



Black Hammer

Mundo Enfermo

LAS GUERRAS DE LAS CASAS

CRÉDITOS

Escrito por: Francisco Agenjo Toledo

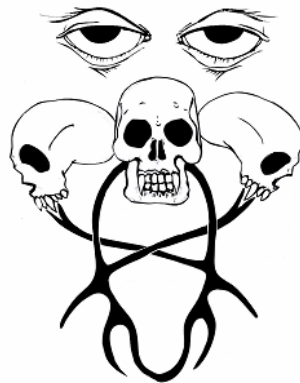
Ilustraciones: Daniel San Andrés y Jaime García Mendoza

Diseño Web: Mercedes Sicilia



La guerra de las casas es una aventura avanzada para el mundo de Black Hammer.

Sus reglas funcionan bajo sistema D20 y RyF, sistemas de juego que funcionan bajo licencia (ver anexo al final del documento)



10/11

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
HISTORIA.....	5
ANTECEDENTES.....	5
EN LA ACTUALIDAD.....	8
LA LLEGADA DE LA NIEBLA GRIS.....	9
EL JARDÍN DE LAS CARIÁTIDES.....	11
EL PALACIO DE LA ETERNA MASCARADA.....	12
LA RAÍZ DE LOS INVERNADEROS.....	14
LA OSCURA PORTADORA DE ESPERANZA.....	19
CONCLUSIÓN Y CONSECUENCIAS.....	23
ANEXO I: ORGANIZACIONES DE PODER EN SEESA.....	25
ANEXO II: LICENCIAS.....	31





LA GUERRA DE LAS CASAS

Introducción

La Guerra de las casas es una aventura de nivel intermedio avanzado para el mundo del Black Hammer. En ella, los personajes podrán conocer la increíble ciudad de Seesa, y participarán en los acontecimientos que la cambiarán para siempre.

Se recomienda que los personajes sean al menos de nivel 5, pero no estaría mal que ya hubiesen alcanzado niveles superiores. Esto permitirá al Dungeon Master introducir elementos de política en la aventura, y es de esta forma como se puede obtener el máximo rendimiento a La Guerra de las Casas.

La procedencia de los personajes no es importante, pero sí sería conveniente que al menos tuviesen lazos, intereses y contactos en Seesa, ya que les ahorrará diversos encuentros problemáticos, aunque sin duda interesantes.

Los jugadores podrán llevar cualquier categoría de personajes de Seesa (Arconh, Isir, Paladines de Adrient, Azur, Kaendros o Sacerdotes de Adrient, cualquier personaje independiente sea cual sea su profesión, Magos arbóreos, alquimistas vitriales, Dioscuros, o su raza, déveres, albinos, Hadas del Buen Pueblo).

Su procedencia es, así mismo, de libre elección. Podrán ser nativos de Seesa que han viajado con la caravana por otras ciudades durante años, para lo que recomendamos un trasfondo apropiado, o quizás nunca hayan salido de la ciudad.

O a lo mejor queréis probar con alguna de las nuevas razas y categorías que os hemos dejado vislumbrar en el mundo de Black Hammer, y que pronto vendrán: Paladines Tenubrales, Forjados Psiónicos de Piedra Ilion, Enanos Jinetes de Drawuas, Magos de las esferas del caos de Círculo de Fuego.

Sin embargo, sí recomendamos, como hemos dicho, que al menos uno de ellos posea contactos en Seesa. Quizás tratos comerciales ó mágicos entre Seesa y su ciudad de origen, o entre familias, quizás alguien en Seesa empleó a los jugadores en un viaje a Orcasis u otro lugar del mundo, en busca de un objeto, o de cierta información.

La única categoría con la que no se puede jugar esta aventura es Mago/Clérigo de las nieblas grises.

Obviamente, la aventura adquiere su épica de forma completa cuando los personajes son nativos de la ciudad, y han vivido desde siempre en la estricta disciplina de las Cuatro Casas, y el escudo protector que la sombra de Adrient, y la Muralla de Seesa ofrecen a la ciudad. Esa estabilidad, no exenta de tramas y conspiraciones, pero lo suficientemente civilizada como para dar apariencia de una existencia normal a los personajes, ahora va a cambiar.

La Guerra de las casas se compone de cinco partes.

Introducción. Historia.

Primera Parte. La llegada de la niebla gris.

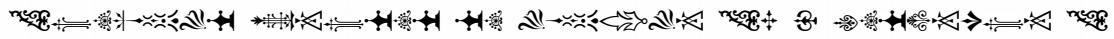
Segunda Parte. La raíz de los invernaderos.

Tercera Parte. La Oscura Portadora de Esperanza.

Conclusión y consecuencias.

En cada una de ellas los jugadores deberán resolver retos y misterios que les conducirán a tomar parte del mayor acontecimiento ocurrido en Seesa desde la llegada de la Primera Caravana.

Las consecuencias pueden ser muy beneficiosas para ellos, o terribles, dependiendo del bando para el que trabajen, y de lo bien o mal que escojan a sus aliados.



Antecedentes

La historia de Seesa está llena de acontecimientos violentos y extraños, pero en general, excepto durante la Primera Guerra de las Casas y algunas batallas intestinas, más fruto de la ambición que de la necesidad, la ciudad ha sido siempre una balsa de aceite par el ciudadano de a pie.

Sin embargo, desde hace unos años, concretamente desde el año 983 d. A. y el comienzo de la Batalla de los Trolls, todo ha cambiado. Los ciudadanos comienzan a hablar de nuevo de aquellos tiempos revueltos que sólo los más ricos recuerdan, y que la mayoría ha oído en la boca de juglares y cantares familiares.

Tiempos de lucha por el poder en Seesa, de traiciones masivas y vergüenzas aún más masivas.

Podríamos decir que toco comenzó con las Primera Guerra de las Casas.

Las Cuatro Casas que gobiernan Seesa en un equilibrio de poder precario mantenido por la Iglesia de Adrient no son las únicas casas que fundaron Seesa. Tan poco son propiamente dicho casas fundadoras, pues la organización en casas se impuso posteriormente como medida para garantizar la supervivencia, la división de poderes y en base a intereses comunes, relaciones familiares o económicas y preferencias.

Sea como sea, antes de llegar al actual equilibrio basado en cuatro patas, existieron numerosas casas, más de diez, que se quedaron en el camino de ascenso al poder.

Algunas, fueron asimiladas, otras, se disolvieron y se marcharon, o se quedaron como agentes independientes. Pero una de ellas es tristemente famosa entre los escasos historiadores de Seesa al servicio de los Patriarcas, por ser la causante de la Guerra de las Casas.

La Casa Nigrum era la única presencia mágica real que había en Seesa en los tiempos antiguos. El resto de las casas dependían de ella y sus conjuradores para proveerse de los elementos que el día a día de la ciudad no era capaz de generar.

Eran, por lo tanto, una de las casas prominentes, y sus miembros parecían estar llamados a ser los futuros regentes de la ciudad.

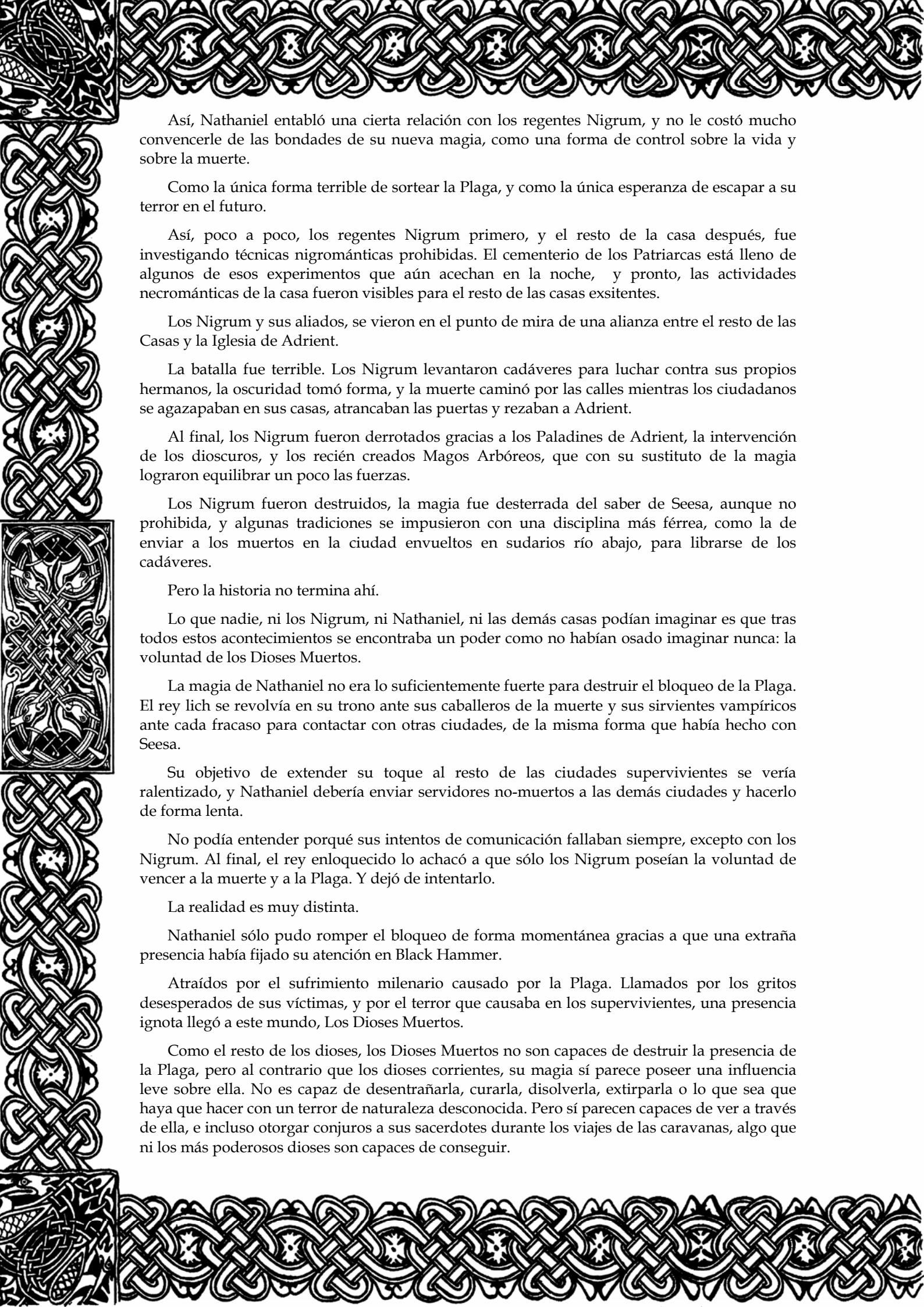
Sin embargo, según los historiadores, la Casa Nigrum equivocó el camino. En un intento de depurar aún más su magia, con la fatua esperanza de vencer a la Plaga, los Nigrum experimentaron década tras década con conjuros y artefacto de adivinación y comunicación mágica, que pretendían traspasar la barrera roja de la Plaga y contactar con otros posibles supervivientes.

El resultado fue siempre el mismo, niebla roja y horribles alaridos que llenaban calderos, bolas de cristal, espejos, y una locura terrible que azotaba a aquellos magos más poderosos que aventuraban su mente en proyecciones al Exterior.

Esto fue así hasta que algo extraño pasó. El Pozo Mayor de Adivinación de los Nigrum, situado en una de las catacumbas secretas excavadas bajo la ciudad, se tornó rojo y una terrible voz penetró en la sala.

Era la voz de Nathaniel, rey y regente de Nueva Estrella, gracias a sus inmensos poderes mágicos, fomentados por su culto a la Muerte y la energía negativa, Nathaniel había conseguido burlar el aislamiento de la Plaga, siempre que al otro lado encontrarse magos de gran poder con una predisposición muy especial. Una predisposición a la muerte capaz de superar el bloqueo mental de la Plaga. Una característica que los Nigrum habían ido desarrollando tras años de frustraciones, y de asomarse a los misterios del exterior sin conseguir nada.





Así, Nathaniel entabló una cierta relación con los regentes Nigrum, y no le costó mucho convencerle de las bondades de su nueva magia, como una forma de control sobre la vida y sobre la muerte.

Como la única forma terrible de sortear la Plaga, y como la única esperanza de escapar a su terror en el futuro.

Así, poco a poco, los regentes Nigrum primero, y el resto de la casa después, fue investigando técnicas nigrománticas prohibidas. El cementerio de los Patriarcas está lleno de algunos de esos experimentos que aún acechan en la noche, y pronto, las actividades necrománticas de la casa fueron visibles para el resto de las casas exsistentes.

Los Nigrum y sus aliados, se vieron en el punto de mira de una alianza entre el resto de las Casas y la Iglesia de Adrient.

La batalla fue terrible. Los Nigrum levantaron cadáveres para luchar contra sus propios hermanos, la oscuridad tomó forma, y la muerte caminó por las calles mientras los ciudadanos se agazapaban en sus casas, atrancaban las puertas y rezaban a Adrient.

Al final, los Nigrum fueron derrotados gracias a los Paladines de Adrient, la intervención de los dioscuros, y los recién creados Magos Arbóreos, que con su sustituto de la magia lograron equilibrar un poco las fuerzas.

Los Nigrum fueron destruidos, la magia fue desterrada del saber de Seesa, aunque no prohibida, y algunas tradiciones se impusieron con una disciplina más férrea, como la de enviar a los muertos en la ciudad envueltos en sudarios río abajo, para librarse de los cadáveres.

Pero la historia no termina ahí.

Lo que nadie, ni los Nigrum, ni Nathaniel, ni las demás casas podían imaginar es que tras todos estos acontecimientos se encontraba un poder como no habían osado imaginar nunca: la voluntad de los Dioses Muertos.

La magia de Nathaniel no era lo suficientemente fuerte para destruir el bloqueo de la Plaga. El rey lich se revolvía en su trono ante sus caballeros de la muerte y sus sirvientes vampíricos ante cada fracaso para contactar con otras ciudades, de la misma forma que había hecho con Seesa.

Su objetivo de extender su toque al resto de las ciudades supervivientes se vería ralentizado, y Nathaniel debería enviar servidores no-muertos a las demás ciudades y hacerlo de forma lenta.

No podía entender porqué sus intentos de comunicación fallaban siempre, excepto con los Nigrum. Al final, el rey enloquecido lo achacó a que sólo los Nigrum poseían la voluntad de vencer a la muerte y a la Plaga. Y dejó de intentarlo.

La realidad es muy distinta.

Nathaniel sólo pudo romper el bloqueo de forma momentánea gracias a que una extraña presencia había fijado su atención en Black Hammer.

Atraídos por el sufrimiento milenario causado por la Plaga. Llamados por los gritos desesperados de sus víctimas, y por el terror que causaba en los supervivientes, una presencia ignota llegó a este mundo, Los Dioses Muertos.

Como el resto de los dioses, los Dioses Muertos no son capaces de destruir la presencia de la Plaga, pero al contrario que los dioses corrientes, su magia sí parece poseer una influencia leve sobre ella. No es capaz de desentrañarla, curarla, disolverla, extirparla o lo que sea que haya que hacer con un terror de naturaleza desconocida. Pero sí parecen capaces de ver a través de ella, e incluso otorgar conjuros a sus sacerdotes durante los viajes de las caravanas, algo que ni los más poderosos dioses son capaces de conseguir.

Quizás sea porque su locura, su desafío y victoria sobre la Muerte, les han convertido en un terror capaz de rivalizar con el impuesto por la Plaga del Martillo Negro.

Sea como sea, la consciencia comunal de lo Dioses Muertos, una expresión de la voluntad ilimitada de la que estos seres de antigüedad inmemorial hacen gala, se fijó en Seesa, y se atrevió a venir a donde incluso los dioses y los demonios temer asomarse.

Durante décadas observó las ciudades de Black Hammer, brillando como perlas en la noche oscura, esperando, tomando posiciones, acechando a los bandos residentes en cada ciudad del mundo, observando, y meditando.

Al final, tomo la decisión de que de todas las ciudades de Black Hammer, de todas las facciones existentes en cada una de ellas, los más adecuados para sus planes eran los Nigrum. Y se dispuso a traerlos a su seno.

Nadie en la casa sabe porqué ellos fueron los elegidos, ni porqué sus amos tomaron esa decisión, pues las mentes de estos seres razonan de formas desconocidas, incomprensibles para seres inferiores, incluso para sus seguidores. Sólo los más poderosos de ellos, embebidos de la locura de sus amos, ebrios del poder de las Nieblas Grises, parecen comenzar a pensar como ellos.

Fuere como fuere, los Dioses Muertos usaron su poder para permitir a Nathaniel romper el bloqueo de la Plaga, y comenzaron su plan de décadas para atraer a los Nigrum a su servicio.

Poco a poco, la familia entró en los terrenos de la Muerte, la eterna enemiga que los Dioses Muertos vencieron en el pasado, pero era un paso necesario.

Su exposición ante las demás casas, causada por los mismos dioses, y su eventual derrota, predispusieron a los Nigrum al grado de desesperación necesaria para acoger la voluntad y los poderes de las Nieblas Grises.

Y así fue.

La derrota no fue el fin de la Casa Nigrum. Muchos de sus miembros se escondieron en catacumbas secretas que las demás casas desconocían, o simulaban sus muertes utilizando su poder sobre los cadáveres. Durante décadas, vivieron aislados unos de otros, pero manteniendo pequeños núcleos fieles a los ideales de la casa. Siendo cazados por los Paladines de Adrient cuando uno de ellos era descubierto, en una caza de brujas que les hizo vivir con permanente temor. Y eso era lo que los Dioses Muertos esperaban.

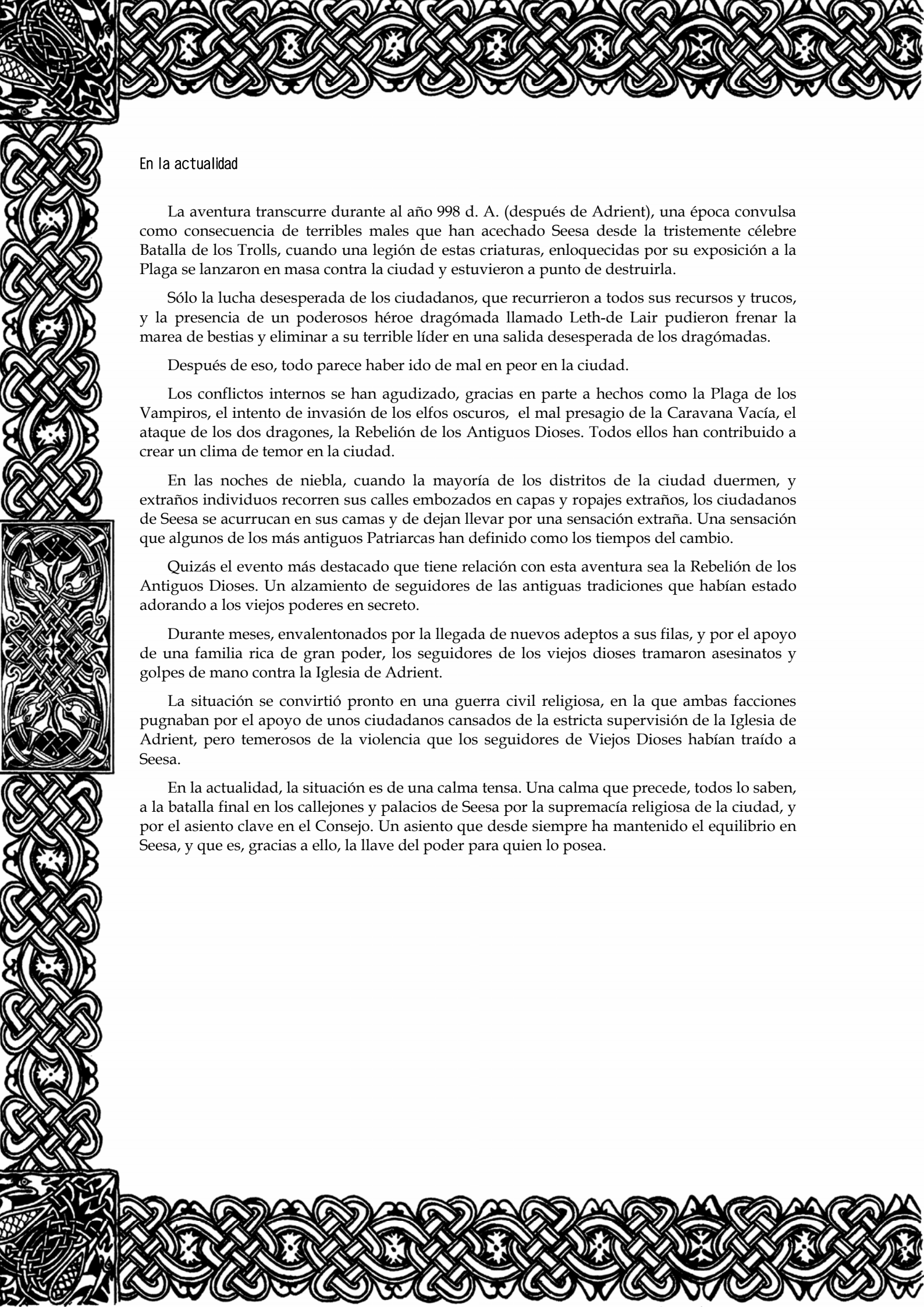
Sin olvidar su pasado, recordando la traición sufrida, y experimentando cambios esenciales, el cúmulo de terrores, la desesperación de la derrota y la persecución continua, llevaron a los miembros de esta casa un paso más allá de su reverencia a la Muerte, y les convirtieron en la clase idónea para ser los servidores de los Dioses Muertos en Black Hammer.

Con la llegada de la Caravana, los antiguos Nigrum se desperdigaron por el mundo, llegando a ciudades inhóspitas y desconocidas, aprendiendo, desarrollando sus nuevos talentos y su nueva magia. Clausuraron sus catacumbas y la mayoría abandonó Seesa. Manteniéndose en comunicación y coordinación constante gracias a su parcial dominio sobre magias que les permitían sortear el bloqueo de la Plaga.

Seesa dejó de escuchar por las noches los cánticos necrománticos de las catacumbas de la Casa, y pudo descansar tranquila.

Hasta hoy.





En la actualidad

La aventura transcurre durante al año 998 d. A. (después de Adrient), una época convulsa como consecuencia de terribles males que han acechado Seesa desde la tristemente célebre Batalla de los Trolls, cuando una legión de estas criaturas, enloquecidas por su exposición a la Plaga se lanzaron en masa contra la ciudad y estuvieron a punto de destruirla.

Sólo la lucha desesperada de los ciudadanos, que recurrieron a todos sus recursos y trucos, y la presencia de un poderosos héroe dragómada llamado Leth-de Lair pudieron frenar la marea de bestias y eliminar a su terrible líder en una salida desesperada de los dragómadas.

Después de eso, todo parece haber ido de mal en peor en la ciudad.

Los conflictos internos se han agudizado, gracias en parte a hechos como la Plaga de los Vampiros, el intento de invasión de los elfos oscuros, el mal presagio de la Caravana Vacía, el ataque de los dos dragones, la Rebelión de los Antiguos Dioses. Todos ellos han contribuido a crear un clima de temor en la ciudad.

En las noches de niebla, cuando la mayoría de los distritos de la ciudad duermen, y extraños individuos recorren sus calles embozados en capas y ropajes extraños, los ciudadanos de Seesa se acurrucan en sus camas y de dejan llevar por una sensación extraña. Una sensación que algunos de los más antiguos Patriarcas han definido como los tiempos del cambio.

Quizás el evento más destacado que tiene relación con esta aventura sea la Rebelión de los Antiguos Dioses. Un alzamiento de seguidores de las antiguas tradiciones que habían estado adorando a los viejos poderes en secreto.

Durante meses, envalentonados por la llegada de nuevos adeptos a sus filas, y por el apoyo de una familia rica de gran poder, los seguidores de los viejos dioses tramaron asesinatos y golpes de mano contra la Iglesia de Adrient.

La situación se convirtió pronto en una guerra civil religiosa, en la que ambas facciones pugnaban por el apoyo de unos ciudadanos cansados de la estricta supervisión de la Iglesia de Adrient, pero temerosos de la violencia que los seguidores de Viejos Dioses habían traído a Seesa.

En la actualidad, la situación es de una calma tensa. Una calma que precede, todos lo saben, a la batalla final en los callejones y palacios de Seesa por la supremacía religiosa de la ciudad, y por el asiento clave en el Consejo. Un asiento que desde siempre ha mantenido el equilibrio en Seesa, y que es, gracias a ello, la llave del poder para quien lo posea.

LA LLEGADA DE LA NIEBLA GRIS



La aventura comienza una noche de niebla.

Sin embargo, todo el mundo nota en Seesa que no es una niebla normal. En Seesa, la niebla siempre ha sido algo habitual, algo lleno de misterios, y que trae consigo desapariciones, crímenes y peligros para los desprevenidos noctámbulos.

Pero esta niebla es distinta. El color vaporoso y blanquecino de la niebla ha sido sustituido en esta ocasión por un aspecto espeso, casi grumoso y de una tonalidad gris casi viva. Que parece palpitar y resplandecer con vida propia cuando nadie la mira.

Los personajes se encuentran en su lugar habitual de reunión, cuando una extraña algarabía llama su atención en el exterior.

Un gran número de personas parecen correr por la calles. Si se asoman a investigar, verán un grupo de gente llamando a las puertas, por tanto antorchas y gritando que se dirigen a la Iglesia de Adrient donde los religiosos se han atrincherado con todas las riquezas obtenidas durante mil años.

Los alborotadores les conminan a unirse a ellos, y a restaurar las antiguas tradiciones.

La mayoría de los ciudadanos permanece en sus casas, algunos se suman a la marcha, y otros corren a defender la Iglesia del fundador de la ciudad.

Los personajes pueden decidir varios cursos de actuación. En general cualquiera de los tres mencionados. O pueden investigar qué ha motivado esta situación si así lo desean.

Si los jugadores toman la determinación de unirse a la batalla en uno u otro bando, hazles enfrentarse a soldados rasos, o a ciudadanos armados con espadas de nivel 0. Eso debería darles una sensación de seguridad, pues dado su nivel podrán manejar rápidamente la situación.

Haz que tengan algunos enfrentamientos con gente borracha, o con algunos de los defensores del templo. Pero no debe ser nada serio.

Al cabo de una hora de trifulcas, una figura negra irrumpe en la plaza montada a caballo. Es Darren Elisyus, un dioscurio. Ambos bandos enmudecen, y permanecen expectantes.

Tras él, un grupo de altivos hombres armados. Un sencillo hábito plateado atado con un cordón dorado. Bajo él, una cota de mallas de plata les delatan como los Paladines de Adrient.

Con la plaza del templo en un tenso silencio, la voz del dioscurio resuena en los oídos de todos los presentes.

Ciudadanos de Seesa.

Por la autoridad que los Patriarcas han depositado en mí, os ordeno que os disolváis y que ceséis en vuestros enfrentamientos.

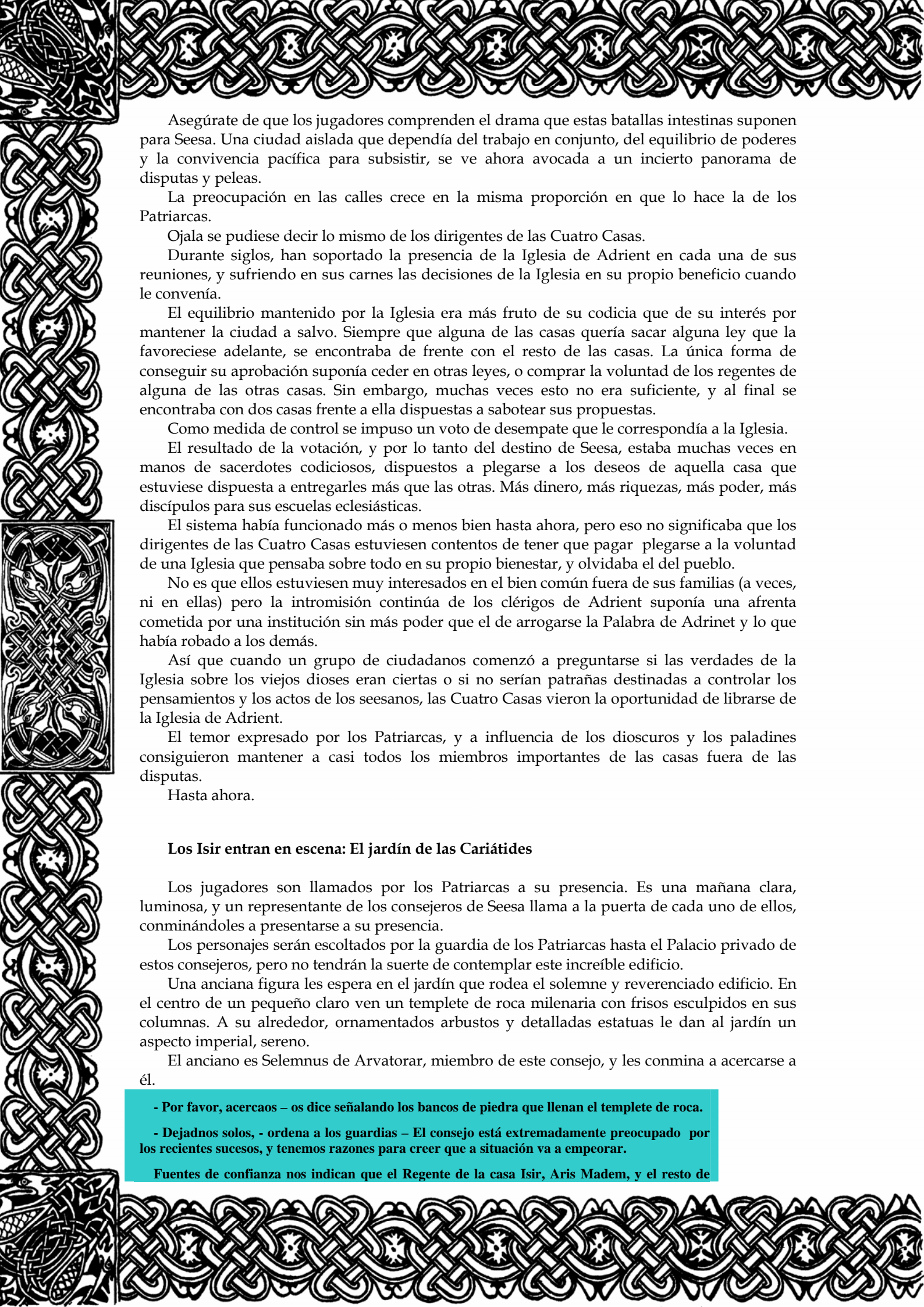
Por el bien de Seesa volved a vuestros hogares ahora mismo, y meditaad sobre el daño que le estáis haciendo a nuestro hogar.

Dicho esto, algunos de los presentes de ambos bandos comienzan a señalar los edificios que rodean la plaza y las adustas figuras que les observan silenciosas desde tejados y callejones, rodeándoles.

Los dioscurios al completo parecen haber venido a aplacar la revuelta.

Antes esta demostración de poder, y el respaldo de los paladines de Adrient y la guardia personal de los Patriarcas y las Cuatro casas, la gente comienza a volver a sus hogares, no sin contemplar con miradas de suspicacia a sus rivales.





Asegúrate de que los jugadores comprenden el drama que estas batallas intestinas suponen para Seesa. Una ciudad aislada que dependía del trabajo en conjunto, del equilibrio de poderes y la convivencia pacífica para subsistir, se ve ahora avocada a un incierto panorama de disputas y peleas.

La preocupación en las calles crece en la misma proporción en que lo hace la de los Patriarcas.

Ojala se pudiese decir lo mismo de los dirigentes de las Cuatro Casas.

Durante siglos, han soportado la presencia de la Iglesia de Adrient en cada una de sus reuniones, y sufriendo en sus carnes las decisiones de la Iglesia en su propio beneficio cuando le convenía.

El equilibrio mantenido por la Iglesia era más fruto de su codicia que de su interés por mantener la ciudad a salvo. Siempre que alguna de las casas quería sacar alguna ley que la favoreciese adelante, se encontraba de frente con el resto de las casas. La única forma de conseguir su aprobación suponía ceder en otras leyes, o comprar la voluntad de los regentes de alguna de las otras casas. Sin embargo, muchas veces esto no era suficiente, y al final se encontraba con dos casas frente a ella dispuestas a sabotear sus propuestas.

Como medida de control se impuso un voto de desempate que le correspondía a la Iglesia.

El resultado de la votación, y por lo tanto del destino de Seesa, estaba muchas veces en manos de sacerdotes codiciosos, dispuestos a plegarse a los deseos de aquella casa que estuviese dispuesta a entregarles más que las otras. Más dinero, más riquezas, más poder, más discípulos para sus escuelas eclesiásticas.

El sistema había funcionado más o menos bien hasta ahora, pero eso no significaba que los dirigentes de las Cuatro Casas estuviesen contentos de tener que pagar plegarse a la voluntad de una Iglesia que pensaba sobre todo en su propio bienestar, y olvidaba el del pueblo.

No es que ellos estuviesen muy interesados en el bien común fuera de sus familias (a veces, ni en ellas) pero la intromisión continúa de los clérigos de Adrient suponía una afrenta cometida por una institución sin más poder que el de arrogarse la Palabra de Adrinet y lo que había robado a los demás.

Así que cuando un grupo de ciudadanos comenzó a preguntarse si las verdades de la Iglesia sobre los viejos dioses eran ciertas o si no serían patrañas destinadas a controlar los pensamientos y los actos de los seesanos, las Cuatro Casas vieron la oportunidad de librarse de la Iglesia de Adrient.

El temor expresado por los Patriarcas, y a influencia de los dioscuros y los paladines consiguieron mantener a casi todos los miembros importantes de las casas fuera de las disputas.

Hasta ahora.

Los Isir entran en escena: El jardín de las Cariátides

Los jugadores son llamados por los Patriarcas a su presencia. Es una mañana clara, luminosa, y un representante de los consejeros de Seesa llama a la puerta de cada uno de ellos, conminándoles a presentarse a su presencia.

Los personajes serán escoltados por la guardia de los Patriarcas hasta el Palacio privado de estos consejeros, pero no tendrán la suerte de contemplar este increíble edificio.

Una anciana figura les espera en el jardín que rodea el solemne y reverenciado edificio. En el centro de un pequeño claro ven un templete de roca milenaria con frisos esculpidos en sus columnas. A su alrededor, ornamentados arbustos y detalladas estatuas le dan al jardín un aspecto imperial, sereno.

El anciano es Selemnus de Arvatorar, miembro de este consejo, y les conmina a acercarse a él.

- Por favor, acercaos – os dice señalando los bancos de piedra que llenan el templete de roca.

- Dejadnos solos, - ordena a los guardias – El consejo está extremadamente preocupado por los recientes sucesos, y tenemos razones para creer que a situación va a empeorar.

Fuentes de confianza nos indican que el Regente de la casa Isir, Aris Madem, y el resto de



círculo interno, han decidido intervenir en la trifulca entre la Iglesia y esos seguidores de los Viejos Dioses.

Estamos seriamente preocupados, hemos consultado a nuestras fuentes, y el peligro para Seesa es extremo.

Si los Isir logran poner de su parte a los enemigos de la Iglesia, todo el equilibrio se verá comprometido.

Después de eso, hace una pausa y os mira con tristeza.

- Toda la ciudad podría estar en peligro. El legado de Adrient destruido por la ambición de poder de sus hijos.

La Iglesia no es perfecta, se encuentra muy desviada de la palabra del fundador, pero en esencia, es su voluntad encarnada.

Los Viejos Dioses no son ni tan terribles como los partidarios de la Iglesia os han contado, ni tan benignos como los nuevos seguidores promulgan.

Yo conocí su culto antes de la Plaga, y puedo aseguraros que no hay mucha diferencia entre unos y otros, excepto en que fue Adrient el que nos salvó a todos, y es a él a quien debemos nuestras vidas y nuestra salvación.

No a su Iglesia, no los Viejos Dioses, ni a ningún otro culto.

De repente, uno de los guardias se acerca y susurra algo al oído de Selemnus.

Las cosas se precipitan – os dice con urgencia – El Círculo Interno tiene prisa por que no se les escape esta oportunidad de librarse del control eclesiástico, y ha adelantado una región que se iba a celebrar entre un representante suyo y el nuevo líder del Culto de los Viejos dioses, Kemarion, seguidor de Khamian, el dios de la Conquista.

Aris ha enviado a su hijo mayor, Lance Madem, con el fin de forjar una alianza entre ellos.

Vosotros debéis seguirle y descubrir la identidad del líder de los rebeldes. Entended que no puedo confiar en nadie. Ni en el Consejo, ni en nadie de las Cuatro Casas.

Sólo un grupo independiente dispuesto a arriesgar su vidas por una generosa recompensa, y que al mismo tiempo se preocupe por Seesa, puede acometer esta misión.

Y por ello os he elegido a vosotros.

Traednos la identidad del líder rebelde, y se os recompensará generosamente.

El anciano se levanta y se marcha, y una mujer de pelo largo y rubio entra en escena. Lleva una túnica que la identifica como una servidora de los Patriarcas, una vestal elegida entre las mejores familias, y cuyo propósito es servir a Seesa a cambio de beneficios políticos para su familia.

La joven dice llamarse Ariadna, y mientras les acompaña a la salida del jardín les dice que deben dirigirse al Palacio de la Eterna Mascarada. Les entrega unas invitaciones para los festejos de esta noche.

- Muchos espías han muerto para poder conseguir estas invitaciones privadas, no nos falléis. Una vez en el Palacio, debéis buscar a Lance Madem de los Isir, y descubrir quién es nuestro enemigo oculto.

- Cumplid vuestra misión por el bien de Seesa – les dice con una dulce sonrisa en el rostro, llena de promesas.

El Palacio de la Eterna Mascarada

Las invitaciones no son el único equipo que pueden necesitar los personajes. Descubrir la identidad de una persona puede ser mucho más difícil de lo que a primera vista podría parecer.

Así que les convendría muy bien pensar qué equipo pueden necesitar, y visitar la tienda de la señora Ayllu, o alguno de los puestos de los Arconh para comprar equipo especial y plantas. Quizás les convenga comprar una gema de capturar imagen, o unas vayas de silencio.

Cuando lleguen al Palacio, el lugar de moda entre los ricos de Seesa por sus espectaculares fiestas, sus increíbles mascaradas y sus diversiones exclusivas, les recibirán criados ataviados con ropajes barrocos, decorados con gemas de cristal multicolores, ribetes de oro y plata, y sedas y telas de colores oscuros que contrastaban con los destellos reflejados por los adornos.

Cuando entregan la invitación lacrada a los criados, éstos se limitan a abrirla, con ojos brillantes tras las máscaras decoradas. Del interior de la invitación surge de repente un destello de luz rojiza, que toma la forma de un pequeño dragón que se leva en el aire. Una silueta de luz y color que se desvanece dejando tras ella un leve tintineo.

Una tras otra, las invitaciones volcaron sus pequeños gyps mágicos ante la atónita mirada de los invitados. Dragones rojos, felinos amarillos, extrañas criaturas azuladas aparecieron y se esfumaron entre músicas y sonidos festivos.

Al pasar al Palacio, la cosa mejoró. Salones de suelo de mármol daban paso a pasillos decorados con filigranas de oro y plata, cortinajes de terciopelo negro que ocultaban salas privadas y sirvientes solícitos que portaban bandejas con increíbles vinos y extrañas bebidas. Enormes lámparas de araña giratorias derramaban su luz sobre los suelos negros y azulados.

Candelabros con vela de colores que emitían aromas acompañaban la música, cambiando de tonalidad y aroma a medida que el ambiente iba en crescendo o se hacía más pausado, sensual, intrigante o cualquiera de las emociones que sus anfitriones intentaban representar para sus invitados.

Los personajes no deberían tener problemas para localizar a Madem, pero si quieres complicarles las cosas convierte la fiesta en un baile de máscaras.

Una vez localizados Madem y sus dos escoltas, una semielfa guerrera traída de Suh-Sulken y un guardaespaldas humano de nivel 7, los PJ's podrán seguirlos. Deja que hagan una interpretación sobre cómo lo harán sin ser descubiertos, tal vez bailando, tal vez disfrazados como criados si consiguen unos ropajes. Si no, también pueden hacer unas tiradas de sigilo, o usar algún instrumento o conjuro del que dispongan.

Si siguen a Madem sin ser descubiertos, éste se introducirá en un reservado, mientras los dos escoltas permanecen fuera.

Dentro, suponen, espera el líder rebelde. Así que deberán apañárselas para conseguir averiguar su identidad.

Entre las escasas cosas que podrán averiguar están las siguientes.

- El Rebelde se llama Kudrom Korven.
- Es un paladín oscuro del antiguo Dios de la Conquista.
- Sus planes son realizar un ataque contra la cúpula de la Iglesia en las próximas semanas. Un ataque definitivo.
- En la última caravana han llegado numerosos refuerzos, seguidores de los dioses y mercenarios de varias ciudades.
- El plan es que los Isir abandonen el Consejo airados por alguna afrenta de otra de las casas, y declaren que la Iglesia de Adrient les ha traicionado. Posteriormente se unirán al ataque con todo su poder, y destruirán a la Iglesia. Con ello, los Isir lograrán mantener su poder, y poner de su parte un nuevo elemento desequilibrante como lo era la Iglesia.
- Cuando la Iglesia de los Viejos Dioses sustituya a la de Adrient en el Consejo, los Isir tendrán una posición de poder sobre los ciudadanos de Seesa, lo que, unido a su riqueza, les dará el empujón para conseguir sus planes más antiguos, controlar Seesa.

La información que les proporcionen debería depender de sus ideas para conseguirla.



Los sótanos del Palacio

Si los PJ's deciden aprovechar la invitación para inspeccionar el Palacio, te proponemos nos pocos encuentros que podrás usar para aderezar esta improvisada incursión. Después de todo es una oportunidad única.

- En una habitación oscura encuentran a un rico ciudadano de Seesa, rodeado de mujeres disfrutando de una fantasía. Si los PJ's se inmiscuyen, la mayoría huirá, pero dos de ellas se quedarán a pelear. La sorpresa vendrá cuando descubran que se tratan de dos doppelganger.
- Se encuentran con cuatro criados que les preguntan que hacen ahí. Si no se les ocurre qué responder, o una buena excusa, tendrán que pelear y el ruido atraerá a los guardias.
- Encuentran una habitación extraña, de suelo poroso y llena de vapor. Extraños ruidos alienígenas y cavernosos suenan como un lejano eco. Haz que salgan de ahí cuando comiencen a ver extrañas formas en la oscuridad.

La Reunión de las Tres Casas

Cuando los PJ's salgan de la fiesta, les estarán esperando los guardias de los Patriarcas. Sin perder tiempo, les llevarán a la sede del Consejo, donde habrán organizado un consejo secreto que excluye a los Isir. En el centro de una sala oscura, sólo verán sombras de personas que escuchan atentamente.

Allí, los PJ's expondrán sus averiguaciones.

Una vez terminen, Ariadna les conducirá fuera de salón del Consejo, y les entregará una bolsa de Adrianos de Oro, doscientos para cada uno. También un salvoconducto que les permitirá ir a cualquiera de las tres secciones de la ciudad de las Casas presentes en la reunión, así como para entrar en los templos de Adrient.



LA RAÍZ DE LOS INVERNADEROS

La noche siguiente es noche que se presenta tranquila, por lo que los PJ's pueden dedicarse a disfrutar de sus recompensas y del dinero ganado con su esfuerzo.

Sin embargo, pronto comprobarán que relajarse en Seesa, a veces, no es tan fácil en esta época turbulenta.

En otro lugar de la ciudad.

- Buscadles, peina la maldita ciudad y entregadles mi mensaje - dice una figura dirigiéndose a un grupo de hombres que se arrodillan ante él.

Acto seguido, las figuras embozadas parten en la noche, mientras el hombre de voz autoritaria se gira y entra en el edificio que hay a su espalda.

El aspecto del edificio es austero, como su vestimenta, y la sala a la que se dirige posee una elegancia simple y funcional que delata la auténtica personalidad del hombre.

- Ya está hecho, si todo sale bien, esta noche podremos entregar el paquete a su dueña y quizás podamos detener esta locura.

- Eso espero, Lord Serrent, el destino y la supervivencia de Seesa depende de que esta noche tengan éxito.

La misión

Los personajes serán interrumpidos en su lugar de reposo, por unas figuras embozadas que les rodearán y dirán que vienen de parte de los Cuatro Casas y los Patriarcas. Deben cumplir otra misión y acto seguido les entregan una carta lacrada con el sello de los Patriarcas.

Si la leen, la carta dice:

“Ciudadanos y no ciudadanos.

Se os requiere para una misión de trascendental importancia. Es imperativo que localicéis, y le entreguéis a estos hombres, una joya llamada El Collar del Mar.

Sabemos que se encuentra bajo los invernaderos de Seesa y donde está la entrada a las catacumbas que lo guardan.

Debéis entrar en ellas, localizarlo, y traérselo antes de mañana por la tarde.

Se os recompensará largamente.”

Si los personajes aceptan, deben dirigirse hacia los invernaderos de Seesa, lugar donde se encuentra la entrada secreta a las catacumbas.

Los Invernaderos son el lugar más extraño de Seesa, situadas en el distrito Arconh de la ciudad, y propiedad de esta casa, su simple vista quita el aliento. En medio de esa noche de niebla, los personajes apenas pueden ver unos metros por delante suyo.

Diversas patrullas Arconh les paran, y sólo les dejan pasar a la vista de los salvoconductos con la forma de tatuajes que brillan en el territorio de esta casa.

También las criaturas vegetales que guardan cada esquina y cada palacio se retiran al sentir el sello de sus amos en ellos. Al cabo, la niebla comienza a brillar de una forma más pálida, clara y plateada. Al principio suavemente, pero después con mayor nitidez, los personajes pueden ver una forma surgiendo en la niebla. Situada a gran altura, un edificio con forma ovalada y cubierto completamente con una cúpula de cristal, brilla con una luz plateada que casi parece viva.

Tras este, otros óvalos más se suman a este, arracimándose como hojas y frutas alrededor de una forma negra y oscura que, a modo de tronco, es iluminado por la luz de cada hoja.

Cuando se acercan, los personajes pueden ver uno de los invernaderos, la joya de los Arconh. Una colosal torre de la que surgen diversos ramajes retorcidos, con aspecto de ramas, en cuya estructura surgen más ramas y esos extraños habitáculos que asemejan hojas brillantes en los que se cultivan las plantas más extrañas y vitales para Seesa.

Durante un segundo, en el que la niebla parece remitir, los personajes pueden ver que no se trata de una, sino de docenas de estas estructuras, formando un bosque maravilloso que refulge en la noche con la magia de las piedras de la Luna (Ver manual de Black Hammer).

Cuando los PJ's se sobrepongan ante tan extasiante vista, deberán buscar la entrada secreta a las catacumbas donde se guarda el Collar del Mar.

La entrada está oculta bajo capas de maleza que crecen al pié de las torres, absorbiendo los débiles rayos de luz que traspasan los cristales de los invernaderos, y dando a las callejuelas y callejones un aspecto selvático que encanta a los Arconh.

Bajo una de las torres, localizan una trampilla de madera podrida oculta por rocas caídas y maleza salvaje. Es el comienzo de las catacumbas.

Viaje por la oscuridad.

Las catacumbas son un dungeon similar a otros muchos, húmedos, oscuros, y repletos de peligros.

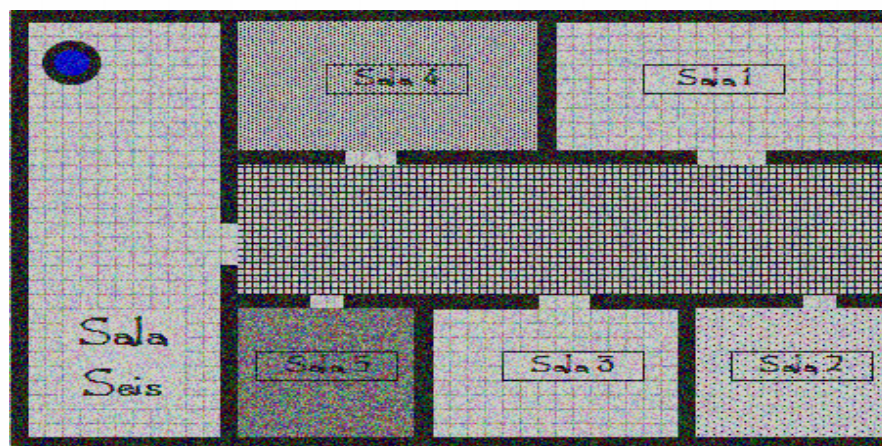
En él, los habitantes y criaturas predominante son seres vegetales animados y plantas inteligentes escapados del dominio de los Arconh, que han creado toda una sociedad depredadora donde las plantas se alimentan de otras plantas, de pobres criaturas que se extravían por los túneles, y robando las piedras de la luna rotas y desechadas por los Arconh.

Los Arconh que conocen en lugar lo llaman la "Subciudad de Verdía", pero entre sus habitantes es conocida como **Suboscuria, el lugar de la espera.**

Suboscuria es un dungeon increíble repleto de bestias y criaturas que serán descritas en un próximo suplemento gratuito de Black Hammer. En esta aventura, los personajes se enfrentarán sólo a un dungeon paralelo a Suboscuria, compuesto por un puñado de salas hogar de algunas criaturas vegetales desechadas y expulsadas de ella.

En él se encuentra su objetivo, por lo que no es necesario que los PJ's contemplen la extraña coexistencia y las criaturas que habitan en este dungeon. Sin embargo, si quieren complicarles un poco la vida, puedes darles un paseo por allí. Enfrentales a plantas guardianas inteligentes dirigidas por hombres planta, micónicos y seres de naturaleza vegetal, como limos sintientes y golems de madera viva.

Si deciden ir directamente al asunto en cuestión los PJ's deberán pasar con seis pequeñas salas consecutivas en las que encuentran lo siguiente.



- Sala 1. Plantas guardianas

Al entrar en la estrecha sala con olor a moho, pueden ver cuatro seres agrupados en el centro de la habitación. Son cuatro plantas guardianas escapadas del servicio de los Arconh que sobreviven de forma precaria en este estrecho espacio alimentándose de ratas e insectos que atrapan. (ver el manual par alas estadísticas básicas de estos seres)

- Sala 2. Helechales.

Antiguos seres humanos que fueron poseídos durante un experimento Arconh por un hongo parasitario que tomó posesión de ellos, y les convirtió en estas criaturas semivegetales.

No suponen una gran amenaza para los personajes, pero sí se defenderán si son atacados o se sienten amenazados por los intrusos. Si no, permanecen en silencio, agrupados en la esquina más alejada de la puerta observando a los PJ's en silencio.

- Sala 3. Ratas gigantes.

Los únicos seres que hay en esta sala son siete ratas gigantes que acechan a los helechales de la sala 2. Si los personajes matan a cuatro de ellas las restantes saldrán corriendo por un agujero de la pared que estaba oculto tras unas rocas caídas. Tras las rozas, los PJ's podrán encontrar el esqueleto de un par de enanos muertos hace siglos y que han sido despojados de todos sus objetos de valor.

- Sala 4.

Esta sala está vacía. Los únicos objetos que hay en ella son los restos de un mobiliario que aparenta tener ya muchos siglos. Mesas y bancos de piedra desgastados por el tiempo, y erosionadas por el paso de criaturas.

Bajo los restos de una masa de pasta húmeda, que en su día debió ser un mueble, los PJ's podrán encontrar una poción de fuerza gigantesca, si logran vencer a la escolopendra grande que se ha encariñado de ella.

- Sala 5.

La sala parece estar completamente en silencio. Nada parece moverse en la oscuridad, y eso debería preocupar mucho a los personajes.

Esta sala es el hogar de tres sombras gigantes que han huido de la isla del Templo Azul hacia esta zona. Allí han encontrado un lugar seguro donde pueden alimentarse de ratas y algún que otro visitante.

- Sala 6. En esta sala no hay ningún habitante pero que no está vacía.

En su centro, un viejo pozo de piedra conduce a un pequeño lodazal subterráneo que en su día debió ser una laguna de pequeño tamaño. Entre el barro, los personajes pueden encontrar algunas monedas de oro (3D10) y plata (6D10). Debió ser un pozo de los deseos en el que la gente arrojaba monedas. ¿Pero qué pedían, y quién lo pedía?

Si no se les ocurre buscar alguna trampilla o puerta secreta hazles tirar una tirada de pericia o habilidad para ver si localizan la salida del pequeño calabozo.

Si crees que todo ha sido demasiado fácil, puedes poner aquí una trampa.

La sala es en realidad la antesala de una mucho mayor, donde se guarda un guarda secreto de Seesa. El pozo es el acceso a esta sala, y las monedas de su fondo no son sino un burdo intento de distraer la atención de la puerta secreta que se esconde bajo lo que antes era agua, y ahora está parcialmente visible por el barro.

La Sala del Descanso Eterno

Una vez superadas estas pruebas, los personajes accederán a una gran sala mucho mayor que las que han estado hasta ahora.

La sala posee unos veinte metros de ancho, por el doble de largo y unos diez de alto.

Está totalmente cubierta de una vegetación silvestre, primaveral y salvaje, que ha crecido gracias a la luz que una gigantesca piedra de la luna les proporciona.

La piedra de la luna está colgada del techo, e ilumina profusamente toda la estancia.

Si observan con más detenimiento, verán entre la maleza y las flores, los esqueletos de tres seres descomunales. Gigantes.

En el centro de la sala, rodeado de los esqueletos, un pedestal de mármol soporta el busto de una bella joven humana. En el busto, un magnífico collar de aguamarinas resplandece con mil tonalidades de azul bajo la luz de la piedra de la luna.

Si alguno de los personajes es de Seesa, haz que tire una tirada de Sabiduría (o de la habilidad clásica Saber-Seesa si la posee). Si la supera léele lo que viene a continuación, si no, déjales imaginar la historia y que el collar es lo que buscan.

Recuerdas una vieja leyenda que escuchaste alguna vez cuando eras niño. En ella hablaban de cómo durante la construcción de Seesa, Adrient se sirvió de un pequeño clan de enanos y de la ayuda de varios gigantes para traer las enormes cargas de roca desde las montañas hasta la llanura de Seesa.

Se dice, que cuando la ciudad estuvo terminada, los gigantes quisieron quedarse en Seesa, y Adrient tuvo que negarles la entrada en la muralla que ellos habían ayudado a construir al ser demasiado grandes y poner en peligro toda la supervivencia de la ciudad.

Los gigantes amenazaron con derribar la muralla antes de la llegada de la Plaga, por lo que Adrient y su consejo aceptaron que entrasen en la ciudad.

Pero no estaban dispuestos a consentir que aquellas glotonas criaturas destruyesen su sueño.

Adrient utilizó a su hermosa hija para engatusar a los gigantes, y les atrajo a un salón secreto bajo la ciudad.

Allí les esperaban comida y bebida en abundancia.

Cuando los gigantes estuvieron borrachos y distraídos, la hija de Adrient salió por una puerta lateral secreta. Acto seguido, la inmensa entrada que había servido para que ellos pasasen, comenzó a sellarse con toneladas de roca y arena fruto de un preciso mecanismo elaborado por los enanos del clan.

Los gigantes quedaron atrapados para siempre.

Adrient era misericordioso, así que estableció que los gigantes serían alimentados mientras no pusiesen en peligro el equilibrio de la ciudad, y vigilados por los enanos.

Así sucedió hasta que murieron encerrados. Estuvieron así más de veinte años.

La historia se olvidó, y las huellas de la traición se borraron de la historia de Seesa.

Pero sí había alguien que recordaba el lugar de reposo de los gigantes. El hombre que construyó la trampa, un arquitecto que sería el fundador de la casa Isir, y que transmitió el secreto a sus hijos, y a los hijos de sus hijos.

Hasta llegar a Aris Madem, el futuro patriarca de la casa Isir, un joven ambicioso y cruel que intentó desposarse con la hija de Adrient. A Madem no le importaba realmente la mujer (que ya tendría más de cincuenta años, pero conservaba su belleza gracias al agua del Buen Pueblo). Sólo quería el poder y la riqueza de ella.

Al ser rechazado por ella, el joven Isir conspiró y traicionó hasta que logró tenderle a la joven una trampa que terminó con su vida.

Aris ocultó el cuerpo de la joven en el Mausoleo de la familia de Adrient, aunque grabó la tumba sin ningún nombre que indicase quié n reposaba allí realmente, aunque sí se lo comentó a algunas prostitutas en un momentote bravuconería.

Después, se dirigió afligido a los que en el futuro serían los Patriarcas, con la cabeza del supuesto asesino de la única heredera que quedaba del fundador y el collar de la joven como prueba del asesinato.

La pena recorrió Seesa, y se decretó un año de luto.

Aris rebeló a los Patriarcas el secreto de la tumba, y decidieron guardar en ella la posesión más preciada de la joven, como tributo al servicio que ella había realizado a Seesa librando a la ciudad de los gigantes.

Allí guardaron el Collar del Mar, un hermoso regalo bendecido por Adrient. El collar, refulge cuando es llevado por un descendiente del fundador dentro de los límites de la ciudad, y le otorga el poder de cautivar a todos los nacidos en ella.

Los cuerpos de los gigantes vigilarían por siempre el collar de Trilliana, hija de Adrient, matadora de gigantes.

El cuerpo de Trilliana nunca se encontró, y su tumba permanecería vacía en la imaginiería popular de Seesa hasta que apareciese. Pocos conocían el secreto que guardaba dentro.

Por otro lado, sólo un par de enanos conocían el camino hacia la tumba de los gigantes y lo guardaban de posibles intrusos que desearan robar el Collar del Mar.

Con el tiempo, nada más se supo de ellos y todo cayó en el olvido, y fue materia de leyendas.

El collar situado en el busto de la estatua es el objetivo de los PJ's, pero cogerlo no está exento de peligros.

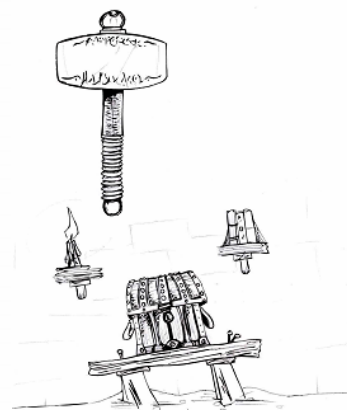
Si lo tocan, los tres esqueletos de gigantes se alzarán, para defenderlo de los intrusos, fruto de un conjuro de atadura que los Patriarcas pusieron sobre el legendario objeto.

Para conseguirlo, deben lograr derrotar a los esqueletos.

Conclusión.

Si los jugadores consiguen su misión, los espías de Serrent estarán en el sitio convenido esa misma tarde.

A cambio, les entregarán una sustanciosa cantidad de oro y gemas. Ningún objeto mágico, pues la magia es escasa en Seesa.



(Las Guerras de las Casas, crónica II)
 Cuando la Muerte se alza desde el pasado

Sersemis sonreía como un gato que se relame ante la inminencia de la cacería. A su paso, dos de los siervos que le acompañaban abrieron las puertas del cementerio de los Patriarcas. Los goznes de hierro chirriaron oxidados, a medida que las verjas negras le franqueaban el paso.

Su manto de seda negra, que se mecía al viento suave del norte, apenas cubría su cuerpo, casi desnudo a pesar del frío de la noche, y la presencia siempre inquietante de la niebla.

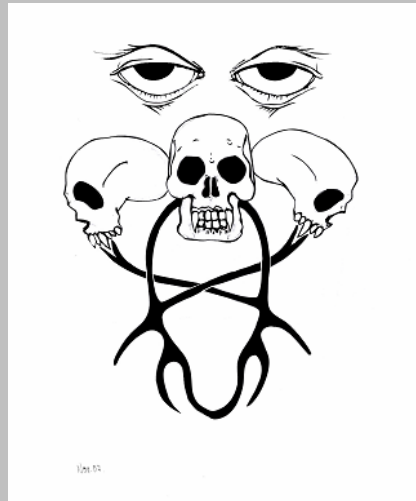
Su piel morena estaba repleta de tatuajes en los que, de conocer el idioma rúnico en el que estaban escritos, se podían leer los nombres de dioses muertos que esperaban ser despertados más allá de los planos de la existencia.

Sersemis se reía de las pretensiones de servir a los dioses de la antigüedad de su hermano. Klain era un adorador de Khamian, el dios de la Conquista. Un dios que había dado la espalda a su pueblo, cuando llegó la Plaga, un terror que ni los dioses se atrevían a enfrentar.

Sabía, como su padre le había enseñado, que los verdaderos poderes del cosmos, más allá de esferas de cristal, y planos divinos o demoníacos, eran los Dioses Muertos. Aquellos que a pesar de enfrentarse a la Muerte habían resultado vencedores. **Karull**, de la Eterna Calavera, **Sirialdrim**, la Eterna Noche, **Elfdragar**, la Pena de los Elfos. Docenas de ellos, cientos quizás, que habían vencido a su Adversaria y la esperaban ahora, muertos y no-muertos al tiempo, que retornase su hora. Más allá del tiempo al que ya no pertenecían, más allá de un cosmos que nunca han conocido.

Servidos por legiones de seguidores que incluso a ella la aterrizaraban. Legiones y servidores que esperaban una ventana para volver a enseñar los caminos de la muerte a los vivos y a los muertos.

Un frío gélido recorrió su espina dorsal, allí donde el tatuaje del dios **Arseptesis**, de los Dragones No-Muertos ascendía desde su espalda hasta su cuello, en un abrazo que terminaba con las mandíbulas del dios atenazando su nuca.



- Hemos llegado, mi dama Sersemis – dijo uno de sus encapuchados acompañantes con voz rasposa.
 - Abridla, - ordenó. Su voz más fría que el viento frío, sus ojos oscuros posados sobre la puerta de mármol negro extraído de las canteras de fuera, justo antes de que llegase la Plaga.

Pesadamente, los seis esclavos empujaron las puertas dobles del mausoleo. En ellas, grabadas sobre su superficie, escenas de la Hégira que les condujo aquí, alabanzas a las proezas de Adrient y a sus milagros.

- Un simple hombre, - pensó – elevado a la categoría de dios de toda una ciudad de gente débil.

El mausoleo oscuro era el más alto de todos los que los circundaban, y por los planos que Sersemis había robado a su amante, un cartógrafo de Seesa, que ahora yacía sin vida en el Río Muerto, este mausoleo también se extendía más allá de las más profundas catacumbas del cementerio.

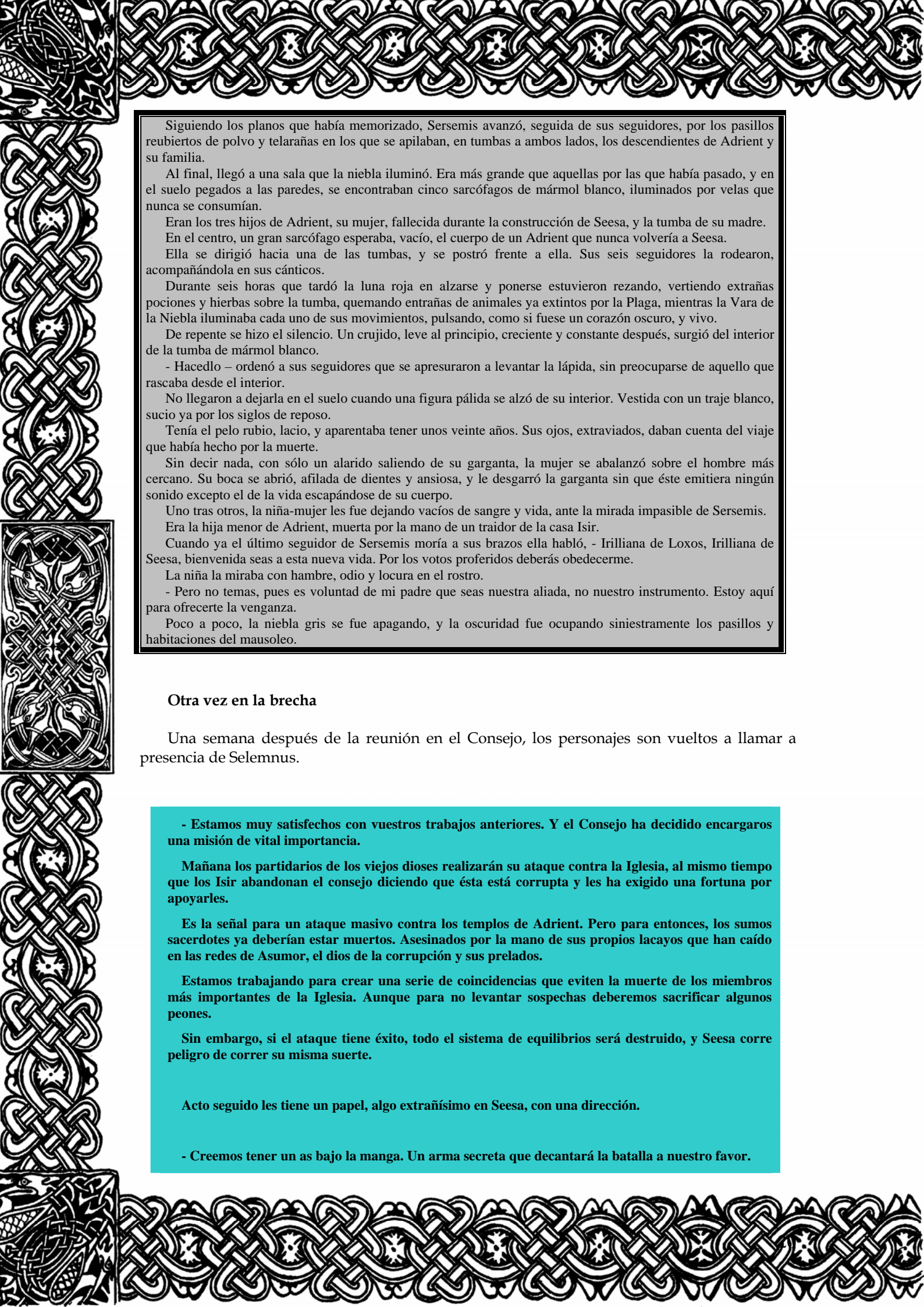
Este mausoleo pertenecía a los descendientes de Adrient de Loxos.

Los seis esclavos esperaron a que ella les diese alguna orden. No lo hizo. Sabía que cuando ella se adentrase en su interior, la seguirían fielmente, como era su deber.

Sersemis levantó el bastón corto de madera de roble que llevaba en sus manos y que terminaba en una bola de cristal de gran tamaño. La madera había sido extraída a un trent no-muerto que llegó a una ciudad lejana, cuando todavía las energías negativas recorrían su cuerpo y la sangre de sus víctimas goteaba de su boca amorfa.

La bola de gemas talladas que sostenía en su puño se agitaba como si estuviese viva, esperando ser liberada.

- *Iliotonras* – ordenó en un lenguaje perdido Sersemis al bastón, y una luz neblinosa inundó el pasillo. Era como si el mausoleo entero hubiese sido inundado por una niebla gris, pero que iluminaba el camino. La **Vara de los Príncipes de la Niebla** poseía este efecto, entre muchos otros.



Siguiendo los planos que había memorizado, Sersemis avanzó, seguida de sus seguidores, por los pasillos reubiertos de polvo y telarañas en los que se apilaban, en tumbas a ambos lados, los descendientes de Adrient y su familia.

Al final, llegó a una sala que la niebla iluminó. Era más grande que aquellas por las que había pasado, y en el suelo pegados a las paredes, se encontraban cinco sarcófagos de mármol blanco, iluminados por velas que nunca se consumían.

Eran los tres hijos de Adrient, su mujer, fallecida durante la construcción de Seesa, y la tumba de su madre.

En el centro, un gran sarcófago esperaba, vacío, el cuerpo de un Adrient que nunca volvería a Seesa.

Ella se dirigió hacia una de las tumbas, y se postró frente a ella. Sus seis seguidores la rodearon, acompañándola en sus cánticos.

Durante seis horas que tardó la luna roja en alzarse y ponerse estuvieron rezando, vertiendo extrañas pociones y hierbas sobre la tumba, quemando entrañas de animales ya extintos por la Plaga, mientras la Vara de la Niebla iluminaba cada uno de sus movimientos, pulsando, como si fuese un corazón oscuro, y vivo.

De repente se hizo el silencio. Un crujido, leve al principio, creciente y constante después, surgió del interior de la tumba de mármol blanco.

- Hacedlo – ordenó a sus seguidores que se apresuraron a levantar la lápida, sin preocuparse de aquello que rascaba desde el interior.

No llegaron a dejarla en el suelo cuando una figura pálida se alzó de su interior. Vestida con un traje blanco, sucio ya por los siglos de reposo.

Tenía el pelo rubio, lacio, y aparentaba tener unos veinte años. Sus ojos, extraviados, daban cuenta del viaje que había hecho por la muerte.

Sin decir nada, con sólo un alarido saliendo de su garganta, la mujer se abalanzó sobre el hombre más cercano. Su boca se abrió, afilada de dientes y ansiosa, y le desgarró la garganta sin que éste emitiera ningún sonido excepto el de la vida escapándose de su cuerpo.

Uno tras otros, la niña-mujer les fue dejando vacíos de sangre y vida, ante la mirada impasible de Sersemis.

Era la hija menor de Adrient, muerta por la mano de un traidor de la casa Isir.

Cuando ya el último seguidor de Sersemis moría a sus brazos ella habló, - Irilliana de Loxos, Irilliana de Seesa, bienvenida seas a esta nueva vida. Por los votos proferidos deberás obedecerme.

La niña la miraba con hambre, odio y locura en el rostro.

- Pero no temas, pues es voluntad de mi padre que seas nuestra aliada, no nuestro instrumento. Estoy aquí para ofrecerte la venganza.

Poco a poco, la niebla gris se fue apagando, y la oscuridad fue ocupando siniestramente los pasillos y habitaciones del mausoleo.

Otra vez en la brecha

Una semana después de la reunión en el Consejo, los personajes son vueltos a llamar a presencia de Selemnus.

- Estamos muy satisfechos con vuestros trabajos anteriores. Y el Consejo ha decidido encargarnos una misión de vital importancia.

Mañana los partidarios de los viejos dioses realizarán su ataque contra la Iglesia, al mismo tiempo que los Isir abandonan el consejo diciendo que ésta está corrupta y les ha exigido una fortuna por apoyarles.

Es la señal para un ataque masivo contra los templos de Adrient. Pero para entonces, los sumos sacerdotes ya deberían estar muertos. Asesinados por la mano de sus propios lacayos que han caído en las redes de Asumor, el dios de la corrupción y sus prelados.

Estamos trabajando para crear una serie de coincidencias que eviten la muerte de los miembros más importantes de la Iglesia. Aunque para no levantar sospechas deberemos sacrificar algunos peones.

Sin embargo, si el ataque tiene éxito, todo el sistema de equilibrios será destruido, y Seesa corre peligro de correr su misma suerte.

Acto seguido les tiene un papel, algo extrañísimo en Seesa, con una dirección.

- Creemos tener un as bajo la manga. Un arma secreta que decantará la batalla a nuestro favor.

Vuestro trabajo consiste ir a esa dirección, y contactar con esa persona. Ella os entregará el arma.

Sabemos que los Isir han descubierto que tramamos algo, e intentarán impedirlo desde el primer momento que os asoméis al palacio de vuestro objetivo. Han contratado otro grupo de aventureros para seguir a nuestros emisarios, así que tendréis que despistarles o eliminarlos.

No podemos prescindir de muchos guardias para escoltaros, si hacemos un movimiento tan descarado aplazarán sus planes hasta que se crean seguros.

Mañana por la mañana, cuando empiece todo, deberemos tener ese arma.

Traédnosla.

Los PJ's deberán tratar de descubrir quienes son sus perseguidores, y, como les han ordenado, despistarlos o matarlos.

Convierte esta escena en una persecución por las calles, enfrenta a los PJ's a este grupo. Las características de los PNJ's deben ser las mismas que las de los personajes. Esto convertirá la aventura en una batalla de ingenio, de escauceos callejeros y trucos entre dos grupos de similar poder.

Obviamente, los personajes cuentan con algunas ventajas, como el apoyo del Consejo, los pasaportes que les dieron en la anterior misión, que les permitirán ir a casi cualquier sitio de la ciudad, a cualquier hora. Pueden usarlos para tenderles una trampa esa misma noche en el barrio de las gárgolas, o para llevarles directamente a una encerrona en la Prisión de la que ya nunca podrán salir.

Si los PJ's consiguen librarse de ellos, podrán acudir al Palacio Gris, como se llama su objetivo. Allí preguntarán por Sersemis, y saldrá a recibirles una mujer delgada, ataviada con ropajes negros a juego con su pelo. Posee una delgada figura, una piel morena y unos ojos felinos que la convierten en un personaje muy atrayente.

Deja que los personajes masculinos se empapen en su belleza, sólo para descubrir la dureza de sus palabras.

- No perdamos el tiempo, debemos llegar a la plaza antes de mañana a las nueve, y los agentes Isir acechan en cada callejón.

Acto seguido les conduce escaleras arriba, donde ven a un hombre anciano que habla con una joven delgada y pálida, ataviada con un vestido blanco mientras toman una infusión de olor especiado. Salta a la vista que la joven lleva al cuello el Collar del Mar que ellos consiguieron la semana anterior, y su rostro recuerda enormemente a que vieron en el salón mortuorio de los gigantes.

El hombre se levanta con pesadez y se presenta:

- Caballeros, mi nombre es Lord Dermun, y el tiempo apremia. Les presento el arma que detendrá toda esta locura.

Ella es Irilliana de Loxos, Irilliana de Seesa, La hija de Adrient.

A partir de aquí la cosa se descontrola. Lord Dermun presenta a la hija del fundador como una semideidad renacida para salvar Seesa en esta situación tan difícil.

- Mi hija les acompañará a llevar a Irilliana a la Iglesia Principal para presentarla al pueblo. Esperamos que eso detenga tanta violencia y locura.

La salida del Palacio Gris se convierte en una carrera a la desesperada para llegar a la Iglesia de Adrient mientras las cosas se descontrolan a su alrededor.

Guerreros Isir y seguidores de los Viejos Dioses les asaltan para impedirles llegar (introduce tantos encuentros y enemigos como creas necesarios para ponerles difícil las cosas a los jugadores, dependiendo de su nivel y poder.

Mientras, en las calles, la gente grita que los Isir han abandonado el consejo, y se han unido a los rebeldes en la lucha. La ciudad parece enloquecer, y poco a poco toda Seesa se hunde en el caos.

Los agentes de los rebeldes siguen llegando uno tras otro, en pequeños grupos, y los PJ's deben dar buena cuenta de ellos.

El mayor peligro lo representa una Bestia de Urdimbre, una Planta guardián especial (Ver manual básico de **Black Hammer, mundo enfermo**), comprada a los Arconh por el regente Isir y convertida en una cruel bestia sedienta de sangre y enfurecida por los conjuros de los sacerdotes de los Viejos Dioses.

Bestia de Urdimbre

Criatura vegetal Grande

Dados de Golpe: 8d10+25 (65 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40'

CA: 15, toque 14, desprevenido 10

Ataques: 4 por round

Daño: golpe 2d6

Frente/Alcance: 8 x 15' / 15'

Ataques especiales: abrazo de lianas (daño 2D10 por estrujamiento + 1D8 por absorción de sangre)

Cualidades especiales: vulnerabilidad al fuego

Salvaciones: Fort + 10, Ref +6, Vol +5

Características: Fue 16, Des 16, Sab 2, Int 3

Dotes: Ataque poderoso, Desarme, Embestida

La bestia de Urdimbre es una criatura vegetal única en Seesa derivada de las Plantas Guardianas, y creada a partir de un árbol de lianas estranguladoras y una rododendra vampírica de Nasur-Naga.

Aparenta ser una masa de lianas que se revuelve y rept a como un enjambre de gusanos. Vagamente, la bestia de urdimbre se asemeja a una criatura bípeda que arrastra sus pies sujetando un inmenso, bamboleante y palpitante cuerpo vegetal.

Cuando acaben con la bestia de urdimbre, los personajes notan un cambio sustancial en la gente que les rodea.

De forma paulatina, la presencia de Irilliana comienza a imponerse ante las masas que corren de un sitio a otro. Quizás sea el contraste con la oscura Sersemis, pero poco a poco la gente parece sentirse embriagada por su majestuosidad. Al principio de forma discreta, después, en un claro clamor de sorpresa y expectación, los murmullos comienzan a llegar a los oídos de los personajes. "La hija de Adrient", el "ángel salvador de nuestro señor"...

En unos minutos ya nadie puede acercarse ni a ella ni a sus escoltas. Una turba emocionada y extasiada les guía aplastando a los agentes Isir, hasta que la marea desemboca en la plaza del templo.

Allí, las fuerzas de la Iglesia y un puñado de dioscuros combaten con mercenarios y soldados Isir, apoyados por algunos sacerdotes de los Viejos Dioses de bajo nivel.

La irrupción de Irilliana seguida del tumulto detiene las hostilidades, y cuando la gente comienza a arrodillarse ante ella, su presencia majestuosa comienza a imponerse, e incluso los Isir se arrodillan ante ella.

Entre alguno de los presentes incluso surgen llantos y lágrimas murmurando oraciones de agradecimiento por la llegada de la salvadora.



(Las Guerras de las Casas, crónica III)
Cuando la Muerte camina triunfante

Lord Dermun de la Casa Nigrum caminó por los vacíos salones del Palacio de los Isir. Los otora guarnecidos pasillos y salones eran ahora un desierto de mármol y columnas repletos de estatuas que evocaban una gloria ya muerta.

Los ojos negros de Lord Dermun, iluminados por las antorchas, parecían cruzados por una niebla oscura. Era el coste de la victoria. El coste del poder. Su simbionte de la **Niebla Muerta**, el legado de los Dioses Muertos, el agente de su poder, y su perdición.

Dermun olvidó estos pensamientos, mientras se dirigía al hasta entonces sacrosanto centro del gobierno de sus enemigos.

El eco de sus pisadas advertiría a éstos de su llegada, pero no le preocupaba. Dudaba mucho de que después de su campaña, hubiese un solo guardia leal a los Isir, o tan loco como para enfrentarse ellos.

Llegó así al salón dorado, donde un trono de metales preciosos y joyas había una vez gobernado los designios de una Casa atañe rica y poderosa.

Sentado en él, quizás al borde de la locura, el Regente Isir.

- Póstrate ante mí, - le ordenó.

- No puedo, - arguyó Lord Dermun - ni siquiera por deferencia. De hacerlo, mis amos me castigarían. Y temo más su castigo que nada que exista en el cosmos.

- ¿Tus amos? Los Dioses Antiguos no pueden oírnos aquí, no en Black Hammer. La Plaga les impide venir, escuchar o castigarnos.

- No sirvo a los Antiguos dioses. Sirvo a alguien que no conoces, y te equivocas en parte. Por eso has perdido vuestro imperio. Los dioses, algunos, son lo suficientemente fuertes para ver lo que aquí ocurre, incluso para enviar dones y conjuros a algunos de sus seguidores. No supiste ver a quien te enfrentabas, ni qué poderes podía desplegar contra ti.

- No, nos abandonaron, sólo Adrient supo verlo, salvarnos de la ceguera y el castigo de los Antiguos Dioses - recitó de memoria.

- Quizás, o quizás la Plaga no tenga nada que ver con los Antiguos Dioses, y ellos se esconden de Ella tan temerosos como tú.

El Regente Isir se irguió altivo.

- Yo soy un Isir, no le temo a nada. Mis seguidores son fieles, mis riquezas incontables y mis soldados leales.

Definitivamente, la locura había hecho presa de él. Pero Lord Dermun no estaba dispuesto a que su eterno rival, al que odiaba desde los tiempos de la expulsión de su Casa, se refugiase en los campos de la locura para escapar de su venganza y justo castigo.

- Mira a tu alrededor, Regente, - le ordenó con una sonrisa de placer - vuelve a la realidad. Nadie te asiste, ningún soldado te defiende. Nadie acude en tu ayuda cargado de oro y gemas para comprar el perdón por tus pecados.

El Regente intentaba comprender, al tiempo que su mirada se paseaba extraviada por el salón y sus columnas.

Las demás casas te han abandonado, han aceptado a mi casa, la Casa Nigrum, para ocupar tu puesto y ya tu gente está siendo educada dentro de nuestras costumbres. Pronto los Nigrum serán una casa más, que gobernará toda la riqueza de Seesa. Que ordenará sobre la vida, y la muerte - el tono de sus palabras era ácido, y golpeó al Regente Isir como un puñetazo.

- ¡No!, la Iglesia de Adrient, los Patriarcas... - comenzó a replicar.

- La Iglesia de Adrient está más que ansiosa de aceptarme como aliado, no olvides que yo les ayudé a vencer cuando los seguidores de los Antiguos Dioses se alzaron contra ella - sus ojos mostraron cierto pesar en este punto. - ¡Oh, que gran tapiz de engaños tejí!. Obligué a tu casa a aliarse con los usurpadores, para luego traicionarles y destruir tu posición en Seesa.

>>Es cierto que mi traición me costó un hijo, y que yo les incité y les ayudé a revelarse, pero si no te importa, este pequeño detalle se quedará aquí.

Los ojos del Regente se sumergían poco a poco en el mundo irracional de quien no quiere oír la verdad de su caída.

- Y no olvides, viejo enemigo, que Irilliana, el regreso de la hija de Adrint, traicionada por tus antepasados, y adorada ahora como el ejemplo vivo a seguir dentro de la Iglesia, es en realidad un monstruo bajo mi control.

El rostro del regente se arrugó. Su anciana faz parecía muy cansada.

- Sí, los Paladines de Adrient, que han jurado protegerla hasta la muerte, están bajo mi control. Y ni la oposición de los dioscuros y los Patriarcas vale mucho con el pueblo de Seesa adorando a su preciosa diosa viviente.

>>Y no sólo eso. Contamos con el apoyo de criaturas como nunca se han visto en Seesa. Y con el Consejo Muerto, nuestro propio consejo secreto formado por nuestros antepasados que han vuelto de la muerte. Comprende ahora la inevitabilidad de tu derrota, y la magnitud de la tela de araña de traiciones y venganzas que he tejido.

Lord Dermun hizo un movimiento y apartó su túnica. Bajo ella, asomó la empuñadura de una espada. Con

ceremonia, la desenfundó. Su doble hoja era de cristal oscuro, hueca, y en su interior se arremolinaban las nieblas muertas, absorbiendo la luz a su alrededor, de tal forma que la espada parecía resplandecer, gris y oscura.

- Y ahora, permíteme terminar con esto. Mis amos están deseosos de recibirte. Odiado enemigo, por el honor de mi casa y de mis antepasados, te envío en sacrificio a los Dioses Muertos. Más allá de la locura, más allá de los dioses mediocres, de la luz y la oscuridad, serás un presente que renovará mis votos y mi lealtad. Porque pronto, - sonrió - el resto de las casas se te unirán. Y Seesa será nuestra.

Época de cambios, época de secretos, un final, y un preludeio.

Todo parece haber vuelto a la calma, aunque las cosas han cambiado. Los Isir han sido derrotados, y la mayoría han renunciado a su casa y se han unido a la nueva Casa Gris, que ha sido invitada a formar parte del Consejo.

Los seguidores de los Viejos Dioses han sido ejecutados, y los Grises se han apoderado de los palacios y las riquezas de los Isir. De la noche a la mañana, el equilibrio de poder ha cambiado en Seesa.

Los personajes son largamente recompensados por sus servicios, e incluso se les ofrece formar parte de la escolta de los Patriarcas, o del séquito de Sersemis.

La Iglesia ha acogido a Irilliana de Loxos como su salvadora, y la han nombrado su líder y semidiosa regente del culto. Los Paladines de Adrient, por su parte, han renegado de esta decisión, pues dicen ver sombras veladas en el futuro de la Iglesia, y han creado un culto paralelo a Adrient, tolerado por sus servicios y el respeto que poseen.

Algunos Isir se han escondido, como hicieron en su día los Nigrum, y aquí es donde se desvela la verdad de la historia, pero sólo para ti, Dungeon Master.

La historia secreta

Detrás de todas las revueltas hay un secreto que nadie sospecha. Los verdaderos instigadores de la revuelta de los Antiguos Dioses han sido los antiguos Nigrum, que han regresado a Seesa vestidos con la piel de la Casa Gris.

Usando sus nuevos poderes y servidores, otorgados por los Dioses Muertos, Lord Dermun y su prole han ejecutado un golpe de mano maestro que ha eliminado de un plumazo a sus más antiguos enemigos, además de permitirle de nuevo entrar en el Consejo de Seesa y tomar el control de la ciudad.

Sin que nadie lo sospeche, excepto quizás los Paladines de Adrient, cuando todo el mundo piensa que por fin ha vuelto la calma, realmente se ha roto el equilibrio.

Un nuevo poder surge en Seesa, un poder guiado por unos objetivos desconocidos, expresión de la voluntad de los dioses más extraños jamás conocidos, los Dioses Muertos, y armados con el poder de las Nieblas Grises.

Mientras, los Isir que no se han plegado a la fusión con otras casas, se ocultan en secreto tramando su nuevo ascenso, o viajan en caravanas de dragómadas sin poder mirar al exterior, y ver los muros de Seesa quizás por última vez.

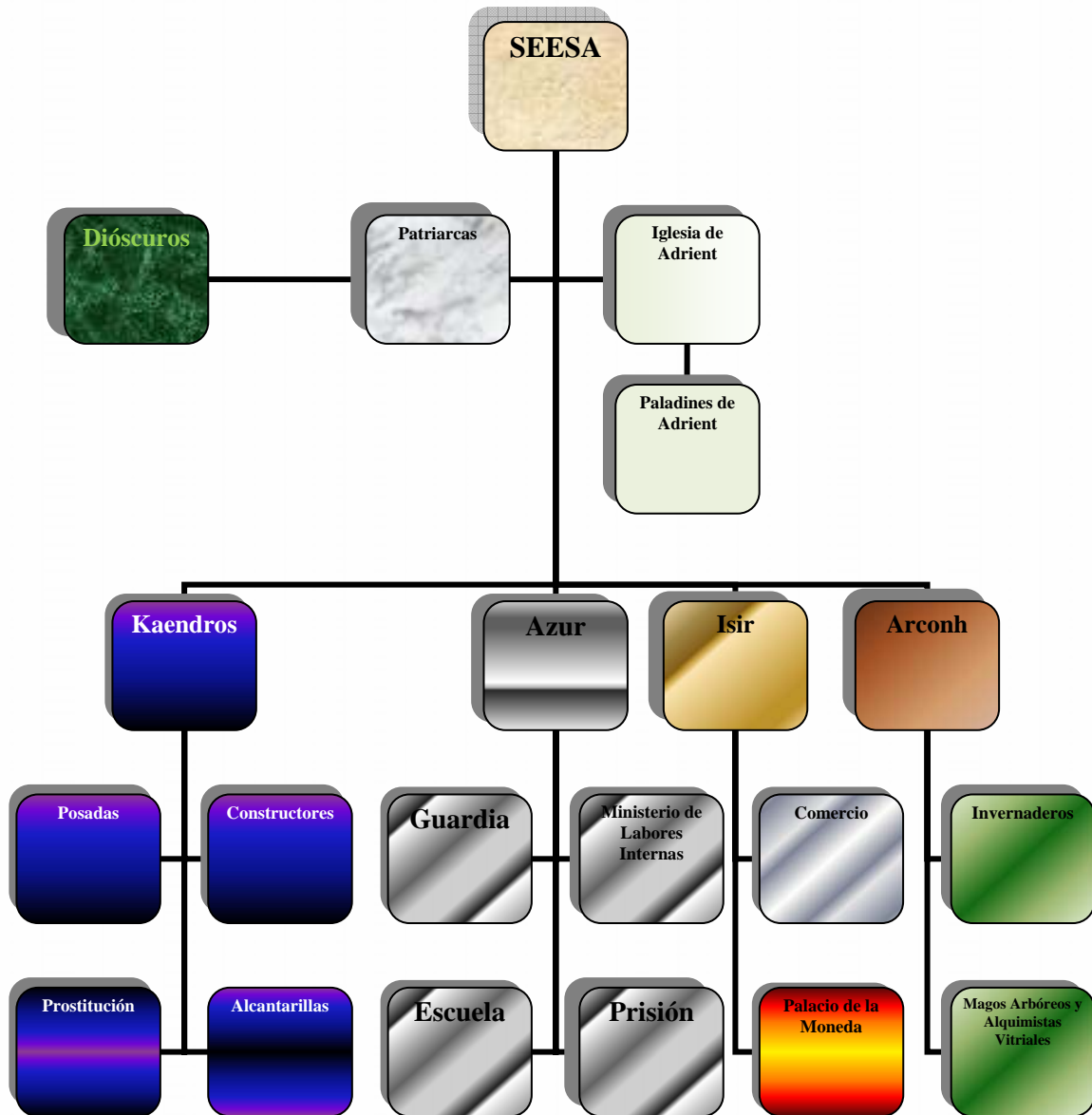
Si el personaje fue un Isir, deberá decidir qué hace, pensar en cómo reaccionarán los demás jugadores ante este giro del destino.



Fin

Si deseas saber más sobre la Magia de las Nieblas Grises, permanece atento a nuestro próximo suplemento dedicado a los Dioses Muertos, su magia y sus seguidores.

LA POLÍTICA EN SEESA



KAENDROS

**Liarian
Sepsetup
(Servidora)**

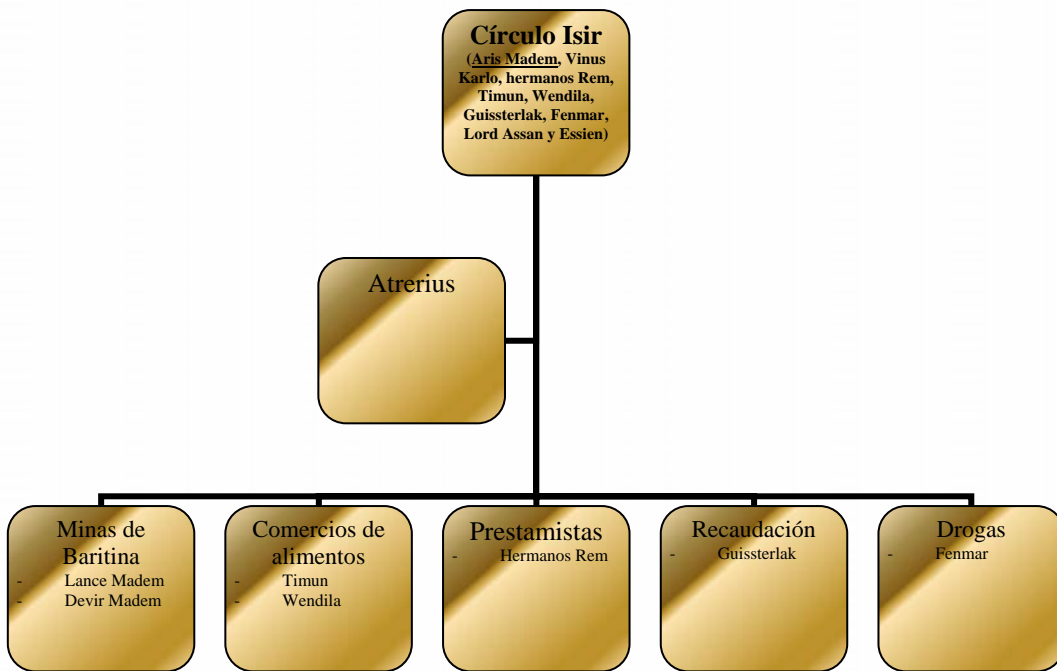
**Maestro
Tenebros**

**Escuela de
Acompañantes**
- Ichilandri

**Tabernas y
Posadas**
- Vellenos

**Red de
Alcantarillado**
- Gregem

LA CASA ISIR



ARCONH

**Lazarus
(Arconhte)**

Ilex

Allisa

Magos Arbóreos

- Alacantor
- Espen de Seriomah
- Alcon de Aluria

**Alquimistas
Vitriales**

- Gerdasius
- Regen de Sekarius

Invernaderos

- Carasusto
- Vester Allineser
- Armor Allineser

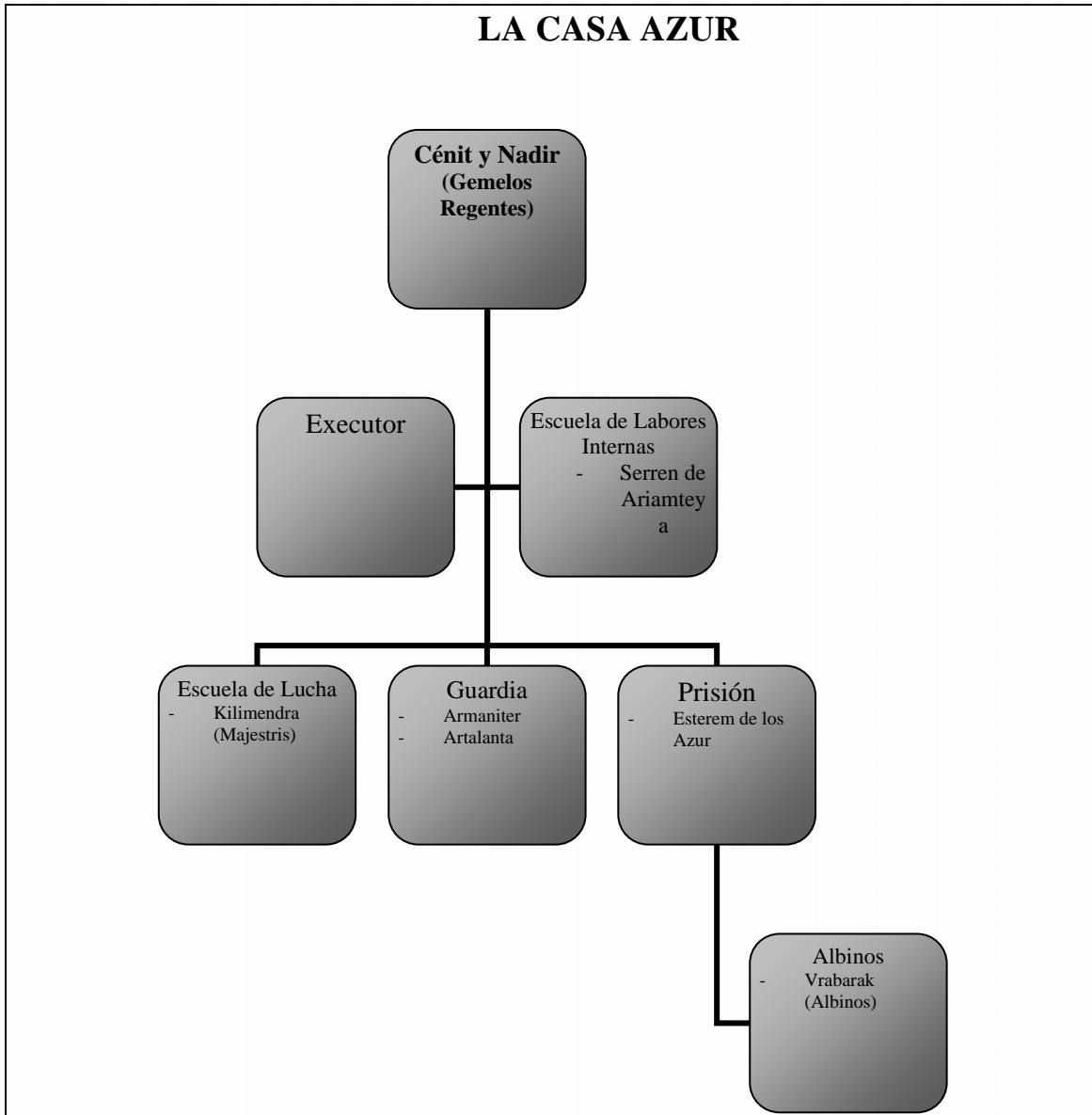
**Intermediario de
Negocios**

- Sirambar
- Maron y Baron
- Cromo

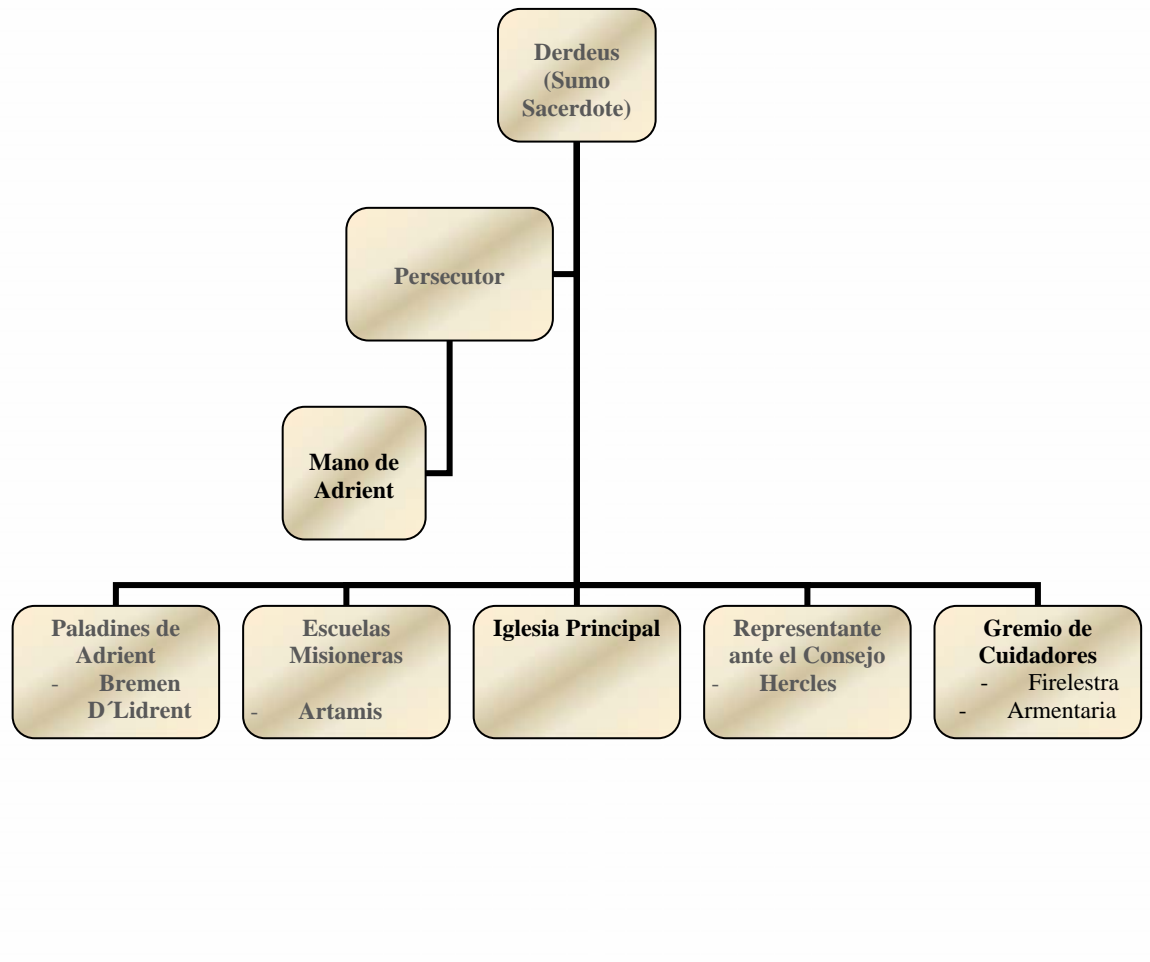
Sección Especial

- Adal
- Vester Allineser

LA CASA AZUR



IGLESIA DE ADRIENT



ANEXO II: LICENCIA PARA EL SISTEMA D20 (OPEN GAME CONTENT)

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc