

PERSONAJES NO JUGADORES

Theran Kaar

FUE	10	CON	14
TAM	13	INT	16
POD	11	DES	17
CAR	9		

Es un perista de cierta importancia en Jadmar. Loll-an-Nek le ha encargado que busque un grupo de aventureros para resolver el problema que está suponiendo recuperar el Amuleto de Zoun. Es bastante avaricioso y algo cobarde, pero muy inteligente, por lo que será capaz de engañar a los personajes en cuanto tú quieras.

Puntos de vida: 15

Arma: Daga

Ataque: 65%

Daño: 1D4+2

Parada: 55%

Habilidades

Esconderse:	70%
Forzar Cerraduras:	45%
Persuadir:	85%
Evaluar un tesoro:	75%

Loll-an-Nek

FUE	10	CON	14
TAM	15	INT	17
POD	21	DES	11
CAR	12		

Desea ser aceptado entre los que él considera sus iguales. Los jugadores podrán regatear un poco la recompensa, pero no aceptará subir demasiado porque no está dispuesto a quedarse sin dinero ahora que está a punto de lograr su objetivo. Al fin y al cabo, seguirá necesitando el dinero cuando sea un noble reconocido.

Puntos de vida: 17

Arma: Daga

Ataque: 35%

Daño: 1D4+2

Parada: 25%

Habilidades

Astronomía:	75%
Con. de plantas:	45%
Cartografía:	65%
Música y Leyendas:	75%

Amuleto de Zoun

Este artefacto mágico, como ocurre con muchas leyendas, es menos poderoso de lo que se cree. Aún así cualquier hechicero o sacerdote estaría encantado de poseerlo. El amuleto permite cinco Elementales de cada clase, sin que ello pueda causar problema alguno al hechicero, incluido el posible enfado del Señor Elemental de turno. Su valor rondará las 10.000 GB, que es lo máximo que podrán obtener los aventureros.

NOI-O-BALMAT

MÓDULO PARA ELRIC!



Por Juan Pascual

Hooola, que tal. Esta aventura de iniciación está pensada para aquellos jugadores que sean novatos, bien en los juegos de rol, bien en el mundo de Elric. La trama es bien simple, aunque la acción no lo es tanto (el hecho de que sean novatos no quiere decir que no sean espabilados, ¿verdad?). Este módulo ha sido diseñado para que sea un buen modo de conocer la ambientación del plano de los Reinos Jóvenes, y está pensado para un grupo de aventureros variado, es decir, que incluya de todo un poco (hablamos de profesiones. El que tenga pensada otra cosa, allá él). No es que tenga nada en contra de una caravana de hechiceros, pero si ninguno es muy ducho en lo de repartir leña, puede que no duren mucho en este plano cruel...

Este módulo ha sido diseñado para que sea un buen modo de conocer la ambientación del plano de los Reinos Jóvenes, y está pensado para un grupo de aventureros variado, es decir, que incluya de todo un poco (hablamos de profesiones. El que tenga pensada otra cosa, allá él). No es que tenga nada en contra de una caravana de hechiceros, pero si ninguno es muy ducho en lo de repartir leña, puede que no duren mucho en este plano cruel...

¿DE DÓNDE VENIMOS?

Los Pjs no se conocen de antena no, a no ser que algunos de ellos se pongan muy pesados, pero aún así deberán inventarse alguna historia para demostrar que ya tienen experiencia en la vida juntos (y aquí sí que vale todo, pero que se atengan a las consecuencias).

Todos están de paso por Jadmar, capital de Vilmir, por alguna y otra razón, y aquí sí que tienen un poco más de libertad para escoger: pueden ser agentes del Caos dispuestos a sembrar el idem, simples aventureros en busca de dinero, o cualquier otro motivo relacionado con su historia personal (recuerda que existe una pequeña tabla con ese título en el reglamento, y que puede ser muy útil).

Una vez decidido esto, cóbrales 5 GB por entrar en Vilmir y otras 5 por entrar en la ciudad a cada aventurero, excepto si el Pj es nativo de Vilmir. Si no tienen el dinero suficiente, déjales en números rojos (más que nada porque si no pueden entrar, no hay partida), pero en cuanto tengan el más mínimo beneficio, réstaselo.

El caso es que todos ellos se encuentran en Jadmar, una de las mayores ciudades (conocidas) de los Reinos Jóvenes. Un misterioso personaje, Theran-Kaar, conocido en los bajos (y no tan bajos) fondos de Jadmar, se pondrá en contacto con todos y cada uno de los aventureros, ya sea por grupos de amigos o individualmente. Les cuenta que le han encargado formar una partida de rescate, y que después de preguntar

por la ciudad y de buscar por su cuenta, ha llegado a la conclusión de que él/los Pjs son el personal más adecuado. Lo único que les pide de momento es que conozcan al posible contratante, que se encuentra en una de las posadas más lujosas de la ciudad.

Si finalmente aceptan (y más te vale que lo hagan, porque si no, no hay partida), quedarán emplazados a la noche siguiente en *La Lira de Oro*, una posada situada en el barrio distinguido de la ciudad. Ah, ¿no te lo había dicho? Pues sí, el único sitio donde podrán alojarse unos extranjeros como ellos será en la ciudad exterior. La mejor elección es "La Posada del Extraño". Puedes inventarte cualquier clase de encuentro fortuito: conocen a un personaje interesante que quizás pueda acompañarles

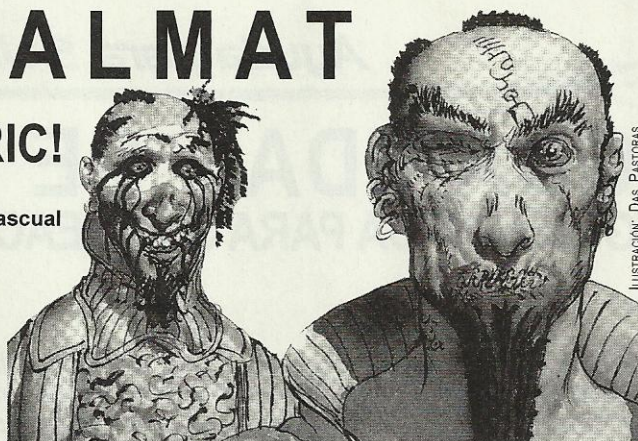


ILUSTRACIÓN: DAS PASTORAS

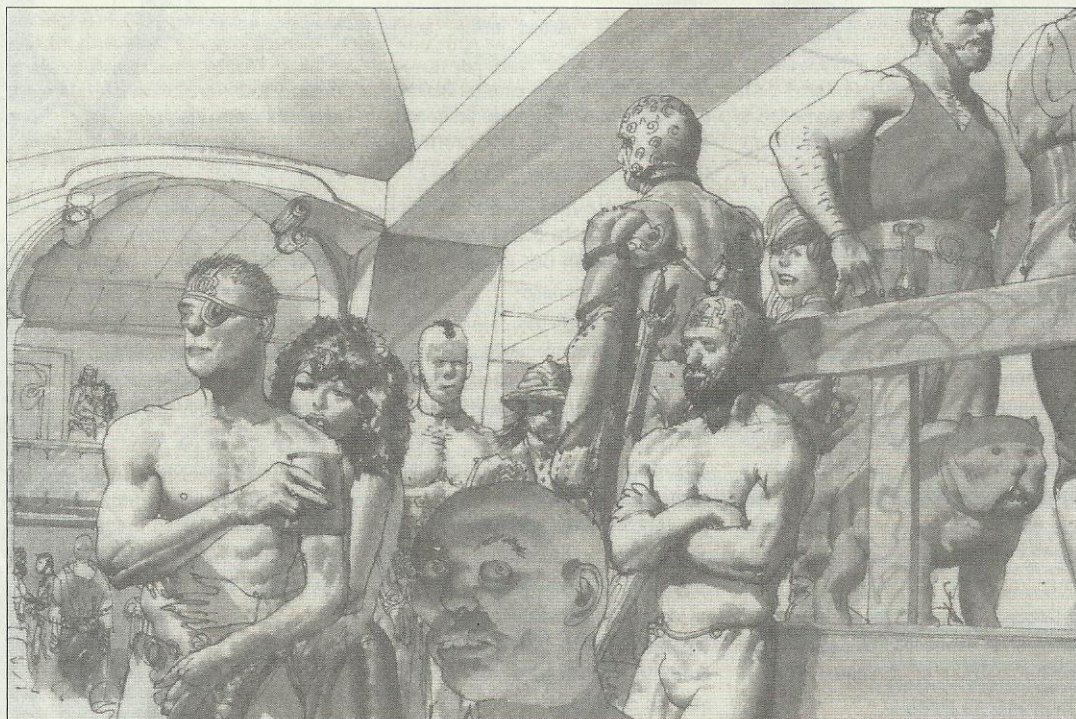


ILUSTRACIÓN: DAS PASTORAS

(y que puedes utilizar como comodín para echarle una mano a los Pjs en caso de apuro); o de acontecimiento típico del lugar: una pelea de borrachos (cuidadito con utilizar las armas); o un pequeño reto de pulsos (Fuerza contra Fuerza. Procura que el oponente sea una mala bestia). Si quieres más información sobre Jadmar y su vida nocturna, pilla el suplemento *El Lobo Blanco*. Encontrarás información más que suficiente si te atreves ya a comenzar a utilizar un módulo.

Quizás los Pjs quieran dar una vuelta por la ciudad para comprar armas o simplemente para echar un vistazo. No se lo impidas, pero recuérdales que no están allí por turismo (algo que no existe en los Reinos Jóvenes) y que son aventureros experimentados, por lo que deben saber que dar vueltas por una ciudad desconocida es la mejor manera de meterse en problemas. De este modo te evitas dos cosas: que el comienzo de la misión se retrase mucho, y tener que trazar un montón de planos y escenarios, que para eso están los módulos. Tampoco te pases: si quieren salir a hacer compras, permíteselo, pero que vayan directo al grano, aunque pueden intentar regatear pero es muy difícil, ya que Vilmir es una nación de comerciantes, y no sobreviven precisamente haciendo tratos desventajosos para ellos.

¿A DÓNDE VAMOS?

Una vez finalizadas las compras o juergas varias, los Pjs se dirigirán la noche siguiente a "La Lira de Oro". Por cierto... Como los Pjs comprenderán, no se puede entrar en la parte rica de la ciudad armados hasta los dientes. Deberán dejar todas sus armas de gran calibre en la posada, y sólo podrán llevar una daga o un arma similar. Lo mismo con las armaduras: nada de ir por ahí con una coraza o una armadura de placas. Justillo de cuero y similares... y gracias. ¿Que no? Pues ahí se quedan. Además, tienen un 60% de probabilidades de encontrarse con una (¡o más!) patrullas de la Guardia Real.

De la actitud y explicaciones de los Pjs dependerá que la patrulla sea más o menos exhaustiva en su registro/interrogatorio. Cuidadito con enfrentarse con ellos: son profesionales y tienen mu-

chos compañeros cerca. ¿Has probado a meterte a palos con la Guardia Urbana/Policia Municipal en la plaza mayor de cualquier localidad? Pues eso...

Los Pjs son recibidos por Theran Kaar en la puerta de *La Lira de Oro*. No tendrán forma alguna de entrar en la posada si no es con él. El *maitre* del local se negará a dejarles entrar por considerar que no son «adecuados» para su negocio y los mirará de arriba abajo aunque entren con el contacto; después, los llevará hasta una estancia privada, donde encontrarán a su misterioso contratante...

Loll-an-Nek es un hechicero de Vilmir. Aunque ha nacido en el seno de una familia noble de Jadmar, su sangre es mestiza, por lo que todavía no ha sido plenamente aceptado en la corte. Des-

nación de Jharkor. Encargó su búsqueda a un aventurero llamado Noi-o-Balmat. Después de unas cuantas semanas, le llegó un mensaje indicando que había logrado recuperar el amuleto, pero que los guardianes del templo le habían alcanzado y que se lo habían arrebatado, dejándolo por muerto. Al parecer se estaba recuperando en un lugar cercano, pero le pedía ayuda para efectuar un nuevo intento. Y ahí es donde entran los aventureros en la historia. Loll-an-Ek les promete 1.000 GB por cabeza a su regreso, aparte de todo el botín que puedan conseguir en Jharkor. No le importa cómo lo consigan: al fin y al cabo, es una nación que tiene tratos con el Caos, y ya se sabe qué clase de gente puede haber por allí.

Los Pjs deberán partir lo antes posible en una galera que les llevará hasta Dhakor, la capital de Jharkor. Una

vez allí, deberán pertrecharse para la expedición hacia el interior del país. Para ello les entregará 500 GB, ya que supone que los Pjs ya estarán más que suficientemente equipados para cualquier eventualidad. Regresarán en el mismo barco, que les esperará durante tres semanas como máximo.

El nombre del aventurero con el que deben contactar es Noi-o-Balmat. Si los Pjs se ponen muy preguntones, invéntate lo que más o menos puedas y quieras para salir del paso y que tenga relación con la aventura, o simplemente diles que el vilmiriano no tiene toda la información, lo cual será dolorosamente cierto, como descubrirán los Pjs...

VAMOS ALLÁ

En el puerto les espera una galera tarkeshita de 120 re-

mos, con un único mástil y una vela cuadrada (¿recuerdas las galeras de los romanos? Pues algo así, pero en pequeño). El viaje durará una semana, durante el cual los Pjs pueden aprovechar para aumentar un poco sus conocimientos sobre el mundo marítimo. Si alguno te lo pide expresamente, permítele que aprenda algo relacionado con el viaje (remar, navegación, etc). Debe superar la tirada correspondiente, pero sólo ganará 1D4 puntos. Eh, que sólo es una semana... Si quieres sacarle un poco de más partido al viaje, haz que sean asaltados por piratas. Procura que los de la galera venzan (apaña las tiradas de los malos, o de los buenos). Eso siempre entretiene a los

PERSONAJES NO JUGADORES

Vir-Gos

FUE	15	CON	14
TAM	16	INT	18
POD	18	DES	15
CAR	14		

Es un ser completamente inmortal, capaz de hacer cualquier cosa con tal de seguir contando con el favor de su amo. Recuerda que no es una máquina de picar carne, simplemente un traidor que no dudará en atacar por la espalda y luego sonreír diciendo que no ha sido él o que no ha podido evitarlo.

Puntos de vida: 18

Arma: Espada ancha

Ataque: 85%

Daño: 1D8+1+1D6

Parada: 75%

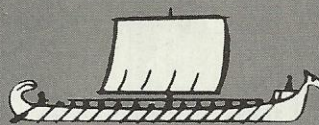
Armadura de placas: 1D10-1

Habilidades:

Emboscada:	65%
Escondarse:	60%
Persuadir:	70%

Idiomas:

Común:	70/70%
Elán:	16%



Marinero tarkeshita

FUE	14	CON	14
TAM	16	INT	11
POD	10	DES	16
CAR	9		

Puntos de vida: 18

Arma: Hacha

Ataque: 55%

Daño: 1D8+2+1D6

Parada: 45%

Armadura: Cuero

Pirata de Pan Tang

FUE	14	CON	14
TAM	16	INT	11
POD	10	DES	16
CAR	9		

Puntos de vida: 18

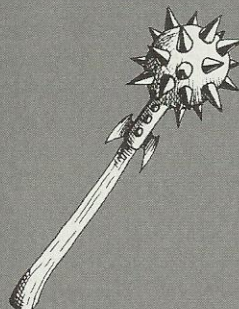
Arma: Hacha

Ataque: 55%

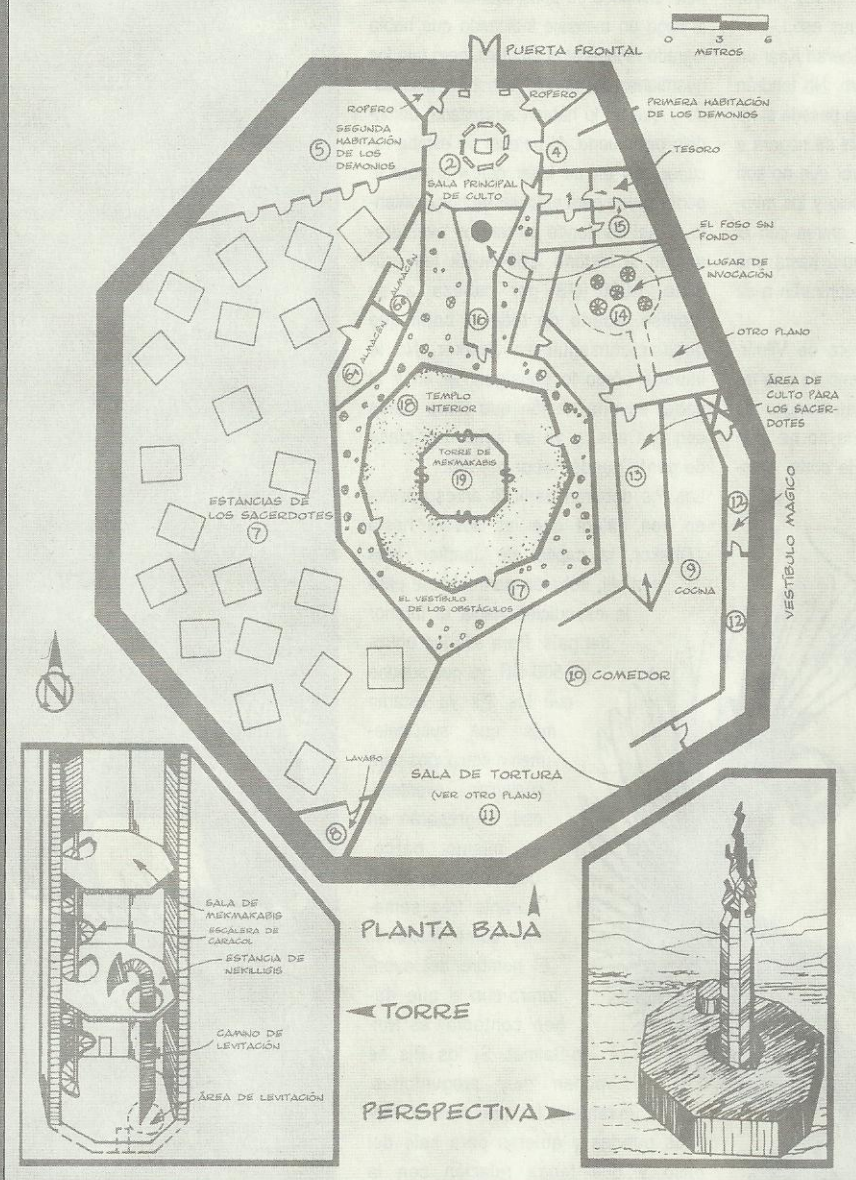
Daño: 1D8+2+1D6

Parada: 45%

Armadura: Semi placas



FLECHA OSCURA: TEMPLO DEL CAOS



jugadores y les hace sentirse útiles. Finalmente llegarán a Dhakor. Si alguno de los Pjs ha resultado gravemente herido, puede pedir ayuda allí, aunque le costará dinero (Tú mismo/a. Según como te caiga el personaje, pero sé razonable). Sin embargo, recuérdale a los Pjs que el tiempo es limitado, y que están allí de paso. Tardarán aproximadamente una semana en llegar al templo pasando a recoger al aventurero de Loll-an-Ek, que... por cierto, ¿alguien ha preguntado el nombre del lugar donde se encuentra? ¿No? Vaya... en fin. El individuo en cuestión es muy conocido, que no apreciado, en Dhakor, y casi todo el mundo sabe que las ha pasado canutas últimamente y que se encuentra cerca del poblado de Kallemot-Otores. Una tirada de Persuadir o Elocuencia bastará para que se lo digan. Si no... exacto, a pagar toca. Queda a tu discreción la cantidad, pero recuérdales a

tus jugadores que una gota de miel atrapa más moscas que un tonel de vinagre, así que será mejor que sean amables. Además, no están en su casa...

Una vez orientados, los Pjs partirán hacia su objetivo. Una vez más, de ti depende el número de encuentros que tengan los aventureros, y el grado de "desagradabilidad" de cada uno de estos encuentros. Sé amable. Todavía queda mucha aventura. Llegarán en tres días a Kallemot-Otores, y en el poblado les dirán que el tal Noi-o-Balmat ha bajado un par de veces por provisiones desde su cabaña, pero que ya hace tres días que no le ven. No se mostrarán hostiles, pero se negarán a acompañar a los Pjs. Son sólo simples campesinos, y no les gusta complicarse la vida. La verdad, y no lo reconocerán, es que el tal individuo les causa escalofríos.

La cabaña se encuentra a un día de camino del poblado. Está metida en una pequeña fronda boscosa, y hasta ella

llega un único sendero. Si los Pjs se acercan por las buenas, una voz les indicará que entren. Si deciden ser más prudentes (¿¿?) y no avisar de su llegada, el tal Noi-o-Balmat disparará contra cualquiera que entre en la cabaña. El interior está a oscuras, por lo que la silueta del aventurero estará recortada nitidamente y el Agente del Caos...

Ah, ¿cómo? ¿No lo sabía? Pues sí, el contacto de los Pjs es un Agente del Caos. Además, ni siquiera se llama Noi-o-Balmat. No, ése era el nombre del verdadero contacto de los Pjs. Era un servidor del Caos, más concretamente de Arioich, que esperaba convertirse en Agente. Para ello les había tendido una trampa a los Pjs, pero él mismo fue víctima de Vir-Gos, un Agente del Caos deseoso de entregarle almas a su dios, y que no le importó que su última presa fuera también un adorador de Arioich. De hecho, le causó bastante placer. Ahora espera a los incautos Pjs para hacer lo mismo, pero con la mayor sutileza posi-

que es en este lugar donde mayor resistencia encontrarán los personajes, pero si ya han llegado muy debilitados o incluso han muerto algunos, procura minimizar las posibilidades de que acaben todos muertos en ese lugar.

En las ruinas del templo se pueden efectuar tiradas de Buscar diversas para descubrir tesoros varios, a elección del árbitro de juego (pero tampoco sin pasarse).

Lo importante está en el torreón del templo. No importa el culto exacto, pero sí que es del Caos. En la primera planta del torreón no encontrarán nada de valor ni ningún enemigo que merezca la pena, pero ponle algo que les dé un susto. Si el grupo está muy entero (cosa que dudo a estas alturas), ponles algo más fuerte, a tu elección. Para pasar de la primera a la segunda planta deberán subir por una escalera en muy mal estado (tirada de PoderX3 para que no se rompa). Si la escalera se rompe, el aventurero tiene derecho a una tirada de DestrezaX3 para evitar caerse. Si se cae, pierde 1D6 puntos de vida por el golpe, y no, la armadura no sirve de nada.

En la segunda planta encontrarán un nido de clakars (ya lo sé, es muy típico, pero es el sitio propio donde encontrarlos. Imagínate que son cigüeñas con muy mala leche). Tú decides el número de clakars y sus ganas de marcha y potencial de combate. Acuérdate (una vez más) del estado de los aventureros. Aquí tampoco hay nada de valor (que no, que son como cigüeñas. ¿Dónde has visto cigüeñas con tesoros?). La miga está en la tercera planta. Los aventureros encontrarán aquí un gran cofre. Está claro que era el aposento del sacerdote principal del templo, y donde se encuentran sus más valiosas pertenencias. En su interior se encuentra el Amuleto de Zoun... y en la cerradura hay encerrado un demonio de combate que causará 1D8 puntos de daño (de nuevo, sin que la armadura sirva de nada) si no se le vence en una lucha de POD contra POD. Luego saldrá (sin importar si gana o pierde el combate "espiritual" anterior) y empezará a repartir leches a todo cristo... Bueno, ése es de otro plano. Nuevamente te digo que tú decidas la potencia del demonio. Depende de las ganas que les tengas a los aventureros, lo bien o mal que se hayan portado, o cómo hayan llegado hasta allí (es decir: ¿van arrastrándose o no?). Tienes muchos ejemplos de demonios de combate en el reglamento básico.

En líneas generales, recuerda que este módulo es de iniciación, y si les das demasiada caña y los machacas, es bastante posible que no vuelvan a por más. Bueno, pues...

¡Buena caza y buen combate! ■