MARCO DE ACCION:
DIOPERDA

Lo que tienes entre las manos no es una aventura. Lo que estas leyendo no es una Ayuda de Juego. El siguiente documento no es una ampliación de reglas de Elric! Es TODO eso junto. ¡¡Bienvenido al ***Marco de Acción: Dioperda****!! ¿Y qué es un Marco de Acción? Un documento donde se agrupan reglas, sucesos aleatorios, criaturas, personalidades y aventura de una zona de los Reinos Jóvenes, en este caso, Dioperda. A lo largo de las siguientes páginas se describe la ciudad shazaariana de Dioperda y el poblado cercano de Reilazz... además de otras muchas cosas.*

Si necesitas un Marco de Acción para tus partidas o tu campaña, si en el tiempo entre partidas no ocurre nada de interés, si tus jugadores no interactúan demasiado con el ambiente que les rodea, el tiempo que pasen en Dioperda y Reilazz no les faltará diversión y motivos de preocupación.

Para un mayor entendimiento del documento, se remarcan las palabras que hacen referencia a ***objetos****,* ***cargos****,* ***lugares*** *o* ***personalidades*** *importantes en la zona.*

Las fichas de nuevas criaturas, personalidades y Pnj están en un recuadro como este.

Las nuevas reglas están en un recuadro como este

SHAZAAR

Tierra de caballos, grandes pastizales, tierras silenciosas y bastas, gente llana y libre, pocas ciudades de importancia... Shazaar suele ser menospreciada en todas las conversaciones por varios motivos: está lejos de todo y además la enmarcan las Marismas de la Niebla y, más allá, las Tierras del Silencio; hay pocas ciudades y poco pobladas; se suele decir que lo único bueno de Shazaar son los caballos y la carne de caballo; para llegar a su principal puerto, hay que jugársela en los Dientes de la Serpiente... Por todo ello, ha sido un país ciertamente aislado y no demasiado anhelado.

Los shazaarianos saben lo que les rodea, se han criado mirando de lejos las Nieblas Cambiantes, donde de vez en cuando se ven oscuras figuras fantasmales y criaturas del abismo. No aprecian las Marismas, pero no pueden combatir contra la realidad de que están allí. Ocasionalmente, herbolarios, cazadores y guías del reino se aventuran en los Pantanos. Hay caminos entre la niebla, los más avezados exploradores conocen rutas que se adentran en ella hasta muy dentro; por lo general son gente poco habladora, que hace su función y vuelve a la ciudad... o no vuelve nunca.

Lejos de ser gentes hoscas y hostiles, los shazaarianos aman la libertad y la compañía... dicen que para combatir a la adversidad, a veces el ser humano recurre a lo mejor que lleva en su interior; parece ser el caso de estas gentes. Son amables con los extraños, aunque no confiados; aborrecen generalmente la adoración al Caos pero tampoco son fieles seguidores de nada, si acaso de los Elementos y, en menor medida (y para guardar las apariencias) de los Dioses de la Ley.

Los shazaarianos suelen dejar sus cabellos largos por largas temporadas, anudándolo los hombres en una trenza que dejan sobre los hombros. Cortar la trenza a un hombre es una seña de deshonor y un agravio contra la hombría. Los shazaarianos importantes mantienen pequeños harenes de concubinas y bailarinas en sus villas. Existen varios clanes nómadas en la región, comandados por líderes tribales, que mantienen antiguas costumbres, un tanto más salvajes que en las ciudades. Tanto el Rey de Aflitain como el Duque de Dioperda les tienen muy en cuenta, y procuran tener buenas relaciones con los líderes de las principales tribus nómadas de las llanuras.

DIOPERDA

La ciudad shazaariana de Dioperda, segunda en importancia después de Aflitain, se encuentra al sur de Shazaar, lindando con las Marismas de la Niebla. Entre Dioperda y las Marismas solo existe un único núcleo más de civilización: el poblado de Reilazz, al sureste. Dioperda mantiene una buenísima comunicación con Reilazz, pues sabe son su oteadero más fiable de cara al Caos de las Marismas.

*Dioperda es una ciudad portuaria, si bien su puerto se encuentra activo más que nada para una buena comunicación con Aflitain, mucho más abierta a las rutas comerciales, pues la ruta de acercamiento a Dioperda por mar queda tapada enteramente por los Dientes. Las **quileas** (lentas embarcaciones de gran calado y manga ancha, destinadas enteramente al transporte de grandes mercancías) viajan sin cesar entre las dos ciudades.*

*En Dioperda existe un cuerpo de jueces-ejecutores conocido como **Elegidos de Mivyawn**, encabezados por un **Magistrado Mayor**, que pasean por las calles o se recluyen en las **Torres de la Guardia** de la ciudad, y que en todo caso son la máxima autoridad en cuestiones diarias. Por encima de ellos se encuentra directamente el **Duque de Dioperda**, que gobierna la ciudad a la sombra de un **Consejo de Dignatarios** destacados aquí permanentemente por Ohada desde Aflitain. El Duque no suele dejarse ver demasiado por la población, centrándose en asuntos de estado y preocupándose activamente por los problemas mayores de Dioperda desde las **Torres Blancas**, un conjunto de 6 vetustos torreones que hace las veces de palacio, y que domina el puerto desde una alta colina. Dioperda tiene 6 Torres de la Guardia repartidas por la ciudad, donde se hacinan los casi **120 Guardias Montados** que patrullan los caminos, la ciudad y el puerto, y que acompañan a los Elegidos de Mivyawn en sus tareas diarias.*

LAS MARISMAS DE LA NIEBLA Y DIOPERDA

Consultes el mapa que consultes, las Marismas de la Niebla y Shazaar siempre aparecen ubicadas en zonas distintas. Para simplificar esta eventual complicación, se ubica Dioperda y Reilazz en: 1.-La costa de Shazaar; 2.-A distancia media de las Marismas de la Niebla; 3.- A 250 Km de Aflitain; 4.- Cerca de los Dientes de la Serpiente. Si en tu mapa no coincide demasiado esta descripción eres libre de reubicar Dioperda y Reilazz, pero es necesario el telón de fondo de las Marismas y la cercanía a la costa.

*Dioperda mantiene una clase noble algo escasa, con su máximo representante en la persona de **Nedvess el Alto**, un comerciante del norte que se asentó aquí hace décadas y se ha apropiado de la mitad de los almacenes de grano y las caballerizas de la ciudad. Mantiene una guardia privada de **20 Mercenarios yuritas**, y se le conoce por sus recepciones y celebraciones de hasta dos días de duración en la **Villa D´neriss**, a unos 5 km de la ciudad.*

*Entre las tribus nómadas de la región dioperdana, destacan los K**al´Yamunn**, que son famosos por internarse muy adentro en las Marismas. Se dice mantienen relaciones con el Pueblo Perdido de las Tierras Silenciosas de más allá de la Niebla, y que sus grotescas armas de hueso y metal son una muestra de ello. Los Kal´Yamunn no lo afirman, pues son silenciosos, y nadie osaría retarles a la cara, pero el Duque los trata como a príncipes de las llanuras, pues ni les cobra impuestos e incluso les obsequia a veces con suntuosos regalos... Este hecho demuestra que algo deben tener que hace que el mismo Duque quiera tenerlos como aliados, y se gane su favor como si de su vasallo se tratase.*

LA LEY EN DIOPERDA

*En esta ciudad, los **Elegidos de Mivyawn**, unos individuos altos, con una capa negra con el emblema de la cabeza de caballo, y un bastón de mando negro, son la "ley a pie de calle", designados directamente por el Duque para tal fin. La decisión de un Elegido en cualquier cuestión en la que intervenga suele resolverse en el momento. Cuando una acusación no está del todo fundada, pero el acusado no tiene defensa o tiene una actitud que hace sospechar de él, se le somete a la prueba de las Diez Verdades, máximo exponente de ejecución legislativa llevada a cabo por un Elegido. Las **Diez Verdades** consiste en atar al acusado a un poste, y un arquero le dispara 10 veces consecutivas: si el acusado resulta ileso, es inocente y libre, y además el acusador le debe resarcir con, normalmente, 100 bronces; si el acusado resulta muerto, era culpable, y además se le puede embargar los bienes que tenga según el delito cometido y los daños ocasionados; si el acusado resulta herido, pero no muerto, es liberado, pero no está libre de la acusación, y puede ser encarcelado, desterrado o embargado de sus bienes, según la cantidad de flechas que le impacten...*

*Los Elegidos deciden la distancia a la que se colocarán el arquero (que tendrá una habilidad de **Tiro con Arco de 45%+5D10%**):*

*- **Distancia Larga**: Si el acusado parece inocente o hay indicios de que puede serlo, o es acusado por un extranjero siendo de la ciudad, esta es la distancia (-75% a la habilidad del Arquero)*
*- **Distancia Media**: Si hay indicios de que el acusado puede ser culpable, pero también hay posibilidades de que no lo sea, mantiene una buena actitud y es de la ciudad, esta es la distancia (-50% a la habilidad del Arquero)*
*- **Distancia Corta**: Si hay indicios de que el acusado puede ser culpable, mantiene una actitud hostil, es extranjero y no tiene apoyos en la ciudad, esta será la distancia (-25% a la habilidad del Arquero)*
*- **Ejecución**: Si hay certeza de que el acusado es culpable, es hostil, pero por alguna razón no se le puede ejecutar por otros medios, es una persona respetada en la ciudad, o hay circunstancias que hacen que pueda fugarse o atentar contra alguien importante de la ciudad en breve, esta será la distancia (+10% a la habilidad del Arquero)*

LOS JUEGOS DE DIOPERDA

Los Juegos fueron una ocurrencia del Duque y el Consejo de Dignatarios para dar mayor atractivo a la ciudad, y sacar buena tajada con los viajeros, comerciantes y con los mismos ciudadanos. Junto a la ciudad, a unos 2 km. en dirección noroeste, hay un recinto enorme, con varias carpas de techo azul y enlosado en piedra, donde se hacen los Juegos de Dioperda. Se celebran entre 3 y 4 veces al año, y suelen durar de 5 a 9 días, dependiendo de diversos factores. Cualquiera puede competir en los juegos, solo es necesario inscribirse, pagar para la prueba en cuestión y... jugar. Aledaño a este recinto de juegos, multitud de mercaderes, saltimbanquis y juglares aprovechan la profusión de viajeros para hacer negocio.

En los Juegos hay 2 formas de competir: competición individual o carrera de caballos.

*Una competición individual es una apuesta entre varias personas y un **Maestro de Juego** de que son los mejores en cierta prueba. Los Maestros de Juego pasan el tiempo alardeando de su pericia ante los paseantes en su prueba en particular. Una vez hay un mínimo de 4 jugadores en total para una prueba, (excepto las pruebas por parejas) cada uno pone 15 bronces. El ganador de la prueba se lleva el premio. Los precios no son muy altos ni restrictivos, pero hay casos en los que se ha apostado más a petición de algún jugador especialmente eufórico o que quiere recuperar su dinero...*

COMPETICIONES INDIVIDUALES

*.-**Arrojar pesos**-. Esta prueba consiste en arrojar un peso lo más lejos posible. Se tira por Lanzar. El que obtenga mayor Mejora, gana.*

*.-**Competición de fuerza: Pulso**-. Esta prueba es un pulso entre el Maestro de Juego o entre dos jugadores. Hay una "posición central", desde la cual habrá que ganar dos "posiciones" para ganar el Pulso. Cada prueba superada al contrincante avanza una "posición". El que gane sus dos "posiciones" desde la "posición central" al contrario, gana.*

*.-**Competición de fuerza: Cuerda**-. La cuerda es para dos equipos, uno de ellos normalmente compuesto por el Maestro de Juego y el otro por uno o dos participantes. Se suman las FUE y se tira en la tabla de resistencia contra el Maestro de Juego. Funciona igual que el pulso, pero aquí hay tres "posiciones" a conquistar.*

*.-**Tiro con Arco**-. Se tira 3 veces contra una diana, el que consiga mayor Mejora, gana.*

***La Mejora**: Cuando en una competición se tira por una habilidad, característica o suma de características con 1D100%, diremos que cada 5% con el que hayamos conseguido es 1 pto de Mejora. Si dos participantes consiguen hacer la prueba, gana el que más puntos de Mejora obtenga.*

Por ejemplo: Merak Green (FUE 17) y el Maestro de Juego de Pulso (FUE 19) compiten en un Pulso. Merak Green tiene un 40% de posibilidades de ganar, y el Maestro de Pulso un 55%. El primero obtiene en la tirada un 15% y el segundo un 35%; como ambos han conseguido, se compara la Mejora. La Mejora de Merak es 6 (diferencia entre 15% y 45%) mientras que la mejora del Maestro es 4 (diferencia entre 35% y 55%) por lo que Merak gana la primera fase del Pulso.

*.-**Bebedores de Cerveza**-. La prueba es beber 6 jarras de cerveza. Se suma la CON+TAM y se enfrenta a una POT creciente por cada jarra ingerida: 24 la primera, 25 la segunda, 27 la tercera, 29 la cuarta, 32 la quinta y 35 la sexta. El que mayor Mejora obtenga en las 6 jarras ganará el reto.*

*.-**Shent**-. Juego de tablero parecido a las damas. Se enfrentan los contrincantes en un duelo de INT. El que mayor Mejora obtenga en 6 tiradas (1 partida completa) gana.*

*.-**Pelea con Palos**-. Cada jugador se enfrenta al Maestro de Juego. En su momento de DES, cada jugador hace un ataque, la Mejorax3 de ese ataque es la penalización que da al contrincante en su tirada de Equilibrio. El primero que caiga pierde.*

*.-**Pelea con Puños**-. Combate con puños normal y corriente. El daño es no letal. El primer jugador que cause más de la mitad de los PV al contrario, gana. Este daño se recupera a razón de 1 pto. por cada 10 minutos de reposo.*

*.-**Trepar Postes**-. Se colocan dos o más postes en el suelo, con un pañuelo en la punta. El primer jugador que regrese con el pañuelo al suelo, gana. No es válido saltar del poste para bajar antes. Son necesarias 3 tiradas de trepar para subir y 2 para bajar. En caso de que se consigan todas las tiradas, el que obtenga mayor Mejora, gana. Si una tirada se falla, no se avanza en el poste... has estado a punto de caer.*

Tabla de Valores Aleatorios
Lanzar 1D4+4 ó 1D6+2 ó 1D8

Resultado	Característica	Habilidad
1	11	55%
2	12	60%
3	13	65%
4	14	70%
5	15	75%
6	16	80%
7	17	85%
8	18	90%

***Críticos y Pifias: por lo general, un crítico en una tirada de duelo significa la victoria instantánea, mientras una pifia significa una derrota desastrosa. Dependiendo del reto, interpreta el resultado del Crítico y la Pifia como más convenga a la situación.*

*Cuando sea necesario determinar las características o habilidades de un Maestro de Juego u otro competidor, utilizar la **Tabla de Valores Aleatorios**. En caso de ser un Maestro de Juego tirar 1D4+4. En caso de ser un participante anónimo, lanzar 1D8.*

CARRERA DE CABALLOS

Es sin duda el gran evento de Dioperda. Participantes de todos los rincones del continente practican durante todo el año para hacerse con el triunfo en esta carrera multitudinaria. Inscribirse cuesta 100 bronces, por lo que no está al alcance de todos. Los tres primeros en llegar obtienen un premio de 3000 bronces, pero además para el primero hay de premio un purasangre shazaariano, un ejemplar de la antigua raza del país que, se dice, están emparentados con los Corceles Negros.

Si alguno de los PJs se siente osado, puede inscribirse en la carrera, pero tendrá que competir con la flor y nada de la caballería de Shazaar. La carrera de caballos es una competición larga y ardua, y sería conveniente representarla con una mini partida, con ataques entre los jinetes, juego sucio, atajos e incluso bandas de asaltadores y "seguidores" de un corredor, que accidentalmente, disparan una flecha al favorito de la carrera... nadie dijo que este sería un juego limpio... Para simplificar, puedes apuntar entre 10 y 20 habilidades de monta de entre el 80% y el 115%, y un recorrido de entre 40 y 60 casillas. Un 01% hace avanzar 3 casillas, un crítico 2 casillas, un éxito 1, un fallo ninguna y una pifia significa la retirada de la carrera (el caballo se ha roto una pata, el jinete cae y se golpea quedando inconsciente...). El PJs o los PJs participantes serán corredores entre el resto de participantes.

JIDJABOLGO

FUE 16, CON 17, TAM 14, INT 9, POD 11, DES 14, APA 8.

PV 16, Sangre 32, B. daño +1D4, Armadura 1D6.

Mazo 76% 1D8+3+1D4

Buscar 72%, Escuchar 56%, Forzar cerraduras 66%, Mundo natural 50%, Orientación 98%, Rastrear 73%, Trampas 43%.

Posesiones: Manto de abrigo, calzas negras, camisa marrón, mazo, saquito al cinto (35 bronces), anillo de bronce (50 bronces), 3 trampas de cepo, peto de cuero y pieles.

Suceso: El seguidor inesperado

*Desde el momento que lleguen a Dioperda, un achaparrado y cuarentón hombre llamado Jidjabolgo**, al que parece le faltan luces, pero siempre está de buen humor, les seguirá y acechará para que le contraten en su grupo como guía, porteador, cazador, limpiabotas... o lo que sea. Es más, si se niegan a hacerlo, les seguirá, e intentará demostrarles por todos los medios que les es necesario. Puede incluso seguirles cuando abandonen la ciudad y es bastante bueno rastreando. Cobrará 1 bronce al día, aunque puede llegar a cobrar 10 groats, y trabaja como una mula. Según cuenta, una voz en sus sueños le dijo que se uniera a ellos...*

***nota: nombre extraído de un personaje de una antigua novela, llamada La Séptima Puerta.*

***Suceso: El transporte de prisioneros**

Un carromato que viajaba de Aflitain a Dioperda con 20 prisioneros oinitas, con un conductor y 3 guardianes, se encuentra atravesado en el camino. Un oinita enorme se las ingenió para matar al conductor del carromato sacando un brazo entre los barrotes... el carromato tuvo un accidente, liberando a los prisioneros. Dos de los guardias han muerto matando a 6 de los oinitas, y el otro se dio a la fuga para dar la alarma en Dioperda.

Cerca de la zona del accidente hay una serrería, donde los oinitas han asesinado a todo el mundo, secuestrado a las mujeres y conseguido algunas armas. Dos o tres campesinos de la granja colindante piden ayuda a los PJs para que acaben con la banda, pues la ayuda de Dioperda tardará en llegar, y sus vidas corren peligro. Si los PJs se niegan a ayudar a los campesinos, ganará cada uno 2 ptos en la casilla Caos. De todas formas, los oinitas atacarán al grupo (mientras tengan superioridad numérica de 2 a 1 al menos) en el camino. Si ayudan a los aldeanos, cada PJ ganará 2 a la casilla Ley.

Para el perfil de los oinitas coge el del guerrero bárbaro de 21 años, Elric! pag. 174. Como recompensa los campesinos pueden, como mucho, ofrecer provisiones para 3 días para cada miembro del grupo.

Hambre, Sed y Cansancio

Esta es una nueva regla opcional que añade realismo a las partidas. Cada aventurero posee 3 casillas llamadas Hambre, Sed y Cansancio. Con el trascurso del tiempo las casillas van aumentando su valor:

-por cada medio día de juego sin beber, añade 2 a Sed.
-por cada día de juego sin comer, añade 2 a Hambre.
-por cada actividad ardua o por un combate, añade 1 a Cansancio. Una noche sin dormir, añade 6 a cansancio.

En todo momento un PJ sufre una penalización a sus habilidades igual a la suma de todas las casillas. Reducir su valor se consigue:

-por cada ración de agua (cerveza, leche o vino) bebido, reduce en 1 Sed.
-por ración de viaje o comida normal consumida, reduce en 1 Hambre.
-por cada hora de sueño o 2 horas de descanso, reduce en 1 Cansancio.

LOS HABITANTES DE LAS TIERRAS DEL SILENCIO

*Los antiquísimos habitantes de las Tierras del Silencio siempre han vivido al margen del mundo que les rodea. Están emparentados con los clakars y los myrrhn, pero en un pasado muy muy remoto. Crearon las Marismas de la Niebla como un escudo natural ante el poder el Brillante Imperio. Poco o nada se sabe de estas gentes en el mundo de los hombres, pero a veces se dejan ver en los lindes de un bosque, saliendo de un banco de niebla o junto a un arroyo sombrío, para esfumarse al instante, no se sabe muy bien como. Se llaman a sí mismos **Kastdrann**.*

*Lejos de lo que pueda parecer por su aspecto, los Kastdrann son una raza muy avanzada tecnológicamente. Cada Kastdrann posee un **Bastón de Vacío**, un tubo cilíndrico negro de dos palmos de largo, como arma. Cada Bastón de Vacío tiene una FUE distinta, siendo normalmente 3D10+3. En combate, un Kastdrann golpea el suelo con el Bastón de Vacío; todo el que se encuentre en un radio de 10 metros recibe un **Ataque de Vacío**: recibe*

Gusano-Dragón de Pantano

FUE 2D6+12, CON 3D6+6, TAM 2D6+12, INT 1D6, POD 2D6, DES 2D6, Armadura natural 4 pts.

Apresar	56%	FUE contra FUE para liberarse
Mordisco	69%	1D10+md
Aplastar	80%	2D6+md

Habilidades: Olfatear/sentir 72%, Esquivar 36%, Emboscada 60%

Descripción→ El Gusano-Dragón de los pantanos de Shazaar es uno de los peores depredadores de la región. Duerme durante el día bajo el fango y el lodo, saliendo durante la tarde/noche en busca de presas confiadas. Como no posee un movimiento muy elevado, su técnica de caza es una de las más depuradas: el Gusano-Dragón entierra todo su cuerpo, dejando solo en la superficie el extremo de un largo apéndice gelatinoso que sale de una abertura bajo la mandíbula, similar a una lombriz gigante escamada. Quiera la genética o la casualidad, que en Shazaar existe una lombriz gigante muy parecida y apreciada por los nómadas y los cazadores, llamada Sqwelf´hee... y ahí radica su mayor ventaja. Cuando un animal o desventurado humano se acerca al apéndice tomándolo por una Sqwelf´hee, el Gusano-Dragón surge de la tierra engulléndolo de un solo bocado, arrastrándolo bajo tierra donde es devorado lentamente.

Cuando un PJ se acerca al señuelo del Gusano-Dragón, una tirada bajo PODx3 le hará presentir que algo malo ocurre. Si el Gusano-Dragón atrapa a su víctima y esta no se libera en el siguiente asalto, los ataques de Mordisco y Aplastar son automáticos, y el PJ tendrá un -40% a Esquiva.

FUE/2 daño (del que cubre la armadura normalmente) y debe hacer una tirada de FUE contra la FUE del bastón o salir despedido hacia atrás varios metros.

Además poseen otro artefacto Kastdrann, los **Globos de Sombras**, una esfera de cristal en el interior de la cual se mueve una bruma negra. Con una orden mental del Kastdrann, se activa desprendiendo rápidamente una nube de humo denso, ocultando al Kastdrann, que tendrá +50% a Esconderse durante 1D6 asaltos.

Los ojos de esta raza son cubiertos al nacer por 2 placas de una membrana azul llamada **"a´ark"** que despide un brillo azulado, que les ayuda a ver en la oscuridad, en la niebla y da mayor alcance de visión. Quitar el ark causa 1D3 ptos de daño, y no se pueden volver a usar.

Poseen además unas gemas engarzadas en brazaletes, diademas y pecheras, llamadas **"fellt"** que anulan el efecto de sus Ataques de Vacío sobre ellos mismos.

Tratar con los habitantes de la Tierra del Silencio nunca debería ser un encuentro normal. En muy contadas ocasiones se puede ver de lejos a uno de estos individuos, que desde hace milenios se han mantenido al margen de los asuntos de los Reinos Jóvenes, si bien tienen sus métodos para enterarse de los sucesos relevantes que ocurren en el mundo. Los Kastdrann no son una raza malvada ni buena, se podría decir que son seguidores de la Balanza, ya que sus dioses hace mucho tiempo que partieron de estos lugares. Son, en todo caso, una raza en extinción, poco menos que una sombra de lo que un día fueron, y los pocos miembros que aun perduran en los Reinos Jóvenes son los primeros en reconocer que su tiempo ya ha pasado... pero, quien sabe, puede que aun tengan una carta por jugar en el destino del mundo.

Suceso: Te doy mis ojos

En una noche oscura, los Kastdrann se presentan en el campamento de los PJS; mediante el subterfugio o la fuerza, empleando sus Bastones de Vacío, se apoderan de alguien (un PNJ; Vermellion Saz, el sacerdote de la Ley de la aventura El Viento Negro es un buen candidato) y lo raptan, paralizando su cuerpo. Eligen además a algún PJ, y también se lo llevan. El resto del grupo, después de sufrir los efectos de los Globos de Sombras y los potentes Bastones de Vacío de los Kastdrann, se quedará sin sus compañeros...

Por la mañana, el PJ aparece contando que, entre inconsciente y dormido, ha podido ver como unas criaturas extrañas le arrastraron hasta una especie de altar de cristal, y allí le hicieron algo en los ojos, algo que dolía mucho mientras lo sujetaban y empleaban una extraña magia que lo amodorraba y le hacía sentirse "bien". Mientras habla, los demás pueden ver como ahora los ojos del PJ son A´ark Kastdrann, y por supuesto gana todos los beneficios de llevarlas.

Sin embargo, al PNJ raptado le hacen algo mucho más grave y raro... este volverá 2 días después vagando por el camino, desorientado y murmurando incoherencias. Nada más recogerlo y reconocerlo, pueden comprobar que el PNJ tiene una extraña joya incrustada en la frente, del tamaño de una judía, de un color azulado que despide una luz mortecina y sobrecogedora. En la parte de atrás del cráneo tiene otra un poco menor. Increíblemente ha sobrevivido a la operación, y entre períodos de terribles jaquecas, somnolencia e incoherentes discursos, ahora tiene la capacidad de ver el futuro, el pasado y los lugares lejanos, aunque no controla demasiado lo que ve. Parecen ser imágenes que "alguien" le envía desde lejos...

Este PNJ acaba de convertirse en una poderosa fuente de tramas para futuras aventuras... y si los PJS son especialmente torpes en el trascurso de la aventura El Viento Negro, él descubrirá la trama cuando se atasquen demasiado.

Acaba de nacer el "Oráculo de Reilazz"...

Snooka volador

FUE 2D6, CON 3D6, TAM 1D6+6, INT 1D6, POD 3D6, DES 2D6+12
Regenera 1 pv por asalto.

Garras	*45%*	*1D8+1*
Pico	*69%*	*1D6+1*

Habilidades: Buscar 75%, Evitar 48%, Seguir rastros 55%, Trepar 90%, Volar 100%, Movimiento silencioso 110%.

Descripción→ El Snooka es una criatura mítica. Existen solo unas pocas de estas extrañas criaturas, y habitan en mayor cantidad en la zona de los Myrrhn. En Shazaar es muy raro verlos.

El Snooka tiene cuerpo de perro mediano y ágil, alas y garras de halcón y dos cabezas de este mismo pájaro. Es extremadamente silencioso, y es posible ver sus evoluciones en vuelo, en tierra o entre los árboles sin que se aprecie el más mínimo sonido. Se alimenta de roedores, reptiles y pequeños mamíferos, cazándolos desde las alturas.

Algunos afortunados han encontrado una cría de Snooka volador y la han tenido como mascota. Si se le domestica, el Snooka es un compañero fiel, incluso más que un perro, siendo un excelente cazador y un fiero protector. Gracias a su regeneración es capaz de enfrentarse a enemigos mucho más grandes y poderosos que él. Alguien que posea una d estas magníficas mascotas no la cederá a nadie ni se desprenderá de ella bajo ningún concepto.

Tabla de Sucesos en Viaje: Dioperda/Reilazz

A continuación se ofrece una tabla de eventos en viaje para la región de Dioperda y Reilazz (aunque es extensible al resto de Shazaar). No se pretende hacer una tabla donde todo sea malo ni bueno... pueden pasar cosas porque sí, sin que tengan ninguna relevancia. La tirada es de 1D100. Si quieres ser más permisivo con tus jugadores, puedes dejar la opción de sumarle o quitarle uno al resultado obtenido. El DJ es libre de usarla como quiera, pero una tirada por jugador y por día debería ser lo normal para los períodos de viaje. Por supuesto, puedes crear una tabla propia para los resultados 1-34 si lo crees necesario, ya que en esta tabla esas son las posibilidades de que no ocurra nada.

1-34→ no ocurre nada de especial mención.
35-37→ has perdido uno de los objetos de tu posesión (lanzar un dado)
38-40→ cinchas de la silla de montar, vaina o cinturón muy desgastados
41-44→ torcedura en un tobillo o una montura pierde una herradura (-2 al mov. durante el día)
45→ especial suerte: se halla un objeto por un valor de 1D100 bronces.
46-47→ un cruce de caminos con un ladrón ajusticiado atado aún a un árbol, con una mano cortada y atado hasta que ha muerto de hambre y sed.
48-49→ de no sacar CONx3 contrae una enfermedad menor, que le durará 1D4 días.
50→ se cruza con un grupo de mendigos o desposeídos que siguen a un visionario. Intentarán reclutarle.
51→ un cadáver en el camino. 1D6 depredadores (lobos...) rondan la zona.
52-53→ se encuentra un altar a una deidad, abandonado y derruido (aun contiene algunas ofrendas por un valor de 1D20 bronces)
54-55→ se encuentra un vendedor ambulante de pieles, utensilios y provisiones.
56-58→ se avista de lejos un rebaño de herbívoros atacados por un gran depredador (dientes de sable, felino grande...)
59-61→ el PJ ha dormido fatal, +3 de Cansancio durante todo el día.
62-63→ se encuentra un pozo: 1 a 4 tiene agua, 5 o 6 está seco.
64-65→ caída aparatosa; se pierden 1D3 PV.
66-68→ gran bandada/manada de aves/mamíferos corredores (aves frías o cabras monteses). Posibilidad de cazar. Por cada 10 pts de daño que se le haga a un animal con un ataque (-20% a disparo, ya que se mueven muy rápido) se puede cobrar una pieza (1D4+1 raciones de viaje). 2 turnos para disparar o actuar, luego habrán huido.

69-71→ se encuentra una cueva, buen refugio, 1-4 está vacía, 5-6 es la guarida de un depredador.
72→ avistamiento de un miembro del Pueblo Perdido, acechando desde la niebla, el linde de un bosque o la oscuridad
73-74→ salteadores de caminos: serán en número 1D6+6 y si el grupo de PJ lo componen más de 8 integrantes, los bandidos serán 1D8+8. Perfiles como el Saqueador Nómada de la pag. 176 de Elric!
75→ se avista una de las "desaparecidas" Lechuzas Blancas Gigantes.
76-77→ se avista un myrrhn en pleno vuelo, o en una rama alta. Si se entabla conversación con él, no será muy amistoso, y partirá volando. Si se le apresa de algún modo, no habla el Común, y lleva encima varias piezas de caza (10 raciones de viaje) y un odre de agua (10 raciones de bebida)
78-79→ se ve en acción uno de los temidos "Gusanos-Dragón de Pantano" cazando una confiada presa (para un futuro ataque de Gusano-Dragón se tira por Idea para darse cuenta de la trampa, en lugar de PODx3)
80→ durante la noche, un Snich-nich pica al PJ.
81-83→ 1D6 raciones de viaje están malas.
84-86→ un caballo o un carro se atasca en el fango, 6 horas perdidas.
87-88→ 1D6+1 lobos atacan al PJ cuando se separe del grupo por algo o se encuentre solo.
89-91→ se cruzan con un cazador que lleva 10 raciones de viaje y 1D6 pieles de lobo. Tiene como mascota un perro grande o un halcón y porta un arco de caza.
92→ se cruzan con un Snooka Volador atrapado en una trampa de lazo. Será muy difícil de coger (puede hasta hacerse daño intentando evitar que lo cojan).
93-94→ una cantimplora o contenedor de agua (tirar un dado para determinar cual) estaba roto y ha perdido todo el agua.
95→ de no sacar CONx2 cogerá una enfermedad grave (fiebres, diarrea, vómitos... mientras no visite a un médico y guarde reposo constante, pierde 1 CON cada 8 horas)
96→ suerte: un caballo perdido con silla de montar y algunas pertenencias (manta, odre de agua, alforja, una aljaba con 15 flechas...)
97-98→ un PNJ o un caballo pisa una trampa de cepo, 1D4+4 de daño.
99→ por una extraña razón, el PJ se verá privado de vista, oído o habla durante todo el día.
100→ alineación arcana: recibes 3 puntos a la fuerza en que menos puntuación tengas (si hay dos empatadas, lanzar un dado)

Snich-nich

Descripción→ Este insecto, parecido a una mantis negro-amarilla con patas de araña, es llamado así por el sonido característico que emite. Suele atacar solo, siendo de un tamaño poco mayor que la mano de un hombre. El Snich-nich sube a sus víctimas andando cuidadosamente mientras duermen (PODx2 o Escuchar para despertarse, lo que sea menor) para inocular un veneno POT 13 que de no resistirlo, deja totalmente paralizada a la victima durante una hora. El infeliz asiste, incapaz de moverse ni de avisar a nadie, a como el bicho pone sus huevos en alguna parte de su cuerpo y luego se va. Las larvas del Snich-nich no se pueden extraer de su cavidad, ya que de hacerlo inoculan un veneno POT 21 que mata a la víctima (o lo deja con serios problemas de parálisis y delirios de resistir la POT). La única solución es dejarlos eclosionar, proceso que dura 1D2+2 días en los que la víctima tendrá +8 Cansancio y -2 de CON durante todo ese tiempo.

TRATADO DE HERBOLARIA: SHAZAAR

A continuación se describen 8 plantas típicas de Shazaar y sus posibles aplicaciones. Pueden ser encontradas consultando a Curanderos, Médicos, Cazadores y demás gentes relacionadas con las plantas y su tratamiento. Si un PJ está consultando a un erudito que puede tener la planta en cuestión, el PNJ la tendrá si se saca el porcentaje de Posesión, indicado en cada planta. Sin embargo, si se busca la planta en la naturaleza, también se indica el malus o bonus que ofrece a la tirada de Buscar (solo sirve para Shazaar), según su rareza y dificultad de hallazgo. Igualmente se indica el precio medio por dosis, según la vía de ingestión y sus efectos.

Pelana *(posesión 25%, buscar -15%)*

Infusión→ aumenta el POD en 1D6+1 durante 2 horas (precio por dosis 30 bronces)

Cataplasma→ ahuyenta espíritus y espectros con una lucha de POD contra una POT de 16 (precio por dosis 50 bronces)

Swelgiss *(posesión 35%, buscar -20%)*

Cataplasma→ cura 1D6 PV en una hora (precio por dosis 25 bronces)

Infusión→ cura resfriado y enfermedades respiratorias (precio por dosis 5 bronces)

Raiz de Vlodd *(posesión 8%, buscar -35%)*

Polvo→ veneno de ingestión. Causa 1D4 ptos de daño por hora durante 1 día (24 horas). Sacando CON contra una POT de 4D6 solo se sufre la mitad del daño. Un Primeros Auxilios no sirve de nada contra este daño. No tiene antídoto (precio por dosis 300 bronces).

Hoja de Tritornia *(posesión 15%, buscar +10%)*

Cataplasma→ cura la ceguera temporal y aumenta las habilidades visuales (todas en las que influya la visión, ataque y parada incluidos...) en 15% durante 1 hora (precio por dosis 30 bronces)

Savia de Valya *(posesión 45%, buscar +5%)*

Cataplasma→ regenera 1 PV/as durante 1D10 asaltos. Se puede aplicar en quemaduras, contusiones y cortes (precio por dosis 90 bronces)

Masticar Hoja→ elimina el cansancio y mantiene despierto durante 2D10 horas adicionales (precio por dosis 15 bronces)

Musgo Mágico de Swailt *(posesión 3%, buscar -45%)*

Quemar→ provoca una zona de niebla/humo de 100 m de radio por cada dosis quemada (2 dosis quemadas, 200 mts. de radio, 3 dosis, 300 mts de radio, etc...). Se encuentra en lugares de muy difícil acceso. Dentro de la niebla, las habilidades se reducen un 30% (precio por dosis 150 bronces).

Vyntarreah *(posesión 6%, buscar -10%)*

Cataplasma→ añade 1D6 de daño a una hoja durante los próximos 15 ataques (precio por dosis 80 bronces)

Bebedizo→ causa 2D6 de daño por quemaduras internas, muy difícil de curar (no hay tirada de resistencia). Este veneno es inodoro e incoloro, aunque tiene un fuerte sabor salado (precio por dosis 100 bronces)

Tallo de Dildeura *(posesión 31%, buscar +25%)*

Poción→ CON contra POT 3D6+6 o la víctima cae dormida durante 1D4+2 horas. De superarlo, tendrá un malus de -45% a todas las habilidades durante ese tiempo (precio por dosis 100 bronces)

REILAZZ

Reilazz es una aldea ubicada en la costa sur de Shazaar, a 250 km de Aflitain y a solo 40 de los Dientes de la Serpiente. Consta de unas 110 o 120 casas de barro y paja, de 1 o 2 plantas (la superior es bastante pequeña y hace las veces de almacén) donde viven los casi 400 habitantes. Las profesiones más comunes son Cazador, Granjero, Pescador y Artesano.

Personalidades

Nadie gobierna Reilazz realmente. Es una aldea demasiado pequeña como para destacar un gobernante o preocuparse por su influencia en asuntos diplomáticos. Sin embargo, tanto el Duque como el Rey de Shazaar se han dado cuenta de su importancia estratégica y están intentando poner solución a esto. Por ahora, la aldea es "comandada" por un grupo de personajes de mayor categoría, inteligencia o sabiduría, a los que los asuntos comunes se suelen consultar y cuyas decisiones dejan, por lo general, a todos contentos:

- ***Bokrn el Herrero****: calvo, serio, fuerte, con un regio bigote, tiene una forja pequeña pero que cubre con creces las necesidades de la aldea. Tiene mujer y 2 hijos, Weela, Nerías y Vordel, y un ayudante, llamado Yls. Sus precios son muy asequibles. Su morada es una casa grande anexa a su herrería.*
- ***Vhieldhesen****: médico, curandero… el alto y delgado anciano es poco hablador, pero sabe sanar cientos de males. Tiene un acento extraño y un ayudante mudo llamado Sarceem, que parece provenir del Desierto de los Suspiros. Lleva 1 década en Reilazz. Vive en una casa de madera junto al Puerto, sobre una pequeña loma.*
- ***Orshias el Magnánimo****: el más rico de Reilazz, es mercader y organiza caravanas a Aflitain por tierra y por mar cuando la ocasión lo requiere (generalmente 1 o 2 veces por año). Posee una buena Quilea, 10 carromatos, 3 almacenes de grano, 15 porteadores (no está permitida la*

esclavitud, pero muchos dicen que son esclavos y no está demasiado bien visto), 3 mercenarios dioperdanos y 2 concubinas. Es un tanto excéntrico, y cree ser el centro de atención y el motor de la aldea (ahí no está demasiado equivocado). Orshias se hizo construir un gran salón al norte del pueblo (a unos 150 mts); un camino empedrado flanqueado por antorchas y varios estandartes de madera y tela conduce allí. Es propietario de un gran molino de reciente construcción, la última de Nicuum, donde trabajan diariamente 6 granjeros.

- ***Vrell**: hombre de piel curtida y de mediana edad, es el mejor cazador de la zona. Silencioso cuando camina, porta un arco de hueso, admirado por los demás cazadores del lugar, y tiene 3 mastines enormes a los que aprecia más que a muchas personas. Conoce perfectamente el terreno en 100 km a la redonda, y vive en una choza algo apartada del núcleo urbano, cercano al bosque de Carhueen.*
- ***Nicuum de Jadmar**: maestro ingeniero, es el responsable de muchas buenas construcciones desde Aflitain hasta Nio. Ahora está retirado, y ha vuelto a la aldea que le vio nacer. Aun así, tiene 15 trabajadores a su cargo. Siempre va acompañado de papiros, instrumentos de construcción y habla manteniendo la mayor parte del tiempo un ojo cerrado... como calculando distancias. Vive en una sencilla casa de la aldea, aunque algo más grande y con un huerto enorme en la parte trasera.*
- ***Hermanas Hellis**: las orondas hermanas Hellis (Riund y Vella) regentan la única posada de la aldea, el Ánfora Perfumada, junto a un cocinero oriental (casi no habla el Común) llamado Nespess. El Ánfora esta cubierta de hierbas olorosas por todas partes, romero y otras hierbas del bajo monte, y las hermanas se encargan de que todos estén contentos. La posada se encuentra en la plaza central del pueblo (de hecho, la posada es la razón de que esta sea la plaza central de la aldea), tiene 2 plantas y unas 10 habitaciones.*

<u>Lugares de interés</u>

Entre los páramos y valles envueltos en bruma marina, la impenetrable negrura de los Dientes y las lejanas Nieblas Cambiantes (no tan lejanas, realmente), este es un paraje un tanto desalentador para el espíritu humano. Sin embargo, algunos accidentes del terreno y ruinas de otro tiempo rompen la discontinuidad del paisaje:

- ***Las ruinas**: cerca del bosque de Carhueen hay unos cuantos muros derruidos, algunos pasillos subterráneos y una plaza escalonada de brillante piedra azulada, vestigios del reinado del Pueblo Perdido.*
- ***La torre**: sobre un acantilado al borde de la costa, hay una torre semiderruida, donde una escalera circular conduce al único piso útil. Es necesaria una tirada exitosa de Trepar para llegar allí, o se sufre una caída de 6 mts.*
- ***Pilares**: una suave colina bastante extensa está plagada, desde tiempo inmemorial, de altos pilares de piedra de la altura de 2 hombres, incrustados férreamente a la tierra. No se sabe muy bien si son un monumento a un dios extraño o un lugar funerario, pero siempre ha sido un lugar de malos augurios.*

- ***Bosque de Carhueen**: bastante espeso, de anchos árboles y mucho matorral, es una zona de trabajo para leñadores y cazadores. Tiene una gran extensión, internándose en la Niebla más de lo que nadie se ha atrevido a comprobar. A los 8 o 9 km de recorrido hacia el interior, el bosque se vuelve pantanoso y muy difícil de atravesar.*
- ***Isla de Fell**: a escasos 300 mts de la costa, es una isla de poco más de 1 km de extensión, bastante alta, rocosa y escarpada. Bandadas de cormoranes y gaviotas habitan en ella. Tiene en su base algunas cuevas naturales.*
- ***Puerto**: un muelle construido enteramente con grandes bloques de piedra. Sirve para atracar la Quilea de Orshias y las pocas que llegan desde Aflitain y Dioperda. Tiene unos 400 mts de largo, con 2 barracones de piedra protegiendo sus flancos, también consta de algunos almacenes de mercancías. Un camino pavimentado de unos 500 mts conduce cuesta arriba hasta el núcleo de Reilazz.*

El día a día en Reilazz

Pocos viajeros llegan hasta aquí. Varias patrullas al mes, acompañadas de un Elegido de Mivyawn, desde Dioperda se encargan de que todo se mantenga en orden. La llegada de un barco mercante es un gran acontecimiento en la aldea, y todos se preparan para vender sus productos o adquirir lo que les falta. Para ser una aldea tan pequeña, en Reilazz hay profusión de artesanos, que fabrican diversas prendas de piel, alfarería, ladrillos (actualmente, se está cambiando la construcción de barro y paja por el ladrillo cocido) y diversos utensilios. También hay bastantes granjeros, que venden sus cosechas, adquieren grano a mejor precio que el de Orshias (algo caro) y renuevan sus útiles. Los pocos pescadores que hacen su labor desde sus escuálidas barcas hacen su negocio con la gente de la aldea día a día. También es una buena ocasión para que los marineros o los viajeros cuenten como va todo en el norte, y el Ánfora Perfumada suele ser un lugar de reunión bastante común. En Reilazz no hay milicia ni cuerpo de guardia, por lo que también suelen ser sonadas las peleas de taberna en el Ánfora.

EL VIENTO NEGRO

Esta es la historia de Yaxus´Ard-h´Nelliax, un Demonio Mayor y sus 6 hermanos, de como fue arrancado de su plano, para venir a los Reinos Jóvenes... Esta es la historia de como en la invocación, algo salió rematadamente mal, y sus hermanos quedaron atrás, y de como perdió la memoria y viajó por el Continente Oeste, acompañado de un humano, buscando un destino y una identidad que no recordaba...

Esta es la historia de D´nemep Samrash, un pantangiano de baja estofa, de como invocó poderes mayores para alcanzar el estatus de hechicero, de como se le fue de las manos todo lo que había conseguido y de como fue ajusticiado por los suyos, torturas y sufrimiento donde antes solo veía admiración. Esta es la historia de como llegó a una aldea de Shazaar y se mezcló con los aldeanos, contando una historia que nada tenía de verdad, y mucho de venganza...

Esta es la historia de Volkort, hechicero pantangiano y sacerdote de Hionhurn, de como hace mucho encontró una invocación de 7 Demonios Mayores, y de como se malogró todo, y de su búsqueda del demonio perdido hasta el día de hoy. Esta es la historia también de su venganza contra D´nemep Samrash y como le fue encomendada por el propio Teócrata la tarea de traer al traidor de vuelta a Pan Tang. Y esta es la historia de como encontró en Shazaar algo que no creía ya que pudiese encontrar...

Esta es la historia de una tranquila región de Shazaar, Dioperda y Reilazz... y como su paz se convirtió en Caos

Una misión sagrada.

La aventura comienza en Dioperda. Los PJS son miembros del grupo de escolta de un Prelado de Domblas llamado Vermellion Saz que viajará desde Dioperda hasta Reilazz. Los motivos que tengan para formar parte de la escolta pueden ser muy diferentes; un PJ puede ser el guía del grupo, otro el cazador, otro un vigilante armado o acompañante de Vermellion Saz, dependiendo de su profesión y motivaciones. Todas las motivaciones deben quedar claras antes de empezar la aventura, pero todos los PJs, por una razón u otra, formarán parte de la expedición. Se recomienda que uno de los Jugadores escoja a Neervan Lordan, descrito a continuación (se recomienda que el Jugador solo conozca la información referida en la ficha, y nunca el encabezamiento de la aventura... para evitar que deduzca que su Personaje no es humano...) y, si quieren, otro puede llevar a Bornd-Aqul-Feishaan, su acompañante tarkeshita (para el cual hay que crear una ficha).

NEERVAN LORDAN

FUE	**14**	B.Daño +1d4	Nombre: **Neervan Lordan**		Caos ¿?
CON	**12**		Lugar de nacimiento: ¿?		Balanza ¿?
TAM	**19**		Sexo: Varon	Edad: ¿?	Ley ¿?
INT	**14**	x5 Idea **70**	Familia ¿?		P.V.: **16**
POD	**13**	x5 Suerte **65**	Apodo/Alias ¿?		Sangre **32**
DES	**12**	x5 Destreza **60**	Profesión ¿?		P.M.: **13**
APA	**10**	x5 Carisma **50**			

Apariencia→ Eres muy alto (2,05 mts), con rastas y un tatuaje intrincado que cubre toda tu espalda, hombros y nuca. Nunca tienes frío, solo en casos muy extremos te abrigas ligeramente. Posees una desmedida obstinación por desollar seres vivos, y prefieres ocultarlo a tus compañeros. La crueldad y el sadismo crecen en ti, y... te gusta.

Habilidades

Buscar 40% Esquivar 84% Evaluar 75% Lanzar 45% Montar 55% Oler/degustar 35% Otro idioma (común) 20% Pericia (despellejar) 45% Primeros auxilios 30% Rastrear 30% Trepar 60%

Historia→ Te encontraron entre los muertos de una escaramuza, de la que misteriosamente saliste ileso. Tu memoria anterior a ese suceso no existe, ni sueños, ni sensaciones... nada. Un clan del noroeste de Tarkesh, los Feishaan, te acogieron, pues pasaste una época difícil. De eso hace cuatro años, y ahora prefieres olvidarlo.

Acompañas a Bornd-Aqul-Feishaan en su viaje por el continente; desde el día que partió hacia el sur supiste que... "debías" acompañarle. Os habéis hecho grandes amigos, aunque a veces no puedes evitar pensar como quedaría su piel extendida sobre una roca... pero, por ahora, sois compañeros de viaje.

Equipo→ : Espada ancha, vaina de cuero, daga y vaina de cinto, ropas ligeras, cestus, cuchillo de desollar, caballo de monta, lanza larga, muda de repuesto, antorcha, cuerda (8 m).

Bronces→ 200

Habilidades de armas

→Espada ancha	55%	1D8+1+1D6	PA20	→Lanza larga	75%	1D10+1+1D6	PA15	→Arrojar daga	45%	1D4+1D3	Alc. 10 mts
→Daga	95%	1D4+2+1D6	PA15	→Cestus	65%	1D3+2+1D6	PA10				

Uno de los Elegidos de Dioperda recibe, una mañana, al grupo de PJs frente a una Torre de Guardia de la ciudad, donde han sido convocados para informarles sobre los pormenores del viaje y su cometido particular. Además a todos se les da un adelanto de su paga (unos 100 bronces). Al poco de estar allí, hace su aparición Vermellion Saz, un orondo Prelado de Domblas, cabecilla de la expedición, con dos iniciados de la orden, Velther y Oorai, además de una guapa sacerdotisa llamada Yileena. Vermellion sube a un cajón que uno de los iniciados se apresta a colocar a modo de tarima, e improvisa un discurso cuando le dicen que lo que tiene delante es el grupo que le acompañará a Reilazz:

"Jóvenes misericordiosos, habéis sido designados como acompañantes de esta santa misión de salvamento, pues hemos sido informados de que la aldea hermana de Reilazz pasa por serias dificultades, asediada por una bestia del Caos. El Alto ha hablado conmigo y me ha encomendado para que levante allí un altar en Su nombre, ya que por Su obra y gracia será erradicada la presencia que les acecha. Sabed pues que nada habéis de temer, pues la luz de Domblas y Su justicia divina están sobre nosotros. Ensalzad vuestras almas, pues a partir de ahora estáis bajo Su protección."

Tras esta emotiva presentación, se les conmina el día siguiente al despuntar el sol en el mismo punto para partir, y se les advierte que llegar en condiciones que impidan partir o no presentarse será tomado como una falta ante la ley y ante su Excelencia el Prelado. Los PJs tienen un día para competir en los Juegos, reabastecerse, recoger sus pertenencias y terminar los asuntos que tuvieran pendientes en la ciudad. Además, el Capitán de la Guardia les recuerda que viajan a Reilazz para solucionar los recientes problemas que padecen los desprotegidos aldeanos, y que su prioridad es ésta y no otra.

Vermellion Saz

FUE 11, CON 17, TAM 14, INT 19, POD 21, DES 7, APA 11.
PV 12, Sangre 24, B. daño -, Armadura -, PM 21
Armas: Daga larga 42% 1D4+2+bd
Habilidades: Arte (Maneras Cortesanas) 47%, Charlatanería 39%, Escribir 66%, Evaluar 42%, Común73%, Negociar 60%, Oratoria 91%, Perspicacia 58%,
Hechizos: Debilitar Demonio, Esfera de la Ley, Membrana de la Ley, Tarifa de la Ley.

Posesiones: Ropajes nobles (1500 bronces), saquito al cinto (25 oros, 80 bronces), daga y vaina enjoyada (800 bronces).

(si sigues las reglas de Hambre, Sed y Cansancio, cada PJ comenzará con 1D4 en cada una de ellas. A partir de ahora, habrá que llevar la cuenta de como evoluciona cada una y como afecta al PJ)

El viaje

A la mañana siguiente, un carromato cubierto, el conductor y su ayudante, además de 4 soldados montados (Guardia de la Ciudad, Elric! pag. 174), esperan a los PJs en la plaza frente a la Torre de Guardia. El carromato lleva equipo de acampada y algunas provisiones (25 raciones de comida y 60 raciones de agua), además de transportar al grupo clerical (Vermellion, Yileena y los dos iniciados). Una hora tarde, aparecen estos bajando alegremente por el camino, y repartiendo bendiciones a los campesinos que empiezan sus quehaceres diarios. Vermellion está de especial buen humor, aunque antes de subir al carro, mete un pie en un charco de barro... y le cambia un poco el carácter.

Durante toda la mañana el grupo pasará por campiñas y campos de labranza; la marcha es algo lenta, pues el Prelado insiste en repartir bendiciones a los descarriados granjeros, y detiene la caravana varias veces para mediar, cual juez y verdugo, ante alguna cuestión sin demasiada importancia (2 campesinos que discuten por las lindes de sus tierras... y cosas así).

El viaje será completado en cuatro jornadas, por lo que llegarán a Reilazz el atardecer del cuarto día. (Es muy recomendable jugar el "Suceso: Te doy mis ojos" de la pag. 10 durante la 2ª o 3ª noche).

En Reilazz

Nada más llegar a la aldea, algunos de los aldeanos más destacables informan a los recién llegados de los problemas que tienen: una criatura del Caos ronda por los bosques cercanos, y parece ampararse en la niebla. Ha acabado ya con 3 campesinos y muchas cabezas de ganado. Piden a Vermellion que ponga fin a esta debacle. Vermellion, muy puesto en su lugar, toma el control rápidamente y se erige como su salvador.

El Prelado y Nicuum de Jadmar traban amistad (o eso parece) desde el principio, y el maestro ingeniero informa al Prelado que lleva un mes con la construcción de un pequeño Barracón para la guarnición que sería enviada a la aldea (y de la cual los PJs forman parte), a un kilómetro al norte de Reilazz. El edificio está casi terminado, y ya puede ser habitado por el grupo. Por supuesto, el Prelado y el grupo de la Ley serán alojados en casa del rico Orshias, con grandes aspavientos y demostraciones de abundancia por parte de este.

El Barracón→ *Cuando los PJs y los soldados montados lleguen a su destino, el Barracón del norte, comprobarán que consiste en un edificio bajo y de reciente construcción, bastante bien planteado aunque sin muro exterior. Pero por lo que conocen de la zona, no creen ne cesitar más para estacionarse aquí. Posee además un pequeño establo para 6 caballos y puede dar cabida perfectamente a 20 soldados, aunque tiene aun algunas zonas en construcción. Si se dispara desde la parte superior, las guardas ofrecen una protección del -15% al disparo para ser impactado, y desde la torre las guardas ofrecen un -25% a los disparos enemigos.*

De Caza

A la mañana siguiente hay organizada una partida de caza con los siguientes integrantes: los 4 soldados montados, Verdhall Rabba (ver "Otros habitantes de Reilazz" en los Apéndices), Vrell el cazador y los PJs. El propio Vermellion se halla ante ellos, bendiciendo al grupo para que vuelvan sanos y salvos tras derrotar a los enemigos de la aldea.

Al partir, más de un compañero de la partida de caza comenta por lo bajo su inquietud, y el nerviosismo se apodera rápidamente de los 4 soldados montados, que no parecen ser muy experimentados en combate... Durante casi 6 horas, Verdhall y Vrell conducen al grupo hasta los límites de las colinas, tras las cuales se extienden interminables las Nieblas: "La criatura tiene su guarida un poco más adelante... tengamos cuidado" -comenta el cazador, mientras sigue rastreando las huellas y restos de antiguas víctimas de la bestia.

Tras una loma comienza un camino de monte, de no más de 25 cm de lado, que asciende por una ladera cubierta de zarzas secas y matorral, además de ser una zona pedregosa. Todo el que no vaya por el camino se ve penalizado con -3 al Mov. El camino solo permite avanzar, evidentemente, en fila de a uno. Subiendo por la ladera, y enmarcada entre dos montes cercanos, hay una grieta en la roca de 1,10 mts de ancho. Dentro de esta grieta tiene su guarida la Mantícore del Caos, la bestia que aterroriza esta zona de Shazaar. Eres libre de interpretar este enfrentamiento como quieras, pero debería ser un episodio de caza, con la Mantícore (que es un bicho, pero no es tonto) huyendo del grupo de PJs si la superan o la hieren demasiado, y atacando por entre los árboles y rocas a los rezagados, mientras le disparan sin parar.

Mantícore del Caos

FUE 24, CON 19, TAM 21, INT 10, POD 113, DES 19.
PV 20, Sangre 40, B. daño +1D6, Piel Dura 3, Mov: 9 en tierra, 15 volando.

Mordisco	*76%*	*1D6+bd.*
Garras	*58%*	*1D4+2+bd.*
Coletazo	*60%*	*2D4+bd.*

***Habilidades**: Buscar 70%, Escuchar 80%, Rastrear 73%, Olfatear 50%, Evitar 56%*
***Notas**: La Mantícore del Caos tiene 2 ataques por turno. El ataque de coletazo solo puede usarlo en vuelo. El ataque de mordisco solo puede usarlo en tierra. Si está volando, los disparos contra ella están penalizados con un -20%. Es una criatura caótica, y difiere un tanto de la legendaria Mantícora de Shangshai (ver "el Este Desconocido"). Una tirada de INTx1 puede revelar que la cola, melena y sangre de esta bestia puede ser muy apreciada por brujos y alquimistas (se puede pagar hasta 2D20 bronces por la melena, 6D10 bronces por la cola y no menos de 200 bronces por la sangre, con la que se fabrica un potente veneno).*

Una vez hayan acabado con la criatura, podrán ver dentro y por los alrededores de la cueva de la Mantícore restos de animales a medio devorar, y algún resto humano arrastrado hasta aquí por la bestia. Vrell y Verdhall están realmente contentos de haber acabado con este monstruo.

Lo ideal es que los PJs crean que este es el fin de la aventura... así que deja que reciban alguna recompensa del Prelado (aquél que mejor haya luchado) y las felicitaciones de la aldea. Haz incluso las tiradas de experiencia y... cuando vayas a anunciar que la partida ha terminado lee lo siguiente:

"Una semana mas tarde, seguís en Reilazz, pues parece ser que formáis parte de la milicia que será establecida aquí mientras las cosas vuelven a la normalidad. Organizáis patrullas durante el día y la noche, vais conociendo a la gente de la aldea y parece que la suerte, después de todo os puede sonreír en un tranquilo paraje shazaariano... o eso parecía.

Una noche, mientras (lanza un dado para elegir al PJ) te encuentras de guardia por la aldea, un grito desgarrador recorre las calles..." (sigue en "Sangre y almas para Azz´eal")

La historia de D'nemep Samrash

Un día, los pescadores de Reilazz encontraron a un hombre a la deriva, atado sobre un madero y medio muerto. Lo sacaron del agua y lo reanimaron, y pudieron comprobar que había sido salvajemente torturado. Cuando el hombrecillo despertó les contó que era un esclavo en Pan Tang, y que había escapado por pura suerte, y desde entonces lo acogieron en Reilazz y lo trataron como uno más, incluso el herrero le dio un trabajo como su ayudante, pues demostraba cierta pericia. Su nombre, según dijo, era Yls.

La única verdad en esta historia es que el hombre es de Pan Tang. Su nombre es D´nemep Samrash. Era descendiente de un linaje bajísimo de la Isla Negra, y su destino era una cosa que le atormentaba. D´nemep se ganó la vida durante años como prestidigitador junto a esclavos de alto rango, y secretamente maldecía a otros pantangianos por su suerte o linaje. Divertía a nobles y hechiceros con sus números circenses y sus obras, pero alimentaba un odio secreto hacia todo y hacia todos. Un día robó un libro que nunca debió robar, lo utilizó, jugó con su alma y la vendió a fuerzas superiores para conseguir el poder que le faltaba; en cuestión de pocos meses, D´nemep era un hechicero de alta categoría. Pero pagó un precio altísimo por ello; su cuerpo y su cara quedaron deformes (debido a la Degeneración PDg, arrastra los pies al andar y tiene media cara arrugada y llena de bultos, además de una voz sibilante y cavernosa). Una entidad llamada Azz´eal estaba ligada para siempre a él. Azz´eal ligó su esencia a la de D´nemep para tener un conducto de actuación en el mundo de los hombres, y a cambio le dio al hombrecillo la capacidad de hacer magia y parte de sus poderes y hechizos.

Uno de los hechiceros del propio teócrata fue puesto tras la pista de D´nemep, Volkort el Oscuro. Cuando Volkort averiguó mágicamente (pues superaba con creces la magia de D´nemep) las malas artes del "hechicero" y el robo del libro de la Universidad de la Perversión Lúcida informó rápidamente al Teócrata. D´nemep fue arrestado, su linaje fue relegado al lugar al que le pertenecía, y seguidamente fue ajusticiado y torturado durante tres días. Justo en el momento en que iba a ser ejecutado, atado a un madero sobre los acantilados de Hwamgaarl, su demonio protector Azz´eal usó el teletransporte para sacarlo de allí y de paso salvar su único modo de entrar en el mundo de los Reinos Jóvenes.

D´nemep Samrash

FUE 20, CON 12, TAM 13, INT 16, POD 18, DES 6, APA 4.
PV 13, Sangre 26, B. daño +1D6, Armadura - , PM 18
Armas: Falce Yurita 98% 1D8+2+bd
Habilidades: Buscar 40%, Charlatanería 95%, Disfraz 95%, Esconderse 40%, Esquivar 56%, Negociar 65%, Ocultar Objeto 45%, Pericia (prestidigitación) 75%, Trepar 91%.
Hechizos: Alarma, Capa de Cran Liret, Imitar Persona, Invocar Demonio, Lazo Irrompible, Pasos de Cran Liret.

Posesiones: falce y vaina, delantal de herrero, ropas simples, saquito (120 bronces), anillo de plata (foco del Volldash), colgante de cobre (foco del Gorthbiim).

Ahora D´nemep convive con sus vecinos de Reilazz como uno más, pero oscuros planes de venganza se han ido formando en su cabeza desde que llegó. Necesita sangre y almas para Azz´eal. Cuando su demonio protector tenga la suficiente fuerza, lo traerá a este plano, y usará su poder para volver a Hwamgaarl, sacar a sus padres de allí y vengarse de Volkort y todos sus antiguos "colegas".

Sangre y Almas para Azz´eal

D´nemep está secuestrando y sacrificando aldeanos desde hace un mes. Ya ha asesinado a dos niños (6 y 8 de POD), varias reses (un total de 6 de POD) y un granjero (12 de POD), por lo que Azz´eal lleva sacrificados 32 POD. Cuando esta cifra alcance 100, podrá hacer su aparición en el mundo, y la aldea, probablemente, esté perdida. La misión de los PJs, evidentemente, es evitarlo, por su bien y por el de los aldeanos.

La noche en la que se escucha el grito, una mujer ha descubierto que su hija ha desaparecido durante la noche. Si los PJs son rápidos acudiendo al lugar, un ***Buscar*** *exitoso en la habitación de la niña puede desvelar que la ventana ha sido forzada desde fuera, y que hay un* ***pedazo de tela colgando*** *(pista**) de un clavo en el marco (con un crítico en* ***Idea*** *es posible recordar que es del mismo tipo que la que llevan los ayudantes de muchos oficios de la aldea). Para rastrear al hechicero serán necesarias 3 tiradas exitosas de* ***Rastrear*** *penalizadas con un -15% la primera, sin penalizar la segunda y con un +10% la tercera. Esto les llevará a una gruta cerca de la costa, donde se encuentran los restos de la pequeña (POD 5: Azz´eal lleva POD 37 sacrificado) junto a varios materiales de invocación y un octógono del Caos en el suelo pintado con sangre. Esta vez no es posible pillar a D´nemep, que les llevará varias horas de ventaja. Con una tirada de Mundo Natural se puede identificar* ***la hierba quemada*** *(pista**) como Dyldya, un relajante de los sentidos, alucinógeno y potenciador de los poderes mágicos. Si preguntan a Vhieldhesen lo sabrá automáticamente, además de informarles que la Dyldya no crece en esta zona y ha tenido que ser traída aquí desde el exterior (esta es una de las pocas pistas para dar con D´nemep, así que no seas demasiado claro insinuando que investiguen la hierba... debe ocurrírsele a ellos).*

Evidentemente, Vermellion pone el grito en el cielo la mañana siguiente, convoca a todos los aldeanos en la plaza del pueblo e inicia una búsqueda sagrada del hechicero. Con esto no consigue otra cosa que convertirse en el objetivo número uno de D´nemep. Con una tirada de ***INTx2*** *los PJs pueden darse cuenta de esto, y pueden volcar sus esfuerzos en el sacerdote, en lugar de hacerlo en los aldeanos.*

Los demonios de D´nemep

El pantangiano ha conseguido, gracias a la ayuda de su demonio protector, invocar a varios demonios desde que está en Reilazz, para salvaguardar su seguridad y aterrorizar a los aldeanos si le es necesario. Los usará si se ve atacado y aprovechará para escapar. Su cometido será en todo momento sobrevivir, pues se toma la cuestión de su venganza muy en serio. Si es necesario y ve que su vida corre peligro, liberará a sus demonios en el pueblo mientras huye hacia las regiones agrestes de Shazaar. Pero volverá, pues D´nemep es una criatura que se mueve solo por venganza, hacia Volkort, hacia Reilazz... o hacia los PJs.

➔Demonio de combate Volldash

FUE 20, CON 16, TAM 24, INT 4, POD 11, DES 21.

PV 20, Sangre 60, B. daño +2D6, Piel Dura 10, Mov 7.

Espadas x3 49% 1D8+2+bd
Bola y cad. 56% 1D10+1+bd

***Habilidades**: Buscar 52%, Escuchar 96%, Evitar 63%.*

***Descripción**: El Volldash es una gran serpiente con cabeza semihumana y 2 grandes orejas. Salen de su cuerpo 4 largos brazos en los cuales lleva 3 espadones y una bola y cadena (alcance largo en todos). Este demonio parece rielar, temblar y cambiar de posición, por lo que los ataques y defensas contra él se penalizan siempre con un -10%. Posee 4 ataques por turno.*

➔Nube Consumidora Gorthbiim

INT 6, POD 15, DES 13 TAM 4, Pv 4*, Mov 10.*

Envolver 100% 1D6 (La armadura defiende normalmente. Evitar este ataque tiene un -20%. No se puede Detener con un arma.)*

**→ Estos valores pueden variar.*

***Habilidades**: Buscar 39%, Olfatear 79%.*

***Descripción**: el Gorthbiim parece una nube de grandes insectos de todos los colores y formas... después de ser llamado solo permanecerá en este plano 30 turnos de combate. Ataca echándose encima de sus víctimas. Comienza teniendo 4 PV y TAM 4. Cada vez que el Gorthbiim mata a una víctima, aumenta su estancia en este plano otros 30 turnos, y aumenta su TAM y sus Pv en 3. Cuando tenga TAM superior a 10, el daño de su ataque aumenta a 3D6, y cuando tenga TAM superior a 20 el daño de su ataque aumenta a 5D6 y puede atacar a 2 víctimas por turno. Como puedes ver, es un demonio que es conveniente matar cuanto antes... liberado sobre una multitud, puede acabar con una ciudad en cuestión de minutos.*

La única forma de dañar al Gorthbiim es con fuego, agua y magia. Una antorcha le hará 2D6 de daño por turno, un cubo de agua 1D6+1 y la magia le dañará lo descrito en el hechizo. Demonios y elementales le dañan también. Una tirada de INTx1 puede dar algunos de estos datos, pero lo suyo sería tirar por Millón de Esferas (si el Oráculo de Reilazz está presente, puede guiar a los PJs en el último momento).

➔**La pista de la tela

Si los PJs se deciden por investigar a los ayudantes de los Maestros de Gremio de la aldea, hay unos cuantos:

- ***Yls**: esta es la persona indicada. Yls vive en una choza cercana a la herrería. Siempre se encuentra allí, en la herrería o en el Ánfora. Al día siguiente de una invocación estará visiblemente cansado y ojeroso (ver "el Vínculo").*
- ***Bawsh**: es el hijo y ayudante de Bardek el peletero. Es joven, impetuoso y quiere irse de Reilazz. Es ladrón y hace alguna que otra correría nocturna.*
- ***Surt**: esclavo de Orquell de Darijhor, el carnicero. En contra de las costumbres de Shazaar, Orquell mantiene su esclavo. Es calvo, menudo y no sale demasiado de la carnicería, salvo para conseguir algo de carne de los cazadores, a veces a horas inoportunas.*
- ***Carneck** y **R´yduán**: los dos ayudantes de Mwar-Haleebr, el mejor pescador de Reilazz. Carneck es del Desierto de las Lágrimas y R´yduán de los Suspiros... ambos son esclavos liberados al llegar a Shazaar. Viven en una choza abandonada y semiderruida a las afueras del pueblo. Cuando*

pueden se cubren con prendas negras y asaltan a los aldeanos descarriados, un método para ganar más dinero con el que poder ir a Dioperda y ganar un pasaje en un buen barco que les lleve de vuelta a su tierra.

- ***Mestio de Halesur**: sobrino y ayudante de Nicuum, tiene espíritu aventurero, una espada corta con la que es maestro, y un escudo redondo de muy buena calidad, el pelo rizado, talante serio; aprendió esgrima con un melnibonés (es un firme candidato para partir con el grupo si abandonan Reilazz)*

*No estaría mal, si siguen esta pista, hacer que los PJs se pierdan totalmente entre los ayudantes, no sabiendo quién es culpable realmente. Bawsh es bastante sospechoso por sus correrías nocturnas, Mestio es altivo y se niega a contestar muchas cuestiones, además de tener varias hijas de granjero prendidas de sus pantalones… a las cuales hace visitas nocturnas… Carneck y R´yduán son asaltadores nocturnos… Cuando encuentren a cualquiera de ellos por el pueblo, haz tiradas de **Charlatanería** por los ayudantes y de **Perspicacia** por los PJs, ya que todos parecen tener cosas que ocultar. Si se ponen tras la pista de Yls (D´nemep) esto debería ser suficiente para que desconfíen de él, pero no debería ser la vía para pillarle… Por supuesto D´nemep se ha desecho de la túnica que rompió en la ventana de la muchacha secuestrada.*

→**La pista de la hierba

*Como se ha dicho antes, la pista de la hierba es muy buena. Si identifican la hierba gracias a Vhieldhesen tienen un punto a su favor. Como la Dyldya no crece en Shazaar, ha tenido que ser traída desde fuera… y el único que comercia en Reilazz y organiza caravanas es Orshias el Magnánimo. Si consiguen hablar con él (abrirse hueco en su apretada agenda es complicado, aparte de que no se dignará a hablar de cuestiones menores con unos simples guardias, será necesaria una tirada exitosa de **Charlatanería** o **Negociar**, modificada en un 5% por cada punto que pase de CAR 12), tiene un 75% de recordar que hace meses se encargó un buen cargamento de esa hierba, y que casi todo lo compró Yls, cosa que le extrañó bastante.*

En la choza de Yls (D´nemep) pueden encontrar el cargamento de Dyldya junto a componentes de invocación, calaveras e incluso el cráneo humano de una de sus víctimas.

El Vínculo

*Hay una tercera forma de pillar a D´nemep: conforme va aumentando el sacrificio de puntos a Azz´eal, va adquiriendo deformidades y pérdida de facultades: la Degeneración hace su efecto. Si no lo evitan los aventureros, D´nemep Samrash y Azz´eal terminarán por convertirse en un híbrido entre humano y demonio, demente y sanguinario. D´nemep trata de ocultar su cambiante aspecto con su hechizo de Imitar Persona y con un pesado manto gris oscuro. Con tiradas de **Perspicacia** cerca de él pueden percatarse de los cambios en su aspecto y, por extensión, en su forma de comportarse.*

Trampa en las Ruinas

Con los PJs preguntando y haciendo averiguaciones activamente en la aldea, D´nemep esperará un poco a que se calmen los ánimos para proseguir con sus correrías, pero lo que sí intentará es acabar con Vermellion Saz, pues lo ha reconocido como su principal potencial enemigo. Durante sus ratos libres, D´nemep ronda a Vermellion, que suele pasear por el poblado en compañía de Nicuum o de Orshias. Una noche, D´nemep hace una invocación especial no lejos de Reilazz…

A la mañana siguiente, utilizando su hechizo Imitar Persona, aparece ante la residencia de Orshias (donde se hospeda Vermellion Saz y sus acompañantes) como una muchacha de la aldea, gritando como una posesa, asustada y maltratada… cuenta que ha escapado por los pelos del hechicero y que éste se encuentra oculto en "las Ruinas" (ver "Lugares de Interés"). Para que nadie le toque (y desaparezca el hechizo) sale corriendo como asustada, y se refugia en la herrería (si alguien le sigue, este comportamiento puede llegar a extrañarle), de la cual saldrá como Yls, contando que la muchacha ha salido por la parte de atrás… Sin embargo, Vermellion y su grupo se han puesto en marcha; creyendo tener al hechicero fácilmente atrapado, recluta a todo hombre capaz por el camino (entre los que se incluyen los PJs si no están ya allí) y corre hacia las Ruinas.

Durante la noche, D´nemep ha estado invocando una horda de pequeños y agresivos demonios Glentx (por lo que pasará el resto del día visiblemente cansado). Cuando el grupo de Vermellion se acerque a las Ruinas, los Glentx atacarán en masa, intentando acabar con el grupo rápidamente.

➔Demonios suicidas Glentx (x20)

PV 6, DES 15, mov 10.

Agarrar	*80%*	*Se aferra a la víctima. Solo una tirada de Lucha exitosa soltará a la criatura.*
Explotar	*100%*	*1D6***

***el número que se obtenga es la POT de la explosión: el daño real será 1D4 por cada punto de POT de la explosión.*

***Habilidades**: Buscar 60%, Evitar 45%.*

***Descripción**: los Glentx son pequeños demonios suicidas (en honor a unos "graciosos" demonios de Diablo 3), corren muy rápido, y una bolsa rojiza crece y brilla en alguna parte de su cuerpo tal y como se van acercando a su víctima. Esta bolsa explota cuando aferran a su víctima (si ésta no se libera) causando 1D6 POT de explosión. El daño de la explosión del Glentx será 1D4 veces la POT resultante. La armadura cubre contra este ataque, pero reduce sus PA en 1*

por cada pto de daño (reduce en -1 su protección por cada 5 ptos de daño de explosión), ya que es corrosivo. Si un PJ resulta alcanzado, tira Suerte por cada equipo que lleve encima, o sufrirá la misma suerte.

Atrapando a Yls

Tras atrapar a Yls/D´nemep, Vermellion Saz advertirá que se haya poseído por un Demonio Mayor, por lo que lanzará (y sus seguidores también) ***Debilitar Demonio*** *varias veces para dejar a Azz´eal en un estado de letargo. Mientras el* ***Debilitar Demonio*** *hace efecto, coge por lo pelos al exangüe hechicero, le obliga a escucharle, y le espeta:*

"¡D´nemep Samrash, eres un hechicero del Caos, has tenido tratos con demonios, has asesinado a las gentes de esta aldea, has traicionado su confianza y, lo que es más grave, has atentado contra la vida de un Prelado de la Ley. Por todo lo anterior se te condena a muerte por el poder de la Sagrada Tríada de la Ley, que me ha otorgado mis poderes y la potestad de ejecutarte en este mismo momento, pues no eres considerado humano! ¡¡ASÍ SEA!!" Los demás de su grupo corean: *"¡¡ASI SEA!!"*

No habrá perdón para D´nemep Samrash: es atado rápidamente a un poste de madera y lo ejecutan con 3 puñaladas mortales, y acto seguido se le arroja al mar desde los acantilados frente a la Isla de Fell, después de comprobar que ha muerto: *"Así como llegó a nosotros, entrará en el Reino Blanco para ser juzgado"*; con estas palabras, Vermellion es aclamado por todos en la aldea.

Nota: si Vermellion ha muerto a causa de un ataque o en el transcurso de la aventura, la sacerdotisa Yileena puede actuar de oradora en el apartado anterior.

Final...?

Es la segunda vez que puedes engañar a tus PJs haciéndoles creer que la aventura termina aquí. Hazles tirar de nuevo para aumentar sus habilidades si quieres, reparte alguna recompensa y... empieza a recoger el material de juego. Cuando hayan picado el anzuelo, lee lo siguiente:

"...varios días después, mientras algunos de vosotros pensáis en partir o qué haréis en un futuro cercano, desde el embarcadero llega un muchacho corriendo hasta la extenuación. Cuando puede hablar y ha recobrado un poco el aliento, consigue articular cuatro palabras con una expresión de dolor y pánico en su rostro:" "¡¡Galera de Pan Tang!!"

La Galera Negra

*Volkort el Oscuro, (ficha en los Apéndices) el hechicero pantangiano encargado de dar caza a D´nemep Samrash y de llevarlo de vuelta a Pan Tang está aquí. Lleva varias semanas siguiendo la pista al prófugo gracias al poder de varios de sus acólitos y sacerdotes y sus artes de adivinación y escrutación (no es relevante para la aventura el método por el cual han dado con D´nemep). Sobre la galera se está llevando a cabo un poderoso ritual llamado **"Túnel del Caos"**, según el cual se crea un pasaje oscuro que puede llevar mágicamente, durante varios minutos, a todo aquél que lo cruce a una distancia de varios Km. Volkort está acumulando tropas en los Pilares, que son visibles desde tierra, y atacará la aldea al anochecer, por sorpresa, ya que todos en Reilazz esperan un ataque desde el mar.*

El grupo que "desembarca" en los Pilares gracias a la magia negra está compuesto por 36 infantes de marina, 20 guardias de Hwamgaarl, 6 jinetes de caballería diablo, 6 lagartos diablo, 1 domador de tigres con 3 tigres, 1 agente de Balo y varias veintenas de esclavos. Además viene apoyado por 1D20 diablos Neewrlix, todos a las ordenes de Volkort

➔Diablos Neewrlix (x1D20)

FUE 12, CON 12, TAM 8, INT 6, POD 12, DES 16.

PV 10, Sangre 20, B. daño -, Piel Dura 2, Mov 10.

Garras x2	*63%*	*1D6+2*
Escupir ácido.	*55%*	*2D6*

***Habilidades**: Buscar 55%, Escuchar 75%, Volar 100%*

***Descripción**: Los Neewrlix son serpientes aladas con una boca parecida a una lamprea que gotea un icor negruzco y dos largos apéndices terminados en un largo filo, como una cuchilla, con los que atacan desde el aire, dejándose caer rápidamente. Los Neewrlix siempre acuden a la invocación en grupos de 1D20, no pueden ser atados y, como parte del trato que hacen con el invocador, deben ser liberados en los Reinos Jóvenes tras el cumplimiento del mismo.*

El ataque está claramente descompensado a favor del grupo de Pan Tang, y deberías narrarlo como un ataque de apresamiento y terror, más que como un exterminio. Los cabecillas de la aldea, a las primeras de cambio, rinden la situación y ordenan a gritos a todos los suyos que tiren las armas: saben que han perdido antes de comenzar la lucha. Debería dar como resultado a la mayoría de aldeanos reunidos en la plaza de Reilazz con los brazos atados a la espalda y rodeados por completo por pantangianos, sin que hayan sufrido muchas bajas.

Volkort el Oscuro se adelanta y mira a los aldeanos. Interroga a cierta distancia y durante varios minutos a varios de ellos y al final, maltrechos y sangrantes, los devuelve al grupo de prisioneros. Entre los congregados parece reconocer a alguien cerca de los PJs, y se sorprende y desconcierta por un momento, pero al instante, alza la cabeza y los mira a todos con desprecio, con una sonrisa maliciosa en su cara:

"Ahora que mi guadaña ha saciado su sed, os contaré qué hago aquí; soy Volkort el Oscuro de Pan Tang, sacerdote de Hionhurn y Prelado de la Iglesia del Caos. He venido traído por demonios del saber, siguiendo los pasos de un traidor: D´nemep Samrash, pues el mismo teócrata me ordenó que lo castigara y lo llevara de vuelta a su "hogar". Ahora que sé que ha sido ajusticiado, aunque su muerte debería haber sido mil veces peor, puedo volver a Pan Tang con tan grata noticia... y todo gracias a vosotros.

Esto es extraño... soldados de la decadente Shazaar, guerreros de la salvaje Tarkesh y aldeanos ¡¡Agradecido!! Vuestro premio será vuestra vida, y solo algunos de vosotros seréis llevados a la Isla Negra.

Pero mis demonios me han comunicado algo más que me pareció divertido. Hace años perdí algo que me era muy preciado, y ahora el destino ha hecho que lo encuentre en este rincón del mundo..." -mira a Neervan Lordan a los ojos y lo coge por la nuca- *"No sabes de que hablo, ¿verdad, "humano"? A ver si esto te refresca la memoria: ¡¡Yaxus´Ard-h´Nelliax!!*

<u>Su Verdadero Nombre</u>

Cuando Neervan Lordan escuche su verdadero nombre (sí, en realidad es un Demonio Mayor), sea quien sea el que se lo diga, RECORDARÁ de repente todo. Cuando eso ocurra, lee la siguiente información:

"De pronto recuerdas ese nombre: Yaxus´Ard-h´Nelliax, tu verdadero nombre. En el oscuro e inmundo plano que era tu hogar, tú y tus hermanos sometíais con el hielo y el dolor a un millar de almas esclavizadas, hasta que tu conciencia fue requerida por el Hechicero. Solo se presentó a ti por este nombre, pero lo que ofrecía llamó bastante tu interés: un nuevo mundo, un lugar libre de sufrimiento donde los nativos eran débiles, donde tú y tus hermanos podríais reinar sin demasiada oposición, y para firmar el acuerdo ofrecía un centenar de almas.

Aceptaste el trato.

Despertaste en medio de un claro, rodeado por un centenar de cuerpos retorcidos, dentro de un octógono cubierto de sangre y vísceras. Pero algo salió rematadamente mal, pues ante ti, el Hechicero tenía una mueca de dolor, y 2 flechas sobresaliendo de su espalda. Usando elementales, el Hechicero acabó con su atacante rápidamente, pero estaba herido de muerte, y tuvo que huir con un demonio de transporte, pues se acercaban muchos más humanos. El vínculo se rompió, tus hermanos no pudieron traspasar la puerta, y tu camino de vuelta estaba cerrado. Usando una última fracción de tu voluntad, introdujiste tu esencia en un humano moribundo de aquellos que te rodeaban; los recién llegados, hombres del norte, te tomaron por un superviviente... pero luego, tu conciencia voló, quedando relegada en su interior hasta que alguien pronunciase tu verdadero nombre.

Ahora has tomado conciencia de nuevo y este, Demonio Mayor, no es tu mundo."

A partir de este momento, Yaxus´Ard-h´Nelliax/Neervan recibe las siguientes modificaciones a su PJ:

- *Armadura Demonio 1D10+1D6.*
- *Congelar 1D6+2 daño por turno, 20 metros de radio.*
- *Regenera 3 ptos de vida por turno*
- *PV 31, FUE 25, Mod Daño +2D6, POD 24 y subiendo...*

Y por supuesto pasa a estar por completo en contra de todo y de todos. Ya lo controle el Jugador que ha llevado a Neervan hasta ahora o el DJ, el Demonio Mayor atacará a los humanos a su alrededor y liberará su poder inmediatamente...

La última batalla

Los PJs y el resto de aldeanos tienen los brazos atados a la espalda, el grupo de pantangianos se marcha hacia la Galera Negra haciendo varios prisioneros para ser llevados a la Isla Negra, y Volkort vuelve la espalda al Demonio Mayor que una vez invocó:

"Adiós, Yaxus´Ard-h´Nelliax; el trato que una vez hice contigo fue roto de manera forzosa cuando fui herido. Ahora nada puede traer a tus hermanos a este plano y siento decirte que estás atrapado aquí. Asuntos más importantes requieren mi atención, así que eres libre para vagar por los Reinos Jóvenes y sembrar la destrucción a tu antojo. Shazaar pronto será un páramo helado..."

Y con estas palabras se va.

Ahora tendrá lugar la última batalla… que como todo en esta aventura, no es lo que parece. Los aventureros pueden asistir en primera fila y atados a como el Demonio Mayor despierta su poder poco a poco. Un aura helada comienza a manar de él, le aparecen escamas y protuberancias por todos lados y crece en pocos minutos algo más de 40 ctms. La indiferencia, la aversión, la sorpresa y el miedo atraviesan su cara sin parar, y parece estar luchando en su interior contra algo. En realidad el espíritu de Neervan Lordan está haciendo todo lo que puede para resistir al demonio, pero su POD de 13 nada puede hacer contra el creciente POD de la criatura, por ahora de 24.

Sin embargo, uno de los iniciados de Vermellion Saz, Oorai, se las arregla para lanzar ***Debilitar Demonio*** *(que reducirá su POD en 5 durante 15 asaltos). Este tiempo es el que tienen los PJs para liberarse y hacer algo mientras Neervan lucha contra el poder que lo domina.*

- ➔ ***Liberarse de las cuerdas****: para liberarse de las cuerdas es necesario tener éxito en 3 tiradas de FUE o DES contra una FUE de 19 en el primer intento, 17 en el segundo y 15 en el tercero. Si se tiene éxito las tres veces, el PJ se habrá soltado.*
- ➔ ***Lucha de Neervan****: cada vez que Neervan no pase la tirada de POD contra el POD reducido de 19 del Demonio, matará a una víctima al azar. Esta víctima será uno de los PJ con un resultado de 1 en 1D20.*
- ➔ ***Frio intenso****: Cada turno el Aura Helada es más fuerte, siendo de 1 pto de daño hasta el tercer turno, 1D4-1 hasta el quinto, 1D4 hasta el séptimo, 1D4+1 hasta el décimo, 1D6 hasta el treceavo, 1D6+1 hasta el quinceavo y 1D6+2 en adelante*

Si un PJ se ve liberado es libre de hacer lo que quiera, contando con el poder regenerativo de Yaxus´Ard-h´Nelliax, su armadura demonio y el Aura Helada. Lo más inteligente sería liberar a otro aldeano o PJ y atacar en un turno futuro entre 2 o más contra el Demonio. Lleva un riguroso control del turno jugado y de la situación, pues después del turno 15 Neervan habrá perdido, y los poderes del Demonio llegarán a su apogeo.

(Opcional): si las cosas se ponen muy feas, y quieres ayudar a los PJs a terminar bien la aventura, Vermellion (si se ha convertido en el Oráculo de Reilazz) ayudará a Neervan en su lucha de POD, y puedes sumar +2 en todo momento a su POD a la hora de tirar.

APENDICES

1.-Otros habitantes de Reilazz

- ❖ ***Bardek el peletero****: hombre ancho de hombros, con bigote y siempre vestido con pieles, posee una tienda de tratamiento de pieles, porta una lanza larga y tiene dos hijos, Bawsh y Odshem.*
- ❖ ***Koshdrakwam****: oriental de procedencia, es curandero y chamán. Es un viejo encorvado cubierto con un manto y collares de hueso y plumas. Vive en una choza cerca de los acantilados y posee dos extrañas mascotas, una especie de serpiente alada y una gran araña con cola de escorpión.*

- ***Verdhell Rabba**: es un bárbaro con barba negra crespa, bajito y musculoso. Es mercenario y vive en una choza en lo alto de una colina cercana. Es cazador y mercenario, aunque a veces ha asaltado a viajeros descuidados. Conoce el secreto de los ayudantes de Mwar-Haleebr.*
- ***Orquell**: el carnicero local y granjero además. Es darijhoriano, lleno de tatuajes, tuerto y gordo. Tiene una colección de extraños cuchillos, 2 perros enormes y esta casado con una mujer del pueblo, Ainesh. Posee un esclavo llamado Surt.*
- ***Sudis**: este mendigo es un espía de Nadsokor destacado en esta parte del mundo. Calvo, dientes podridos, ojos casi blancos... se gana la vida como cuentacuentos. Tiene un manto gris y un largo bastón.*
- ***Mwar-Haleebr**: es el mejor pescador de Reilazz. Viste con pieles ligeras, es de piel negra y tiene un tridente y una honda. Da trabajo a 3 aldeanos en su barco largo de pesca y presume de ser un antiguo pirata. Vive en una gran choza en el puerto. Posee además 2 carromatos, varios caballos y 2 empleados en un almacén de grano y materiales de exportación que tiene alquilado a Orshias. Es un tanto agresivo.*
- ***Riesh**: es un anciano que siempre está cerca del muelle. No tiene familia o no la recuerda, habla poco y siempre esta tejiendo redes y cordeles, con los que saca algunos bronces. Es muy observador, poco hablador pero cuando habla suele escuchársele. Vive aquí y allá...*
- ***Torian**: el cuidador de caballos del gran corral común. Es un muchacho alto, delgado y hablador; tiene bastante empatía con los caballos y se nota que le gusta lo que hace. Vive en el granero junto a los caballos.*
- ***Nespess**: es el ayudante de las hermanas Hellis. No habla casi nunca, y cuando lo hace, nadie le entiende. Es amigo de Koshdrakwam, ya que parecen provenir del mismo lugar. Tiene una gran araña como mascota, y la mima por encima de todo. Es alto y ancho de hombros, teniendo una vara gruesa como arma y varias hachas arrojadizas.*

Nota: si fuese necesario crear valores para algún PNJ, utilizar la "Tabla de Valores Aleatorios" de la pag. 6, lanzando un dado según quieras que el PNJ sea mejor o peor en cierto aspecto. No se espera, en un principio, que esto sea necesario, y meramente están incluidos aquí para dar una mayor riqueza a Reilazz y su diversidad.

2.- Predicciones del Oráculo

Si juegas con el Oráculo de Reilazz, sea quien sea, cada vez que un PJ esté junto a él, tirará por Suerte. Con un éxito crítico en esta tirada, el Oráculo dará algo de información relevante mientras balbucea y parece por completo ausente y hechizado: (lanzar 1D6)

1-...guarda siempre una hoja afilada para cortar ataduras... (en relación a cuando los PJs se encuentren atados por los pantangianos)
2-...no mires hacia el mar, pues vendrán por caminos ocultos... (en relación al ataque pantangiano)
3-...cuando el que hace el mal muera, todos debemos partir para evitar un mal mayor... (en relación también al ataque pantangiano)
4-...no te fíes de lo evidente, pues el mal viene de dentro... (en relación a la identidad de D´nemep Samrash)
5-...cuando el que era amigo crea perder la batalla, yo estaré con él... (en relación a la lucha entre Neervan y el Demonio)

6-…el fuego, el agua y el poder interior barrerán las calles de inmundicias demoníacas. Dejad vuestras armas… (en relación a como vencer al demonio Gorthbiim)

3. – Volkort el Oscuro

FUE 15, CON 13, TAM 15, INT 16, POD 30, DES 10, APA 10.
PV 14, Sangre 28, B. daño +1D6, Armadura1D8+1+1D8, PM 30.
Armas: Guadaña Demonio* 145% 2D6+1+1D6+bd
*espinas 75% 2D6 20 metros.

Habilidades: Alta Lengua 71%, Buscar 86%, Escribir 58%, Esquivar 63%, Mabden 99%, Millón de Esferas 62%, Montar 80%, Nadar 80%, Arte (Tortura) 58%.

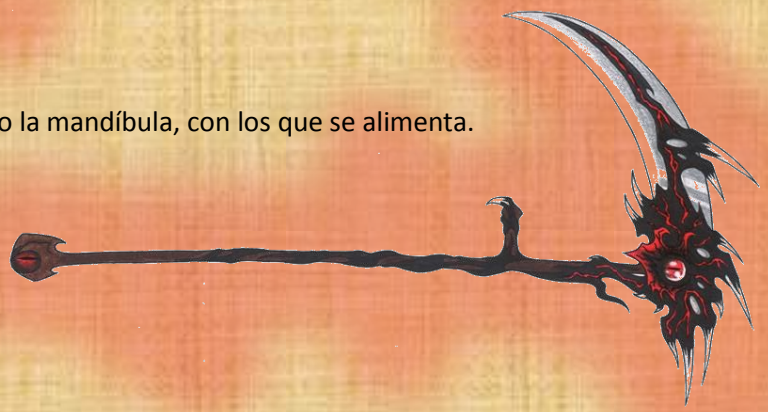
Hechizos: Despertar el Caos, Alma de Chardros, Brasero de Poder, Cuernos de Hionhurn, Furia, Invocar Demonio, Invocar elemental.

Posesiones: armadura demonio, guadaña demonio, saquito (gemas x valor de 1000 bronces), grimorio negro, cuchillos e instrumentos de tortura, anillo rojo (10 salamandras), anillo marrón (10 gnomos).

Notas: Volkort es un ejecutor de Hionhurn, discípulo de 3º Rango de la Iglesia del Caos, y un gran hechicero. En la biblioteca secreta del teócrata descubrió la invocación de los 7 Hermanos Blancos, y desde entonces su aspiración ha sido invocarlos.

Volkort es alto, fuerte, con una armadura de semi-placas morada y negra y lleva 2 cuernos negros atornillados al cráneo. Lleva un intrincado pelado, mezclado con tatuajes rojos, que también lleva en los brazos. Lleva varios aros en orejas, nariz, labios y mandíbula. Porta una guadaña demonio, de mango negro y hoja ensangrentada, que tiene una especie de patas o antenas que se mueven solas. Da la impresión de ser un ser vivo.

- Yandrexx, montura demonio de Volkort.
  FUE 30, CON 25, TAM 28, INT 12, POD 19, DES 13.
  Ataques: garras x4 62% 2D6
  Notas: Yandrexx parece una hiena negra con 6 patas, sin boca y con unos pseudópodos largos bajo la mandíbula, con los que se alimenta.



"El Pueblo Perdido ha estado siempre entre vosotros, ocultos en la niebla, observando desde profundos bosques. Para nosotros no sois más que niños, pero sabed que, ante el mal que nos amenaza a todos desde la Isla Dragón, hemos vuelto para unir nuestras voces a las vuestras.
Escuchad a partir de este día al Oráculo de Reilazz, pues hoy se ha vencido un gran mal, y otros muchos vendrán. Estad, pues, preparados para afrontarlos, gentes de los Jóvenes Reinos, pues de no ser así todo sucumbiremos en el olvido.
La profecía de la Espada Negra se avecina"

.-El Oráculo de Reilazz-.