



¿Qué hay después de la locura? ¿Alguna vez te has vuelto loco y te has dado cuenta de lo que has hecho? ¿Cómo puede ser la vida de una persona que es consciente de su enajenación mental? ¿Cómo es la lucha de alguien por superar algo así?

La mente es un lugar recóndito incluso para los juegos de fantasía. Una fortaleza tenebrosa que no puedes explorar sin tener un buen mapa o los conocimientos adecuados.

No puedo ni imaginar lo que puede pasar por la mente de alguien que sabe que ha estado loco, que ha tenido esa mirada perdida en sus ojos y que ahora, sabe lo que realmente ha ocurrido mientras su mente lo engañaba....

Sûhay-Baïak era el cabecilla de una tribu en Narfell, un pequeño pueblo que vivía en paz hasta que la guerra empezó a destruirlo todo. En un principio gracias a los poderes de Sûhay, la tribu de los Iskarîs consiguió mantenerse al margen de cuanto ocurría a su alrededor, eliminando cualquier posible amenaza que perturbase su paz. Sûhay era respetado como líder, pero también temido por el poder que esgrimía, de forma que ninguno de los dos bandos principales que participaban en la contienda, se atrevía de forma directa a entrar en conflicto con esta tribu. Sin embargo, tanto poder no pasó desapercibido y cada vez la presión que el cabecilla sufría para unirse a una de las facciones era mucho mayor. En su interior, Sûhay supo que más tarde o más temprano deberían escoger un bando para preservar todo lo que deseaban proteger en su entorno y conocedor de que su tribu le

Sûhay-Baïak (mago humano) Controlador de élite nivel 14		
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)		2.000 PX
Iniciativa +8	Sentidos Percepción +8; visión en la oscuridad	
Aura nigromántica (necrótico) aura 5; cualquier criatura viva que entre o empiece su turno en el aura sufre 5 de daño necrótico.		
PG 218; Maltrecho 109		
Regeneración 10 (si sufre daño radiante, la regeneración no funciona en su siguiente turno)		
CA 28; Fortaleza 24, Reflejos 28, Voluntad 26		
Immune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico		
Tiradas de salvación +2		
Velocidad 6		
Puntos de acción 1		
☾ Rayo sombrío (estándar; a voluntad) ✦ Necrótico		
A distancia 20; +18 contra Reflejos; 2d8 + 6 de daño necrótico.		
❄ Quemadura gélida (menor; mantener menor; recarga ☐, ☐) ✦		
Frío, necrótico, zona		
Área explosión 2 en 20; +18 contra Fortaleza; 3d8 + 6 de daño necrótico y por frío. La explosión crea una zona que permanece hasta el final del siguiente turno del liche. Se considera terreno difícil. Cualquier criatura que empiece su turno en la zona sufre 10 de daño necrótico y por frío. El liche puede mantener o deshacer la zona como acción menor.		
Indestructible		
Cuando es reducido a 0 puntos de golpe, su cuerpo y pertenencias se convierten en polvo, pero no es destruido. Reaparece (junto con sus posesiones) tras 1d10 días a 1 casilla de su filacteria, excepto si ésta también se encuentra y es destruida.		
Nuevas energías (estándar; encuentro) ✦ Curación		
Gasta un esfuerzo curativo y recupera 54 puntos de golpe. Obtiene un bonificador +2 a todas las defensas hasta el inicio de su siguiente turno.		
Alineamiento maligno		Idiomas abisal, común
Habilidades Arcanos +18, Historia +18, Perspicacia +13		
Fue 11 (+7)	Des 12 (+8)	Sab 13 (+8)
Con 14 (+9)	Int 22 (+13)	Car 18 (+11)

seguiría allí donde fuese, el hechicero decidió reunirse con los representantes de ambas bandos para decidir el destino de su pueblo.

Fue por aquel entonces, que se reunió en primer lugar con Raiel de los nar, jefe de la tribu de los Kramfast quien habló a Sûhay de los problemas de la guerra y los motivos por los que se había llegado a la misma: los demonios. Y es que, como todos sabemos, antiguamente Narfell era un lugar en el que los que ostentaban el poder convocaban y pactaban con criaturas de esta índole y ahora, algunos nar deseaban volver a esgrimir ese conocimiento olvidado. Nada más salir de la reunión Sûhay sabía que este era el bando al que debía unirse, sobre todo por el bien de su tribu, pero aún así otorgó la oportunidad a Tur de los nar, jefe de la tribu de los Nasa de concretar su postura. Tur, sigue las órdenes de la bruja de su tribu, una tiflin llamada Sylanth y que maquinó un plan perfecto para hacer que Sûhay acabase en su bando. Mientras que el hechicero visitaba a la tribu de los Nasa y se reunía con su cabecilla, Sylanth partió hacia el encuentro con los Iskarîs, a los cuales mató junto a un pequeño pero poderoso ejército de sus congéneres disfrazados de guerreros Kramfast.

Tal y como temía Sûhay, los Nasa deseaban despertar a los antiguos demonios para alzar el poder de Narfell y por lo tanto salió de la reunión convencido de la elección que había tomado, pero al llegar de vuelta a su pueblo, lo encontró totalmente destruido. No era la ampliación de sus filas lo que Sylanth buscaba, ella sólo deseaba que el hechicero se uniese a sus filas y le ayudase a desatar el poder de los demonios una vez más sobre Narfell y lo consiguió.

Desolado al ver la tremenda contienda que su pueblo libró para evitar la muerte, el hechicero juró venganza y mientras caminaba, podía ver los estandartes y uniformes de algunos Kramfast caídos en batallas. Fue entonces cuando la bruja apareció a su lado, como una niebla que cubre a un herido con la intención de curarlo, pero en lugar de eso, lo volvió a su bando.

Engañado por Sylanth, Sûhay partió de inmediato a luchar contra Raiel y su tribu y la bruja, consciente de lo que había conseguido, le dio el poder de dirigir a su tribu. El poder desatado por el hechicero fue brutal y los Kramfast tuvieron que batirse en retirada, pero eso no le bastaba al poderoso Sûhay-Baïak, quería la muerte de todos y cada uno de los miembros de la tribu al igual que habían hecho con la suya. Durante años vagó por Narfell en busca de cualquier superviviente de la tribu Kramfast mientras que Sylanth lo controlaba desde la distancia. Pasaron los años y poco a poco el hechicero iba acabando con todos y cada uno de los que se interponían en su camino, pero empezó a darse cuenta de que si realmente quería exterminar a los Kramfast, debía exterminar también su linaje para lo cual le faltaba lo más importante: el tiempo.

He aquí cuando Sylanth volvió a aparecer. Justo en el momento oportuno. La bruja le ofreció un pacto para vengar de forma completa a su pueblo. Le ofreció la vida eterna a cambio de su ayuda. Cegado aún por la ira, o más bien la demencia, el poderoso Sûhay no tardó en aceptar el trato de convertirse en un liche a cambio de despertar a los demonios que tanto deseaba Sylanth y ambos, consiguieron lo que deseaban.

Una vez que los demonios fueron despertados, Sylanth no tardó en dirigir a Tur para aplastar a todas las tribus nar que intentaban oponerse a su mandato. Mientras, Sûhay seguía en su caza particular de todo superviviente Kramfast pero en su camino se topó con algo que no esperaba.

Uno de los supervivientes Kramfast, se esposó con una Iskarīs que consiguió sobrevivir al ataque de Sylanth y justo cuando el hechicero se encontraba junto a la pareja y a su hijo, Ytrea, miembro de los Iskarīs le contó lo ocurrido a Sûhay, quien no quiso creerla y acabó con su vida y la de su marido. Cuando el hechicero se acercó a la cuna, fue invadido por las dudas provocadas por las palabras que acababan de serle rebeladas. ¿Y si fuera cierto? Decidió llevarse consigo al muchacho como esclavo.

Empezó a atar cabos. Recorrió una vez más todos sus pasos y buscó en cada recuerdo, analizando cada palabra, cada gesto y entonces fue cuando se dio cuenta... había sido engañado.

Se sumió en el más profundo de los pesares, se percató de lo que había provocado, de lo que realmente había conseguido y así fue como una vez más volvió a jurar venganza, pero esta vez contra la tribu de los Nasa. Por desgracia el poder que ahora regentan los Nasa se ha visto acrecentado por los pactos con demonios y otras entidades y su poderoso ejército, cuenta entre sus filas con algunas criaturas que él mismo desearía no ver en su infinita existencia, pero desde este momento, sabe que dedicará todo su tiempo a intentar restaurar lo que él mismo ha provocado, y para ello sólo cuenta con el último de los Kramfast y de los Iskarīs que aún vive.

