



Aventuras en el Reino de la Sombra son una serie de aventuras rápidas para el Juego de rol del Reino de la Sombra. Para más información, consulta la web de www.nosolorol.com

llanuras grises. Su número y composición varía constantemente, pues las guerras entre tribus, contra los hombres del norte o los orkos se suceden sin parar y muchos grupos de elfos grises son aniquilados. Aún así, hay una serie de tribus que por su número y poder se mantienen con el paso del tiempo. Además de la tribu del Puño Rojo (que se describe más adelante), las principales tribus de elfos grises de la llanura son las siguientes:

Tribu de los mil cráneos

Se trata de la tribu más poderosa de Tehanar, con más de mil guerreros, crueles y salvajes, cuyo territorio abarca las tierras centrales de las llanuras.

Su historia se remonta a la caída de Dalannast, pues entre sus miembros hay muchos elfos que vivieron aquella tragedia. Desde entonces, luchan por agrupar a los elfos grises bajo una sola tribu, de modo que reúnan un ejército suficiente como para asaltar las ciudades de los hombres del norte y vengar por fin a los suyos. Rinden culto a Uro-Uroa, una criatura oscura que habita en una caverna en los límites de su territorio, a la cual ofrecen sacrificios humanos.

Tribu de la cólera

Escindidos de la tribu de los Mil Cráneos hace un par de décadas, La Cólera es una tribu cuyo salvajismo y crueldad les valió la expulsión. Belicosos por naturaleza, esta tribu lleva años atacando los asentamientos humanos al este de las llanuras, donde son temidos como demonios.

Su territorio son las tierras al este de las llanuras, acercándose cada vez más a las ciudades humanas que hay más allá del río Tirem.

Rinden culto a un gigantesco devoroca que vive bajo Roca Negra, una región rocosa al sur de su territorio.

Tribu de los huesos

Esta tribu fue una de las más importantes en el pasado, pero tras una batalla en que fue derrotada por los Mil Cráneos, se vieron obligados a retroceder y refugiarse en los límites de las llanuras. Atrapados entre los clanes más fuertes y los inhóspitos humedales de las ciénagas de Hianta, lucha ahora por sobrevivir.

Su territorio es ahora un estrecho margen en el límite occidental de las llanuras, donde resisten los embates de las otras tribus. Los Huesos veneran a las arpías, a las que ofrecen los cuerpos de sus caídos para que los devoren en un sangriento festín.

Tribu la serpiente

Esta tribu se separó de Los Huesos tras su derrota ante los Mil Cráneos y se

refugió en las tierras del sur, donde se dedican al asalto de las caravanas que cruzan la calzada. Su territorio son los límites al sur de las llanuras, rodeando el bosque de Shalanest oeste, lejos de las disputas entre las tribus rivales.

Rinden culto a las serpientes, que son reptiles sagrados para ellos. Sus rituales van desde duelos en que los guerreros luchan sobre un pozo de serpientes rojas, al cual arrojan a los culpables para morir envenenados.

Tribu del Puño Rojo

Historia: El Puño Rojo huyó de la caída de Dalannast al norte, hasta que se encontró con los pueblos de humanos, que les recibieron con flechas. Atrapados en las llanuras, la tribu se fortaleció y formaron guerreros, que empezaron a atacar a los pueblos de hombres, deseosos de vengar el trato recibido en el pasado. Es por ello que en las poblaciones humanas los Puños Rojos son temidos como demonios que llegan del sur, ansiosos de saquear y matar. A su vez, la rivalidad de la tribu con los Mil Cráneos les mantiene en eternas disputas y guerras.

Territorio: La zona norte de las llanuras es donde se mueven las partidas de caza de esta tribu, hasta las estepas y las ciudades humanas. Por el sur, han perdido territorio ante los Mil Cráneos, lo que puede llevar a un enfrentamiento total entre las dos tribus.

Religión: Los Puños Rojos rinden culto a criaturas perdidas en los cañones de su territorio, seres oscuros que ni siquiera llegan a ver. De este modo, ofrecen sacrificios de hombres o elfos, que son arrojados a pozos para que sean devorados por las sombras.

Personajes: La helasta de la tribu es Hiona, una chamán que dirige a los suyos tras obtener el favor de sus dioses y que ahora dirige a la tribu gracias a sus poderes divinos. Los chamanes la siguen con una fe ciega, sin embargo, algunos guerreros creen que le falta fuerza y capacidad con las armas para ser helasta.

HINOA, chamán elfa gris (60 puntos).

Descripción: Es una joven y atractiva elfa gris de largo cabello blanco. Viste ropas de cuero y porta un bastón que utiliza en sus rituales y como arma.

Historia: Hija del anterior chamán de la tribu, siendo joven realizó un rito en que salvó a su pueblo de la hambruna, por lo que obtuvo el cargo de helasta.

Personalidad: Tenaz y decidida, hará cualquier cosa para garantizar la supervivencia de su tribu.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 16 (+3), Carisma 16 (+3).

Habilidades: Artesanía (pócimas) +4, Atención +5, Buscar +5, Concentración +6, Diplomacia +8, Medicina +7, Saber (Naturaleza) +5, Saber (Religión) +10, Interpretar (cantar) +6.

Dotes: Competencia armas (sencillas), Correr, Entorno Pred. (Llanuras), Inmunidad a dormir, Perce. entorno (Cielo abierto), Protección (Encantamiento), Fe, Posición social 3 (Chamán/helasta).

Bonif: Ataque +4, Fortaleza +3, Reflejos +5, Volunt +9.

Combate: Iniciativa +5, Vel 12 m, Defensa 15 (despre 13), Cuero (RD 2), Bastón +6 (1d6+2), Presa +2.

Apt. Sobrenaturales: Favor Divino (Dios de los pozos): 4. Orar +10. (*Mag. 0*) Crear agua, Infligir heridas menores, Llamada, Luz (*Mag. 1*) Causar miedo, Hechizar persona (*Mag. 2*) Campanas fúnebres, Esfera flamígera.

Salud: Puntos Resistencia 34, Umbral herida grave 10.

