

**..VIVIENDO EN  
LOS REINOS  
JOVENES..**







## *La Materia Informe*

*Cuántas veces, a lo largo de la historia de los Reinos Jóvenes, el Caos ha conseguido traspasar las barreras del mundo y se ha manifestado en todo su esplendor en este plano. El propio Rubec de Malador, campeón de Klant, se abrió paso en un mar de Caos, creando nuevas tierras y haciendo retroceder el horror. Místicos, brujos y hechiceros se han enfrentado a su visión en algunas ocasiones, pretendiendo o no invocarla, y quien más y quien menos ha salido mal parado al tratar con la Materia Informe.*

*En un mundo controlado (en su mayor medida) por la Ley, su opuesta debe encontrar los caminos para entrar, las fuerzas oscuras esperan pacientemente una grieta en la realidad para colarse y dar rienda suelta a su*

*poder... y en muchos casos, la Materia Informe ya se encuentra en este mundo, probablemente desde hace mucho tiempo, y obra su efecto en silencio, incesantemente, cambiando la misma realidad allá donde se encuentra.*

*En la siguiente Ayuda de Juego para Elic! se tratan muchos de los aspectos del trato, la visión, el control y el contacto con la Materia Informe del Caos, cómo afecta a la realidad cuando se encuentra en estado puro en el mundo y qué signos y marcas tienen las entidades, objetos y lugares que, aun sin haber sido invocados de la manera habitual, pertenecen por completo al Caos.*

## ACLARACION

Lo que sigue son varias reglas opcionales con las que se puede jugar en cualquier partida, dependiendo de lo presente que quieras que esté la presencia caótica en el trasfondo de la misma.

## .-LA TENTACION.-

*“Mantente firme en tus creencias... las fuerzas que pugnan por dominar tu alma tienen sus propios caminos para hacerlo”*

Los Dioses del Caos, los Duques del Infierno y otras criaturas ultraterrenas poderosas tienen la potestad, de vez en cuando, de Tentar a los humanos y hacerlos vulnerables a su influencia, ganando adeptos para su Fuerza y aumentando su presencia en los Reinos Jóvenes. Cualquier persona que tenga Lealtad con una Fuerza no puede ser Tentada por otra. Cualquier persona que aun no tenga una Lealtad tiene un 1D8% cada semana de juego de ser Tentado por el Caos.

La Tentación del Caos puede manifestarse en actos banales, en actos de importancia, en sueños o en circunstancias graves... pero debe ser algo importante para la persona. La persona en cuestión escuchará una voz, sentirá un repentino impulso o se verá invadida por un sentimiento inmenso, y todo ello le impulsará a hacer un acto afín al Caos.

*Por ejemplo: Medrak, un ladrón de Scarhe, una villa al norte de Dhakos, saca un 7 en la tirada semanal de 1D8 para la Tentación, con lo que tiene un 7% de ser Tentado por el Caos. Tira y saca un 05... ¡el Caos tentará a Medrak durante el día!. Más tarde, en el transcurso de la aventura, un amigo de Medrak falla al sacar una tirada de Saltar al tratar de huir de una casa, y queda colgando por una mano del alfeizar de una ventana... al pedirle ayuda a Medrak, este siente de pronto el impulso de dejar caer a su amigo...*

El Dj debe informar al jugador de que su personaje está siendo Tentado por el Caos. Solo con una tirada exitosa de INTx3 el personaje se verá libre de su Tentación y podrá actuar libremente. De no sacar la INTx3, la Tentación tendrá éxito, el personaje hará ese impune acto y ganará 1D8 en la casilla de Caos.

*Por ejemplo: Medrak, con una INT de 12, tiene un 36% de resistirse a la Tentación... tira y saca un 21%, por lo que ayuda a su amigo a trepar, mientras piensa en lo que ha estado a punto de hacer.*

Mientras el Tentado por el Caos se encuentre en una provincia predominantemente caótica (Pan Tang, Pikarayd, Dharijor...) o en un emplazamiento donde la presencia de seguidores del Caos sea elevada (el templo de una deidad caótica) la tirada diaria para ser tentada por el Caos aumenta a 3D8%.

*Por ejemplo: en un futuro, Medrak viaja a Nargesser junto a su amigo para seguir desarrollando su oficio lejos de la fama que les acompaña... mientras permanezca aquí Medrak tendrá 3D8% de ser tentado por el Caos cada semana. ¡¡El ambiente que le rodea ayuda a las fuerzas del Caos a convertir a todo el que se encuentre en Dharijor demasiado tiempo!!*





## -EL PASO DEL CAOS-

*“No te dejes engañar por lo que escuches o veas... Este valle perteneció antiguamente al Caos.”*

Donde estuvo el Caos presente o en el lugar por donde pasó una entidad caótica importante, siempre queda una huella indeleble tejida en la misma realidad. Cuando los PJs se encuentren en un lugar (un valle, un castillo, una gruta...) donde el Caos estuvo presente en el pasado, o vayan siguiendo de cerca a una entidad caótica mayor (un demonio mayor, un Semidiós del Caos...) suéltales a la cara uno o dos de los siguientes efectos, para que tengan claro a lo que se enfrentan o las fuerzas que estuvieron presentes en ese lugar:

-Animales mutados: un caballo con un solo ojo y dientes como sierras, un zorro con nueve colas, un gato con 5 patas, una cabra bicéfala, un gallo que ladra como un perro, un perro inmóvil como una estatua, pero que aún jadea...

-Naturaleza irreal: las piedras se tornan semilíquidas, los árboles se retuercen y se mueven poco a poco, parecen susurrar, la hierba es de un color extraño y se aferra a los pies, las esquinas parecen estar más lejos y los pasillos se alargan, llueve hacia arriba...

-Colores en el aire: en el aire bailan y se mueven hilachos de materia gris, roja y violeta, al tocarlos se disuelven como gasa, tienen un olor y sabor amargo...

-Agua: el agua es de color cobre y sabe a metal, o es roja y se mueve en un extraño remolino constante, o es oscura y se ven extrañas formas en su interior, los ríos suben en dirección contraria, o el agua está inmóvil por completo, pero al tocarla, te hundes igualmente...

-Fuego: un fuego frío arde en algunos lugares dispersos, no daña, pero en su interior se crean figuras y caras, algunas conocidas por los PJs, de pronto se torna azul o blanco como el hielo y quema al tocarlo, al rato se extingue y aparece en otro lugar...

-Ilusiones sonoras: fantasmas de otro tiempo parecen deambular aún por el lugar, se escuchan sonidos de una batalla inexistente, fragmentos de conversación cerca del oído, una mujer o un niño lloran en un lugar indeterminado, alguien te llama desde muy lejos...

-Ilusiones visuales: te cruzas contigo mismo en una esquina, y cuando miras hacia atrás, ya no estás, de pronto parece que algo muy grande cae sobre ti, pero no es nada, de improvisto un caballo neblinoso al galope te atraviesa, un hombre enfadado no deja de llamarte Perl y te grita que le devuelvas algo, por el rabillo del ojo ves personas y cosas que cuando miras, no están...

Estos efectos pueden afectar a la Salud Mental del PJ; si sufre muchos de estos efectos durante al menos una hora, ganará 1 Punto de Locura (ver Locura en Elric!).





## -LA LUCHA CONTRA EL CAOS-

**“Incluso ellos deben obedecer la ley del Equilibrio Cósmico que ordena que, si el hombre resiste al Caos, éste seguirá sus mandatos y se hará Orden”**



El hombre puede luchar contra la materia del Caos en su forma verdadera y, si la resiste, puede obligarla a retroceder, pero no puede ser un hombre cualquiera; debe ser un Campeón de la Ley. Este apartado amplía la lucha de un Campeón de la Ley ante la materia del Caos (Elric! página 63).

Cuando un campeón se sumerge en la materia del Caos para luchar contra ella, puede ser atacado de tres formas distintas. El DJ elige cada turno la manera de atacar del Caos. Si el Campeón vence en 10 ocasiones al Caos sin sucumbir, este debe retirarse, y las nuevas tierras serán creadas.

**1.-RETO DE INCRECULIDAD:** El Caos tentará al Campeón con engaños, seres queridos, falsas víctimas y otros ardides con la finalidad de derrotarle. Cada turno que el Campeón pase un Reto de Incredulidad debe tirar INTx1 en el primer reto, x2 en el segundo, x3 en el tercero, x4 en el cuarto y por Idea después del quinto y sucesivos Retos de Incredulidad. Cada vez que no supera un Reto de Incredulidad, el Campeón recibe 1D4 ptos de Incredulidad. Si en algún momento los puntos de Incredulidad son iguales a su INT el Campeón huirá aterrado, no pudiendo enfrentarse por hoy más a la Materia del Caos.

**2.-RETO DE MIEDO:** El Caos intentará aterrorizar al Campeón con seres fantasmales, demonios voladores y hechos espantosos (muchas veces se vale de la imagen de niños...) para hacer retroceder al Campeón infundiéndole un miedo primigenio que no pueda resistir. El Campeón, cuando se encuentre ante un Reto de Miedo, debe superar una tirada de POD contra el POD del Caos para esa manifestación (3D8). Si pierde, el Caos extrae 1D6 PM (Puntos Mágicos) al Campeón, que liberará por su miedo. Si el Campeón se queda sin PM, caerá inconsciente y el Caos lo retendrá para siempre.

**3.-RETO DE COMBATE:** De pronto, entre la materia del Caos, toma forma una bestia, un animal mutado u otra rareza grotesca, y ataca al Campeón, que debe defenderse rápidamente. Que acabe con la criatura o no, no es relevante, pues el Caos volverá a crear otra en el turno siguiente... lo que debe hacer el Campeón es sobrevivir. Cada vez que se elige un Reto de Combate se lanzará 1D8:

1-3.- Criatura con Mordisco 66% 1D8+1 de daño, un solo ataque en el turno.

4-6.- Criatura con Garras 55% 2D6+2 de daño, dos ataques en el turno.

7-8.- Criatura con Arma Descomunal 77% 3D6+1D4 de daño, un solo ataque en el turno.

Si el Campeón muere debido a estos ataques, evidentemente habrá fracasado en su empresa de hacer retroceder al Caos.



## **.-DEGENERACION.-**

**“¿No le ves? Ha jugado con fuerzas que no podía controlar, ha estado en la cumbre del poder y ahora se arrastra pidiendo ayuda... Todo tiene un precio”**

Tratar durante mucho tiempo con el Caos, llevar un poderoso objeto caótico encima o tener tratos con entidades poderosas que pertenezcan a esta fuerza tienen, evidentemente, consecuencias sobre un humano normal. Las siguientes reglas muestran cómo afecta el contacto con el Caos en sus distintas formas para una persona normal, sea o no hechicero. El trato con el Caos aumenta el número de Ptos de Degeneración (PDg), un nuevo valor para la hoja de personaje:

- 1.- Objeto demonio: Cada objeto demonio que se tenga encima aumenta los PDg en 1/10 de su POD mientras se posea el objeto.
- 2.- Servidor demonio: Cada servidor demonio que se tenga en servicio aumenta los PDg en 1/5 de su POD mientras se tenga el sirviente.
- 3.- Hacer hechizos: Desgarrar la realidad para hacer magia es uno de los actos caóticos más claros. Los hechizos aumentan 1 PDg por cada PM que tenga.
- 4.- Invocaciones: Traer una entidad a este plano atravesando parte del Multiverso es una aberración para la realidad y la barrera de la Ley. Invocar cualquier entidad aumenta los PDg en 1 por cada pto de POD que tenga la entidad llamada.
- 5.- Llamadas a Dioses caóticos: Mandar la voz y la conciencia para comunicarse con una criatura o entidad que no es de este plano aumenta en 1D4 los PDg.

Si los PDg llegan a ser superiores a CONx2 el PJ habrá sucumbido a su influencia al Caos, y será reclamado por un Dios del Caos como si ya le perteneciera por entero, un simple servidor de las fuerzas a las que pretendía controlar. En lugar de ello, el Jugador puede elegir cambiar sus PDg por modificaciones y restricciones a su Personaje, para hacer ver como Degenera al tratar mucho tiempo con el Caos. Cada 5 PDg que se eliminen de esta forma reducen en 1 la FUE, CON, TAM, DES o APA del Personaje.

*Por ejemplo: Garliss de Yu ha acumulado 25 PDg al tratar durante bastante tiempo con objetos caóticos y realizar varios rituales de invocación y hechizos. Como tiene una CON de 13, está rozando el límite de 26 PDg para ser llamado a servir a aquellos a los que cree controlar. El jugador que controla a Garliss decide rebajar en 10 los PDg para hacer perder al yurita 2 de APA... diversas marcas y verrugas llenan ahora la mitad izquierda de su cara, y su expresión se ha ensombrecido, dándole una mirada torva y sombría...*

*\*nota: esta regla no se aplica a Melniboneses y Pantangianos, al no ser seres de este plano.*







## PANTEÓN

### Los Hijos de los Dioses

Seres que una vez estuvieron en lo mas alto, espíritus que descendieron al mundo para ocultos propósitos, criaturas que alcanzaron sus cotas mas altas de poder, y fueron sepultadas por ello, por temor a lo que podían desencadenar. Lo cierto es que existen y existieron criaturas en los Reinos Jóvenes, que por una razón u otra desaparecieron a los ojos de los mortales o nunca llegaron a emerger de los lugares donde se ocultaban.

Esta ayuda de juego para Elric! agrupa la descripción de unos cuantos semidioses que permanecen ocultos en el mundo de los Reinos Jóvenes, enterrados en antiguas criptas o aguardando en profundas grutas. La posición de las estrellas, los signos de las profecías, los augurios de los adivinos... todo apunta hacia ellos, si se sabe bien dónde mirar o a quién preguntar. Los Semidioses son seres impresionantes, sean del alíneamiento que sean, y pueden prestar su consejo, ayuda y consideración a aquél que los encuentre o les despierte... o destruirle en un abrir y cerrar de ojos.

Aventureros, bienvenidos al Panteón.



*En el siguiente documento tratamos a algunas criaturas y espíritus a las que hemos llamado Semidioses. ¿Qué es un Semidiós? Al contrario que en diferentes culturas, aquí un Semidiós no es un híbrido entre humano y Dios, sino un Dios menor, por decirlo de alguna manera, una criatura que roza la divinidad, inmortalidad o poder supremo de un Dios, pero en una escala un poco más pequeña.*

*Este escrito pretende ser una guía para confeccionar aventuras que giren en torno a los Semidioses descritos. UNA GUIA, y solo eso, por ello no es exhaustivo en reglas, ni en detalles, sino más bien pretende dar un comienzo para que los Directores de Juego creen los valores que más convengan a sus partidas en particular. Por ejemplo, para un Director, Ameil'inn solo podrá ser dañado por armas mágicas, mientras que para otro es un ser indestructible que solo puede ser exorcizado con un largo ritual de expulsión. Es un punto de partida para ideas, tramas, campañas y aventuras que giren en torno a las criaturas descritas, a sus servidores, una forma de buscarlas o de destruirlas. El Semidiós, digamos, es el telón de fondo sobre el que se escribe la trama... nunca he pensado en un grupo de aventureros enfrentándose a ninguna de estas criaturas con la más mínima posibilidad de vencer.*

*De ser necesario darle valores de daño a un Semidiós porque los aventureros hayan, por ejemplo, conseguido un arma sagrada que puede acabar con él, aun así debería seguir siendo una gran hazaña acercarse a él lo suficiente para asestarle el golpe. Todos los Semidioses tienen un 99% (o más) en las habilidades de Buscar, Escuchar, Esquivar, Lengua común (a no ser que no pueda hablar), Oler y Orientación, además de las que consideres oportunas.*

*Asimismo se deja a elección del Director y las necesidades de su partida si el Semidiós en cuestión tiene o no adoradores, si es conocido o desconocido, o si está en estado de letargo y hay que despertarlo con algún objeto, o por el contrario, está tiranizando una región y hay que ponerle veto a sus acciones.*

**CAMPEONES:** un Semidiós puede tener generalmente un solo Campeón en los Reinos Jóvenes (no es tan poderoso como para tener varios, como un Señor de la Ley o el Caos.) Su Campeón tiene en todos los casos PODx3% de comunicarse con su Semidiós en momentos de necesidad, y este responderá al requerimiento en la medida de sus posibilidades. Aunque lo escuche, y le de consejo o guía, es posible que no pueda llegar hasta su Campeón para salvarle el pellejo. Ser un Semidiós también tiene sus limitaciones. Mientras un campeón cumpla sus Deberes (o al menos no los incumpla a menudo) y no aproveche sus Beneficios en vano, tendrá el favor de su señor.

**DONES:** Un Semidiós puede otorgar a un humano un poder de Campeón durante un tiempo limitado. Estos “Dones” se manifiestan durante 1D8 días. Generalmente solo otorgarán Dones a personas que les ayuden en algún cometido, que les liberen o que sigan sus principios (los Deberes de los Campeones)

**LIMITACIONES:** A no ser que se les oponga una fuerza divina u otro Semidiós, no hay demasiados límites en lo que puede hacer un Semidiós en su entorno en su ámbito de influencia. No se facilitan reglas para amparar los poderes de un Semidiós, al estar del todo fuera del rango humano. Los hechos que se narran en su descripción simplemente SON. Si el Semidiós invoca algún tipo de criatura o tiene alguna debilidad, SI se dan sus valores de juego.

*“Espero que el Panteón te sirva de ayuda... aprovecha lo que quieras de él”*



**Nombre:** EL KREN

**Localización:** Indistinta.

**Historia:** El Kren es una entidad planaria, un habitante del Millón de Esferas, muchos dicen que compuesto por magia. Se sitúa su origen en Kyrie, donde la magia tiene una facultad “viva” y es conocida como Amr’agot. Sea esto es cierto o no, el Kren hace mucho que vaga por la encrucijada de mundos que es el Millón de Esferas.

El Kren es una criatura mágica que tiene la facultad de cambiar de realidad y viajar por entre el Millón de Esferas a su antojo. Su piel y todo su ser parece poseer y emitir luz propia, cuya intensidad varía según su humor y estado de ánimo. Puede hacerse tan brillante que una mirada directa bastaría para cegar a un ser humano de por vida. Por ello, es un fatal enemigo al que habría que combatir indirectamente. Generalmente, el Kren mantiene una intensidad moderada, no demasiado molesta a la vista cuando se manifiesta en los Reinos Jóvenes. Es un ser inteligente y no una simple bestia como su apariencia da a entender. Posee grandes conocimientos de la magia de luz. El Kren tiene además la facultad de comunicarse proyectando vívidas imágenes en las mentes ajenas. Es inmortal y sobrevive gracias a la luz. Solo moriría de estar mucho tiempo (más de 1 semana) encerrado en algún lugar oscuro, pero dada su capacidad para cambiar de realidad, esto no parece muy probable.



Se ha visto al Kren muy pocas veces, o se podría decir que no se le ha identificado, pues aparece volando muy alto envuelto en luz, por lo que suele ser confundido con un fenómeno del cielo o una “extraña luz”. Cuando el Kren interviene en algún asunto mortal suele ser siempre contra alguna fuerza del Caos. El Kren ataca transformando en “lanzas de luz” la luz existente en el ambiente (o la suya propia si no hay). Estas Lanzas de Luz tienen un 100% de posibilidades de impactar (aunque pueden ser Evitadas) y causan un daño, ignorando armadura, de 3D6. En un asalto, la criatura puede atacar hasta a 4 objetivos con ellas.

**Campeones:** Beneficios: mientras le de la luz solar, recupera 1 PV y 1 PM por turno.

Deberes: la misión del Campeón del Kren es combatir la Oscuridad. Allí donde vaya debe iluminar los lugares oscuros mientras pueda, e instruir a los oyentes para que iluminen sus casas, calles y ciudades, pues de la Oscuridad vendrá un día la sombra que arrasará con todo.





**Nombre:** AMEIL'INN

**Localización:** Montaña de Nastthroth.

**Historia:** En las cavernas naturales de la Montaña de Nastthroth, allá en la lejana cordillera del Dorel, hay criaturas extrañas y demonios del inframundo. Desde hace mucho tiempo Nastthroth ha sido un cubil de criaturas, un incesante río del mal, gracias a que para las criaturas existe una puerta a este plano: esa puerta es Ameil'inn.

Ameil'inn es un gran demonio que habita en los Reinos Jóvenes desde hace mucho tiempo, al principio sordo, mudo y ciego a esta realidad, pero poco a poco se fue haciendo más material, y empezó a ver cosas. Cuando hubo aprendido lo suficiente de su entorno, el ser adoptó una cobertura carnal, el cuerpo que ahora tiene, y aprendió a desenvolverse con él y a desarrollar algunas facultades impresionantes. Algún tiempo después, Ameil'inn empezó a dar órdenes a sus criaturas, a gobernarlas, y lo más importante e inquietante: comenzó a hacer planes...

Tiene la apariencia de un alto esqueleto coronado por un par de largos cuernos, con 6 apéndices de hueso que se ramifican de su columna vertebral y acaban en unas afiladas puntas de hueso afiladas como hojas de espada. Cada uno de estos apéndices mide unos 8 metros, y dado que el demonio puede levitar, le dan un gran alcance. Antiguas y roídas vestiduras cubren su esquelético cuerpo, dándole una imagen de espantajo débil; muy lejos de eso, Ameil'inn posee una fuerza impresionante.

La misma naturaleza de Ameil'inn sirve a otros seres como puerta interdimensional. Con el tiempo ha aprendido a controlar automáticamente a sus criaturas y a llamarlas cuando él desea. Su multiplicidad puede llegar a ser inquietante, pudiendo llamar a 1D10+10 Diablos Menores (1D8 en FUE, CON, TAM, INT, POD y DES, 1D6+1 de daño y 45% con Mordisco o Garra, 40% en Esquivar, Buscar, Escuchar y Olfatear) o 1D6+1 Diablos Mayores (2D8 en cada característica, 2D6+2 y 60% en Mordisco o Garra, y un 55% en Esquivar, Buscar, Escuchar y Olfatear) por hora. A Ameil'inn le es imposible convocar o controlar seres de mayor POD que estos.

Ameil'inn habla directamente a las mentes de las otras criaturas, sean amigos o enemigos, sin posibilidad de resistencia. Por ello, habla todos los idiomas. Además, el demonio posee otro poder: puede controlar a cualquier criatura si la vence en una lucha de INT contra la INT 18 del ser. Posee 6 ataques y 6 paradas por turno, gracias a sus apéndices de hueso (135%, 1D8+3D6) de este porcentaje hay que restar solo 20% por cada parada sucesiva.

**Campeones:** Beneficios: a la hora de invocar, no debe lanzar Suerte; la invocación tiene éxito automáticamente.

Deberes: debe liberar a todo demonio que invoque.



**Nombre:** VARSHÆN

**Localización:** El monte Duat-Famreth

**Historia:** El Hijo de Nanthorn... el Coloso del Duat-Famreth... la Bestia Dormida... por estos y muchos otros nombres es o ha sido conocido Varshæn. Con sus 4 metros de altura y ojos llameantes, muchos de los que conocen su leyenda o han tenido el extraño honor de verlo, dicen que se trata de un gigante... pero Varshæn va mucho más allá.

En la remota antigüedad, un espíritu de magia se encarnó en el cuerpo de un hechicero mortal llamado Nanthorn. El hechicero hizo un poderoso ritual de creación (en aquél entonces, la magia era algo más puro y brutal: *Mageia*) según el cual vio la luz una criatura enorme, con rasgos de demonio, humano y gólem, en su afán de crear al guerrero perfecto. Cuando Nanthorn vio la criatura y esta abrió sus ojos, comprendió que nunca se sometería a su voluntad, y que escapaba a todo lo que él había esperado que fuese. Este fue el principio de Varshæn.

Probablemente en alguna fase del ritual de creación intervino una mano divina, pues la criatura mostró en seguida un poder muy superior al de su creador. Varshæn escapó del breve yugo de su creador y viajó lejos, arrasando a su paso la naturaleza y la propia realidad. Se detuvo en el pico más alto de las Montañas Sin Nombre y contempló las ruinas del Duat-Famreth, y allí erigió su morada.

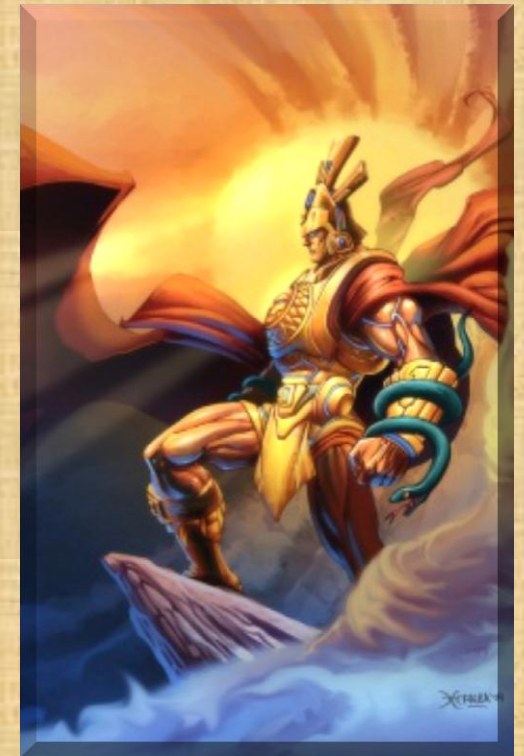
La naturaleza y razón de existir de Varshæn escapan hasta a su propio entendimiento. No guarda recuerdos de su creación, no sabe qué es y nadie le ha respondido nunca. Su época ya pasó, pero Varshæn no muere. Por ello es una especie de filósofo obsesionado en el fondo con una única pregunta: ¿por qué? Varshæn es prácticamente inmortal y su esencia mágica le hace resistir la mayoría de fuentes de daño, excepto las mágicas, las caídas superiores a 100 mts., el fuego y el rayo (para estas fuentes de daño, trátalo como si tuviese 100 PV).

La parte baja del Duat-Famreth es una amplia amalgama de galerías y sótanos en las que está la mayor biblioteca de los Reinos Jóvenes, acumulada desde tiempos muy remotos. En ella está oculta toda la historia de los Reinos, antiguos secretos, grimorios de magia antigua, libros de arte, de religión, de venenos y de otros planos, de los secretos del universo y de hipótesis sobre el Millón de Esferas, de rituales y de potentes pociones... pero por más que Varshæn ha removido cielo y tierra, nunca averiguó el secreto de su existencia. Aun así, el Coloso es un historiador magistral, y un erudito en muchas cuestiones (ha tenido tiempo de especializarse).

Ante la furia del Coloso, la realidad tiembla y se retuerce, y de él surge una oscuridad que todo lo invade. Cuando el vórtice oscuro ha pasado, en el lugar solo queda un yermo desolado, no importa lo que hubiera antes, paredes, personas, agua o árboles... cualquiera que sea tocado por ella, queda de pronto inmóvil y frío, hasta que la oscuridad lo envuelve y simplemente deja de existir.

**Campeones:** Beneficios: Recibe +1D6 al TAM, a la FUE y a la CON, y durante su servicio como Campeón (o Don) el tiempo se detiene para él.

Deberes: Nunca puede destruir un escrito erudito. Debe llevar las obras de mayor valor que encuentre al Duat-Famreth.





**Nombre:** LACALEENA

**Localización:** El Santuario de Lhunc

**Historia:** Algunos Semidioses son ambiguos, podemos dudar de cual es su finalidad en el mundo, qué pretenden... en el caso de Lacaleena es todo lo contrario. Su cometido, a todas luces, es la sanación.

Con el comienzo de la revuelta lormyriana contra el Imperio Brillante, se produjo un cambio en las corrientes de influencia en los Reinos Jóvenes; un, digamos, ajuste de las fuerzas de la Balanza. Desde entonces se tiene constancia del Santuario de Lhunc y la magia de Lacaleena.

Al este de Tarkesh, cerca del valle de Xaniaw, existe un camino que serpentea por un paso de montaña. Seguir este camino llevará entre 4 y 5 días de ardua ascensión bajo un inclemente frío, para llegar a la Escalera de la Necesidad. Después de 700 escalones de piedra muy erosionada, se llega al Santuario en sí. Una decena de Sacerdotisas de Lacaleena viven aquí una existencia de adoración a su señora, mantienen el Santuario (de blanca y negra piedra marmolea) y atienden a los necesitados que llegan hasta aquí. En Lhunc no hay guerreros, no hay protectores... solo existe curación.

Lacaleena aparece como una mujer delgada y menuda de delicadas facciones y voz monocorde, aunque muy profunda y honda. Habla con una serenidad tal que aquellos que la han oído cuentan que desde el momento en que escuchas su voz, te sientes bendecido y sanado por dentro. Aún con el clima circundante, aparece semidesnuda y no parece importarle lo más mínimo el frío de la región de Lhunc. Lacaleena es una entidad de bendiciones y curación, y no hay mal, herida, enfermedad, quemadura, infección o envenenamiento que no pueda tratar. Incluso alguna vez ha llegado a regenerar un miembro perdido por un devoto. Lo único que detiene a Lacaleena es la muerte en sí. No puede devolver la vida, o no lo ha hecho hasta ahora.

Ni las mismas Sacerdotisas saben que en el interior de las cámaras interiores del Santuario hay una bajada a un manantial de agua sagrada, donde el poder de Lacaleena es mucho mayor, y que en estas aguas, ni la muerte puede resistirse a su poder. Una redoma de esta agua milagrosa puede valer miles de Bronces para el que conozca su poder de curación.

**Campeones:** Beneficios: pueden sanar a cualquier a razón de 1PV por PM gastado en la curación.

**Deberes:** nunca deben dejar sin atender a un herido o un necesitado sin una causa de fuerza mayor que se lo impida.



**Nombre:** V'YINHGRAAM

**Localización:** Indistinta.

**Historia:** Conocido como el Príncipe del Aire, V'yinhgraam antiguamente ofendió a Lassa al controlar a centenares de sus hijos. El Dios Elemental apareció ante él en una de sus invocaciones, y le anunció que si tanto le gustaba su elemento, quizá querría hacer un viaje con él... V'yinhgraam desapareció de los Reinos Jóvenes para regresar años más tarde convertido en lo que ahora es. Parece que su estancia en el plano elemental, su control innato de la magia del aire y una irónica venganza de Lassa transformaron al hechicero, que ahora era un fiel servidor de la deidad.



El Príncipe del Aire puede, evidentemente, controlar el elemento como si fuese barro en sus manos: puede convocar tempestades, hacer soplar aire frío en verano o cálido en invierno, acumular electricidad estática en el ambiente hasta que los rayos azotan la zona, provocar tornados... y su mayor logro, el Aullido del Viento, una especie de ventisca mágica que ataca el POD de sus enemigos, y los deja paralizados en el sitio.

V'yinhgraam posee una voz melodiosa que sopla hasta el oído de sus oyentes. Parece no tener cuerpo físico, pero recubre su forma con una armadura completa y ropajes nobles. El Príncipe del Aire es reverenciado por algunas tribus del Desierto de las Lágrimas, del Desierto de los Suspiros, Oin, Yu y el interior de Tarkesh. Aparece ante sus adoradores para premiarles con vientos benévolos o para descargar su ira si incurren en alguna falta. Generalmente V'yinhgraam encarga tareas en nombre de Lassa a sus servidores, y actualmente mantiene una guerra abierta contra los siervos de Kakatal... Varias veces se ha encontrado con Aginash Ginzin y sus Asesinos del Fuego. V'yinhgraam les persigue allí donde los encuentra, pues sabe que son el mayor exponente del poder de Kakatal en los Reinos Jóvenes. Busca entre el viento la localización del Templo de la Llama Eterna, y el día que lo encuentre, desatará sobre él todo el poder de los vientos.

**Campeones:** Beneficios: puede levitar lentamente, puede controlar el aire de una forma un tanto reducida (tiene una FUE de 15 para retener o empujar a sus oponentes), y siempre podrá controlar a los Silfos que tenga a POD o menos metros.

Deberes: Nunca puede atar ningún elemental del aire, más puede y debe atar a todos los elementales que no sean del aire (Salamandras, Gnomos y Ondinas)



**Nombre:** MELTZHAINEE

**Localización:** Amud Al'Quarnan.

**Historia:** Una fría y oscura catacumba guarda y aprisiona a esta poderosa entidad desde hace mucho tiempo. Meltzhainee fue encarcelado por una agrupación de Sacerdotes de la Ley de Karlaak cuando los habitantes del desierto acudieron a la ciudad en busca de ayuda. Cuando esté liberado, Meltzhainee ha jurado vengarse de la ciudad y reducirla a cenizas.

Desde su prisión, protegida por tres Runas Místicas en el mayor templo de la Ley de Karlaak, Meltzhainee puede comunicarse con los descarriados que se acercan, perdidos por Amud Al'Quarnan, el Gran Desierto de Arena, a su zona de influencia; gracias a la ayuda de la criatura consiguen sobrevivir, pero quedan ligados a él para siempre. Así, Meltzhainee ha conseguido un nutrido grupo de seguidores que gobierna desde su prisión de ruinas, y los lleva hacia un oscuro y aciago destino en el que ellos importan muy poco, y lo único que quiere es verse liberado de sus cadenas y tomarse su justa venganza.

Meltzhainee era apodado antiguamente el Señor de la Ruina, el Avatar de la Podredumbre, el Demonio Cambiante que arruina la vida allá por donde pasa. Enfermedades y plagas le acompañan, y para poner las cosas más difíciles parece no tener ninguna debilidad, pues al ser atacado se desmorona en el suelo, para reformarse más tarde en otro lugar. Puede transformarse en un lagarto atronador gigantesco, en una bandada de pájaros para viajar rápidamente o en una criatura de sombras para pasar desapercibido.

Lo único que detiene los planes de liberación de Meltzhainee es el hecho de que desconoce el secreto de las Runas Místicas que lo mantienen en su cautiverio, y el hecho de que su destrucción le liberaría inmediatamente. El día que averigüe esto, nada parará al aluvión de seguidores de Meltzhainee, que atacarán el templo de la Ley hasta ver libre a su señor.

**Campeones:** Beneficios: suma +35% a Escondarse y Moverse en Silencio. Puede envenenar cualquier comida o bebida o planta solo con su contacto, al coste de 1 PM por pto. de TAM que tenga el objetivo.

**Deberes:** Debe encauzar todos sus esfuerzos en liberar a su Señor. Además, debe acabar con todo Sacerdote de la Ley con el que se cruce.





**Nombre: LA DONCELLA DE LA GUERRA**

**Localización:** Indistinta.

**Historia:** Deidad menor de bárbaros y salvajes, de guerreros y mercenarios, aparece de vez en cuando no se sabe muy bien el motivo ni la causa... pero siempre cuando hay un conflicto armado de grandes proporciones. De pronto, en mitad del combate, aparece una mujer tatuada de 1,90 mts de altura, armada normalmente con un hacha de batalla y sin armadura y la cual es virtualmente imposible de abatir. Arrasa la zona del campo de batalla donde se encuentra, y más de una vez ha decantado un combate a favor del que menos posibilidades tenía.

Se le rinde culto en todo el continente Oeste, en Oin y Yu, Pikarayd, y, en menor medida, en el Desierto de los Suspiros. La Doncella ha ganado poder con su mayor número de seguidores, aunque sigue siendo un misterio el por qué, el dónde y el cuándo aparecerá. En muy contadas ocasiones, en pleno culto en su nombre, ha aparecido ante sus fieles para otorgar dones o recompensas por el valor en el combate. Nunca habla, y emana un poder y una majestad tal que ante ella los mortales se encogen y arrodillan. En una ocasión llegó a sentarse a la mesa de un fiel servidor suyo y a pedir comida, que devoró con fruición antes de partir de nuevo... aquél guerrero nunca ha perdido un combate desde entonces.

**Campeones:** Beneficios: +50% al manejo de un arma y +50% al Evitar. Aumenta en 2D6 su CON.

**Deberes:** Nunca debe rehuir del combate ni abandonar una batalla hasta que el último enemigo ha sido abatido.



*"El mercenario miró a su alrededor, y donde momentos antes no había nadie, una mujer alta y tatuada, que portaba una lanza larga y un escudo redondo, cuyos brazos estaban envueltos en mallas; y le sonreía... acto seguido corrió hacia el encarnizado combate, y con un increíble salto, se sumergió en mitad de la lucha, donde comenzó una especie de baile monstruoso donde amigos y enemigos se veían abatidos con innegable superioridad... no supo muy bien por qué, pero de pronto un ardor guerrero le invadió, y corrió a su lado, gritando y jaleando como un loco o un poseso, y comenzó a abrir gargantas y a cortar miembros con su espada, espalda con espalda con la extraña mujer. Ambos reían."*





## Nombre: EL GRAN D'NURIG

**Localización:** Tarkesh.

**Historia:** La criatura conocida como D'nurig siempre ha habitado en los bosques de Tarkesh. Es una deidad del corazón del bosque al que los tarkeshitas del norte, los rudos habitantes del interior, conocen, temen y veneran. Los aislados leñadores y cazadores de la región más virgen hablan de un gigante de 6 metros de altura con gran cornamenta, que camina por los lindes de los bosques y sube a las más altas cimas. Quien más y quien menos mantiene en su casa una pequeña zona de adoración al D'nurig, para alabar su nombre y protegerse de su ira.

El D'nurig es el último miembro de una extinta raza, prima hermana del Pueblo Condenado que habitaba los Reinos Jóvenes antes del cataclismo que dio paso a esta era. Las razones y motivos de por qué permaneció aquí y no partió o



**D'RAGENS:** FUE 6D6+18, TAM 2D6+12, INT 2D6, POD 5D6, DES 3D6, Mov 15, Remolino de Piedras (100%, 4D6 daño, 3 objetivos por turno) Un D'ragen parece un torrente de pedrisco y esquirlas que se mueve por si solo, de un tamaño enorme que puede envolver a 2 jinetes y sus monturas en un turno. Dañar al D'ragen es tarea complicada, pues es inmune a la mayoría de las fuentes de daño. Solo los ataques de naturaleza mágica dañaran al elemental, que reducirá su FUE en 1 pto por cada 3 ptos de daño recibido de esta forma. Cuando un D'ragen ve su FUE reducida por debajo de 15, solo causa 3D6 de daño, y cuando esta baja a 10 o menos, 2D6. Si un D'ragen se queda sin FUE desaparece y todas las piedras que lo conforman caen al suelo inertes.



pereció como el resto de sus hermanos se han perdido en el transcurrir de las eras. El D'nurig ama esta tierra por encima de todo, y ve a los tarkeshitas de una forma un tanto divertida y curiosa. Recoge las ofrendas que le dejan y, a veces, hasta los sacrificios humanos, y los lleva al corazón del bosque, donde tiene su morada. Allí, una treintena de mujeres forman una comunidad extraña pero muy sana; se saben protegidas por su Dios, pero desde que fueron llevadas allí tampoco le han visto mucho más.

El D'nurig tiene una empatía natural con los animales y las plantas, que se congregan a su alrededor en sus largos períodos de descanso. Es una

criatura vinculada con la tierra y su verdadero señor es Grome, que tiene un digno protector en esta parte del mundo. Grome considera al D'nurig un hijo predilecto. Varios elementales de la tierra mayores, gnomos, golems y d'ragens, permanecen al servicio del D'nurig.

En la época de la Separación, cuando la raza del D'nurig partió, se quedó aquí junto a cuatro de sus hermanos, que con el tiempo partieron hacia diferentes direcciones; Sirion partió hacia el norte, a las tierras al norte de Tarkesh; Gorlack cruzó el caos de las tierras de la niebla y nunca más regresó; Imbril fue al este, y durante un tiempo volvía a menudo a contarle a D'nurig las tierras que había descubierto, pero sus visitas eran cada vez más tardías, hasta que un día no regresó más; e Isnemader fue al país de la jungla, y desde entonces no lo ha vuelto a ver. Es probable que permanezcan en otros puntos del mundo como protectores o titanes de algún reducto de la naturaleza, pues esta raza (o lo que queda de ella) ama los bosques.



Posee un poder natural, primitivo y que no se rige por las formas comunes de la magia. Puede aumentar la vida en una región desolada con su sola presencia; si el D'nurig viajase al Desierto de los Suspiros, probablemente habría allí un hermoso oasis de varios cientos de kilómetros de extensión, lleno de vida.

**Campeones:** Beneficios: sus PV son iguales a su CON+TAM. Adquiere el control de un d'ragen, que resulta inaccesible de otro modo.

Deberes: no puede atar ni dañar elementales de la tierra.





**Nombre:** IAVERÜN

**Localización:** Región de Loss-Lassarch

**Historia:** La Oscuridad sigue a Iaverün allá donde va. Pero no es una oscuridad cualquiera... es una secreción de su propio plano que se manifiesta a su través. La Oscuridad parece una niebla densa de color oscuro y mortecino que todo lo envuelve poco a poco. Todo aquél que se encuentre dentro de ella, debe tirar cada turno CON contra una POT de 19 o ganar un pto de Locura. Cuando un humano gana 10 ptos de Locura, entra en un estado de ciega furia asesina y generalmente atacará a todo aquel que encuentre. Tras un período de varias horas en este estado, el infeliz volcará su creciente furia hacia sí mismo, y se quitará la vida.

Iaverün fue liberado en los Reinos Jóvenes por un joven hechicero que no sabía demasiado bien lo que hacía, tocó las teclas equivocadas en un poderoso grimorio y... en fin, fue la primera víctima del Semidiós Demonio. La región de Loss-Lassarch, salpicada de lagos y terreno pantanoso (situar donde se quiera) se ha convertido en una región asolada debido al ataque de este ser. En el valle de Nephrem, cercano a Loss-Lassarch, se ha erigido un culto oscuro en torno a Iaverün... descarriados, asesinos, vagabundos y hechiceros de poca monta

se reúnen en Nephrem para invocar su nombre y alabar su poder, esperando ser recompensados o ponerse a su servicio. Iaverün aparece ante ellos con la forma de un oscuro sacerdote, pues no quiere acabar con sus adoradores, y normalmente encomienda tareas o toma algún servidor para una misión en particular. Por supuesto, el Semidiós Demonio es una entidad por completo anti-Ley, y sus requerimientos estarán siempre enfocados a acabar con algún agente o atacar un templo cercano.

La región de Loss-Lassarch se ha convertido en un punto negro en los Reinos Jóvenes, nadie viaja allí ya y nada bueno sale de ella. Sin embargo, aunque sus moradores se sabe que han enloquecido, no está claro el motivo de ello. Varios eruditos y sacerdotes de la Ley se han preocupado activamente por el problema, y cada vez son más las partidas de exploración que se adentran en la llamada Región Maldita para averiguar que está pasando allí. Por supuesto, Iaverün lo sabe y está tomando medidas para que NADIE que venga a indagar en sus altos asuntos vuelva para contarle.

**Campeones:** Beneficios: si va a ser atacado, tiene un PODx2% de que su enemigo olvide el motivo de su enemistad durante 1D10 turnos. Gana +50% en Charlatanería. Es inmune a la Oscuridad de su Señor.

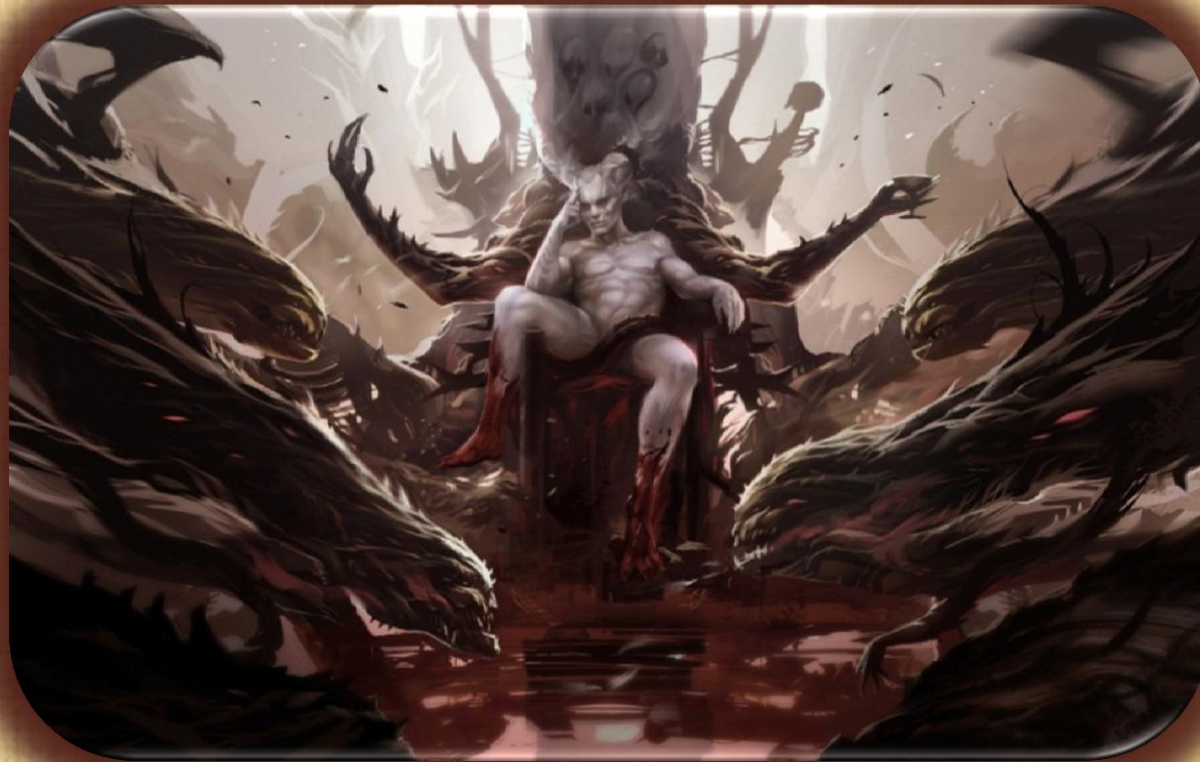
**Deberes:** siempre que vea un miembro de la Iglesia de la Ley, debe atacarlo y no cejar hasta morir o verlo muerto.

*Nota: Iaverün podría ser una Sombra Mayor, que ha sido traído a los Reinos Jóvenes por las Sombras Menores (ver Demonios, los Caminantes de Planos 2ª parte.)*





“Gracias por haber visitado el Panteón, mortal. Espero que  
hayas encontrado la guía que necesitabas... pero ahora debes  
marcharte, antes de que mi sangre pida que tu cabeza ruede por el  
suelo. Y aprovecha bien lo que has aprendido, pues no creo que  
encuentres de nuevo esta senda sombría... Adiós, mortal... y  
gracias por la visita”



## *DEMONIOS*

### *Caminantes de planos 1ª parte.*

Entendemos por Demonio a un ser de otro plano que puede (y de hecho lo es) ser llamado al plano de los Reinos Jóvenes para servir a un hechicero en algún oscuro propósito, pero antes de ello el “*Demonio*” habita en su plano natal, es una criatura por pleno derecho, ama, vive, siente y se relaciona con los seres de su misma especie hasta que es arrancado por la magia del hechicero de su oriundo hogar. En el siguiente documento dejaremos a un lado a los seres demoniacos típicos y describiremos a estos “*Demonios*” como entidades como las anteriormente descritas: seres sentientes, pensantes y con motivaciones propias.

Asimismo, son miembros de una raza; por ello se describen sus características en D8 y no en valores, por si en un futuro llamamos a otro miembro de esa raza o grupo de miembros (qué recuerdos del poder *Horda* del antiguo manual Stormbringer), poder tirar sus valores individuales. Se indican también los pts. mágicos necesarios para invocar a un miembro de la raza y algunas características de personalidad de la misma.





Nombre de la Raza: **KALDRAIN**

Lugar Oriundo: Plano de Kyrie.

PM para invocarlo: 53

Características: FUE 3D8, CON 4D8, TAM 3D8, INT 3D8, POD 3D8, DES 2D8, CAR 1D8.

Pv medios: 25-26  $[(CON+TAM)/2]+10$

Poderes: Guadaña de Hueso (1D8+bd, 60%), Caparazón (1D10), *Voz Pétreo\** (daño 1D10+1D4)

Habilidades: Buscar 40%, Escuchar 50%, Mundo Natural 80%, Orientación 100%, Idioma Común 35%.

*\*Voz Pétreo:* en su plano natal, las mismas rocas obedecen la voz de los Kaldrain. En los Reinos Jóvenes mantienen este poder en mayor medida. Una vez por turno, un Kaldrain tiene PODx3 posibilidades de invocar a las rocas para que ataquen a sus enemigos emergiendo desde el suelo en un torrente de guijarros y esquirlas. Este ataque causa un daño de 1D10+1D4 contra el que la armadura protege normalmente. Viene precedido de un ligero temblor de tierra y de un zumbido monocorde, por lo que en siguientes asaltos puede ser evitado con una penalización de -25%.

Historia y particularidades: Los Peregrinos Kaldrain son individuos de una antigua y honorable raza que, por problemas en su plano natal, tuvieron que emplear la magia de las Puertas de los Mundos para viajar de plano en plano buscando un nuevo hogar. Desde entonces han entrado en el Juego Cósmico, y han sido invocados por hechiceros una y otra vez.

Son criaturas diplomáticas y muy cordiales, si bien un pacto con un hechicero puede obligarles a cumplir sus órdenes en contra de su propia voluntad para poder un día volver a su Plano, o al menos regresar con su gente.

Los Kaldrain mantienen el poder que les otorgó Noah, el dios del fuego de Kyrie, de moldear y dar órdenes a las mismas rocas. Por ello, son muy solicitados como constructores, arquitectos... y, por qué no reconocerlo, como asediadores de fortalezas. Si bien el ataque de Voz Pétreo es mínimo si se convoca en un asalto, si se le da al Kaldrain tiempo para prepararse (4 o 5 horas de cánticos monocordes y muy extraños al oído) puede convocar verdaderas monstruosidades o maravillas para su señor. El poder sobre las rocas parece haberse magnificado en el plano de los Reinos Jóvenes, y sin duda los Kaldrain serán una preciada posesión para el hechicero que averigüe este hecho en toda su magnitud.



Psicología: un Kaldrain debe estar al menos dos horas en el subsuelo al día, pues desde antiguo este es su hábitat natural. Hará todo lo posible para que se cumpla esta parte en el acuerdo con el hechicero.

Es una criatura inteligente y taimada, que puede dar su propia versión a las órdenes encomendadas para beneficiar o perjudicar a aquellos que sean afines a sus intereses, todo ello respetando el pacto con el hechicero.



Nombre de la Raza: **MERSHKIN**

Lugar Oriundo: Plano de Caldaria

PM para invocarlo: 53

Características: FUE 4D8, CON 3D8, TAM 4D8, INT 2D8, POD 3D8, DES 2D8, CAR 1D8.

Pv medios: 15-16  $[(CON+TAM)/2]$

Poderes: Chocar (60% 2D10+bd), Manipulación (90%), Regenerar (1PV por turno), Vidente (1 año)

Habilidades: Buscar 20%, Escuchar 30%, Idioma Común 20%.

Historia y particularidades: Los Mershkin son oriundos de Caldaria, un plano en permanente conflicto con una raza malvada llamada Arcontianos. Lejos de su apariencia, un Mershkin tiene un gran sentido del honor y la amistad... consideran a aquellos que les salvan la vida Parientes, y son equivalentes a un hermano para ellos.

Estos “Centauros Mágicos” tienen una gran habilidad forjando objetos. En un día de trabajo, un Mershkin puede abastecer de pertrechos a un aventurero si dispone de los materiales necesarios: armadura, armas, ropa, utensilios, flechas... nada se le resiste.

En tiempos de conflicto, algún líder de Pikarayd, Pan Tang o Dharijor ha ordenado a sus hechiceros invocar algunos Mershkin para abastecer a sus tropas rápidamente.

Además poseen otra interesante facultad de adivinación; pueden mirar en el pasado para ver hechos ocurridos en el lugar. A menudo un Mershkin parece estar atontado y meditabundo... sin embargo puede estar contemplando una escena ocurrida un año antes en el lugar donde se encuentra.

Psicología: Se ha dado el caso de algunos Mershkin que adquieren un Pariente en los Reinos Jóvenes. En este caso, la criatura intentará liberarse cada día del hechicero para aunar afinidades con su Pariente. Si se le pide a un Mershkin que mate a un Pariente, antes se quitará su propia vida; NO pueden cumplir esa orden.





Nombre de la Raza: **NINETHII**

Lugar Oriundo: Plano de Sachäab

PM para invocarlo: 39

Características: FUE 1D8, CON 1D8, TAM 2D8, INT 3D8, POD 3D8, DES 3D8, CAR 3D8.

Pv medios: 7-8  $[(CON+TAM)/2]$

Poderes: Dormir, Drenar alma

Habilidades: Buscar 20%, Escuchar 30%, Idioma Común 30%, Seducir 70%.

Historia y particularidades: Las Ninethii son apodadas “la Muerte Dulce”, por su forma de atacar a una víctima. Primero usan su belleza para acercarse el blanco, luego usan su poder de Dormir para amodorrarlo con exóticas palabras, y por último, acaban con él, montándose a horcajadas y usando Drenar Alma. Por lo general, la víctima no llega a enterarse de que esa extraña y pequeña mujer está acabando con él.

Súcubos, lamias, vampiresas... a las Ninethii se les ha dado muchos nombres. Son taimadas, inteligentes, saben utilizar su seducción y su Dormir por igual, y acaban con aquellos que les molestan en un único ataque.

En Sachäab, las Ninethii son odiadas por sus habilidades, si bien el despliegue de poderes en su propio plano es mucho mayor, viéndose reducido en los Reinos Jóvenes. Son tratadas como hechiceras y brujas de temido poder, y por ello, cuando son

invocadas, se molestan bastante cuando descubren su lugar de destino, pues saben que aquí sus poderes son muy limitados. Preferirán pactar una única muerte para volver a su plano, y si el hechicero insiste en una atadura eterna, tienen asegurada la enemistad de la Ninethii de por vida, que intentará matarlo a la más mínima oportunidad.

Los hechiceros suelen conocer este hecho, y los pactos con las Ninethii deben ser muy detallados en lo referente a la seguridad del propio hechicero y a su conducta de la súcubo con él. Ningún hechicero, por delicada y sugerente que parezca su Ninethii, mantiene relaciones con ella bajo ningún concepto.

Psicología: silenciosas, taimadas, sumisas pero orgullosas, diabresas... todo lo que puedas imaginar que defina esa palabra son las Ninethii. Te las encuentras mirándote de reojo a cada momento, te alaban y lisonjean al siguiente, al rato están enfadadas con todo y más tarde te abrazan y te besan...

Lo más seguro con una diablesa es que hagan su servicio y vuelvan a su lugar de origen, del que, probablemente, no debieron ser nunca llamadas.







Nombre de la Raza: **YULLS**

Lugar Oriundo: Plano de Lossgard.

PM para invocarlo: 55

Características: FUE 3D8, CON 3D8, TAM 2D8, INT 2D8, POD 3D8, DES 4D8, CAR 1D8.

Pv medios: 16-17  $[(CON+TAM)/2]+5$

Poderes: Espada curva (2D8+bd, 70%), Arco de Guerra (1D10+1/2 bd, 60%), Saltar (10 mts), Ver.

Habilidades: Buscar 20%, Escuchar 90%, Idioma Común 20%, Evitar 80%, Olfatear 60%,

Rastrear 60%, Moverse en silencio 70%.

Historia y particularidades: Los Yulls, oriundos de Lossgard, fueron desplazados a Kyrie por la magia de los Kaldrain. La Puerta de los Mundos les jugó una mala pasada, imbuyendo en su esencia las características necesarias para ser llamados en invocaciones.

Criaturas libres, habitan en selvas y junglas por naturaleza. Su mitad felina les otorga capacidades que se ven incrementadas en los Reinos Jóvenes, convirtiéndose en increíbles rastreadores y oteadores.

Los Yulls son enemigos jurados de los Medreks, oriundos de su propio plano, y arrastran una encarnizada lucha a lo largo del tiempo y los mundos que pisan. Un Yull NO puede coexistir con un Medrek, aunque sea invocado por el mismo hechicero. NO puede cumplir esa orden, y automáticamente las dos especies lucharán.

(Es como pedirle a una Elenoina que combata codo con codo con un Grahluk).

Los Yulls poseen una antimagia natural, por lo que cualquier lucha POD contra POD para evitar un efecto mágico, les otorga un beneficio de +10 ptos de POD. Por ello, son increíblemente difíciles de controlar por un hechicero, y por eso se han reducido en 10 los PM para invocarlos.

Psicología: Honorables. Los Yulls son maestros de la batalla, el acecho, la lucha, el subterfugio y la exploración, pero no dejan de ser inteligentes, aunque toscos y rudos. Un Yull comprenderá que ha sido invocado y se sentirá obligado a obedecer su trato con el hechicero, pero generalmente, al ser caminantes de planos, los Yulls pedirán que al finalizar su servicio, sean liberados en los Reinos Jóvenes, pues aquí sus capacidades están muy incrementadas, y se sienten realmente mejor que en su mundo, helado por causa de los Medreks.

A no ser que se le indique lo contrario, un Yull no acabará con su presa si no es necesario, limitándose a incapacitar a todos los enemigos a la vista y proseguir con su objetivo.





## DEMONIOS

### Caminantes de planos 2ª parte.

El Multiverso es tan basto que coexisten en él (y a la vez, no coexisten para nada) millones de seres distintos. Un hechicero es alguien que menoscaba las posibilidades de esta bastedad en busca de una individualidad... y hechiceros no hay pocos. Es por ello inevitable que a veces lo que atraviesa los planos no sea del todo adecuado o no sea del todo deseado... pero de todas formas, queda la tarea (ardua a veces) de lidiar con el ente una vez está ante nosotros.

A veces en una invocación algo sale mal, a veces aparece una criatura que no habíamos deseado o una cuyas características hace que sea “difícil de controlar”... hay seres vagando por las dimensiones que son incómodos para todo hechicero que se precie: las Luthein son uno de ellos, y los Medreks pueden entrar también en esta categoría.

Después hay criaturas que creemos son una cosa y en realidad son otra. Las Sombras Menores atraen a sus verdaderos amos poco a poco al lugar donde se encuentran, haciendo muy bien su papel mientras tanto, y de la poderosa Naphreethay...

...hay entidades que convendría no haber llamado nunca...



Nombre de la Raza: **LUTHEIN**



Lugar Oriundo: Desconocido

PM para invocarlo: 43

Características: FUE 2D8, CON 2D8, TAM 2D8, INT 1D8, POD 3D8, DES 4D8, CAR 1D8.

Pv medios: 9  $[(CON+TAM)/2]$

Poderes: Garra (1D8, 60%), Espada (1D6+1, 40%), Caparazón de Metal (2D10)

Habilidades: Buscar 20%, Escuchar 30%, Evitar 50%, Permanecer inmóvil 100%.

Historia y particularidades: Las Luthein son una especie de accidente mágico de grandes dimensiones. Cuando un hechicero saca 100% en una tirada de invocación, con un resultado de 01-05 en la tabla de Pifias aparecerá una Luthein.

Muchos dicen que son Gólems

Demoníacos, otros dicen que son Espíritus Maléficos, pero lo que es cierto es que, cuando una Luthein aparece, es MUY difícil de controlar.

Aún el hechicero puede intentar controlar a la criatura, aunque haya fallado la invocación. De controlar a la Luthein, ésta aún tiene posibilidades de romper su atadura en cualquier momento (cada vez que la Diablesa intente romper su atadura,

tiene unas posibilidades iguales a su PODx2, tirando una vez cada hora). Además las Luthein son inmunes a ser despedidas voluntariamente por el hechicero, tienen que atenerse ambos a los términos del trato.

Así, es muy incómodo para el hechicero tener a un demonio ante él, que no se atreve a liberar, que no puede despedir por voluntad propia, y que nunca sabe si controla de verdad.

Las Luthein parecen estar enteramente hechas de un metal flexible. Son una especie de gólem demoníaco, un autómatas inexpresivo que te sigue a todas partes y nunca sabes de qué lado está. Y muy eficaz en combate, por añadidura...

Por todas estas razones, MUY rara vez son invocadas de forma intencionada. Aun así, hay hechiceros que tienen una de estas criaturas bajo su servicio y no parece irles mal... por el momento.

Psicología: Las Luthein no hablan, se comunican por gestos simples, afirmaciones y negaciones de cabeza y hechos. Si le indicas que vigile una puerta, simplemente lo hace, si dices que no te mate durante la noche... no puedes saber si lo hará...



Nombre de la Raza: **MEDREKS**

Lugar Oriundo: Plano de Lossgard

PM para invocarlo: 70

Características: FUE 1D8, CON 1D8, TAM 3D8, INT 3D8, POD 3D8, DES 2D8, CAR 2D8.

Pv medios: 9  $[(CON+TAM)/2]$

Poderes: Congelar (1D6+2 por turno, 20 metros), *Aura Helada\**, Daga (1D4+1+bd, 50%)

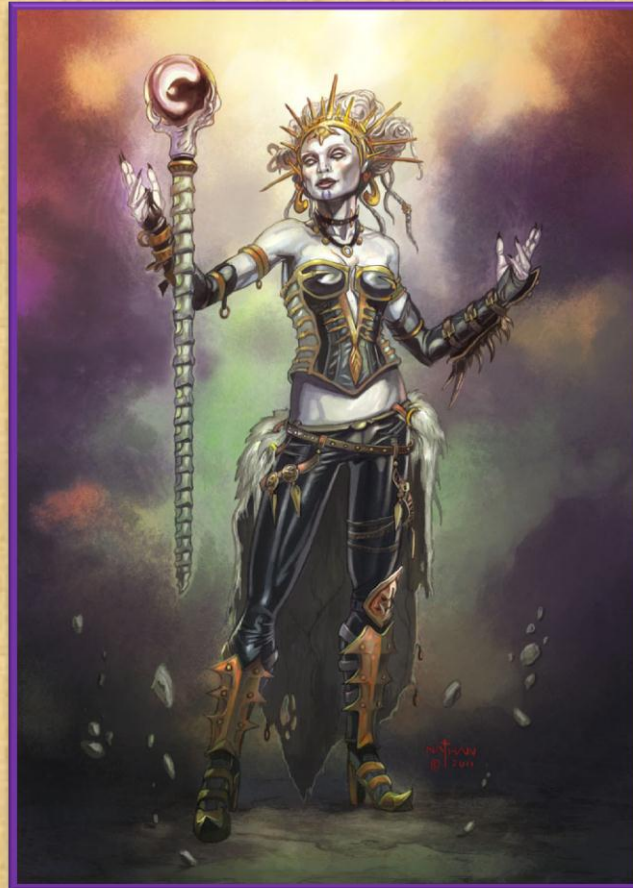
Habilidades: Buscar 35%, Escuchar 20%, Idioma Común 45%, Evitar 65%, Charlatanería 40%.

Historia y particularidades: A Lossgard se le llama el Mundo Helado en parte por la magia destructiva de los Medreks. Estos seres inherentemente mágicos emanan un *Aura Helada\** que poco a poco va venciendo el clima circundante y volviéndolo mucho más frío. Los efectos de reunir a varios Medreks en una misma zona no hace otra cosa que incrementar este efecto. Además, acercarse a uno de ellos para acabar con el problema es en sí un verdadero problema, pues a pocos metros de estos seres el frío es inaguantable. Los propios hechiceros, cuando van a invocar a uno de estos (ahora sí, con todas las letras) Demonios tienen que tomar verdaderas precauciones para no morir mientras hacen el trato o atan a la criatura.

Para hacernos una idea del *Aura Helada\**, un Medrek que sea invocado en un sótano de una aldea del interior, puede en un

mes haber convertido el lugar en un cementerio de hielo y silencio... si no se acaba antes con el problema.

Un objeto que tenga atado un Medrek en su interior emana también este aura, pero con los efectos muy amortiguados, por lo que para desatar la magia del Medrek por completo habrá que dejarle libre y a su antojo.



Psicología: Destructivos por naturaleza, los Medrek nunca aceptarán regresar a su plano, que ya tienen sometido. Por el contrario, los acuerdos muchas veces incluyen el compromiso por parte del hechicero de liberar a la criatura en el mundo o de invocar a otro de sus congéneres para así aumentar su número en este mundo.

Estas destructivas criaturas además tienen una psique muy cautivadora, saben muy bien mantener a alguien con una conversación mientras su poder del frío va haciendo mella. Se ha dado el caso de Medreks arrinconados que han despistado a sus víctimas el tiempo suficiente para escabullirse o hacer que sus enemigos muerdan el polvo por sí solos y queden convertidos en estatuas de hielo para siempre.

Nombre de la Raza: **ESPÍRITU GUÍA (SOMBRA MENOR)**

Lugar Oriundo: Plano de Nar-Xarzoos

PM para invocarlo: 32

Características: FUE 2D8, CON 1D8, TAM 3D8, INT 4D8, POD 4D8, DES 1D8, CAR 1D8.

Pv medios: 18-19  $\lceil (CON+TAM)/2 \rceil +10$

Poderes: Levitación (él mismo, 1 hora), Ver el Alma (3xPOD mts.), Conocimiento.

Habilidades: Embaucar 100%, Escuchar 20%, Idioma Común 50%, Evitar 30%

Historia y particularidades: Antiguamente un culto extinto a las Sombras Mayores enmascaró la invocación de las Sombras Menores en muchos tomos ocultistas, describiéndolos como Espíritus Guía. Generalmente, el hechicero que da con una invocación de un Espíritu Guía no sabe qué está invocando en realidad. Además, se verán tentados a hacerlo por su bajo coste en PM.

La Sombra Menor es instruida, es un ente inteligente y perverso cuya finalidad siempre tiene en mente. Agasaja y lisonjea a su invocador, lo sirve fielmente como demonio de conocimiento, y realmente tiene poderes a este fin. Puede Levitar, puede sentir si los enemigos se acercan... es una entidad destinada a un único propósito: sobrevivir.

Una Sombra Menor está sistemáticamente creada para encontrar los puntos débiles entre los planos, los Nexos Mágicos, y debilitarlos aún más. Son manipuladores de la esencia del éter que pretenden acercar a sus verdaderos amos, las Sombras Mayores de Nar-Xarzoos a los Reinos Jóvenes (y por extensión, a todos los planos).

Psicología: Taimadas, sabias, antiguas... engañar a una Sombra Menor es muy difícil, no ser engañado por la ella es poco menos que imposible, más aún cuando crees estar hablando con un ente de conocimiento. Las Sombras Menores hacen muy bien su papel, lo llevan haciendo mucho tiempo, y no les preocupa lo más mínimo su seguridad, su existencia o la de los demás si consiguen su propósito.

Una Sombra Menor que se vea libre de atadura vagará por los Reinos Jóvenes en busca de los Nexos Mágicos, y tienen la suficiente inteligencia y maldad para convertirse en el centro de cultos malvados, para tener más adoradores que persigan también este fin.





Nombre de la Raza: **NAPHREETHAY**

Lugar Oriundo: Infierno Púrpura

PM para invocarlo: No Aplicable.

Características: FUE 23, CON 21, TAM 27 (17), INT 17, POD 26, DES 13, CAR 2 (15).

Pv medios: 24

Poderes: Ataque de Espadas (90%, 2D8+1D6), Cegar (10 turnos), Dimensiones, Cambio de Forma (humana)

Habilidades: Buscar 40%, Escuchar 30%, Olfatear 55%, Idioma Común 27%, Evitar 45%, Esconderse 66%, Tejer Red Sangrienta 100%.

Historia y particularidades: No es posible invocar a Naphreethay porque YA ha sido invocada. Señora de la Mentira, Engendro de la Corrupción o Diablesa Devoradora, todos estos nombres ha recibido Naphreethay por sus adoradores, hasta que un culto menor a esta Duquesa del Infierno consiguió hace tiempo su propósito. La Señora de la Mentira acabó con sus adoradores al poco de ser llamada.

Este ente demoníaco puede cambiar su forma (3 asaltos de metamorfosis) por la de una joven humana (sí puede modificar su TAM). Pasa la mayor parte de su tiempo en los Reinos Jóvenes con esta forma. Como cada cambio le cuesta 1 de CON, debe “beber” de alguna fuente para conservar la vida, y esta fuente no es otra que sangre y carne.

Psicología La forma de actuar de la Devoradora es embaucar a cualquier hombre (e incluso grupos) con llevarles a su cabaña o cualquier otro sitio para pasar un rato agradable. Generalmente, todos dirán que sí... Cuando las víctimas entran en la guarida de Naphreethay, que por fuera puede tener cualquier forma, están en realidad pasando por un Nexo Mágico abierto previamente por la Diablesa (que le costará 1 de CON por víctima, y 1 por ella misma).

Una vez dentro de su plano particular, Naphreethay toma su verdadera forma. Su pequeño plano tiene la forma de una cueva enorme con Redes Sangrientas por doquier. Solo con una tirada de Suerte al entrar en su plano se puede caer en un lugar donde no haya una Red tejida de antemano. Mientras las víctimas caen en la multitud de Redes Sangrientas (FUE contra FUE de 18 para soltarse) que tiene tejidas por todas partes, la Diablesa los ciega y va acabando uno por uno con todos ellos. Luego, y tranquilamente, se alimenta y recupera 1 CON por cada 5 PV que tuviera el desgraciado.

Para cortar una Red Sangrienta con un arma, hay que causar 18 ptos de daño de un solo tajo con un arma cortante.





## ..MAESTRO DE COMBATE..

...la batalla te rodea, vas armado con una lanza y un escudo redondo, el primer enemigo aparece ante tí, un medio-hombre armado con una maza pesada, y sin más que un taparrabos. Le atacas con un certero lanzazo bajo que le abre medio muslo. El bastark suelta la maza y se derrumba en el suelo sangrando y aullando de dolor.

Sígues tu avance con la furia dibujada en el rostro. A escasos metros de tí ves a otro Yull al cual acosan dos enemigos. Sopesas la lanza un instante y se la arrojas a uno de ellos antes de que terminase de vencer la guardia del Yull. La lanza lo alcanza en la desnuda espalda, y el medio-hombre cae al suelo sin poder hacer más que arrastrarse. El otro enemigo, un tanto dubitativo, es abatido por un mazazo del Yull en el pecho. Avanzas intentando recuperar tu lanza, pero está bastante enganchada en la espalda del muerto.

Una sombra cae sobre tí, y detienes con el escudo el ataque de otro bastark por pura suerte. Te olvidas de la lanza, y piensas en la espada que llevas en la espalda, pero solo puedes defenderte del frenético enemigo. Sus gritos y su furia te desconciertan pero consigues parar dos mandobles más de la siniestra espada. Entonces retrocedes lo justo para sacar la espada, y el enemigo vuelve a atacar. Te echas a un lado pero no lo bastante rápido, y el dolor inunda tu costado cuando la espada bastark te hace un largo pero poco profundo corte. Con un grito de rabia, lanzas un tajo de arriba abajo con la espada ancha, que alcanza al bastark en plena cabeza, casi abriéndola en dos. Su sangre te salpica cara y pecho, y con un gesto de asco aclaras tu vista con la mano. El corte te quema pero sigues adelante.

Detrás de un tronco grueso ves aparecer a un bastark enorme, mucho más alto que tu, bañado en sangre. Blande una bola y cadena. Te mira y sonríe a la vez que se abalanza sobre tí volteando su arma sobre la cabeza. Tu espadazo no lo coge desprevenido, y sientes un gran tirón cuando tu espada sale despedida enroscada en la cadena. Desarmado, paras otro ataque con el escudo, del que saltan astillas. Desesperado, arrojas el escudo a tu enemigo estorbándole el tiempo justo para retroceder y buscar un arma. Ves una espada corta junto a un cadáver, y la recoges a tiempo de encarar al medio-hombre. Tres volteos de la bola y cadena dejan claro que te será muy difícil acercarte. El bastark lo sabe y no se acerca. Con decisión, te lanzas hacia delante; la bola vuela hacia tí a poca altura, por lo que de un ágil salto te plantas ante el bastark hundiéndole la daga en el vientre hasta la empuñadura. Soltando su arma y con un grito agónico, el gigante te golpea dos veces en el pecho. Caes al suelo de rodillas sin aire, pero tu enemigo se aleja. Un instante después recuperas el resuello y, sin perder de vista al agonizante bastark, arrebatas de la mano una cimitarra a un muerto. Con una rápida carrera y un grito, le arrancas un brazo al bastark con un violento mandoble.

Te giras, la batalla te rodea, y no puedes evitar un salvaje grito de guerra, que corcan tus hermanos Yulls, antes de buscar otro enemigo...



El siguiente manual contiene una serie de reglas opcionales para darle más profundidad al sistema de combate y supervivencia de Elric! Si siempre quisiste saber como se desgasta tu arma con los combates, o nunca has necesitado un herrero al llegar a un poblado, o no es muy creíble que tu pj reciba 3 heridas leves y no sufra desangramiento, añade a tu juego cualquiera de estas reglas y habrás solucionado la situación.

Además se añade el sistema de Escuelas de Combate, un compendio de tácticas, el como adquirirlas y usarlas. Aplicando las reglas de esta sección, nunca sabrás si un oponente guarda un as en la manga con el que puede abrir tu guardia o infligirte una fea herida en cualquier momento, o puedes reservar tu técnica para el momento más cruento de la batalla, engañar y acabar con tu enemigo de un solo tajo.

Te encuentras ante la presencia del “*Maestro de Combate*”.

## 1..-EL HERRERO-..

El herrero es una figura que tiene una gran importancia, y que se suele dejar un poco de lado en muchas aventuras. Con las siguientes reglas de juego se busca dar una nueva relevancia a este oficio en las partidas, y que se convierta en un personaje buscado y requerido por los Pjs por diferentes razones.

**MELLA:** Las armas deben ser trabajadas por un herrero de vez en cuando, para mantener y reparar su filo o recuperar sus características de combate. Por cada ataque o parada que golpee una armadura o arma metálica, marcar un punto de Mella (Mll, un nuevo valor para la Hoja de Personaje) junto al arma. Por cada 10 pto. de Mll que tiene un arma recibe un -1 al daño. Con una piedra de afilar se puede reparar 1D4 pto. de Mll por día (si el que pasa la piedra de afilar es Guerrero, Vigilante, Cazador o Mercenario, recuperará 1D4+2 Mll). Un herrero reparará el arma completamente en 1 hora, por un coste aproximado de 1/10 de su valor.

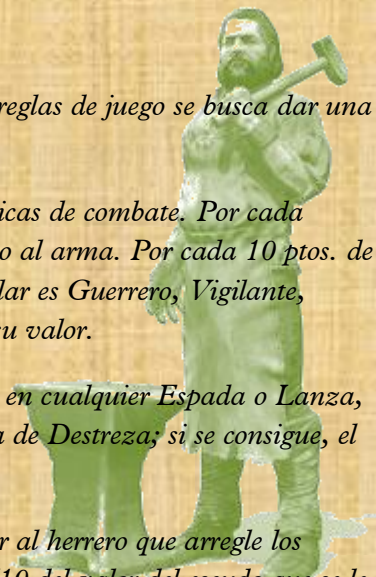
**MUERTE:** Un herrero puede forjar una Muerte (una hoja pequeña adicional que inflige más daño al extraer el arma de una herida), en cualquier Espada o Lanza, tardando 1D4 horas a un coste de 1/5 del coste total del arma. Al causar una herida con un arma que tenga Muerte, hay que hacer una tirada de Destreza; si se consigue, el arma causa +2 pto. de daño al ser extraída.

**REPARACION DE ESCUDO:** Cuando en la armería local no hay escudos, o ni siquiera hay armería local, es muy aconsejable pedir al herrero que arregle los desperfectos de nuestro equipo... si un escudo resulta dañado en el transcurso de los combates, es posible arreglar sus PA. Un herrero, por cada 1/10 del valor del escudo que se le pague (valor aproximado) puede arreglar en una hora 1D4 PA del escudo. Así, un escudo castigado al que le queden 12 de sus 22 PA puede requerir unas 4 horas de reparación (4D4 PA) al precio de 4/10 de su valor.

## 2..-TANTEAR-..

Un combate es una situación estresante donde cualquier contrincante puede morir a la primera de cambio. La primera intención de los contendientes es adivinar y averiguar la habilidad de su oponente y saber si es superior o no a la suya. Para ello, antes de entrar en el combate propiamente dicho, se suele Tantear al enemigo. Esta regla solo es aplicable si en tu mesa de juego no se suelen enseñar los porcentajes de los oponentes y los Pnj.

Tantear es “probar” la habilidad del otro con ataques fingidos y fintas, para ver su movimiento, reacciones, técnica con el arma, tiempo de respuesta... Lo más probable es que si te enfrentas a un hombre (u otra raza) armado que quiere acabar contigo, quieras comprobar si es muy bueno o no antes de empezar el baile.





Para Tantear es necesario tener un porcentaje de 80% o más con el arma que estamos empleando. Se realiza en el momento de DES un ataque fingido (sin tirar dados) que el oponente detendrá con su porcentaje (si este ataque no es detenido, de todas formas no causa daño, pues es una prueba, una finta, y no tiene intención de dañar). Tras este ataque, hay que realizar una tirada de Idea. A esto llamamos Tanteo.

Se puede Tantear a un oponente solo 3 veces: el primer Tanteo con éxito nos indicará su porcentaje con un error (el Df lanzará 1D6, con un resultado de PAR se suma, con IMPAR se resta) de 3D10%. En el segundo Tanteo exitoso, el error será de su porcentaje +/- 3D6%. Tras el tercer y último Tanteo exitoso, averiguaremos su porcentaje con un error de +/- 3D4%, y no será posible averiguar nada más del oponente.

Es posible Tantear al oponente también con tiradas de defensa ante sus ataques, tirando por Idea cada vez que detenemos un ataque del enemigo, pero esta forma de Tanteo es un tanto más peligrosa, ya que si no detenemos el golpe, este causará daño normal (el enemigo SI intenta dañarnos, a no ser que también este Tanteando).

### 3..-DESANGRAMIENTO--

Además de PV, que muestran la entereza física de un Pj, añadimos otro valor a la Hoja de Personaje que llamaremos Sangre. El valor de Sangre es igual a PVx2. Cuando un Pj llega a CON/2 ptos de Sangre, todas sus habilidades bajan a la mitad de su porcentaje. Cuando a un Pj le quedan 4 o menos ptos de Sangre, cae inconsciente y corre grave riesgo de morir o contraer altísimas fiebres y estados graves de debilidad del que le costará mucho recuperarse.

En el combate se pierde Sangre con cada herida Leve o Grave que se sufre. Los Rasguños no revisten la suficiente importancia para que conlleve pérdida de Sangre. Cada herida Leve irá acompañada de la pérdida de 1 pto de Sangre cada 2 turnos, y las Graves, al tratarse de heridas mucho más severas y agrupadas en un solo lugar, reportan la pérdida de 1 pto de Sangre por turno. Habrá que anotar cuántas heridas de cada tipo se han sufrido. En el momento en que una herida (Leve o Grave) es tratada con Primeros Auxilios –exitoso–, la pérdida de ptos de Sangre se detiene, por esa herida al menos. Recordar que en Primeros Auxilios (Elriel pag. 79) se recomienda tratar las heridas por separado.

Por ejemplo: Rhyman ha recibido 3 heridas leves en un combate con un salteador de caminos cerca de Kariss, por lo que está perdiendo 3 ptos de Sangre cada 2 turnos. Tiene 13 PV y 26 de Sangre, por lo que corre hacia su carreta donde su compañero Carell le aplica Primeros Auxilios en cada herida. Carell tiene un 57% en esta habilidad, y dispone del material necesario en la carreta para tratarlo, por lo que en tres turnos sucesivos venda y tapona las heridas de Rhyman, obteniendo en las tiradas 34%, 15% y 63%. Como ha conseguido dos tiradas y fallado una, la pérdida de Sangre de Rhyman se reduce a 1 pto cada 2 turnos. Aun así, corre riesgo de morir, por lo que Carell espolea a los caballos rumbo a Kariss para que el médico local trate a su sangrante amigo.

### 4..-ESTILOS DE LUCHA--

Normalmente, un combatiente lucha con el estilo clásico de lucha, intentando darle al oponente y parar o evitar sus golpes con su arma, hasta que lo haya abatido. Lo más sencillo y lógico es no dejar de atacar al oponente hasta que lo haya herido de muerte. Esto es lo normal... pero lejos de este estilo hay MUCHOS otros que buscan engañar, desestabilizar y sorprender al enemigo con el fin de hacernos con la victoria de una forma más rápida o segura. Ahí es donde entran los Estilos de Lucha.

**APRENDER:** Los Estilos de Lucha están dispersos por el mundo. En Lormyr hay muchos seguidores de la Guardia Férrea, mientras en Tarkesh son más los que practican la Doble Acometida. Cuando encuentres un practicante de un Estilo de Lucha puedes aprender de él. No hay otra forma de aprender un Estilo de Lucha que no sea



con un maestro. Además, no se puede aumentar su porcentaje con la experiencia como si de otra habilidad normal se tratase. Siempre debemos aumentar su porcentaje aprendiendo de un maestro.

Cuando un luchador aprenda un Estilo de Lucha con un maestro, cada semana (de práctica diaria) debe tirar por Idea, modificado en tantos % como lo que el maestro exceda o no llegue a 100%. Si consigue la tirada de Idea modificada, aumenta 1D10% la habilidad en ese Estilo de Lucha, con un máximo del % del maestro.

Por ejemplo: Vulkrayos Van Enkort está practicando Guardia Férrea durante un mes en el sur de Lormyr, con su maestro Nikos cuyo nivel de habilidad para este estilo de lucha es 85%. Su Idea es 75%, pero las tiradas se verán modificadas por -15%, que es lo que le falta a Nikos para llegar al 100% en Guardia Férrea. El jugador de Vulkrayos hace las 4 tiradas (una por semana) y obtiene 35, 42, 63 y 81%, por lo que ha conseguido 2 de las 4, ganando en todo el mes 2D10% en Guardia Férrea.

**EJECUTAR:** Cuando queremos poner en práctica un Estilo de Lucha durante un turno, simplemente hay que tirar bajo su porcentaje. Si se consigue, durante ese asalto obtenemos los beneficios que nos reporta ese Estilo de Lucha en particular. Solo se puede poner en práctica un Estilo de Lucha por asalto, no importa cuántos conozca nuestro personaje.

Por ejemplo: Vulkrayos ha alcanzado el 45% en Guardia Férrea en varias semanas de aprendizaje. Durante una pelea nocturna con un Asesino Azul, un digno oponente, pone en práctica las enseñanzas de Nikos y tira bajo su 45% obteniendo un 37% en la tirada. Durante el primer asalto del combate, adopta la postura de la Guardia Férrea, obteniendo sus beneficios durante este turno.

**ESTILOS:** Se describen a continuación los diferentes Estilos de Lucha disponibles. Se anima a los Df imaginativos que inventen los suyos propios o modifiquen los valores de los ya descritos.

### ..-El Escorpión

Requisitos: cualquier arma de alcance corto o medio, de una mano o dos.

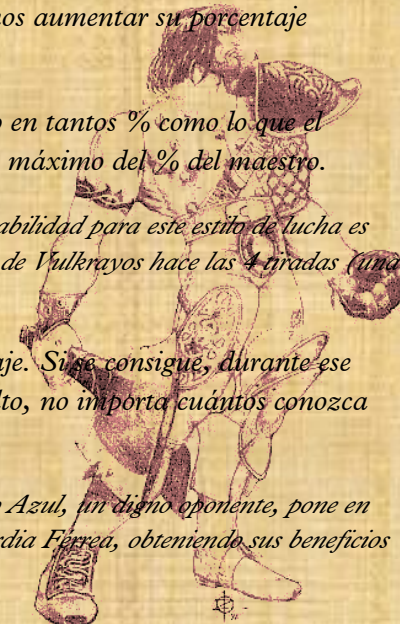
Descripción: Hay que realizar esta técnica justo después de recibir un ataque enemigo. Si se consigue ejecutar el Escorpión, se detiene el golpe del adversario, empotrando su arma contra el suelo e impidiéndole levantar el arma rápidamente, a la vez que atacamos impunemente causando daño normal. El adversario solo puede evitar el golpe.

Por ejemplo: Daroth de Rium, un guerrero del lejano Este, conoce la técnica del Escorpión al 49%. Recibe el ataque de un espadachín durante una reyerta en el puerto de Menii, y decide efectuar una parada con el Escorpión, aunque su porcentaje de parada, un 67%, sea mayor. Tira y consigue un 30%, por lo que detiene el embate del espadachín y a continuación gira su cimitarra impactando impunemente al sorprendido oponente, que solo podrá evitarlo o recibir 1D8+1+1D6.

### ..-El Torbellino

Requisitos: cualquier arma de alcance corto o medio, de una mano o dos.

Descripción: El luchador que practica el Torbellino esquivo ágilmente los ataques enemigos, girando rápidamente y atacando al adversario en su lado desprotegido. Cada turno en que se ejecuta esta técnica después de un ataque enemigo, ese ataque será evitado y además el adversario debe parar o evitar nuestro rápido ataque con un penalizador de -20%.





### ..-La **Lanzada**

Requisitos: armas de las clases 2, 3, 4, 6, 10, 11 y 12.

Descripción: El practicante de la Lanzada se estira rápidamente, sorprendiendo al enemigo, y abarcando con su arma mucho más lejos de lo que parecía en un principio. Cada vez que se usa con éxito la Lanzada cuando nos toca atacar, conseguiremos un rango más de alcance (corto es medio, y medio es largo) con el arma, tras lo cual hay que hacer el ataque normalmente. El enemigo evitará o parará este ataque con un -15%.

### ..-La **Finta**

Requisitos: cualquiera de alcance corto o medio de una o dos manos. Debe haber más de un enemigo.

Descripción: Haciendo una Finta con el cuerpo, parece que el practicante de esta técnica va a atacar a un adversario, cuando en realidad su ataque va dirigido a otro enemigo. Si conseguimos un éxito en Finta, tras el cual hay que hacer un ataque normalmente, el adversario contra el cual va dirigido el ataque parará o evitará con un penalizador de -30%

### ..-La **Guardia Férrea**

Requisitos: arma de una mano y escudo medio, completo o torre.

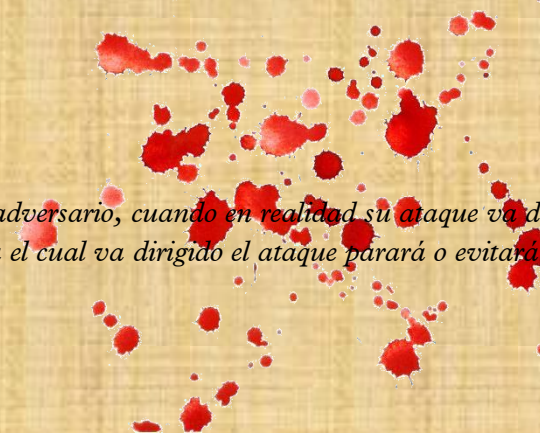
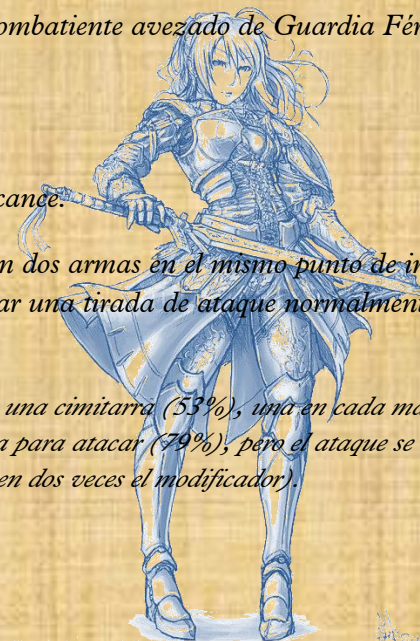
Descripción: La postura de combate Guardia Férrea otorga, cada turno en que se realice con éxito, una bonificación de +30% en parada, pero un -20% en ataque, ya que centra su intención en rechazar todo lo que lance el oponente sobre nosotros. Cuando se alcanza un 80% o más en este Estilo de Lucha, la bonificación de parada es +50%, y la penalización en ataque -30%. El que ataca a un combatiente avezado de Guardia Férrea se llega a desesperar al no poder alcanzar a su oponente con técnicas normales.

### ..-La **Doble Acometida**

Requisitos: dos armas de una mano de corto o medio alcance.

Descripción: Este Estilo de Lucha agrupa el combate con dos armas en el mismo punto de impacto. Cada vez que se logre un éxito en Doble Acometida se atacará con el % del arma con mayor porcentaje (por el cual hay que realizar una tirada de ataque normalmente) con las dos armas equipadas. El daño será, de no pararse ni evitarse el ataque, el de las dos armas más el bonificador de daño.

Por ejemplo: Tales de Rium lleva una espada corta (79%) y una cimitarra (53%), una en cada mano. Tiene un 66% en Doble Acometida, por lo que cada asalto en que consiga hacer este Estilo de Lucha de forma exitosa, tirará con su espada corta para atacar (79%), pero el ataque se realiza con ambas armas. De impactar el ataque haría 1D6+1 de la espada corta, +1D8+1 de la cimitarra +1D4 de su modificador de daño (no se hacen dos veces el modificador).





### *..-El Apuñalamiento*

*Requisitos: un arma en una mano y un arma tipo 4 en la otra.*

*Descripción: El estilo de lucha de los ladrones y salteadores de caminos por antonomasia. Llevando en una mano un arma y en la otra un cuchillo largo, una daga o un puñal, si consigue con éxito Apuñalamiento justo tras realizar una parada exitosa, el enemigo se verá rápidamente apuñalado (sin necesidad de una nueva tirada de ataque) y no podrá usar para detener el Apuñalamiento el arma que ha usado atacando, sino que deberá detenerlo con un escudo u otro arma, o evitarlo. Apuñalar no cuenta como ataque de turno, es un ataque gratuito solo justo tras una parada exitosa.*

### *..-La Garra Doble*

*Requisitos: un arma de una mano sin cadena.*

*Descripción: Este difícil Estilo de Lucha aplica un rápido doble golpe en lugar de uno solo cada vez que golpea. Cuando un enemigo ve superada su guardia por un combatiente que utiliza la Garra Doble sufrirá dos rápidos impactos en lugar de uno. Cada vez que se consigue un impacto sobre un oponente, se puede tirar por Garra Doble. Si se consigue esta tirada, el oponente recibe dos veces el daño del arma, pero sin modificador de daño.*

### *..-El Ojo del Huracán*

*Requisitos: una lanza de 1 o de 2 manos, bastón, cayado, arpón o tridente.*

*Descripción: El casi extinto Ojo del Huracán merece una mención aparte, pues ver actuar a un practicante de este Estilo de Lucha es un privilegio para los ojos. Apoyando su arma sobre sus hombros y girando sin parar, el combatiente puede controlar a varios enemigos a la vez golpeando magistralmente en todas direcciones sin dejar que nadie se acerque demasiado.*

*Cada turno en que conseguimos la tirada de Ojo del Huracán atacaremos siempre como si nuestra arma tuviera alcance largo. Además, recibimos un +20% en ataque y +20% en parada. Sin embargo, este turno no se puede Evitar ni Salir del Combate (Elric! pag. 97)*

### *..-El Volteo*

*Requisitos: cualquier arma de dos manos de alcance largo.*

*Descripción: Volteando en todas direcciones hábilmente su arma, un practicante del Volteo puede evitar que cualquiera se acerque. Cada vez que se consigue el porcentaje de Volteo, no se puede atacar en el turno, pero cualquiera que se acerque para atacar debe tirar por Evitar o Parada, con un -25% en ambos casos, o será alcanzado por nuestro ataque. Todas nuestras paradas y esquivas este turno reciben un -40%. Si un oponente consigue una parada crítica, el Volteo se interrumpe.*



### *...-La Furia*

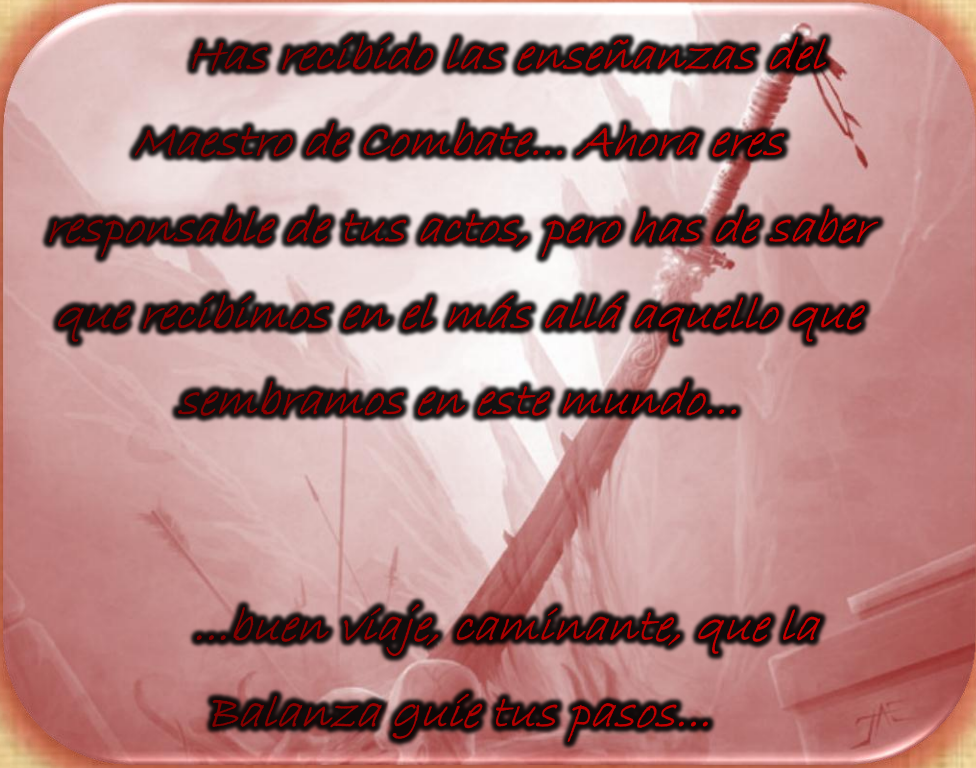
*Requisitos: ninguno.*

*Descripción: Este Estilo de Lucha es exclusivo de Oinitas y Yuritas... consiste en atacar con toda la furia posible y sin dar cuartel al oponente, para desestabilizarle con gritos, empujones, insultos y ataques brutales sin parar. Cada turno en que se consigue un éxito en Furia se obtiene +20% en Ataque y +2 al daño, pero se obtiene -20% en parada y Evitar.*

### *...-El Foco*

*Requisitos: ninguno.*

*Descripción: Esta antigua y casi desconocida maniobra marcial concentra el foco del golpe 2 centímetros detrás del cuerpo del enemigo. Cada turno en que se consigue un impacto de ataque, se puede tirar por Foco para causar dos veces el modificador de daño (más el daño del arma, sea cual sea).*



*Has recibido las enseñanzas del  
Maestro de Combate... Ahora eres  
responsable de tus actos, pero has de saber  
que recibimos en el más allá aquello que  
sembramos en este mundo...*

*...buen viaje, caminante, que la  
Balanza guíe tus pasos...*

## NOORBRAH MEERVNÆ

### El Libro de las Misas de los Hijos del Caos



En el albor de los tiempos fue escrito un libro mágico, urdido por las maquinaciones de los Señores del Caos, donde se encerró el secreto de una magia antigua y poderosa. El Noorbrah Meervnæ encierra el secreto de la magia anterior a la época melnibonesa, desde hace 10.000 años no se practica en los Reinos Jóvenes una magia tan pura, brutal y magístral. Pero el conocimiento conlleva un pago, y se habla de eruditos que han llegado a ver el Libro Maldito y han perdido la cordura en pocas semanas. Susurros fantasmales, hechos extraños y manifestaciones de otros mundos acompañan al libro allí a donde va. Está imbuído de magia, de secretos, de misticismo, descifrarlo es en sí un peligroso proyecto y ha sido buscado, ansiado y perseguido por muchos, y conseguido por muy pocos, a lo largo de las generaciones.

Este es el Libro Maldito, un objeto creado por el Caos, y perdición de muchos que intentaron dominarlo.



## **EL LIBRO**

El Noorbrah Meervnæ es un libro de 55x35 cm, de pasta dura hecha de cuero, tachonado con plata y con un anagrama rojo en la portada, la cara de su creadora, Drarakwa del Caos. Glifos y runas rodean su portada y contraportada, hechizos de protección que actúan preservando el objeto al paso del tiempo, y brillan levemente con un tono azulado neblinoso. El objeto desprende una gran aura de poder, y cualquiera sensible a fuentes mágicas que se encuentre cerca lo identificará como un objeto mágico al instante. Con una tirada de PODx3 se puede identificar el objeto como algo ligado al Caos.

El Libro Maldito tiene 1.506 páginas, por lo que es un tomo bastante gordo y pesado (8,5 kgs). Los primeros capítulos tratan del origen del universo en el Caos, de la creación de los Señores del Infierno y bastantes textos de alabanza al Caos. Para cualquier sacerdote de la Iglesia del Caos puede ser la base para fundar un nuevo culto en los Reinos Jóvenes a Drarakwa. Los capítulos intermedios versan sobre el control de la magia, la manipulación de las fuerzas de la invocación, la canalización de los poderes de otros planos y varios cientos de fórmulas mágicas. Los capítulos finales son una recopilación de antiguos y poderosos rituales arcanos, y una visión final de como terminará el mundo sumido en la materia informe del Caos, de la que un día salió.

Una transcripción tardía del libro dio lugar a los Pergaminos de los Muertos (ver Magia en el módulo El Este Desconocido), por la época del primer dominio de los melniboneses, los cuales se perdieron en Menastree y más tarde fueron conservados por los Monjes Guerreros de Phum. Aunque los Pergaminos son muy poderosos, son una fracción de la magia que contiene el Libro Maldito.

### **LA MAGIA DEL LIBRO MALDITO:**

*El Noorbrah Meervnæ da acceso a un tipo de magia antigua, poderosa, primigenia y arrasadora, frente a la que pocas cosas resisten. Literalmente, el libro permite que las fuerzas del caos traspasen momentánea y brutalmente las barreras de la ley de los Reinos Jóvenes y actúen modificando la realidad del mundo. Un hechicero que controle el Noorbrah Meervnæ es un candidato digno de enfrentarse al peor de los retos con bastantes garantías de superarlo, y por supuesto, un terrible adversario. Esta magia fue designada antiguamente como Mageia. Actualmente no hay término para ella, pues no existe en el mundo de los Reinos Jóvenes. Cualquier hechicero que vea un efecto de Mageia no entenderá lo que está viendo ni como lo ha hecho el poseedor del Noorbrah Meervnæ, pues no sigue los cauces normales de la magia.*

### **DESCIFRAR EL LIBRO MALDITO:**

*Todo hechicero que posea el libro puede intentar traducirlo y aprender de él. Primero, debe conocer la Alta Lengua (Antiguo Melnibonés) al 80% o más y tener un POD mínimo de 16. Cada semana de juego que dedique al estudio del libro hace una tirada bajo PODx3, al enfrentar día tras día su poder con el del libro y los espíritus guardianes que lo custodian. Si consigue esta tirada, puede realizar una tirada de INTx3, que de ser conseguida le dará un nivel de control del libro (ver más adelante). Fallar la tirada de POD x3 conlleva la pérdida de 1 POD para siempre. Si en cualquier momento del estudio del libro el poder del hechicero cae por debajo de 16, ha perdido la capacidad para hacer magia, esta se le escapa entre los dedos, y no podrá seguir controlando el libro hasta que lo aumente de nuevo. De fallarse la tirada de INTx3 no ocurre nada, pero no se aprende nada del libro.*



## CONTROLAR EL LIBRO:

*Si eres un hechicero, tienes el Libro Maldito, y consigues subir el nivel de control del mismo... enhorabuena, eres una criatura enteramente del Caos!!. Cada nivel de control del libro otorga 3 ptos a la casilla Caos hasta el nivel 10, y 5 puntos a la casilla Caos hasta el nivel 20. El máximo nivel de control del libro es 20.*

*Cuando un hechicero controla cada nivel del libro, tiene acceso a ciertos poderes, cambios, conocimientos y capacidades extra que se enumeran más adelante. Cuando un hechicero alcanza un nivel de control del Noorbrah Meervnæ, mantiene sus beneficios aunque deje de tener el libro en su poder, A NO SER que en el nivel se especifique “solo con el libro en posesión”, lo cual indica que los beneficios de ese nivel solo se mantienen mientras se tenga el libro en posesión.*

*-Nivel 1: **ACCESO** (Solo con el libro en posesión)*

*El hechicero tiene acceso a la reserva de PM del libro. El Noorbrah Meervnæ posee un conducto al plano de su creadora, donde la magia es mucho más accesible... con el Nivel 1 Acceso, el hechicero tiene vía libre a este poder mientras tenga el libro en su poder. A efectos de juego, se trata como si tuviera 100 PM extra, que se regeneran a razón de 1 a la hora.*

*-Nivel 2: **EXALTACIÓN** (Solo con el libro en posesión)*

*El hechicero eleva su conciencia a un plano superior, su mente y espíritu trascienden los límites humanos. Suma 10 a su valor de POD (que será 10 puntos superior a todos los efectos, salvo para las tiradas de PODx3 para descifrar el libro.)*

*-Nivel 3: **RECONOCIMIENTO** (Solo con el libro en posesión)*

*Con este nivel se desata el poder del Libro Maldito ante las entidades espirituales, que lo reconocerán instantáneamente, negándose a dañar o afectar dañinamente al poseedor del libro. Todo demonio o elemental al que se le ordene atacar o dañar al poseedor del libro se negará a hacerlo, incluso si están atados a un objeto (por ejemplo, un demonio que haga arder la hoja de una espada, no lo hará a la hora de atacar al hechicero)*

*-Nivel 4: **CONSCIENCIA** (Solo con el libro en posesión)*

*El hechicero adquiere un control de las energías que gobiernan el libro tal que la propia Drarakwa se percatará de este hecho. A partir de ahora, el hechicero tiene siempre un PODx3 de comunicarse con la Duquesa del*

### Drarakwa

#### **Señora de la Hechicería**

##### **Ganancia de Caos:**

- ❖ **1 x demonio invocado**
- ❖ **1 x objeto mágico creado**
- ❖ **1d4 x conocimiento profundo de hechicería**



*Infierno, aunque no sea Agente del Caos.*

**-Nivel 5: RAFAGA ARCANA**

*El hechicero libera la Mageia por primera vez. La Ráfaga Arcana es un desgarrón en el tejido de la realidad, que destruye y daña todo lo que toca. Enlazando las manos en un intrincado gesto místico, el mago libera 5 PM por cada 1D8 de daño que haga la Ráfaga Arcana, con un máximo de su propio POD. Este efecto daña tanto a cosas físicas como a entidades inmateriales, tales como espíritus o elementales. Parece una rapidísima nube escarlata que surge de las manos del mago y alcanza a cualquier enemigo a 5 metros de distancia. La armadura cubre normalmente contra este daño, pero no podrá ser parado ni evitado, y solo afecta a un oponente.*

*Después de lanzar la Ráfaga Arcana, el mago sufre daño en sus puntos de vida iguales a los D8 que tuviera el efecto.*

*Ejemplo: Riveesh Tkan, un practicante de Mageia de POD 32 (incluidos los +10 POD de EXALTACION) libera una ráfaga arcana contra un gólem de tierra que se le echa encima. Gasta 30 pto de magia del Noorbrah Meervnæ para infligir al enemigo 6D8 de daño. Luego, sufre 6 puntos de daño. No podría haber lanzado una Ráfaga Arcana de 7D8 de daño al contar con POD 32 (su máximo de PM para este efecto)*

**-Nivel 6: PRIMERA MARCA DEL CAOS**

*El poder del Caos hace presa en el hechicero, que a partir de ahora tendrá una Alteración Caótica (Magia pag. 127), pero de forma permanente. Los puntos de POD sacrificados también lo son de forma permanente. Aunque este efecto de Mageia dota al hechicero de un poder demoníaco, también reduce su APA y le resta algo de POD, como pago por servir al Caos y tratar con el Libro Maldito. Cada punto de POD sacrificado da al hechicero un 10% inicial en el uso de ese poder. (ver el hechizo en cuestión)*

**-Nivel 7: DOMINIO**

*Este efecto de Mageia da a los ojos del hechicero un tono rojizo brillante de por vida. Permite, ganando en una lucha de POD contra POD contra una víctima, dar una sola orden que la víctima obedecerá. Además, ésta será por un rato afín a las intenciones del hechicero, hasta que lo pierda de vista (una escena de duración, unos 5 minutos). Dominio cuesta 1 PM por cada pto de POD que tenga la víctima.*

**-Nivel 8: *SERVIDORES*** (Solo con el libro en posesión)

Con este encantamiento de Mageia, el mago podrá llamar 3D8 demonios menores para que le sirvan. Tendrán 1D8 en FUE, CON, TAM, INT, POD y DES, 1D6+1 de daño con Mordisco o Garra (45%) 40% en Esquivar, Buscar, Escuchar y Olfatear, y la mitad de ellos tienen Alas. El POD del hechicero se reduce en 1 temporalmente por cada demonio controlado de esta manera, pero puede despedirlos cuando quiera. Lanzar el efecto Servidores requiere un ritual de 1 hora de duración, tras el cual quedará exhausto.



**-Nivel 9: *ALTERACION***

Imbuyendo la energía del Caos en su propio organismo, el hechicero puede aumentar temporalmente su FUE, TAM o APA en 1D4 por pto de POD que sacrifique en el proceso. El límite es su valor inicial más 8. El POD sacrificado puede o no ser del propio hechicero (puede ser un sacrificio). La duración del efecto es aproximadamente 12 horas.

**-Nivel 10: *RUNA DE PERDICION***

El hechicero comienza a controlar las Runas. Con un intrincado signo manual se lanza sobre el suelo (u otra superficie) una runa mística brillante que desatará su poder con determinadas circunstancias. Todas las runas del Noorbrah Meervnæ funcionan de una forma muy similar.

Liberando una Runa de Perdición sobre un lugar y sacrificando hasta 20 PM, el hechicero marca un lugar de hasta 20 m². Cualquiera que intente entrar en dicho lugar sufrirá una descarga de 1D6 por PM que tenga la runa. Ni armadura, ni escudo ni esquivar defienden contra este ataque místico, pero cada intruso recibirá una sola descarga. La Runa de Perdición dura aproximadamente 5 minutos.

**-Nivel 11: *ILUSION***

El hechicero aprende a modificar la realidad a su antojo. Puede crear ilusiones a su alrededor, al coste de 1 PM por pto de TAM que tenga la ilusión, más 1 PM por cada metro de distancia a la que la proyecte. Este poder no tiene demasiados límites. Siempre que el mago gaste los PM, las ilusiones se proyectan

**-Nivel 12: *SEGUNDA MARCA DEL CAOS***

Dota al hechicero con una segunda Marca del Caos, igual que el poder de nivel 6.



### **-Nivel 13: RAFAGA CAOTICA**

Este efecto funciona igual al de nivel 5, RAFAGA ARCANA, pero puede afectar hasta a 10 objetivos, y la distancia también aumenta a 20 metros. Por cada uso de Ráfaga Caótica el hechicero pierde 1D8+8 PV.

Ejemplo: Riveesh Tkan, el practicante de Mageia de POD 32 ve como se le acercan 8 bárbaros oinitas. Libera rápidamente la Ráfaga Caótica, sacrificando 25 PM. La nube escarlata vuela en todas direcciones, y los bárbaros reciben 5D8 de daño cada uno, cayendo al suelo salvajemente destrozados. Luego, sufre 13 ptos de daño después de lanzar el 1D8+8. Está gravemente herido, pero se ha salvado de una muerte segura.

### **-Nivel 14: SIERVOS DEL CAOS (Solo con el libro en posesión)**

Funciona de la misma forma que el nivel 8, SERVIDORES, pero los demonios invocados tienen 2D8 en cada característica, 2D6+2 en Mordisco o Garra (60%), y un 55% en Esquivar, Buscar, Escuchar y Olfatear. La mitad de ellos tienen Alas. Requiere un ritual de 2 horas de duración, y el POD del hechicero se reduce igualmente en 1 por cada demonio controlado así, mientras los mantenga bajo su control.



### **-Nivel 15: RUNA DE OSCURIDAD**

Liberando una Runa de Oscuridad sobre un lugar y sacrificando hasta 50 PM, el hechicero libera una niebla oscura de origen caótico que abarcará 100 mts<sup>2</sup> por PM que tenga la runa. Dentro de la Oscuridad, todas las habilidades relacionadas con la vista quedan reducidas a la mitad, y se pierde 1D4 PV por turno irremediabilmente. La Runa tiene una duración igual en horas a los PM sacrificados.

### **-Nivel 16: RUNA DE PRESERVACION**

Una de las runas más importantes del Noorbrah Meervnæ. Lanzada sobre un lugar de no más de 5 m<sup>2</sup> la Runa de Preservación conserva indemne todo lo que haya en ese lugar durante 1 mes por PM sacrificado. Los hechizos Cadena de Seres y Brasero de Poder son muy útiles para lanzar este efecto. Si alguien intenta entrar en el lugar Preservado, deberá antes pasar una lucha de POD contra POD contra el hechicero. Si lo consigue, romperá la Runa de Preservación, y el efecto termina.

### **-Nivel 17: VIAJE (Solo con el libro en posesión)**

Abriendo un portal dimensional, el hechicero puede viajar en el tiempo o el espacio (1 año hacia adelante o hacia atrás, o 1000 km.) al coste de 5 ptos de POD por pto de TAM que tenga. No puede llevar consigo más que sus ropas y el libro. Como siempre, los hechizos Cadena de Seres y Brasero de Poder son especialmente útiles a este efecto.

**-Nivel 18: TERCERA MARCA DEL CAOS**

*Dota al hechicero de una tercera Marca del Caos, igual que el poder de nivel 6.*

**-Nivel 19: REGRESO** (Solo con el libro en posesión)

*Dicho en una sola frase, el hechicero no puede morir mientras tenga el Noorbrah Meervnæ en su poder. Si el hechicero muere, se esfuma en una nube de denso humo grisáceo y maloliente con el libro, y “regresa” del plano de Drarakwa (perdiendo 1D4 de CON y FUE) al cabo de varios minutos. Solo puede morir si en este proceso se queda sin FUE o CON.*

**-Nivel 20: INFIERNO** (Solo con el libro en posesión)

*Drarakwa espera pacientemente hasta que el Noorbrah Meervnæ otorgue la capacidad a alguien para realizar este último efecto de Mageia. El hechicero, al coste de su propia existencia y de la del libro, abre una puerta en los Reinos Jóvenes al plano de la Duquesa del Infierno, que aparecerá seguida de una hueste de demonios (entre los cuales vaga informe y esclavizado el espíritu del hechicero convertido en una bestia).*

