El edificio se conserva bastante bien, aunque sólo queda en pie una gran sala común donde estaban los baños públicos y el espacio de gimnasia. Desde fuera las termas ofrecen un bello espectáculo. Son un edificio de gruesas paredes de adobe rojo con cuatro minaretes (uno en cada esquina). El techo lo cubre una gran cúpula metálica coronada por una especie de pararrayos de oro. Entorno al edificio principal se ven numerosas piscinas al aire libre (se-

cas) entre las que discurren caminos flanqueados e inundados por boj (salvaje). Hay varios edificios auxiliares aunque se han derrumbado. Sólo hay una gran arcada de tres metros de altura para entrar en las termas, la puerta de madera hace tiempo que desapareció.

En el interior la luz es tamizada por claraboyas coloreadas de formas geométricas, así cae en rayos cuadrados y triangulares sobre la superficie marmórea de los baños. La sala principal tiene más de veinte metros por treinta, la cúpula se sitúa a quince metros de altura y tiene una grieta muy profunda. Las paredes están cubiertas por murales que representan la vida cotidiana de la ciudad de G'Hyon; también hay imágenes de carácter deportivo. Todo el suelo está adomado por un mosaico floral. El centro de la sala está ocupado por una gigantesca piscina circular de tres metros de profundidad, se puede descender por escaleras de bronce. A la derecha de esta piscina se sitúa un conjunto de cinco pozos cuadrados de un metro de profundidad, en las paredes de estos pozos hay grifos de plata. A la izquierda hay una sauna, separada de la sala central por finas paredes de mármol.

No hay nada de interés en la gran piscina, pero si los PJs abren alguno de los grifos plateados de las bañeras pequeñas, les espera una buena sorpresa. Con un flash de luz y una explosión de azufre, del interior del pequeño grifo surgirá un enorme demonio Aroctop. El cuerpo del demonio se ensanchará a medida que vaya saliendo, como el del genio de la botella. Los Aroctops son demonios muy viejos que fueron invocados para proteger la ciudad en tiempos de Erael. Al ser abandonada la ciudad la mayoría de ellos fueron liberados, pero algunos de estos demonios se quedaron atados aquí para siempre; los cuatro que quedan viven en las termas, hoy unirán sus fuerzas para derrotar a los PJs. El Aroctop es un demonio con cuerpo de araña gigante, cabeza de anciano con dientes afilados y tentáculos de pulpo en vez de patas; cada tentáculo acaba en una uña terrible, curva y puntiaguda (utilizar datos del demonio de combate en pp: 92 del manual básico).

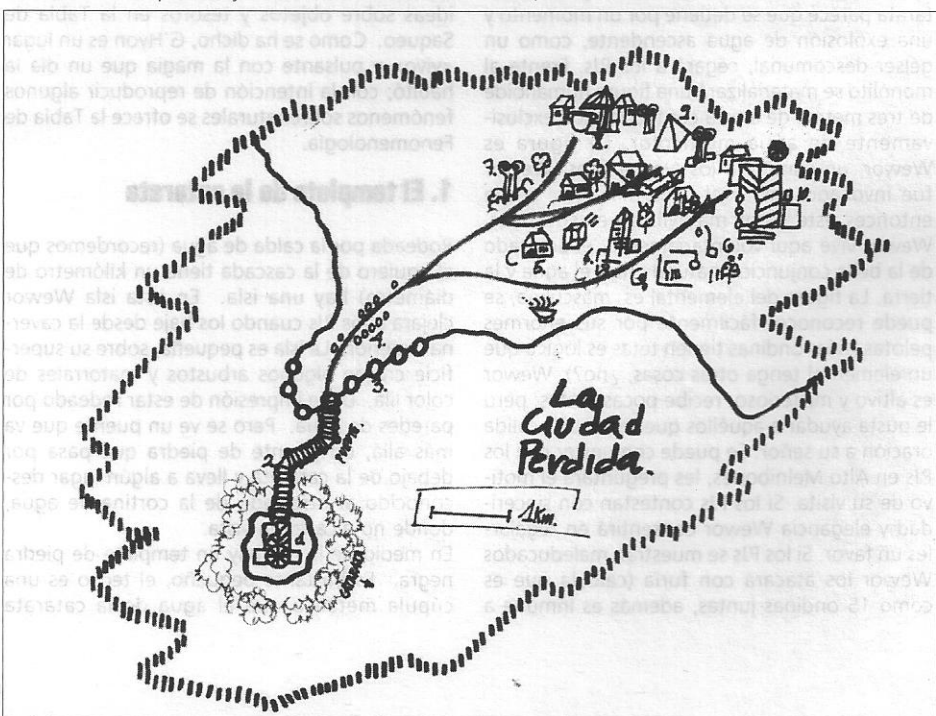
Si algún PJ se acerca a explorar las saunas encontrará al fondo un pozo de dos metros de ancho por cinco de profundidad. El pozo está excavado en la piedra, y tiene unos escalones

tallados en su superficie para descender hasta dos metros del final.

Al fondo parece que descansan un montón de huesos y conchas marinas apiladas. Si un PJ descende hasta allí, al apoyarse en el suelo activará una trampa, la salida del pozo será bloqueada por cuatro rejas de hierro situadas a distinta altura, las verjas surgen de grietas horizontales en la pared (demasiado rectas y anchas para que un PJ que busque trampas no las detecte en el descenso... ¿pero y si no busca?). El PJ que queda al fondo se encuentra a tres metros de la primera verja, y no le resultará fácil romperlas (CON 20 cada una). Las verjas se mantienen cerradas durante dos años seguidos.

9. Pirámide funeraria

Sobre una plataforma de mármol blanco situada contra la pared de roca de la cueva, se encuentra el túmulo funerario de Erael. El lugar no está custodiado, aunque su majestuoso aspecto es indicador claro de la importancia del lugar. El féretro es una pirámide cuarcifera de cuatro caras rodeada por cadenas doradas, tiene tres metros de lado y es transparente; está sellada y no hay forma de entrar. El grosor del cuarzo no supera los dos centímetros pero es terriblemente duro (CON 17). En el interior de la pirámide se pueden vislumbrar fastuosos tesoros; hasta un metro y medio de altura, hay acumuladas conchas y caracoles marinos de impresionante belleza (moneda muy valiosa en las montañas), entre las conchas hay algún objeto de arte de oro, plata y bronce (copas, collares, bastones de mando, globos, platos, brazaletes, estatuas...), no faltan gemas. Sobre todo este tesoro descansan cinco voluminosos grimorios forrados en piel de dragón (están escritos en Myrrhyano arcaico, una lengua muerta y desconocida). El cadáver de Erael está suspendido mágicamente sobre su tesoro; es un esqueleto perfectamente conservado que se mantiene en el aire con las alas y los brazos abiertos. Tiene puesta una corona, un anillo mágico con cuatro salamandras atadas y un collar de coral del cual cuelga una varita de atadura (*Demonios y Magia* pag: 89) que se ve muy frágil (900 años de antigüedad, está vacía).



Alguien está esperando este momento en Nihrain. Si los PJs todavía llevan el medallón que Sandra les regaló, el demonio que contiene en su interior leerá la emoción de los PJs a la vez que sus pensamientos, y avisará telepáticamente a la bruja de que los aventureros han encontrado la tumba de Erael. Entonces Sandra se teletransportará a este lugar en medio de una nube de gas rojo chispeante. Con una risa histérica comenzará a atacar a los PJs con sorprendente furia y habilidad. Sandra morirá en la batalla antes que dejar a los PJs heredar las riquezas y el conocimiento que ha ambicionado toda su vida. La bruja es un enemigo poderoso que fácilmente puede acabar con los aventureros si éstos se encuentran cansados o fuera de lugar cuando comience el combate. Una vez resuelto el problema de Snadra se puede proceder a romper la pirámide.

Antaño estuvo protegida mágicamente, pero hace tiempo que este poder desapareció. Con un buen martillo se romperá la superficie cuarcífera y todo el tesoro (incluidos los huesos de Erael) se desparramarán desordenadamente por el suelo y los escalones que, ascienden a la plataforma de mármol.

10. El templo de la teleportación

Este templo se parece al Partenón, un gran tejado a dos aguas parcialmente destruido y muchas columnas que franquean la planta sosteniendo frisos bellamente decorados. Los frisos representan hombres alados que son arrojados a una espiral donde les aguarda una gran boca dentada. Todos los «ángeles» sacrificados llevan un medallón en el cuello con un pentagrama inscrito.

El edificio es uno de los más grandes de la ciudad; también es uno de los que se encuentran en peor estado, con sus columnas cubiertas de moho y sus escalinatas partidas. Pero el firme edificio se conserva bastante bien, en él se puede ver un extraño mosaico, una espiral negra y amarilla que se extiende desde las columnas circundantes hasta el centro del suelo. El vórtice de la espiral es un gran ojo de tres metros de diámetro, que refulge con una luz blanquecina. Al fondo del templo sobrevive un altar y una hornacina. El altar está vacío, pero la hornacina contiene un pequeño cofre de plata. Este cofre se abre con la llave que se encuentra en el caserón familiar nº 5. En el interior del cofre hay siete medallones similares a los que se encuentran en el *cáliz* de la habitación nº 5 del castillo de Pengot, medallones circulares de hierro con una estrella de cinco puntas inscrita en oro. Si los PJs no tienen la llave que abre este cofre y lo intentan forzar, se activará una trampa de aguja escondida en la cerradura (la aguja está embrujada con un veneno mortal, tirito de resistencia por CON, please).

Los PJs pueden penetrar en el gran ojo central de la espiral de dos formas.

Primero: sin ponerse un medallón de pentagrama, entonces no pasa nada.

Segundo: poniéndose un medallón depentagrama, entonces con una explosión de luz y sonido el PJ que se encontraba en el ojo central se verá teletransportado con todo su equipo (o si lleva demasiado tesoro, sólo con parte de su equipo) al círculo de invocación que

hay en la capilla nº 5 del castillo de Pengot. Este templo fue utilizado por Erael para realizar viajes dimensionales. Según han ido pasando las centurias, el artefacto ha perdido poder. Cuando Priscila llegó hasta aquí la espiral era incapaz de cruzar a otras dimensiones, pero poseía el poder de la teletransportación. Durante años Priscila trabajó para conectar, con la propiedad del teletransporte, el castillo de Pengot con la ciudad de G'yHon. Hoy también este poder se ha ido degradando, y actualmente la espiral sólo teletransporta en la dirección G'yHon-Pengot.

ANEXO

1. Sandra la bruja

Sandra es una bella mujer de cincuenta años que apenas si aparenta la treintena, viste con excepcional elegancia y tiene el porte altivo y majestuoso; pocos pueden soportar su fría y penetrante mirada. Sandra es la hija de Quimera, una de las mejores sacerdotisas del culto sangriento fundado por Priscila. El culto sangriento era una deformación de las adoraciones y sacrificios que los antiguos myrrhynianos realizaban a sus dioses perdidos. Sandra escuchó la leyenda de G'yHon y los poderes que ocultaba. Cuando era niña, su madre, casada con un sacerdote pangtamano de Arioch, la inició en la magia y le animó a recuperar el poder perdido de G'yHon. Saiidra ha vivido muchos años en Nihrain explorando los valles montañosos de la zona hasta que encontró el castillo Pengot.

Coincidiendo el lugar con las descripciones que del «monasterio» le hizo su madre, comenzó a investigar la forma de acceder al mundo subterráneo y llegar a G'yHon. El proceso ha durado decenas de años, hasta que Sandra se ha hecho lo suficientemente poderosa para desactivar la magia protectora que Priscila dejó en el castillo de Pengot. Sandra se tiene en muy alta estima para dedicarse a la aventura, por eso necesita un grupo de PJs. Sandra ha urdido un plan para que sean los aventureros quienes encuentren la ciudad perdida de G'yHon. Una vez solucionados todos los peligros del camino, ella se teletransportará a la ciudad para reclamar su legítima herencia. Sandra ha invocado unos fuegos fatuos cerca de un poblado de leñadores en el valle de Pengot; estos fuegos fatuos tienen orden de guiar a los PJs hasta las ruinas del castillo, una vez cumplida esta misión serán libres. Los PJs son contratados para ahuyentar a estos fuegos fatuos, pero en realidad, Sandra pretende que «guiados por su espíritu aventurero», los PJs lleguen a G'yHon «por casualidad». Es importante que los aventureros desconozcan la existencia de la ciudad y los poderes que oculta para que no los ambicionen e intenten robarlos. Así pues, Sandra regala un medallón a los PJs, es un medallón que «ahuyenta a los fuegos fatuos». En realidad esto es mentira, el medallón es una guía mágica para Sandra, servirá de llave para abrir la puerta del mundo subterráneo, y en su interior hay un demonio que le avisará del momento oportuno para teletransportarse a G'yHon.

sandra

FUE 14

CON 17

TAM 12

INT 22

POD 21

DES 14

CAR 20

Puntos de Vida: 17

Armas: Daga demonio: ataque 99%, parada 1 1 0%, 1 d4+2+5d6 de Daño.

Armadura: Ninguna.

Habilidades:

Evitar 77 %, Escuchar 50 %, Persuadir 80 %, Cantar 50 %, Hablar/leer (común, alto y bajo melnibonés) 70 %.

Habilidad de invocar: 73 %

Invocaciones: G n o m o s, Salamandras, Fuegos Fatuos, Demonios Glop (sin orejas).

hgyinn,

Daga demonio de Sandra

CON 25

TAM 6

INT 5

POD 15

CAR 13

Poderes: Arma (+5d6 puntos de daño), Pacto de Salvaguarda contra fuego (que disfruta Sandra).

rogg'yngr,

Anillo de teletransportación de Sandra

CON 20

INT 14

POD 17

Poderes: Teletransportación 13 puntos de tamaño.

n!chunga'ñ,

Medallón espía de Sandra (el que no espanta fuegos fatuos)

CON 35

INT 15

POD 18

Poderes: Empatía, Telepatía (rango ilimitado, pero solamente puede comunicarse con Sandra), Baliza mágica (nuevo poder que permite conocer al propietario del demonio la localización exacta del medallón en cada momento. La distancia viene medida con respecto a las distintas dimensiones del espacio, no en nombres propios o imágenes del lugar), Ojo camuflado como rubí.



TABLA DE FENOMENOLOGÍA:

- 1- Dos fuegos fátuos que habitan la ciudad desde los tiempos de Erael consideran que los PJs están profanando su hogar al hacer tanto ruido y robar tantas cosas. Los fuegos fatuos (Demonios y magia pp:93) están dispuestos a luchar telekinéticamente con los aventureros. Por supuesto que contra esta pareja el medallón de Sandra no surte ningún efecto.
- 2- Un grito metálico y lejano que se aleja formando ecos para luego apagarse poco a poco...
- 3- Una gran mancha negra en el suelo y el olor insoportable del azufre y el incienso quemados en gran cantidad. Bajo la mancha hay pintado un pentagrama.
- 4- Risas y luces danzarinas detrás de una puerta entreabierta, y de los postigos de una ventana parece que una mano transparente llame a los PJs moviendo el dedo índice. Pero cuando los aventureros se acerquen todo desaparecerá en el silencio.
- 5- Quince dientes y muelas que están acumulados en un montón, dibujan una flecha que señala una dirección en particular. Si los PJs siguen esa dirección se oye una sonora carcajada a lo lejos.
- 6- Un juego de cartas o de dados (mágicos) que siempre repiten la misma jugada.

TABLA DE ENCUENTROS EN EL MUNDO SUBTERRÁNEO:

Cada cinco horas que los PJs pasen en el mundo subterráneo y se encuentren fuera del poblado Goyong o de la zona 7 (el descenso), el Master ha de tirar un percentil. Hay un 35% de que se produzca uno de los siguientes encuentros:

- 1- Intromisión en el nido de una serpiente constrictor gigante a la que no le gusta que metan el pie en su casa.
- 2- Encuentro con un niño Goyong ciego y perdido que quiere volver a su aldea. Como no ve y es incapaz de comunicarse más que por gestos, el niño es un guía inútil. Si los PJs no han llegado aún a la aldea, el niño es una magnífica carta de presentación. Si los PJs ya han estado en la aldea, devolver al niño es simplemente un acto de buena voluntad.
- 3- Encuentro con un grupo de murciélagos gigantes que están de marcha tomando copas porque es sábado noche. Como están muy animados y contentos no les importará joder un poco a los PJs. Para el caso se pueden utilizar los datos del «Buitre» (manual básico pag. 114). Digamos que hay 7 murciélagos.
- 4- Encuentro con los cadáveres de un grupo de goyongs cazadores. Visten pieles y lanzas de piedra. Parece que han sido derrotados por un oso de las cavernas o algo parecido. El goyong más corpulento lleva un amuleto al cuello, es una uña de oso gigante. El exhibir este amuleto en el poblado goyong será un grave error, porque los indígenas pensarán que los PJs son los asesinos del dueño del medallón, desaparecido hace cuatro jornadas.
- 5- Este encuentro ocurre cuando los PJs estén bordeando o vadeando un río. Cinco cocodrilos (¿grandes o pequeños?) atacarán a los PJs confundidos con su almuerzo. Los cocodrilos son blancos como la cal, el efecto del agua fosforescente los ha desteñido y los ha cegado (no importa porque tienen un olfato muy fino... ¡y además les han crecido orjas para escuchar a los PJs!).
- 6- Encuentro con una comunidad de seroloks. Los seroloks son una progenie de oonais (ver Demonios y Magia pag. 91). Los seroloks de las profundidades suelen vivir en grupos de diez individuos, y normalmente son cazados por los goyongs que aprecian mucho el sabor de su carne rosada. Es por eso que los seroloks tienen la costumbre de convertirse en piedras con patas (¿y esto no parece estúpido?) para huir rápidamente cuando se percatan de la presencia de humanoides cercanos. Esto suele ocurrir demasiado tarde.

TABLA DE SAQUEO:

- 1- Un esqueleto de Myrrhyn de tamaño desmesurado que viste los restos de una lujosa túnica se encuentra tirado en la calle. En su dedo meñique (el pulgar de un PJ) lleva un anillo con una gema incrustada. Lleva una bolsa al cinto llena de pequeñas conchas marinas.
- 2- Un bajorrelieve de piedra chapado en oro. El vil metal puede ser arrancado de la obra de arte. El bajorrelieve presenta un grupo de hombres alados que rezan con fervor ante la figura de una bola de carne con un gran ojo central.
- 3- Un conjunto de tres barriles metálicos que parecen estar sellados herméticamente con cera. Contiene un líquido viscoso parecido a la miel pero que apesta a sulfuro.
- 4- El pomo y el llamador, que tiene forma de cabeza de águila, de una puerta de roble podrido. Parecen de plata.
- 5- En una casa, frente a la puerta principal, han incrustado con gemas en el suelo la palabra «bienvenidos» (está escrito en Mhyrrhiano antiguo, así que nadie lo entiende). Unas diez gemas pueden ser arrancadas del «felpudo».
- 6- En un sótano que un derrumbe ha dejado abierto al interior se pueden ver cinco esqueletos unidos a las paredes con grilletes y argollas. Los grilletes son de bronce trabajado con incrustaciones de nácar.

