



MANDRESSLA

ELRIC/STORMBRINGER

A continuación te ofrecemos una ciudad para que ambientes tus partidas basadas en el mundo descrito en las novelas de Michael Moorcock.

Te ofrecemos las características tanto para Elric como para Stormbringer. Es un lugar peligroso, lleno de intrigas, ideal para aventureros con ganas de hacerse un nombre, o con poco apego por la vida... sea la propia o la de los demás.

POR BRUNO SÁEZ



Introducción

Situada en la desembocadura del río Derda, en la costa entre la próspera Gromoorva y la enemiga capital Dhakor de Jarkor, la ciudad de Mandressla se levanta como uno de los últimos bastiones del reino de Dharijor antes de llegar a la frontera jarkoriana.

Su importancia estratégica, tanto comercial como políticamente, y su peculiar ciudadanía aseguran esta plaza fuerte, no sólo para la propia nobleza local, sino también para el dominio en la zona del Imperio de Pan Tang.

Orígenes

Mandressla es una ciudad relativamente nueva, que ha florecido en los últimos 200 años gracias a su atrayente comercio y a su política liberal. Anteriormente, el lugar fue ocupado por tribus nómadas, que fueron desplazadas de la desembocadura del río y del risco para el asentamiento de torres de vigía. Más tarde llegaría la población y se construiría un pequeño puerto, mayoritariamente para la subsistencia mediante la pesca. Al pasar a formar parte de las posesiones del Barón Herios, la zona cobró nueva importancia y se desarrolló el aspecto comercial y defensivo hasta alcanzar el estado actual.

Visión general

Actualmente, Mandressla es una ciudad peligrosa y próspera. Goza de la protección de Pan Tang, pero sólo de manera permisiva, dados los buenos lazos con la nobleza. La agricultura y la minería son ahora las principales fuentes de materias primas, pues el mar se usa casi exclusivamente como vía comercial.

Pero el aspecto más destacable de Mandressla es su población: mercenarios, bandidos, forajidos, asesinos, espías, borrachos y hechiceros sin escrúpulos. Gracias a la mano férrea con que imparte justicia el actual Barón Tressar, la ciudad es un bullicio de peleas, robos y asesinatos menores que son sofocados brutalmente por la guardia de la Ciudadela, bajo la imparable mirada de las fuerzas de Pan Tang.

Organización administrativa

La nobleza agrupa a su alrededor la mayoría de poderes en la sociedad feudal de Dharijor, y Mandressla no es una excepción. El Barón Tressar, descendiente de la rama bastarda del antiguo barón Herios, muy influido por la cultura y modo de vida pantangianos, regula totalitariamente toda la política de la región, apoyado por el poder militar de las guarniciones de Pan Tang y por la propia guardia de élite de la Ciudadela. Existe un consejo de ricos comerciantes y nobles locales, junto con algunos sacerdotes de Chardhros y Kakatal, pero están todos supeditados al poder del Barón y sirven para reforzar el tipo de política usado. Pan Tang ejerce una influencia relativa en Mandressla y sólo se dedica a la protección militar frente a enemigos externos (esto es, fuerzas jarkorianas, tarkeshitas y demás). Se ocupan del perímetro de las murallas y de parte del puerto Imperial. Pero la verdad es que, aparte de la nobleza, Pan Tang, los templos y los ricos comerciantes, Mandressla sigue su vida bajo el ojo previsor y poderoso de los Lobos Sombra, un gremio de asesinos indetectables que actúan fuera de toda ley. Este gremio o asociación está controlado por Rasmal, un viejo lobo de mar asentado en la ciudad, y que ejerce una influencia reguladora general: cuando el gremio necesita fondos urgentes se roba a un par de mercaderes y se inculpa a otros por ello, o cuando algún culto o noblezuelo de la Ciudadela empieza a crecer en poder o a investigar demasiado, se le elimina en su propio dormitorio, saltándose toda la guardia (salvo quizás la del propio Barón, en el caso que se enterase de su existencia). Así opera el gremio, preciso, silencioso, mortal y totalmente independiente.

Organización jurídica

Antes de la llegada de Pan Tang, la ciudad de Mandressla se regía en la más completa anarquía (casi como ahora). Con la llegada del heredero de la baronía educado en Pan Tang, la ciudad experimentó un cambio enorme, tanto física como económicamente: se construyeron murallas, se fortificó el puerto comercial y se enviaron tropas pantagianas. Así, los mercaderes, viendo la potenciabilidad comercial como ruta marítima y la relativa seguridad del lugar se instalaron en masa. Dado lo peculiar de la



población ya comentado, cualquier crimen o delito no sobornado copiosamente, son erradicados con brutalidad por la guardia de la Ciudadela. Los pocos supervivientes (¡sí, supervivientes!) capturados, así como numerosos presos políticos, morosos o elementos demasiado peligrosos para la baronía, son llevados a la Torre de Almas, verdadero infierno de suplicios. Allí los arrestados pueden pasar sólo por una simple paliza y reclusión en una húmeda mazmorra por el resto de sus vidas, o bien llegar a ser colgados de jaulas hasta su dolorosa muerte por inanición. Son comunes las torturas horribles a cargo de los monjes de la Torre. La guardia de la Ciudadela tiene plena libertad de acción, supeditada a su estricto capitán Rigalo, y por supuesto al propio Barón Tresar. La defensa de la ciudad correr a cargo de las fuerzas de Pan Tang, que suelen patrullar por los barrios del puerto y por la muralla en grupos de 10 hombres, haciendo caso omiso de las disputas que puedan haber, y parando sólo a extranjeros o sospechosos. Las armas y la magia están permitidas en la ciudad, pero no así su uso.

Organización religiosa

Como ciudad liberal que es, Mandressla acoge diferentes cultos, con sus pequeñas luchas internas, que conviven gracias al poder de la baronía. El culto principal es al dios Chardhros, el Segador, patriarca de Pan Tang, bajo la protección directa del caótico Tresar. Así, son comunes los espectáculos en el templo o en la ciudadela, con la matanza de prisioneros indefensos, indigentes o esclavos por medio de bestias y gladiadores, para mayor gracia de Chardhros. Tampoco se respeta mucho el arte, aunque en el palacio del barón se encuentran verdaderas obras maestras de un gusto horriblesmente trastornado. Los templos de los Elementales son la segunda fuerza religiosa. El culto a Kakatal, Dios del Fuego, común en todo Dharijor, imprime el espíritu destructor. Los comerciantes rinden culto a Straasha, Señora del Agua, que les facilita viajes favorables por mar. Este culto tiene numerosos espías, que aseguran la supervivencia de la supremacía comercial de Mandressla. Como cultos menores podríamos citar a Checkalakth, el Dios

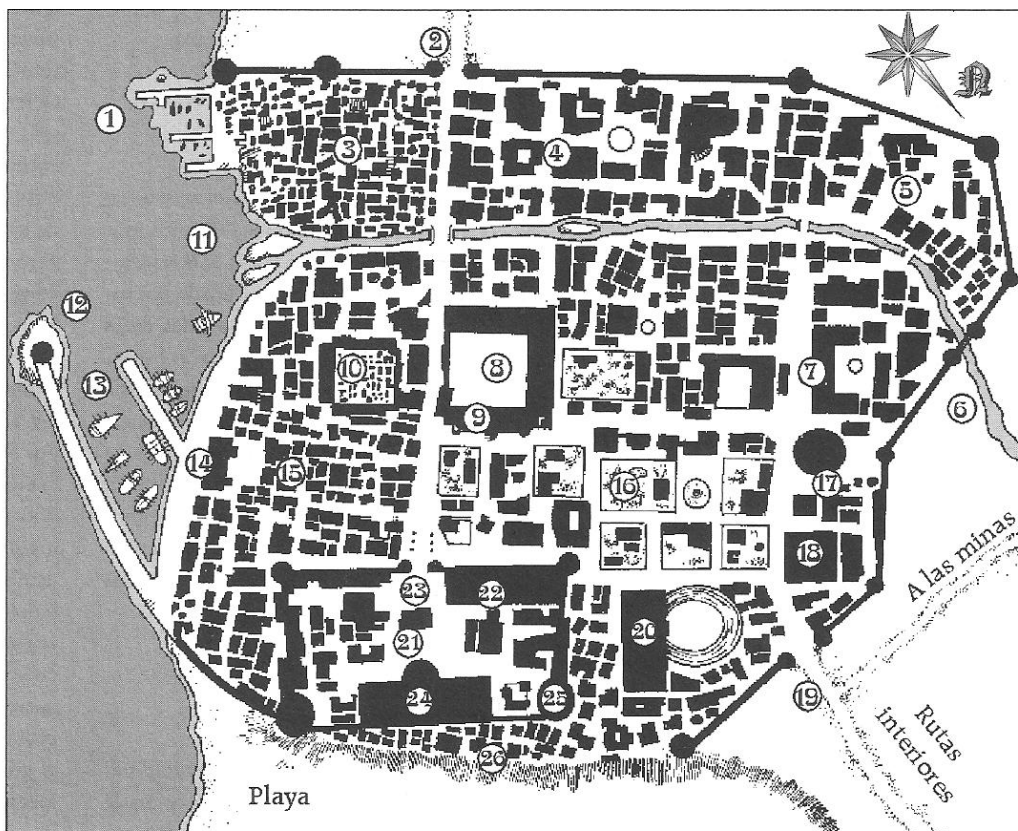
Ardiente del Caos, y a un culto a Arioch, por influencia de la vecina y enemiga Jharkor, muy controlado y privado de libertad. Por supuesto, la Ley está totalmente prohibida en todo Dharijor, ya que el Caos asegura el poder y la fuerza sobre las otras naciones, también caóticas o de la Ley.

Grupos sociales

El mayor grupo social de Mandressla lo componen los rufianes, mercenarios, ladrones, piratas y asesinos que, amparados por la política y el régimen del Barón, se resguardan en sus muros como un verdadero hogar de relativa tranquilidad. La mayoría están de paso y pre-

paran sus fechorías a su salida de la ciudad (y dentro, aunque mucho menos), o se preparan para ser contratados por mercaderes, sacerdotes o el propio ejército de Dharijor, en lucha constante de expansión de fronteras. Existen algunos gremios menores en los bajos fondos que se dedican a la extorsión, la prostitución y el robo.

Los ciudadanos normales de Mandressla no son mucho mejores y la mayoría regenta pequeños comercios, tabernas, posadas y otros establecimientos. Son gente endurecida por el robo y el miedo, y muchas veces no son más que antiguos mercenarios y ladrones que se retiran e invierten su fortuna en comerciar o en ser propietarios de tierras con esclavos. Los mercaderes más ricos tienen varios barcos y caravanas y nadan



CLAVE:

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| 1: Puerto antiguo | 14: Taberna "La Gruta" |
| 2: Puerta de Jarkor | 15: Barrio del puerto |
| 3: Barrio Viejo | 16: Barrio rico |
| 4: Barrio del Río | 17: Barrio de los templos |
| 5: Telares | 18: Templo de Kakatal |
| 6: Río Dedra | 19: Puerta norte |
| 7: Templo de Straasha | 20: Templo y arena de Chardros |
| 8: Plaza Central | 21: Ciudadela |
| 9: Edificio del Concejo | 22: Cuarteles de Pan Tang |
| 10: Mercado Sur | 23: Plaza de la puerta |
| 11: Desembocadura del Dedra | 24: Palacio del Barón |
| 12: Faro | 25: Torre de las almas |
| 13: Puerto imperial | 26: Elevadores del risco |



en dinero. Se cubren las espaldas con guardias contratados que actúan de guardaespaldas y guardianes de sus riquezas en esta peligrosa ciudad. Muchas veces se hace un lugar en la nobleza gracias a su dinero.

Los sacerdotes de los diversos cultos, o bien se sitúan junto a la nobleza en el caso de los sacerdotes de Chardhros o Kakatal y se rodean de numerosos acólitos y realizan grandes actos de fe con matanzas y sacrificios, o bien se quedan en un anonimato esperando su oportunidad. De todos modos, la religión es bastante poderosa gracias a la magia del Caos y Elemental, y es respetada por la mayoría de habitantes.

La nobleza de Mandressla es como un teatro alrededor de su principal figura, el Barón Tressar. El sadismo, la crueldad y el poder de Pan Tang se han personificado en él como burda imitación de los horrores de Hwamgaarl, la Ciudad de las Estatuas que aúllan. Si existen intrigas palaciegas no llegan a consumarse nunca. La nobleza se refuerza en sus relaciones con Pan Tang, en los cultos del Caos y en la propia guardia de la Ciudadela.

Por último, (siempre los últimos, claro) se encuentran los esclavos. Mandressla ha adaptado el método esclavista de Pan Tang y usa esclavos cada vez con mayor asiduidad para todo: en las minas, en los fértiles campos, como remeros en las galeras de los mercaderes o como sacrificios en los rituales del Caos y los Señores Elementales.

Descripción

La ciudadela

Rodeada de grandes murallas, es un amasijo de edificios, altas torres y callejones estrechos intercalados con grandes plazas. Aquí están los cuarteles de las tropas de Pan Tang y la temida Torre de Almas. El edificio más ostentoso de la ciudadela es el Palacio del Barón, una mezcla de fortificación, palacio y horrible catedral gótica. Existen numerosas plazas en el interior de la ciudadela, pero la más famosa es la Plaza de las Puertas, lugar de venta de esclavos. En la zona del risco se agrupan las casas de los soldados y los elevadores del risco-muralla (que funcionan con grandes poleas y ruedas empujadas por esclavos). La ciudadela domina toda la ciudad y gran parte del resto del territorio. Esta abierta sólo por un día, y hay guardias durante toda la jornada.

Barrio de los Templos

Ocupa la mayoría de la parte norte y engloba la Puerta Norte de la ciudad hacia las rutas interiores de comercio. En la avenida de los templos se condensan los grandes edificios-santuario. El templo de Chardros es el más grande, con un arena (a modo de circo romano), lugar de sacrificios y diversión públicos. Los templos de Kakatal y Straasha ocupan sitios también relevantes. Diversos templos menores y tiendas de artículos diversos se reparten entre ellos.

Barrio rico

Aquí se agrupan la mayoría de comerciantes, resguardados en grandes casas con pequeños jardines, y protegidos por numerosos guardianes. La plaza de la Central es famosa por ser el punto de paso de todas las caravanas que pasan por Mandressla. La plaza Central está dedicada continuamente al comercio, habiendo siempre un mar de tenderetes y vendedores ambulantes. Enfrente de la plaza está situado el Edificio del Consejo, con grandes arcos, arabescos y columnas griegas.

Barrio del Río

Lo componen cientos de casas y pequeños establecimientos, junto con tabernas y posadas, conformando un conjunto bastante caótico. Aquí se encuentran dos de los telares de la ciudad, que aprovechan la energía del río para realizar su trabajo. El agua de consumo se toma del mismo río. El barrio engloba la Puerta de Jarkor, ruta hacia la po-

tencia enemiga. También existen dos vías hacia los campos de cultivo y las minas de hierro.

Barrio Viejo

Pequeñas casas semiderruidas, chabolas y callejones oscuros. Es el barrio más pobre y desesperado de la ciudad. Comparte el puente principal de la ciudad con el Barrio del Río. Engloba el antiguo puerto pesquero, ahora en desuso.

Barrio del Puerto

Tabernas, posadas y prostíbulos, junto con algunas cámaras de comercio forman el barrio más peligroso de Mandressla. Existen varias tabernas, y la conocida como "La Gruta" es una de las más grandes y famosas. En el Mercado Sur se pueden obtener la mayoría de productos provenientes de los lejanos mares. El puerto está dividido en un puerto comercial y el puerto Imperial, lugar de amarre de las galeras de guerra y los astilleros de la ciudad. Existe un faro de aceite (fuego griego) en la punta del espigón mayor.

Toda la ciudad está rodeada por murallas gruesas y altas, con torres de vigilancia. (Se dice que el interior del risco-muralla está lleno de cata-



MYTHOS

Juego de cartas coleccionables de los
MITOS DE CTHULHU

Visita la web:

www.sirius.com/chaosium/chaosium.html

Difunde, inicia y organiza actividades
y torneos de *Mitos* en tu Club,
en tu tienda o en las Jornadas
de tu localidad

Con la versión a 2 jugadores
o a 5 jugadores

Pide las Reglas de Torneo

Nombre:

Dirección:

Población: C.P.:

Tel.: Fax:

E-mail:

Envía este cupón a:

infoJOC - JOC Internacional

c/ Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona,

T.: 93 345 85 65, o al Fax: 93 346 53 62,

o al E-mail: joc.internacional@bcn.servicom.es



RASMAL, PATRIARCA DE LOS LOBOS

Datos para Stormbringer

Características: FUE 17, CON 20, TAM 16, INT 17, POD 15, DES 18, CAR 16

Edad: 54 años Puntos de vida: 24 (Herida grave: 12)

Armas

Bonus: Ataque:	19%	Daño: +1d6/+1d4	Parada:	11%
Espada corta	92%	2d6+1		94%
Daga	91%	1d4+2+1d6		90%
Puñetazo	82%	1d3+1d6		78%
Patada	69%	2d6		45%
Daga arrojada	96%	2d4+2		-

Armadura: Bárbara (1d8-1)

Habilidades: Esconderse 95%, Persuadir 70%, Elocuencia 80%, Buscar 100%, Escuchar 89%, Equilibrio 95%, Ver 83%, Mov. silencioso 95%, Evitar 99%, Nadar 80%, Saltar 80%, Trepar 100%, Emboscar 100%, Crédito 75%, Leer/Hablar/Escribir: Común 80%, Bajo Melnibonés 42%, Mabden 67%, Navegar 89%, Prim. Auxilios 80%, Evaluar tesoro 89%.

Datos para Elric

Características: FUE 18, CON 20, TAM 17, INT 18, POD 17, DES 18, CAR 17

Bonificador de daño: +1D6 Puntos de vida: 19 Puntos de magia: 17

Armas

Espada corta	140
Daga	136
Pelea	121
Daga arrojada	96

Habilidades: Esconderse 95%, Charlatanería 70%, Buscar 100%, Escuchar 89%, Pericias 95%, Ver 83%, Mov. silencioso 95%, Evitar 99%, Nadar 80%, Saltar 80%, Trepar 100%, Negociar 75%, Idioma: Común 80%, Bajo Melnibonés 42%, Mabden 67%, Navegar 89%, Prim. Auxilios 80%, Evaluar 89%

cumbas de los templos y pasadizos secretos hacia la Ciudadela, pero es sólo un rumor).

Personajes más relevantes

Tresar, Barón de Mandressla

Del barón son destacables dos aspectos, los dos igual de inquietantes: un físico enorme y poderoso aún su joven edad (tiene 22 años), y una moral e inteligencia pervertida, cruel y sádica. Son famosas sus gestas como guerrero bajo protección de Chardros y su risa estrepitosa y llena de locura. Educado en Pan Tang, al heredar la baronía decidió imitar el estilo de vida del Imperio y trasladar todo el horror y maldad perversa de Hwamgaarl a sus dominios. Casi siempre se puede ver al barón enfundado en su armadura negra brillante, y empuñando su gran espada larga maldita. Sus principales aspiraciones son aún una incógnita, pero conserva y reparte el poder de su baronía de forma ejemplar y brutal.

GEADRON, SUMO SACERDOTE DE CHARDROS EN MANDRESSLA

Datos para Stormbringer

Características: FUE 12, CON 14, TAM 17, INT 20, POD 21, DES 13, CAR 18

Edad: 57 años Puntos de vida: 19 (Herida grave: 10)

Culto: Chardros Elan: 68

Armas

Bonus: Ataque:	18%	Daño: +1d6/+1d4	Parada:	5%
Daga	66%	1d4+2+1d6		48%
Guadaña ritual	58%	2d6+1		32%

Armadura: túnica demonio

Habilidades: Memorizar 88%, Con. Plantas 53%, Con. Venenos 23%, Prim. auxilios 79%, Leer/Escribir/Hablar: Común 100%, Bajo Melnibonés 90%, Alto Melnibonés 88%, Mabden 52%; Buscar 69%, Escuchar 71%, Evaluar tesoro 81%, Crédito 89%, Persuadir 79%, Elocuencia 83%

Habilidad de invocar: 84% INT libre: varía Chardros, Arioch, Salamandras, silfos, Gnomos, y una docena de demonios varios. Posesiones: túnica demonio, guadaña ritual demonio, rubí con 10 gnomos y 10 salamandras, botas de cuero con 5 silfos cada una.

Claper, túnica demonio

CON 20, TAM 17, INT 10, POD 17, DES 9 Puntos de vida: 25

Apariencia: fina túnica ligera.

Poderes: Armadura (15 puntos), Regeneración (3pv./asalto)

Datos para Elric

Características: FUE 14, CON 16, TAM 18, INT 20, POD 21, DES 15, CAR 18

Bonificador de daño: +1D4 Puntos de vida: 17 Puntos de magia: 21

Armas

Daga	90
Guadaña ritual	74

Habilidades: Mundo natural 53%, Pociones 23%, Prim. auxilios 79%, Idioma: Común 100%, Bajo Melnibonés 90%, Alto Melnibonés 88%, Mabden 52%; Buscar 69%, Escuchar 71%, Evaluar 81%, Negociar 89%, Charlatanería 79%

Magia y demonios: En vista de las grandes diferencias existentes entre los sistemas de Stormbringer y Elric dejamos esta parte de la adaptación del personaje bajo tu total responsabilidad.

Geadron, Sumo Sacerdote de Chardros en Mandressla

Bajo la protección directa del Barón, Geadron es uno de los personajes más poderosos de Mandressla. Dirige el culto a Chardros intentando conseguir los máximos beneficios para el culto y para sí mismo. Sus actividades diarias incluyen la asistencia a espectáculos de sacrificio y ritos al Dios Segador. Su influencia política es remarcable.

Rasmal, Patriarca de los Lobos-Sombra

Nadie conoce de verdad a este hombre solitario y peligroso. Se sabe que anteriormente era

TRESAR, BARÓN DE MANDRESSLA

Datos para Stormbringer

Características: FUE 18, CON 21, TAM 18, INT 19, POD 17, DES 17, CAR 20

Edad: 23 años Puntos de vida: 27 (Herida grave: 14)

Culto: Chardros Elan: 41

Armas

Bonus: Ataque:	23%	Daño: +1d6/+1d4	Parada:	10%
Espada larga	97%	2d8+2d6		91%
Daga	81%	1d4+2+1d6		90%
Lanza	83%	2d6+1		65%
Arco de Hueso	85%	2d6+1+1d4		17%

Armadura: Demonio

Habilidades: Equitación 91%, Evitar 82%, Nadar 78%, Buscar 83%, Escuchar 72%, Emboscada 95%, Mov. silencioso 89%, Evaluar tesoro 75%, Memorizar 80%, Navegar 85%, Leer/Hablar/Escribir: Común 100%, Bajo Melnibonés 90%, Alto Melnibonés 90%, Mabden 70%; Crédito 65%, Persuadir 80% Habilidad de invocar: 30% INT libre: varía Chardros, Kakatal, Elemental de fuego, Straasha, y algún demonio más.

Posesiones: Espada larga y armadura demonios, anillo con 3 salamandras.

Blaken, Espada larga demonio

FUE 10, CON 20, TAM 3, INT 4, POD 12, DES 10 Puntos de vida: 14

Apariencia: bella y grácil espada negra reluciente.

Poderes: Arma (+1D6 daño, +11% ataque), Armadura (10 puntos).

Crost, Armadura demonio de Tresar

CON 30, TAM 18, INT 5, POD 12 Puntos de vida: 36

Apariencia: armadura negra reluciente.

Poderes: Armadura (20 puntos), Control Emocional (Miedo 10 metros, 5D6 potencia).

Datos para Elric

Características: FUE 10, CON 21, TAM 18, INT 19, POD 18, DES 18, CAR 20

Bonificador de daño: +1D6 Puntos de vida: 20 Puntos de magia: 18

Armas

Espada larga	143
Daga	130
Lanza	115

Arco de hueso 94

Habilidades: Equitación 91%, Evitar 82%, Nadar 78%, Buscar 83%, Escuchar 72%, Mov. silencioso 89%, Evaluar 75%, Navegar 85%, Idioma: Común 100%, Bajo Melnibonés 90%, Alto Melnibonés 90%, Mabden 70%; Negociar 65%, Charlatanería 80%

Magia y demonios: En vista de las grandes diferencias existentes entre los sistemas de Stormbringer y Elric dejamos esta parte de la adaptación del personaje bajo tu total responsabilidad.

marinero y que participó en muchas batallas navales, pero la manera de cómo se hizo rico no está muy clara. Manda sobre el grupo en la sombra de los Lobos, y su lugarteniente Khytana es su brazo derecho. No aparenta ni mucho menos su edad y siempre tiene una actitud reposada, a la espera de lo imprevisible, listo para actuar de la manera más precisa y letal.