



MODULO: FUERA DE LA LEY

Esta aventura no tiene una localización concreta sino que basta con que el encuadre en el que se desarrolle tenga un clima semidesértico, y con elevaciones rocosas no muy escarpadas.

Recomendamos usar a Hamouf como un gobernador títere impuesto por el Imperio Lunar para entorpecer el comercio en algunas de las regiones recientemente ocupadas por la Luna Roja, (P.Ej: Sartar) y las caravanas como pertenecientes al Imperio y aliados. Ello unido a una zona devastada por la guerra y azotada por una ola de calor nos acaba el cuadro.

La historia comienza cuando los personajes llegan a la ciudad llamada Milara, una mas de las ciudades intercaladas en una antigua ruta comercial. Es una ciudad parcialmente amurallada con algunas torres distribuidas por su perímetro. Los edificios de la ciudad están encalados para proteger del calor. La actividad durante el día es nula salvo que llegue alguna caravana cosa que ocurre un par de veces a la semana. La actividad nocturna es, sin embargo muy abundante, ya que el calor disminuye y la gente sale a las calles. Los moradores de esta ciudad son en su mayoría mercenarios, vagabundos, y gente que atraviesa los páramos semidesérticos en una u otra dirección.

La ciudad esta gobernada por Armor Hamouf un personaje de escasa moralidad y carente de escrúpulos. Hamouf gobierna gracias al poder que le confiere su tropa de mercenarios, y obtie-

ne su sustento económico del peaje que pagan las caravanas por la "protección" frente a las bandas de asaltantes. (Casi inexistentes desde la subida al poder de Hamouf, pero aquella caravana que no pague tributo se vera atacada por unos, con la insignia de Hamouf, por supuesto). También recibe tributo de los comerciantes de la ciudad, así como de todas aquellas personas que reciben dinero a cambio de sus servicios, por lo que sus mercenarios se tomarán de forma personal el que alguien perjudique de alguna manera dichos negocios.

Hamouf vive en un palacio en la parte alta de la ciudad, protegido por sus hombres.

Cuando entren en la ciudad determina al azar si llegan de día o de noche. Si es de día no habrá actividad con la excepción de algunos comerciantes de alimentos y poco más. Sin embargo, al llegar la noche la ciudad despierta (literalmente) y abren las tabernas, que en su mayoría son también posadas. A medida que avanza la noche, las calles se van llenando de borrachos y de salteadores que acechan a la caza de incautos.

Cuando los personajes pasen junto a un callejón dos borrachos se estarán peleando, y uno de ellos le lanzará al otro una botella de licor con tan mala fortuna que ira dirigida hacia los PJs acertando a alguno. Tras el encuentro con los borrachos, podrán entrar en alguna de las tabernas que siembran la ciudad. La mayoría son similares.

Tira 1d6 para determinar cual es la taberna en la que entran:

1. La Arpía Borracha
2. La Daga de Plata
3. El Dromedario Cansado
4. El Ultimo Cuervo
5. El Abrevadero
6. La Sombra Sedienta

En la taberna hay una buena cantidad de gente, entorno al medio centenar; la bebida corre a raudales, y se dispone de varias formas de arriesgar el dinero, tales como pulsos, lanzamiento de cuchillos, los dados, y algún juego de cartas. La taberna es grande y la única iluminación de la que dispone son media docena de lámparas que cuelgan del techo. Hay una decena de mesas de madera y una barra algo destrozada. Al fondo a la izquierda hay una escalera con baranda que conduce al piso superior (habitaciones). En torno a las mesas de juego (pulsos, dados...) hay un gran jolgorio y el dinero cambia de mano con gran facilidad.

En la mesa de los pulsos hay un gigantón llamado Gaad que esta arrasando con todos los oponentes. Si alguno de los PJs consigue derrotarle, Gaad se enfurecerá y atacará al ganador. El proceso para los pulsos es enfrentar las fuerzas de ambos personajes en la tabla de resistencia. Para que uno de los contendientes ceda una vez tiene que fallar la tirada y el otro debe conseguir la suya.

 3 2 1 S 1 2 3

Gana aquel que supere 3 posiciones desde la

salida.

Junto a la escalera se encuentran varias personas que compiten con el lanzamiento de cuchillo. El sistema de la competición funciona haciendo la tirada de lanzamiento y lo que se obtenga se resta a la habilidad del personaje para lanzarlo. El número de lanzamientos son a convenir.

En las mesas donde se juega a los dados hay bastante tensión por parte de los que pierden, por lo que el master tirará un d20 por cada vez que un PJ gane. Si el resultado es 20 uno de los que haya perdido intentará cortarle la mano al coger el dinero, y luego atacará.

El sistema de los dados es sencillo: cada uno de los participantes apuesta la misma cantidad y cada uno de ellos lanza dos o tres dados, él que saque el numero más bajo gana.

Cuando salgan de la taberna, ya que no quedan habitaciones libres, escucharán unos gritos en un callejón, parecen de una refriega, y una voz femenina grita maldiciendo. En el callejón hay tres sujetos vestidos con ropas de colores parduscos y con las cabezas cubiertas por una mezcla de gorra y turbante. A la cintura llevan cimitarras y atacan a una cuarta figura con unas porras/mazas.

La cuarta figura es una mujer que se defiende furiosamente con patadas y puñetazos (con una considerable habilidad) mientras insulta a sus atacantes.

Sobre sus ropas lleva una capa con capucha, la cual deja entrever una diadema plateada con un brillo rojo en su centro.



En el suelo, a los pies de los combatientes, hay otro individuo, ataviado como los otros tres, con una lanza rota clavada en el pecho y sobre un charco de sangre. Pese al ímpetu de la mujer uno de los atacantes consigue golpearla en la cabeza, con lo que esta se desplomara sin conocimiento.

Si no intervienen en este punto, se apartaran de una línea de acción, por lo que hasta más adelante no tendrán una oferta de regresar al hilo argumental.

Si la socorren en uno o en otro punto, se considerará sorprendidos a 1d3 de los individuos. Cuando esten luchando, una pequeña multitud se irá acercando al lugar de la refriega, por lo que al cabo de un tiempo se verán iluminados por algunas antorchas empuñadas por individuos vestidos como los atacantes de la mujer. Son la milicia encargada de los asuntos puramente urbanos, algo así como una policía, y

puesto que los PJs han atacado a algunos de sus miembros se dirijan hacia ellos, sin darles oportunidad de rendirse, pasando al ataque directamente. Los personajes se encontrarán atrapados entre el callejón y los milicianos (una media docena).

Cada asalto llegaran dos milicianos. Si los PJs consiguen aguantar dos asaltos, entonces la mujer, que se fingía inconsciente, murmurará unas palabras y de su diadema saldrá un haz de luz muy intensa que cegará durante un asalto a los milicianos. Tras esto la mujer acometerá a través de los cegados milicianos, se dirigirá a unos caballos atados, montará en uno y saldrá al galope. No pondrá impedimentos a que los PJs le sigan: es más si éstos se entretienen de alguna manera, ella se volverá desde el caballo y les gritará: "¡Rápido, no os detengais no tenemos mucho tiempo!" No tendrán ningún problema a la hora de salir de la ciudad, de dónde escaparan a galope tendido, encabezados por la fugitiva.

Aquí se puede meter de nuevo en la línea argumental a los PJs, caso de que no hubiesen socorrido a la mujer. Esta fingía estar inconsciente y cuando sea arrastrada, lanzará un potente haz de luz a sus captores, dejándoles momentáneamente aturdidos, cosa que aprovechará para coger un caballo y salir a galope.

En la ciudad organizarán una partida para perseguirla. Aquí uno de los mercenarios ofrecerá 200 monedas a cada uno de los personajes si le traen a la mujer, viva o muerta. Irán con ellos doce milicianos. La mujer se dirigirá hacia el este de la ciudad, donde poco a poco el terreno se ira haciendo más montañoso.

Esta les dirá que su nombre es Ailia. Continuará diciendo que sabe como despistar a sus perseguidores. No contestará más preguntas si no que se limitará a contestar: "Luego". Minutos despues se verán obligados a desmontar de los caballos y proseguir a pie por lo escarpado del terreno en los acantilados en los que se introdujeron. Los milicianos mientras tanto, habrán acortado distancias y se les verá a lo lejos. De repente Ailia se parará y mirando hacia una pared del acantilado dirá: "Tenemos que llegar allí", señalando una repisa a una altura de unos 15 metros. La pared del acantilado tiene una inclinacion de unos 75-80 grados, aunque hay suficientes grietas y apoyos como para no aplicar penalización a la escalada.

Ailia trepa ágilmente y será la primera en alcanzar el repecho. Una vez arriba apremiará al resto en su escalada ya que han sido localizados por los milicianos, a unos 200 metros y que intentan cargar sus ballestas, ya que a efectos de movimiento se encuentran más lejos por lo dificultoso del terreno. Los milicianos no seguirán a los personajes por la repisa, sino que se limitarán a hostigarles desde abajo con sus ballestas. Ailia, una vez todos en la repisa (unos 6 x 6 m.) se introducirá por una grieta en la pared de esta, haciendoles señas para que la sigan. Los milicianos optarán por acampar algunos metros más lejos de la repisa, pero bajo ningún concepto aceptarán seguirles por la grieta.

Esta desciende durante varios metros, hasta que el terreno se nivela y llegan a una gran caverna, o mejor dicho, a un cúmulo de cavernas, ya que es un entramado laberíntico, horadado hace siglos por una corriente de agua

ahora desaparecida. Para entonces Ailia habrá iluminado el camino ligeramente con una luz rojiza proveniente de su diadema y que aunque tenue cumple su función.

El suelo de la caverna es una mezcla de arena y arcilla seca y en el quedan claras las huellas, por lo que si los PJs son perseguidores no tendrán dificultad alguna en seguirlas pues Ailia en solitario no se percatará de este detalle. Los PJs se darán cuenta de ello si superan una tirada de rastrear. Ailia les conducirá con seguridad a traves del laberinto.

Sin embargo, y en el caso de que sean más de dos (Ailia y otro personaje) sus pasos atraerán la atencion de uno de los seres que habitan las cavernas. De una de las galerías laterales surgirá un ciempiés de gran tamaño con la longitud de dos caballos y con el grosor del torso de uno de ellos.

Ailia rodará por el suelo y colocandose a una distancia prudencial del alcance del ciempiés iluminará con la luz de la diadema a la criatura, permitiendo a los PJs combatir con visibilidad.

Si derrotan al monstruo, este se retorcerá entre estertores rezumando un líquido viscoso y fosforescente. Queda a elección del master si atacan más ciempiés o no (dependiendo de la potencia del grupo). Al cabo de 20 minutos llegarán a una zona en la que el terreno que pisan se hará más sólido y sentirán una corriente de aire fresco, para momentos después, encontrar la salida.

Ante ellos se encuentra lo que parece un oasis, no más grande que los que se hallan de

cuando en cuando en el desierto, pero la peculiaridad de éste reside en que se encuentra rodeado por las paredes graníticas de un macizo rocoso.

En medio del oasis se encuentra un lago, casi un estanque, que probablemente es alimentado por el río que antaño excavó las cavernas. Ailia sonreirá y dirá "Mis agradecimientos por vuestra ayuda -lanzandoles una bolsa con 200 lunares-, ya se que no es mucho pero si me seguíis podréis conseguir mucho más de esto". Dicho lo cual comenzará a caminar hacia la selva. Tras unos minutos andando por esta, llegan a un claro en el que unas construcciones destacan alrededor del lago. Estos edificios, y en general la ciudad, conocieron mejores tiempos y ahora son testigos mudos de las gentes que antaño dieron vida al paraje. Hay restos de los pilares de lo que debió de ser un templo erigido a unos dioses ya olvidados, o quizás de un palacio.

De repente el silencio se ve roto por la brusca aparición de varios individuos armados unos con ballestas y otros con espadas. Uno de ellos, bien parecido moreno y con el pelo largo, hablará a Ailia en una lengua extraña.



Tras unos momentos de conversar, Ailia se dirigirá a los PJs: "Os presento a Lair, el capitán de mi banda de salteadores."

Si alguno de los personajes conociese la lengua de los Vientos habría sabido que sus perseguidores yacían ahora enterrados entre una avalancha de rocas, víctimas de su cobardía.

Aquí hay que hacer un apunte: Los salteadores montan guardia en los posibles accesos al valle, por lo que si los personajes son los perseguidores serán emboscados poco despues de salir del laberinto de cuevas por entre 15 y 20 salteadores, que les darán opción de rendirse, y que en caso contrario, les dispararán durante el combate con dardos narcoticos (POT 17), para llevarles ante Ailia, la que les preguntará cuanto les pagan por matarla. Contesten o no, les dará 200 monedas a cada uno y dirá: "De donde vino esto hay más pero tendréis que ganároslo".

Aquí ambos caminos se juntan.

Se irán hacia unas tiendas donde sentándose les explicará que ella formaba parte del cuerpo de mercenarios de Hamouf, y aunque, al igual que el resto de sus compañeros sabia que ganaría más dinero asaltando las caravanas que trabajando para él, no contaba con un lugar en el que esconderse y abastecerse. Pero un día en un asalto a una caravana que no había pagado tributo encontró un mapa con la localización de esta ciudad así como las dos rutas que a ella conducían (hay otra entrada por túneles en la parte norte, igualmente laberíntica pero más segura y que permite el paso de monturas). Así pues, tras explorar el camino, organizó su propia

banda de mercenarios y llevó a cabo sus planes.

Cuando la encontraron en la ciudad había ido a recabar información, pero fue reconocida por algunos milicianos en un descuido.

Los hombres de Ailia son cerca de una treintena y cuando salen a por alguna caravana quedan en el valle entre 3 y 6. Llevan un par de meses operando en la zona y han conseguido hacer acopio de una buena cantidad de riquezas. Ailia les ofrecerá unirse a ellos. Si lo rechazan, bueno... sólo un bando puede ganar.

Si aceptan, se unirán a ellos en los siguientes asaltos a las caravanas que durante las próximas semanas se dedicarán a asaltar. La táctica empleada es acercarse con el sol a las espaldas y combinar el uso de los escondites naturales con los hechizos de Invocar vientos y Canalizar vientos de Ailia o Liar para levantar una fuerte polvareda y cegar a la caravana.

Para determinar la proporción de soldados con los que han de luchar calcúlala tirando 1D3, con los que lucharán uno detrás de otro. Las bajas de cada incursión se calcularán también tirando 1D3. Realizarán tres asaltos y para calcular la riqueza que obtienen en cada uno se aplica lo siguiente:

1d100 armas (elección del master),
1D100x1000 monedas, 1d20-5 libros (no tendrán importancia alguna a menos que el master quiera emplearlos para introducir una futura aventura),
1D20-18 artefactos mágicos (a discreción del master).

El resto de las mercancías no se pueden llevar por la naturaleza de sus incursiones (esto es, telas, esclavos, artesanías,...)

Lo repartirán todo a partes iguales, pero Ailia y Lair tienen derecho a ser los primeros en elegir.

En el cuarto asalto se llevarán una sorpresa, porque la caravana va fuertemente protegida, y no son tomados por sorpresa porque con ellos viaja un shamán que reconocerá los trucos de Ailia. Entre milicianos y mercenarios hay 60 soldados, que irán a por ellos sin darles cuartel.

Cuando comience el combate, el shamán alzará un báculo, clavándoselo a una joven morena, que se encontraba adormilada por los efectos de algún narcótico. En ese momento Ailia se lanzará contra el shamán. El báculo comenzará a brillar, pero la joven guerrera conseguirá desarmar al shamán, asestándole un golpe en el cuello que le hace caer al suelo agonizante.

En ese instante será atacada por uno de los mercenarios. Los PJs serán atacados por 1D3 soldados cada uno, pero que les atacarán todos a la vez. Dos asaltos después, el báculo estallará y de él surgirán tantos fantasmas, espíritus del dolor y de la locura como estimes necesarios. Uno de ellos atacará al mercenario que luchaba con Ailia con lo que ésta saltará hacia un caballo y cabalgará en dirección a la ciudad, ordenando retirada. Cada PJ tiene un 20% de ser atacado por un espíritu o fantasma. Todos los PJs atacados serán transportados por sus compañeros. Advierte que la retirada se produce en medio de un profundo caos (Fantasmas y Espíritus atacan indiscriminadamente).

A lo lejos se ve una polvareda, levantada por medio centenar de jinetes que estaban siguiendo de lejos la caravana para no ser vistos por los posibles asaltantes. Ailia y los salteadores huyen al galope. Verán a Liar, al que un corte le cruza la parte derecha de la cara; las bajas son muchas; Queda aproximadamente una decena de salteadores (contando a los PJs, Aillia y a Liar). Se dirigirán hacia la ciudad perdida por uno de los pasos pedregosos con lo que no será posible que les rastreen.

No tardan mucho en llegar y allí les aguardan cuatro de sus hombres que quedaron vigilando el lugar. Una vez hayan hecho una primera cura a sus heridas, Ailia les comentará su propósito de esconderse en el valle durante un tiempo prudencial para posteriormente abandonar esta región e ir hacia el sur, con su parte de lo ganado hasta ahora, ya que si Hamouf se tomó la molestia de contratar a un shamán medianamente poderoso y movilizar tal cantidad de personas para acabar con ella y su banda, lo mejor será hacerle creer que lo habían conseguido (aunque también expresará su deseo de echarle el guante encima a algunas cosas que el gobernador guarda en su palacio). Aquí se puede poner un nexo de unión con otra aventura ya que el master puede desarrollar una trama en la que Ailia, Liar y los otros salteadores en lugar de dirigirse hacia el sur decidieran trazar un plan para robar algunas de las riquezas que Hamouf guarda. Pero eso ya es otra historia....

Miguel Angel Bandera Ω

PNJS Y MONSTRUOS:

BORRACHOS

FUE/DES/CON/TAM:13;INT/PER/ASP:12. PG: 12; MR DES:3 MR TAM:2; Mod. Daño: +1d4.

Habilidades:(con malus ya restado) Puño: 30% Daga: 40%/ D:25%;Esquivar:30%; Equipo: botella (casi vacía) de licor, una daga y 6 lunares;

En otro tiempo fueron soldados, pero fueron retirados por la edad (la mayoría tienen unos 40 o más).

GAAD:

FUE/CON/TAM: 17; DES: 14; INT/PER/ASP:11; MR DES:3; MR TAM:1; Mod.Daño: +1d6; PG: 17;

Puñetazo: 60% Esquivar: 40% Espada ancha: 76%/D:50% Patada: 50%; Cuchillo: 60%; Tiene una cota de anillas que le cubre todo menos la cabeza. Posee 20 lunares.

Es enorme, lleva la cabeza totalmente rapada y se dejará llevar por los arrebatos, pero se le puede pasar rápidamente. Ha bebido bastante poco.

LANZAPUÑALES:

(ver milicianos) pero con 75% en daga arrojada, y tienen 6 dagas arroj. y 23 lunares.

MILICIANOS/MERCENARIOS/BANDIDOS:

FUE/CON/TAM/DES:15;INT/PER/ASP:12;

Esquivar: 70% Arrojar 50% Montar 60%
Puño:50% Patada:40% Ballesta: 50%
Puñal:40%/35% Espada: 80% D.Silencio:65%
Escondese:67%

Armadura: cuirboulli.

CIEMPIES GIGANTE

Armadura: 5 ptos.

PG: (localización) (cabeza,18-20) 7, (cuerpo,4-17) 12, (cola,1-3) 4; totales:18. Ataca en el MR 5 con ácido o mandíbulas y en el 8 con las pinzas de la cola. Mod. Daño: +1d6.

Escupir ácido: 30% D: 2d6; Mordisco: 45% D: 1d6+2; Pinzas: 50% D: 1d6;

AILIA: (Liar idéntico excepto en la diadema y el jubón)

FUE:13 DES:16 CON:13 TAM:12 INT:16
PER:15 ASP:17; Mod.Daño: +1d4; PG: 13 MR
DES: 2 MR TAM: 2;

Espada ancha: 90%/D:90%;

Lanza corta: 90%/65% Sai: 50%/80%

Esquivar:70% Lengua del Viento: 94%

Patada:60% Arrojar: 50% Montar: 90%

Saltar: 75% Con. Mundo: 65%

Con.Humano:65%

D. en silencio: 70% Escondese: 60%

Oratoria:55% Otear 53% Tregar 51% Hab.

Rituales 55-60% Brillo:95%.

Equipo:

2 sais, una lanza corta y una espada ancha.

Armadura:

Cota de malla fina (4 ptos) y sobre ella jubón de piel de dragón joven (3 ptos) que la cubre todo menos las piernas.

La diadema tiene Brillo 1 (hechicería) y Luz (espiritual).

Ella posee: Adorar Orlanth, Canalizar Viento 3, Invocar a los Vientos 5 y Curación de heridas. Espiritual: cuchilla afilada 2, disrupción.

Ailia era hace poco más de dos años una mercenaria de Hamouf, pero lo dejó (al principio sólo por el dinero) y más tarde se convirtió en iniciada de Orlanth (renunciando sus conjuros de hechicería con excepción del de la diadema). Allí conoció a Liar, y cuando alcanzó el rango de Voz de las Tormentas (a pesar de que se comporta más como si fuese Señor de los Vientos), fraguó su banda entre los resentidos para oponerse a Hamouf.

