

000T .xloπιδνσμοτλκμzγ

M Ó D U L O

...erá mante-
nerlo en se-
creto hasta
que actúe.

Nota: Los PNJs descritos en la batalla, se corresponden con los indicados a continuación, aunque respetando los valores de combate establecidos en la tabla de encuentros:

Miliciano:

Marinero, pirata (pág. 112)

Mercenario:

Marino (pág. 112)

Mercenario Veterano:

Guerrero Bárbaro (pág. 113)

Teniente de Flota:

Capitán de la Guardia (pág. 111)

Comandante:

Capitán de Barco (pág. 112)

medio, se mostrará interesado por la salud de los PJs y les preguntará acerca de su percanze.

3ª parte: la marca del Hierofante

Una vez en Menii los PJs podrán recuperarse (aumenta su PV al máximo), aunque el PJ hechizado tendrá constantemente fiebres y pesadillas relacionadas con la batalla.

Pasarán dos días hasta el ataque del Hierofante, tiempo suficiente para que los PJs comuniquen sus temores sobre un asalto a las autoridades de la ciudad. Tanto si lo solicitan como si no, serán recibidos por el Gobernador de Menii en su palacio para que cuenten su historia. Llegados a este punto podrían ser necesarias tiradas de Oratoria o Charlatanería, dependiendo de cómo se desarrollen los acontecimientos.

Si superan la tirada (y consideras que su interpretación ha sido correcta), el Gobernador les creará y organizará la defensa de la ciudad, poniendo a cargo de los PJs un pelotón de 10 soldados.

Si no la superan, sólo el Capitán Salom confiará en ellos. A espaldas del Gobernador solicitará su ayuda en la defensa de Menii.

Si ni siquiera tienen intención de revelar sus visiones y la amenaza que se cierne sobre Menii, la ciudad será arrasada por el Hierofante con los PJs dentro (obviamente no puede ser destruida, puesto que alteraría el curso de los Reinos Jóvenes, pero sí quedaría mermada en su riqueza y prosperidad durante algunos años).

4ª parte: una mente confusa

La noche previa a la batalla el PJ hechizado sufrirá el ataque mental del Hierofante, que le ordenará sabotear las defensas de la ciudad. Si el PJ falla la confrontación de POD, perderá el control de sus actos (se le considerará un

Hierofante, supremo hechicero de Pikarayd

(Sus características son iguales al personaje Theleb K'aarna descrito en la página 122 de Elric. Se debe añadir a su lista de hechizos el denominado «Mente del Hierofante», que describimos a continuación)

PNJ, aunque pueda realizar las tiradas y tomar decisiones menores), y sólo podrá ser detenido por sus propios compañeros si estos descubren sus intenciones.

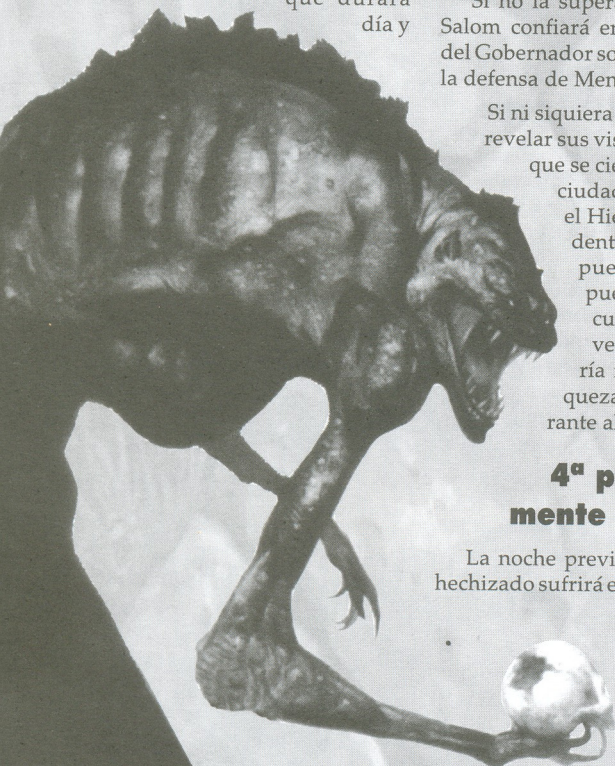
La defensa principal del puerto de Menii consta de una enorme esclusa que tapona la bocana del puerto, de modo que si está cerrada ninguna embarcación puede acceder al mismo. Esta esclusa se abre y cierra bajo el agua mediante un gran engranaje situado en la base del faro del puerto. La misión del PJ será inutilizar a los dos guardias que se encargan de la esclusa antes de que puedan cerrarla esa noche, dejando al Hierofante vía libre para tomar la ciudad.

Como hemos dicho, el resto de PJs podrán detenerle. Con una tirada exitosa de Escuchar descubrirán la sali-

Hechizo «Mente del Hierofante»

Este hechizo cuesta 4 puntos de magia y sólo puede ser realizado por el Hierofante en la cúspide de su poder (una vez al año en el octavo día del octavo mes).

Alcance 10 millas. Caótico. El lanzador inflige una señal en forma de octógono en el pecho de la víctima que debe estar dormida. Ésta añade 1D8 a su Valor de Caos. Por cada señal que posea la víctima (si se diera el caso) el lanzador puede poseer a la víctima si esta no supera una tirada de su POD contra el POD del lanzador en la Tabla de Resistencia. La duración de la posesión se prolongará hasta el siguiente amanecer o anochecer, o hasta que la víctima quede inconsciente. Tanto si la posesión tiene éxito como si no, la marca desaparecerá al final de la misma y, si tiene éxito, la víctima añadirá de nuevo 1D8 a su Valor de Caos.



Badul, demonio con forma Oonai

(pág. 135 de Elric)

FUE	34
CON	34
TAM	18
INT	9
POD	18
DES	14
PV	26
Bonus al Daño:	+2D6

Arma	%	Daño
Mordisco	70%	1D4+bd
Garras	50%(2 at/a)	1D8+bd

Armadura: 1D3-1 por piel

Habilidades: Rastrear 85%, Buscar 50%

Poder demonio: Sangre Ácida de POT 8 y 1D8 de daño por salpicadura. Ver pág. 95 para más detalles sobre este poder demonio.

da nocturna del PJ y podrán seguirlo (incluso podrían tenerlo bajo vigilancia por sus extrañas visiones, pero eso es algo que debe ocurrírsele a ellos).

Con traición o no, la batalla comenzará al amanecer del día siguiente. El comportamiento de los PJs durante la misma no alterará su resultado, pero afectará a los enemigos a los que se enfrenten, según la Tabla de Comportamiento.

El resultado de la batalla puedes decidirlo directamente o descubrirlo haciendo una tirada de 1D100 con los siguientes modificadores, acumulables entre sí:

- Si el Gobernador ha preparado la defensa +40%

- Si Vir Salom y sus seguidores se encargan de la defensa +20%
- Si no hay defensa de la ciudad -10%
- Si el PJ hechizado ha saboteado la esclusa -40%
- Si no ha conseguido sabotearla o ha superado el hechizo +10%

Una vez aplicados los modificadores se lanzará el dado. Si el resultado es menor o igual a 50 el Hierofante vencerá; si es mayor Menii resiste y gana la batalla.

Epílogo

Los PJs serán recompensados siempre que Menii resulte vencedora. Según su comportamiento en la batalla, y teniendo en cuenta si avisaron del ataque o cualquier posible sabotaje, podrán desde ser nombrados hijos predilectos de la ciudad y cubiertos de oro, hasta simplemente recibir un reconocimiento a su valor con pillaje obtenido del enemigo.

En el terrible caso de que el Hierofante se salga con la suya los PJs supervivientes (si los hubiera) se verán obligados a huir de Menii hacia el interior de la isla para empezar una nueva vida. Podrían organizar la reconquista de la ciudad, lo que daría pie para otra aventura.

También puede darse el improbable caso de que el PJ hechizado no sólo

Vim Salom, capitán de la flota de Menii

(Sus características son iguales al personaje Capitán de Barco descrito en la página 112 de Elric. Sin embargo, no posee hechizos dada su afinidad a la Ley)

cumpla la misión de sabotaje, sino que además ayude por voluntad propia al Hierofante durante la batalla. Si es así, el Hierofante lo tomaría como adepto hechicero, pero probablemente tenga que convencer a sus compañeros PJ, si queda alguno, para que se unan a su caótica causa (nue-

vo motivo para más aventuras tomando como base esta).



vo motivo para más aventuras tomando como base esta).

Jorge Alarcón y Agustín Lozano de la Cruz

Tabla de Comportamiento

Dado para la tabla

Prudente	1D6
Heroico	1D8
Temerario	1D10

Una vez decidida su actitud ante la batalla, haz 1D3+1 tiradas por cada PJ en la siguiente tabla de encuentros, tirando el tipo de dado que se corresponda con el comportamiento de cada PJ:

- 1 El PJ queda protegido entre las filas de su ejército
- 2 Aciertan al personaje con un arma arrojadiza, pierde 1D8+2 menos su armadura
- 3 Se enfrenta a un miliciano con armadura de cuero y pica que maneja con un 40%
- 4 Se enfrenta a un mercenario con semiplacas, escudo 50% y hacha de batalla 50%
- 5 Se enfrenta a un mercenario veterano con semiplacas y hacha de los mares al 60%
- 6 enfrenta a un teniente con armadura de placas, escudo 60% y espada ancha 60%
- 7 Se enfrenta a un miliciano (ver 03) y a un mercenario (ver 04) al mismo tiempo
- 8 Se enfrenta a un comandante de flota con placas, escudo 70% y hacha de batalla 70%
- 9 Se enfrenta a dos milicianos (ver 03) y a un teniente (ver 06) al mismo tiempo
- 10 Se enfrenta al demonio Badul