

STORMBRINGER

UN DUEÑO PARA WRAAAMBHA

ADAPTACION A LA CAMPAÑA ACTUAL DEL MASTER

Por lo peligroso del escenario donde se desarrolla la aventura, se aconseja al director que los jugadores controlen personajes de la nación de Pikarayd, para evitar que los P.J.s extranjeros sean apaleados por la población xenófoba a la que estarían expuestos continuamente.

Si consideras por lo contrario que tus jugadores no están lo suficientemente locos como para quebrantar las leyes que rigen el recinto amurallado, única parte de Chahal capital donde los extranjeros pueden andar "tranquillos", aquí se ofrecen algunos ejemplos para poder adaptar esta aventura a tu campaña:

-*. Los P.J.s son contratados en alguna ciudad de un país vecino a Pikarayd por Hörbizan, un mercader de la Isla de las Ciudades Púrpura que va a dirigirse en su barco "El Impulsivo" hasta Chahal para vender allí un cargamento de armaduras de placas, espadas largas y otras armas a dos manos. Hörbizan necesita gente bien entrenada para estar protegido mientras se dedique a vender sus mercancías.

***. Si en tu grupo hay un mercader, puede haber oído rumores de que actualmente Chahal se ha convertido en la principal fuente de ingresos para aquellos que se dedican a la venta de material bélico. Parece que el pueblo de Pikarayd se muestra más inquieto que de costumbre, pero un buen negociante nunca perdería una oportunidad como esta...

****. Por supuesto como D.J. tú siempre tienes la última palabra, y puedes considerar cualquier otra forma de adaptar esta aventura como te plazca, o jugarla independientemente a tu campaña.

LEYES PARA LOS EXTRANJEROS

Haz llegar esta información a los jugadores nada más que desembarquen en Chahal; si los personajes son de Pikarayd no hace falta tener en cuenta estas leyes:

- I) No está permitido salir del recinto amurallado.
- II) Presentarán su permiso de estancia en el recinto cuando una autoridad se lo exija.
- III) Los adoradores de la Ley pueden deambular por el recinto, pero todo objeto virtuoso será confiscado hasta que se marchen de la ciudad.

ACONTECIMIENTOS EN CHALAL POR ORDEN CRONOLÓGICO

1er Día.- A las 4 de la madrugada es asaltada la casa de Endülör Pörkor, un noble aspirante a la corona del reino; además de una serie de joyas familiares de gran valor, también ha desaparecido una estatuilla de

crítal que contiene en su interior un poderoso demonio. Finalmente la casa es pasto de las llamas, y solo sobreviven a la tragedia Endülör y su hijo Karnian. El asalto fue dirigido por Dëmar Stralkur un agente de Kakatal y que tiene a su servicio a dos asesinos de Pikarayd y a un ladrón extranjero, encargado de desactivar la complicada trampa que protegía la estatua.

9 de la mañana: Llega a puerto "El Impulsivo", barco en el que viaja Hörbizan con sus guardaespaldas si estos son los P.J.s; si no es así, nada más pisar tierra, el mercader contratará al grupo de mercenarios P.N.J.s descritos al final de este módulo. Montará un puesto de lujo en la plaza del mercado para comenzar a vender su mercancía.

11 de la mañana: Se colocan por la ciudad carteles que citan a un valiente grupo de aventureros que tenga ganas de adquirir dinero en la taberna de Zorin; preguntar por Endülör.

Llegado este punto, el único grupo de personas que esperamos se presente en la citada taberna será el de los P.J.s: si decidiste que fueran de Pikarayd, no habrá problemas, pero si los P.J.s están protegidos y el puesto de Hörbizan, solo dos de ellos tendrán permiso para asistir a la taberna.

La misión que encargará Endülör consiste en recuperar los objetos que le han sido arrebatados, en especial la estatuilla y traerlos a su presencia. La recompensa no bajará de los 8.000 G.B. por cabeza. Endülör advierte a los aventureros de lo peligrosa que esta puede llegar a ser a causa del demonio que tiene atado, y les insinúa mucho en que no armonicen con él. El noble tiene sospechas de los otros tres aspirantes a la corona, y facilitará datos de los mismos (dirección donde viven, no más) por si esto les puede llevar a la pista de los ladrones; además contarán con la ayuda de su hijo Karnian Pörkor, que si no es manejado por un jugador será un P.N.J. con intensa sed de venganza.

Endülör Pörkor sabe a ciencia cierta que uno de los asaltantes era un ladrón experimentado, pues no resultaba nada fácil desactivar la complicada trampa que protegía la estatuilla de cristál.

Las joyas robadas son una pareja de pendientes de oro con una esmeralda de 5 qts, un collar de diamantes valorado en 120.000 GB y dos anillos de oro de 10.000 GB c/u.

2 del mediodía: Hörbizan cierra su puesto para ir a almorzar a la posada de Slortar, en la que se instalará a dormir los días que permanezca en la ciudad. Al menos la mitad de sus guardaespaldas se quedarán vigilando.

4 de la tarde: El puesto es de nuevo abierto.

Si el papel de guardaespaldas es llevado por los P.J.s y estos comienzan a ausentarse frecuentemente para cumplir la misión que Endülör les ha encargado, Hörbizan les despedirá, dejándoles solo con el dinero

que les pagó a cada uno por adelantado (75 a 200 Grandes de Bronce como máximo) y con el permiso de estancia en la ciudad que adquirió para ellos. El mercader les sustituirá por los mercenarios P.N.J.s. Haz esto tan pronto como solo uno de ellos falte a sus obligaciones.

En el transcurso de este primer día y antes de que los P.J.s. sean despedidos (si es que estaban contratados por él, claro) haz que se den de galletas contra un grupo de alborotadores, descritos como todos los P.N.J. al final del módulo.

2o Día.— Ahora empiezan los verdaderos problemas para los jugadores:

* Si fueron contratados por Hórbizan, este enviará contra ellos a su recién adquirido grupo de mercenarios, debidamente enmascarados, para que les maten. Hórbizan quiere cargárselos porque es él el organizador del robo, y evidentemente sospecha de ellos desde que el primer día vieron los carteles que Endulor ordenó colocar por toda la ciudad.

* Si los P.J.s. son de Pikarayd, nada tienen que ver con Hórbizan, y antes de ser atacados por el grupo de enmascarados, el mercader tendrá que averiguar, a través de los asesinos que cometieron el robo, quien trata de inmiscuirse en sus planes secretos; además no revelará a sus guardaespaldas la razón de atacar a los P.J.s., sencillamente les pagará muy bien por ello.

El resto del día pasa sin ningún incidente, exceptuando los que armen los jugadores.

En estos dos primeros días, ninguno de los objetos robados ha salido de la casa donde se encuentran ocultos Dermal Stralkur y sus compinches, aunque los dos asesinos, Irfox y Niac-Jaur, tendrán que salir de su escondite si Hórbizan da la orden de buscar a los mercenarios de Endulor.

3er Día.— A las 10 de la mañana Zilmor Bolf, uno de los tres joyeros que se pueden encontrar instalados en la ciudad, recibirá la visita de Jarurk (el ladrón que está al servicio de Stralkur), con la intención de vender una de las joyas robadas: la pareja de pendientes de oro con esmeralda, que Zilmor se negará a comprar.

A esa misma hora otro joyero conocido como Heber intentará estafar vilmente a Stralkur, el agente, ofreciéndole por el valioso collar de diamantes que le

quiere vender tan solo la mitad de su valor (60 000 GB). La suerte de Heber ha acabado, y es calcinado por las salamandras de Stralkur, que también incendian el edificio. Si en algún momento se encuentra acorralado (ver párrafo siguiente), hará uso del único demonio mayor atado a su servicio para volverse invisible y escapar.

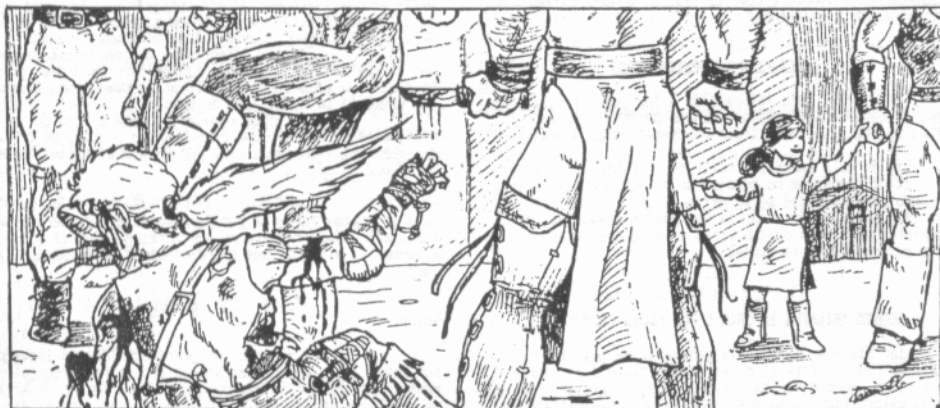
Los jugadores tal vez hubieran pensado que los ladrones tratarían de vender las joyas, por tanto es posible para ellos descubrirles si se quedan vigilando las joyerías o encontrar alguna pista si después de esta hora preguntan a Zilmor Bolf (primer joyero). De todas formas deja que los jugadores se den cuenta de esto por sí solos, y no les des pistas.

10.30 - 12 de la mañana.— alguno o todos los P.J.s. verán esta escena: un extranjero de piel clara y pelo rubio está siendo brutalmente apaleado por una multitud de enloquecidos ciudadanos en mitad de la calle. La desgraciada víctima no es otra que Jarurk, que por falta de dinero se le ocurrió robar una bolsa repleta de monedas, y ahora paga las consecuencias.

Si los P.J.s. son extranjeros, no podrán evitar de ninguna manera que Jarurk muera a manos de los xenófobos, aunque más tarde podrán registrar el amasijo que quede de él (¿ buscar), para encontrar los pendientes que no consiguió vender, todas sus pertenencias (ver al final del módulo) y dos cartas: en una de ellas se cita un lugar (la plaza del templo), una hora (las 12 de la noche del día en curso) y una cantidad (200.000 GB). La otra carta que encuentran fue enviada desde la ciudad de Menii (Isla de las C. Púrpura), y destinada a Sarankrom (uno de los nobles aspirantes al reino) en ella el remitente habla de sobrentendidos, y cita el día y la hora en la que se produjo el asalto a la mansión de Endulor.

Si por el contrario los jugadores son de Pikarayd... ¿a que esperan para participar en la paliza cumpliendo así como buenos ciudadanos? Si son muy escrupulosos y tratan de evitar la muerte del extranjero, tendrán que superar una tirada de elocuencia para que dejen de golpearle. De todas maneras Jarurk no podrá hablar, caminar, ver, ni nada de nada; aunque se le apliquen primeros auxilios o curaciones mágicas quedará como un vegetal para toda su vida.

Una vez hayan leído la segunda carta, lo más normal es que intenten vigilar y/o asaltar la casa de Sarankrom; en el primer caso, lo único que verán serán



criados que van a hacer la compra por la mañanas, así como relevos de los guardias cada 4 horas. Si para atacar piden ayuda a Endulor, este se la negará, para evitar fuertes problemas políticos internos, y les aconsejará que lleven a cabo el asalto enmascarados y disfrazados. De todas formas aunque acaben con la vida de Sarankrom, no encontrarán ninguna prueba de su relación con el robo a menos que un personaje saque un critico en (% buscar), encontrando las escrituras de propiedad de otra casa que posee el noble (donde se oculta la banda de Stralkur).

2 de la tarde: Stralkur y sus compañeros salen de nuevo de su escondite para buscar a Jarurk; no es que estén preocupados por el personalmente, pero peligraría la misión en caso de que Jarurk se fuera de la lengua o les traicionara. Nadie se quedará vigilando la casa, y el botín lo llevarán encima.

12 de la noche: Es la hora de la cita entre los ladrones y el receptor de la estatuilla (que no asistirá puesto que la carta que tenía Jarurk jamás llegó a su destino). Stralkur no tiene muy claro si Hórbizan vendrá o no, así que una hora antes se habrá ocultado en las cercanías de la plaza en posesión de la estatuilla, para cubrir a sus hombres en caso de que algo extraño ocurra.

Si en este encuentro tus jugadores han sido incapaces de recuperar el botín, solo les quedará una única oportunidad en el siguiente día.

4o Día.- (Solamente si la estatuilla aún no ha sido arrebatada a los ladrones):

12 de la mañana: Stralkur se presentará personalmente en el puesto de venta de Hórbizan, le entregará la estatuilla y a cambio recibirá solo parte de lo acordado (150.000 de los 200.000 GB prometidos), a causa del retraso y la poca discreción del encuentro. Stralkur se mostrará conforme, aunque en realidad no sea así, pero no le conviene armar alboroto en medio de la plaza del mercado; ya tendrá tiempo de acabar con el mercader...

1 del mediodía: Hórbizan se encierra en el interior de su puesto de venta para examinar y tratar de armonizar el demonio que hay atado.

3 del mediodía: Hórbizan envía a su nuevo demonio a matar al grupo que contrató Endulor; esto será una metedura de pata por su parte, ya que aunque el demonio es muy poderoso, huirá si ve su vida seriamente amenazada (una herida grave por ejemplo), dejando tras de sí un rastro (%) que conducirá directamente a la estatuilla.

Al mismo tiempo que los personajes se encuentran persiguiendo al demonio, Stralkur se dirige a casa del Sarankrom para cobrar sus servicios; si el noble sigue vivo, pagará 10.000 G.B. a cada miembro de su grupo que aún esté con vida. Después de esto Stralkur desaparecerá de la ciudad por mucho tiempo. Si el noble está muerto, Stralkur no dudará en tratar de arrebatarse la estatuilla a Hórbizan por cualquier medio, incluso tratando de aliarse con los P.J.S., cosa poco probable si se encuentra con ellos: Kárnian Porkor, que le atacará a la primera sospecha.

Si no han recuperado la estatuilla, en el **5o Día.-** todo habrá acabado: Stralkur y su banda, y Hórbizan habrán salido de la ciudad bien en barco o bien con ayuda mágica (Stralkur tiene suficiente Elan para una intervención divina, y Hórbizan tiene demonios de último recurso). A las dos semanas estallará una guerra interna en Chulal provocada por Sarankrom con ayuda del mercader/hechicero, pero eso ya es otra historia...

ACLARACION AL MASTER: La relación de los principales P.N.J.s es la siguiente:

Hórbizan, además de mercader es un oscuro hechicero, que se sirve de sus malas artes para provecho propio, por supuesto; así, se asocia con Sarankrom para que le consiga un demonio único en los Reinos Jóvenes, que se encuentra en letargo dentro de una figurilla propiedad de la familia Porkor.

Sarankrom rivaliza con su oponente también noble Endulor Porkor por ser el siguiente en poseer la corona del reino, e incluso la del hierofante, así el primero contrata al grupo de "ladrones" formado por Bernar Stralkur, agente de Kakatal, Jarurk, ladrón Ilmoriano, Irfox y Niac-Jaur, asesinos de Pikarayd, para que destruyan la casa de la familia Porkor y roben una estatuilla de cristal que contiene en su interior al poderoso demonio de combate WraamBha, que hace más de cien años que no desempeña ningún trabajo.

DESCRIPCION DE LOS P.N.J.s

* **HORBIZAN** * mercader hechicero de la Isla de las Ciudades Púrpura; moreno, corpulencia fuerte (138 Kgs), edad 36 años.

Características:

FUE 14	CON 22	TAM 14	INT 17
POD 19	DES 12	CAR 15	

Puntos de vida 24.-

Armadura semiplacas (108-1)

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Espada ancha	68%	1D8+1+1D6	59%
Daga	75% (80% arrojar)	1D4+2+1D6/1D4	63%

Habilidades: evaluar tesoros 89%; primeros auxilios 45%; común 92%; Alto Melnibonés 65%; ver 49%; crédito 68%; elocuencia 25%; persuadir 83%; equitación 39%.

Invocación: silfos, salamandras, silfos, ondinas, gnomos, Olivas y Snart's

Propiedades: daga, espada ancha con salamandra POD 17, armadura de semiplacas con tres silfos (POD 17, 15 y 12), pendiente atado con Olivas y Snart's atado, bolsa con 30 GP y 168 GB. En su puesto tiene a la venta: 40 armaduras de placas TAM 16-19; 120 espadas largas, 50 hachas lornyrianas, 36 arcos del desierto y 200 pikas filkharianas.

OLIVAS.- Demonio del saber atado por Hórbizan. V.C. 113

Características

CON 29	INT 39	POD 11
--------	--------	--------

Poderes:

Saber (poderosos artefactos en los Reinos Jóvenes)
Curación, +2D6 puntos de vida.

SNART'S.- Demonio de teletransporte atado al mismo pendiente de plata. V.C. 113

Características

FUE 30	CON 30	TAM 1	INT 9
POD 18	DES 24		

Poderes:

Teletransporte, 20 puntos de tamaño

* **ALBOROTADORES** * Grupo de siete muchachos de Pikarayd con ganas de pelea:

GOR-GORAIND.- guerrero gigantesco, líder del grupo.

Características:

FUE 25	CON 16	TAM 19	INT 10
POD 12	DES 17	CAR 9	

Puntos de vida 23.- Armadura de placas sin (1D10+1)

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Hacha mares	75%	2D6+2+2D6	82%
Hacha batalla	69%	1D8+2+2D6	74%
Escudo tarja	47%	1D6+2D6 ó 2D4+2D4	88%

Habilidades: provocar una pelea 100%.

Propiedades: armas y armadura; bolsa con 54 GB.

RESTO DEL GRUPO.- todas las características y porcentajes valen por igual para todos.

Características:

FUE 18	CON 14	TAM 17	INT 9
POD 9	DES 16	CAR 8	

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Hacha batalla	70%	1D8+2+1D6	70%
Escudo pavés	30%	1D6+1D6	80%

Puntos de vida 19.- (los 6 miembros). Armadura semiplacas

Propiedades: Armas y armadura; bolsa con 1D20+20 GB c/u.

* **NOBLES ASPIRANTES A LA CORONA** *

ENDULOR PORKOR.- persona de unos 50 años que contratará a los P.J.s para la recuperación de lo que ha sido robado. Sus características para el juego no hacen falta, pero si la de su hijo mayor, que acompañará a los aventureros.

KARNIAN PORKOR.- hijo de Endulor; moreno, 27 años. Quiere encontrar a los asaltantes de su casa a toda costa, y será muy difícil tratar de razonar con él cuando los encuentre, pues su espíritu clama venganza.

Características:

FUE 19	CON 15	TAM 18	INT 14
POD 15	DES 17	CAR 12	

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Espada larga	92%	2D8+1D6	93%
Espada ancha	59%	1D8+1+1D6	74%

Puntos de vida 21.- Armadura placas (1D10+2)

Habilidades: crédito 59%; común 92%; degustar 43%; ver 67%; evitar 66%; equitación 80%.

Propiedades: armas y armadura; bolsa con 20 GP para gastos imprevistos.

WHIRLIGN DE CHALAL y QUYTREM.- son otros dos aspirantes a la corona, pero no tienen nada que ver con el robo en la villa de Endulor, aunque como ya se ha dicho al principio del módulo, éste sospecha de los otros tres nobles. Si los P.J.s interrogan a estos dos, no sacarán nada en claro.

SARANKROM.- noble que junto con Hórbizan a preparado el plan del robo del demonio. Es un hombre aparentemente tranquilo, pero muy susceptible ante las indirectas; esto quiere decir que si los P.J.s le acusan del robo sin tener pruebas, Sarankrom hará que sean encarcelados y

sometidos a juicio (en la iglesia del Caos), pudiendo acabar aquí las correrías del grupo

Características:

FUE 13	CON 13	TAM 17	INT 15
POD 15	DES 16	CAR 16	

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Falce	83%	1D6+2	87%

Puntos de vida 18.- Armadura cuero 1D6+1+1D6

Habilidades: crédito 84%; elocuencia 70%; persuadir 99%; común 90%; ver 75%; equitación 86%; disimular 43%.

Propiedades: falce, armadura de cuero (fabricación crítica).

GUARDIA PERSONAL DE SARANKROM.- todas las características y habilidades son las mismas para todos; utiliza todos los que creas convenientes en caso de que el noble sea atacado.

Características:

FUE 16	CON 16	TAM 16	INT 9
POD 11	DES 16	CAR 8	

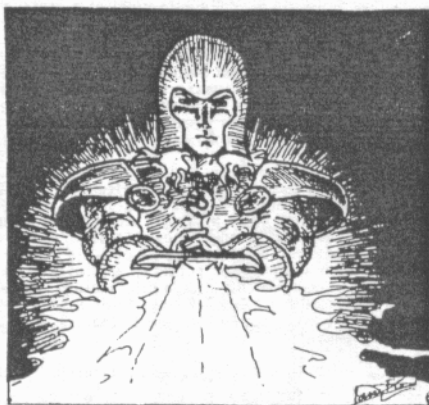
ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Cimitarra	89%	1D8+1+1D6	74%
Arco simple	75%	1D8+1+1D4	
Hacha mares	65%	2D6+2+1D6	51%

Puntos de vida 20.- Armadura placas (1D10+2)

Habilidades: Buscar 50%; ver 50%; seguir rastros 43%; equitación 89%; evitar 33%; aporrear 65%.

Propiedades: caballo de monta, armas, armadura y bolsa con 1D20+10 PP.

* **DERMAR STRALKUR** * agente de Kakatal, jefe de la banda de ladrones contratados por Sarankrom. Dharijoriano de 29 años; rubio, ojos verdes, corpulencia media.



Características:

FUE 16	CON 20	TAM 15	INT 16
POD 18	DES 18	CAR 16	

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Espada larga	93%	2D8+1D6	98%
Arco de hueso	67%	2D6+1+1D4	
Espada ancha	55%	1D8+2+1D6	61%

Puntos de vida 23.- Armadura placas (1D10+2)

Stralkur es inmune al fuego, por un don otorgado por Kakatal.

Habilidades: primeros auxilios 87%; memorizar 34%; buscar 56%; escuchar 76%; ver 69%; persuadir 38%; equitación 91%; evitar 56%; esconderse 65%; emboscada 58%; invocar 76% salamandras, gnomos, silfos, ondinas, Siwnnis, Kakatal.

Propiedades: Espada larga con tres salamandras (POD 20, 19 y 17), arco de hueso, espada ancha, guantes ignífugos, anillo de oro (450 GB) con dos gnomos (POD 18 y 15), hierbas para invocaciones, droga de FUE (+1D20 durante 2D6 ASALTOS), armadura de placas, caballo de guerra, amuleto de agente, demonio Siwnnis atado a su armadura.

Culto Kakatal; elan 82.

SIWNNIS.- demonio atado a un enganche de la armadura de placas.

Características:			
FUE 6	CON 36	TAM 1	INT 12
POD 17	DES 6		

Poderes:

Fantasma; 36 asaltos

SITLOURR.- caballo de guerra de Stralkur.

FUE 33	CON 16	TAM 32	INT 8
POD 4	DES 18	CAR 12	

Puntos de vida 36.- Armadura cuero y piel (1D6)

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Mordisco	36%	1D10	
Coz	32%	1D8+2D6	
Encabritamiento	44%	2D8+2D6	
Pisotear	32%	4D6	

Habilidades: nadar 64%; olfatear 82%.

* **IRFOX** * mercenario de Pikarayd al servicio de Stralkur; pelo largo rizado y oscuro, ojos negros.

Características:			
FUE 18	CON 13	TAM 14	INT 12
POD 12	DES 15	CAR 8	

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Hacha de batalla	87%	1D8+2+1D6	42%
Arco simple	93%	1D8+1+1D4	
Escudo paves	32%	1D6+1D6	93%

Puntos de vida 15.- Armadura placas (1D10+2)

Habilidades: buscar 60%; ver 80%; evitar 53%; esconderse 43%; mov. silencioso 65%; emboscada 73%.

Poseiones: bolsa con 3D100+100 GB, armas, armadura, pequeño frasco de fuerte licor.

* **NIAC-JAUR** * Asesino de Pikarayd al servicio de Stralkur pelo oscuro corto, ojos azules.

Características:			
FUE 16	CON 19	TAM 13	INT 13
POD 9	DES 18	CAR 7	

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Espada corta	183%	1D6+1+1D6	96%
Espada ancha	87%	1D8+1+1D6	92%
Daga	76% (110% arrojar)	1D4+2+1D6/1D4	55%
Arco desierto	92%	1D10+2+1D4	

Puntos de vida 25.- Armadura semiplacas¹ (1D8+1+1D6)

Habilidades: primeros auxilios 83%; plantas 75%; venenos 93%; mov. silencioso 93%; esconderse 45%; emboscada 69%; escuchar 78%; ver 67%; equitación 80%; nadar 33%;

Propiedades: armas, 5 dagas, armadura de semiplacas (*fabricación crítica), 4 de las 12 flechas que lleva están untadas con un veneno de potencia 5 (ver pag. 62 libro de reglas), bolsa con 3D100+100 GB.

* **JARUK** * ladrón ilmoriano al servicio de Stralkur; rubio, piel clara, 29 años.

Características:			
FUE 12	CON 13	TAM 13	INT 10
POD 14	DES 20	CAR 9	

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Daga	89%	1D4+2+1D6	67%
Espada ancha	75%	1D8+1+1D6	76%

Puntos de vida 14.- Armadura cuero (1D6-1)

Habilidades: común 45%; trepar 72%; disimular 86%; saltar 63%; abrir cerraduras 92%; escuchar 75%; ver 69%; buscar 45%; mov. silencioso 65%; cortar bolsas 89%; evaluar tesoros 73%; montar/desmontar trampas 103%; evitar 42%.

Propiedades: armas, armadura, herramientas de ladrón, 2 cartas (ver tercer día, de 10.30 a 12.00)

* **MERCANTOS CONTRATADOS POR HORBIZAN** *

Todas las características y habilidades son las mismas para los 5, lo que ocurre es que cuando se disfrazan para atacar a los P.J.'s, usarán armas distintas a las que dejan ver. Mantras vigilen el puesto del comerciante, para evitar levantar sospechas.

Características:			
FUE 16	CON 14	TAM 15	INT 10
POD 10	DES 16	CAR 10	

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Espada corta	75%	1D6+1+1D6	75%
Hacha de batalla	80%	1D8+2+1D6	80%

Habilidades: buscar 32%; seguir rastros 45%; disfrazarse 56%; evitar 28%.

Propiedades: bolsa con 1D100+50 GB.

* **WRAAMBAHA** * demonio de combate atado a la estatua robada; S.M. 1D4 / 1D8+2. Tiene la misma forma de aguilón de dos cabezas, con cuerpo simiesco de color azul cristalino representada en el objeto en el que ha permanecido inactivo durante más de cien años.

Características:			
FUE 28	CON 56	TAM 23	INT 12
POD 23	DES 19		

Poderes:

Alas de pájaro, 500 mts por asalto; volar 90%
Armadura 12
Regeneración x 2

Boca x 2
Garras x 2
Piernas x 2, 30 mts por asalto.

ARMAS	ATAQUE	DAÑO	PARADA
Mordisco (1)	56%	1D10	
Mordisco (2)	54%	1D10	
Garra Izq.	89%	4D6	63%
Garra Der.	76%	4D6	53%
Picado	60%	especial	

Wraamitha puede realizar en el suelo dos ataques con mordisco y otros dos con sus garras, así como dos paradas. Desde el aire usará el picado, que funciona igual que con el águila corriente (pag 114 libro de reglas).

LUGARES DE INTERES EN CHALAL

* 1 * Edificio principal de la guardia fronteriza de Pikaray: por aquí han de pasar todos los extranjeros que lleguen a Chalal, para conseguir permisos de estancia en el recinto amurallado, declarar lo que van a hacer en el mismo y cuanto tiempo van a permanecer. También se guardan todos los artefactos legales requisados (están prohibidos) hasta que sus dueños se marchen. Por último un clérigo cambista se encarga de controlar que todas las monedas que vayan a circular por la ciudad sean octogonales.

* 2 * Edificio de guardia de la Puerta Norte: se aseguran de que ningún extranjero entre o salga por esta puerta sin presentar el permiso de estancia; las otras dos puertas en la muralla permanecen siempre cerradas, pero vigiladas por los puestos de guardia * 3 * y * 4 * desde el interior.

* 5 * * 6 * y * 7 * Escaleras que ascienden a un nivel algo superior en altura en la ciudad.

* 8 * Templo menor de Zorin, Duque del caos y Señor de la Guerra: solamente pueden entrar en el adoradores del caos y ciudadanos de Pikaray; aquí no hay lugar para los sacrificios ni para las invocaciones; los adeptos son entrenados duramente en el arte de la guerra, y aquellos que quieran introducirse más a fondo en la adoración ingresan en el templo de Slortar el Anciano, que queda fuera del recinto amurallado y que es hogar del mismísimo Hierofante (o sumo sacerdote del país). En la plaza adyacente al templo se alza una estatua que representa a Zorin, esculpida grotescamente sobre ónice negro y de una altura de más de tres metros.

* 9 * Hogar provisional de Endülör Þörkor.

* 10 * Posada de Slortar: los precios son comunes, y generalmente se hospedan en ella los extranjeros mercenarios con pocos recursos económicos.

* 11 * Posada de Zorin: aquí se dan cita los extranjeros que llegan a la ciudad para comerciar; son gente que normalmente tienen sus bolsas repletas de monedas, por lo que se puede adivinar que este no es un sitio donde se pueda beber una cerveza por menos de 5 GB.

* 12 * Escondite de Dérmar Strákur y su banda; la dirección de esta casa se encuentra en las escrituras de propiedad de Sarankrom.

* 13 * Mansión de Sarankrom.

* 14 * Cuartel general de la guardia.

* 15 * Edificio de guardia de la Puerta Sur: Aquí se cuida de que ningún extranjero salga del recinto amurallado con o sin permiso de estancia (es por el propio

bien de los "indeseables").

* 16 * Mansión destruida de Endülör Þörkor.

* 17 * Plaza de comercio: ultimamente aquí se dan cita prestigiosos armeros y comerciantes, ya que como se ha dicho al principio, Chalal está en su apogeo en cuanto a compra de material bélico. Los jugadores podrán encontrar aquí cualquier tipo de armadura y/o armas, pero si además buscan alguna de fabricación crítica (ver pag. 60 del libro de reglas) tendrán que superar una tirada bajo su PD33 (sólo un intento por día).

MODULO: Aitor Unai Fdez.

DIBUJOS: Daniel Fernandez.

JUEGOS DE ORDENADOR

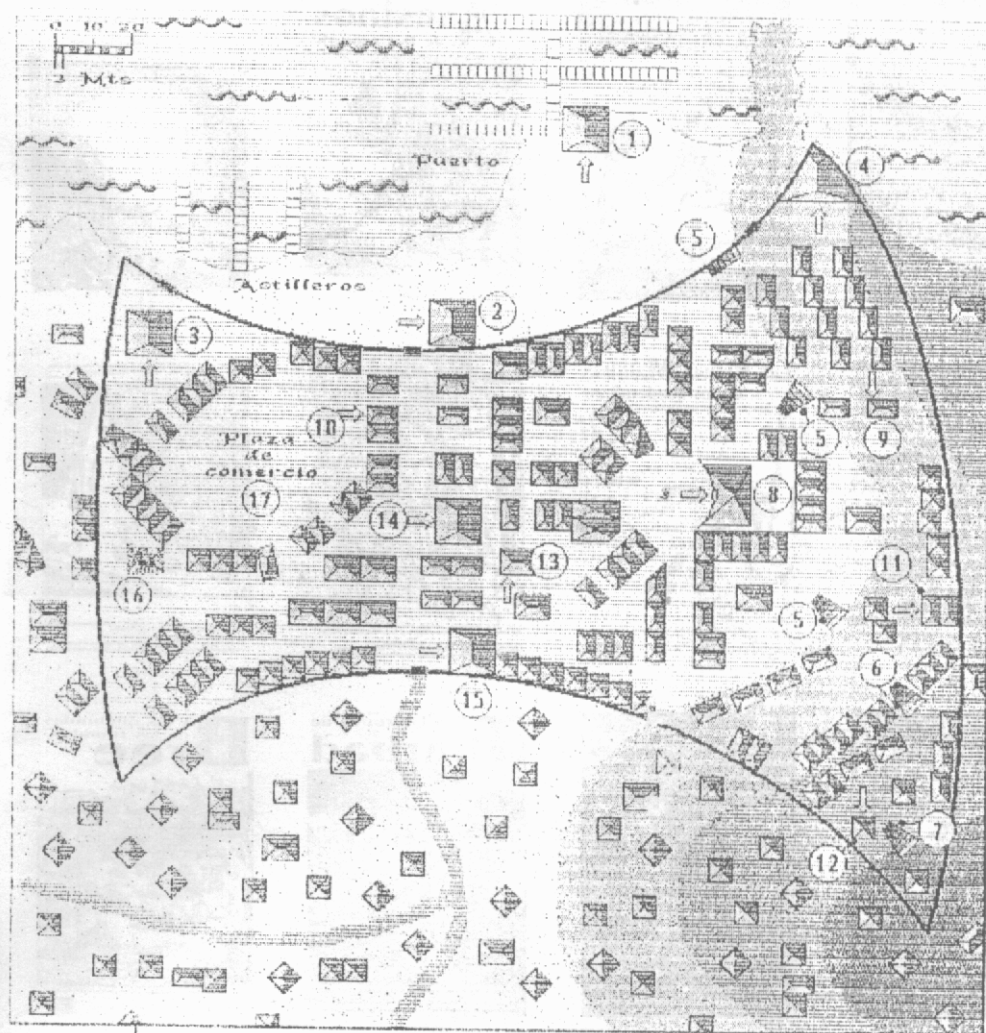
B.A.T. II

Disponible para PC, Amiga y Atari ST.

B.A.T. II es un muy destacable juego de rol en el que encarnas a un agente de la organización B.A.T., creada con el fin de defender la justicia por todo el universo. Tu misión te ha sido encomendada tras el abandono de la agente encargada del caso al sufrir un frustrado intento de asesinato. Con el apoyo de un ordenador implantado en tu brazo y de una extensa lista de armas y protecciones habrás de atravesar 200 pantallas, una persecución en coche y 4 simuladores de vuelo diferentes, todo en gráficos VGA (256 colores) y amenizado por un sonido bastante logrado, disfrutando de uno de los juegos que respeta la tradición de los juegos de rol restringiendo pocas acciones.

ELF





Recinto amurallado de Chalal (PICHIRAHU)

Ordre de Bessé, Cartógrafo