

## CARUS (Cauto cazador de recompensas ofireo).

*"Vivo o muerto tú vendrás conmigo".*

Carus es un buscavidas ofireo. Intento ser soldado, como su padre, pero no le gustaba aceptar órdenes, por lo que su tozudez acabó por expulsarle del cuerpo cuando se negó a acatar la orden de arrasar un poblado campesino que rendía tributos a Amalrus, contraviniendo las órdenes del rey. El capitán de su unidad juró vengarse cuando Carus le rajó la cara en un arrebató de ira.

Esa fue una de las pocas ocasiones en las que Carus se dejó llevar por el ímpetu, pues es una persona cautelosa y metódica. Actualmente se gana la vida como cazarecompensas, trabajo en el que su persistencia y astucia le ha hecho ganarse una cierta reputación.

**Rango:** Veterano\*

**PE:** 49

**Raza:** Ofireo.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7/8; **Dureza:** 8 (2).

**Habilidades:** Cabalgar d6, Callejear d4, Intimidar d6, Nadar d4, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d4+2, Provocar d6, Rastrear d8, Sigilo d4, Supervivencia d6, Tregar d4.

**Idiomas:** Hiborio, Zamorio, Shemita, Hirkanio, Turanio, Zingario y Estigio.

**Desventajas:** Cauto (m), Tozudo (m), Enemigo (M) (Petrus capitán ofireo).

**Ventajas:** Rápido, Fuerza de Voluntad, Temple, Truco Sucio.

**Equipo:** Camisa de malla (+2, 5kg), Escudo mediano (Parada +1, Armadura +2 Distancia, 6kg), Espada larga (FUE+d8, 4kg), Daga (FUE+d4, 0,5kg), Morral de cuero (1kg), Estuche de pergaminos (0,5kg), Mapas varios, Grilletes (1kg), Pellojo de agua (0,5kg), Mochila (1kg), Pedernal y acero (0,5kg).

**Total peso acarreado:** 20,0kg.

**Dinero:**

Oros (O): 99

Platas (P): 10,00

**Corrupción:** 0



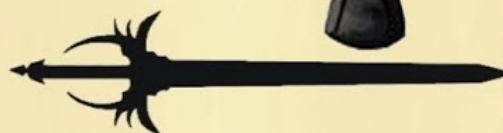
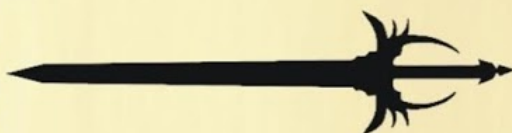
HERIDAS

-1 -2 -3

INCAPACITADO

FATIGA

-2 -1





## KAGUL (Buscavidas curioso zamorio).

Se podría decir que Kagul es un joven descerebrado que solo sabe estar de juerga y meterse en líos, pero... En realidad es un joven descerebrado que le gusta la juerga y meterse en líos.

Y es debido a este estilo de vida por el cual se ha granjeado la enemistad de muchos padres de jóvenes zamorias, y la de esposos de otras tantas mujeres, incluso se dice que en ocasiones el agraviado es a la vez marido y padre. Mayormente son estos hechos y que, ya en alguna ocasión casi consiguen hacerse con su cabeza, lo que le ha motivado a salir de Arenjun su ciudad natal, y abandonar el Mazo donde se estaba forjando un nombre como ladrón, su curiosidad y afán de aventuras están guiando sus pasos a la capital de Zamora, hacia Shadizar, donde un hombre con su talento para el latrocinio será bien valorado, y si así llenará sus bolsillos de oro y piedras preciosas y por qué no de paso llevar felicidad a nuevas mujeres.

**Rango:** Experimentado **PE:** 30

**Raza:** Zamorio.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

**Carisma:** +2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7 (1).

**Habilidades:** Cabalgar d4, Callejar d4+1, Forzar cerraduras d6, Nadar d4, Notar d4, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d8+1, Supervivencia d4, Tregar d6.

**Idiomas:** Zamorio, Hiborio, Turanio, Hirkanio y Shemita.

**Desventajas:** Exceso de Confianza (M), Juerguista (m), Curioso (m).

**Ventajas:** Atractivo, Ambidestro, Con un Par, Coraje Líquido, Florentino, Héroe en Tapa-rrabos, Ladrón.

**Equipo:** Dos Espadas Cortas (FUE+d6, 4kg), Daga (FUE+d4, 0,5kg), Pellejo de vino (0,5kg), Ganchos (0,5kg).

**Total peso acarreado:** 5,50kg.

**Dinero:**

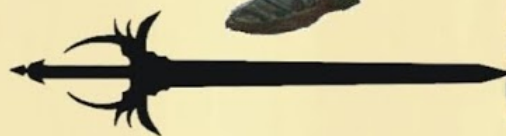
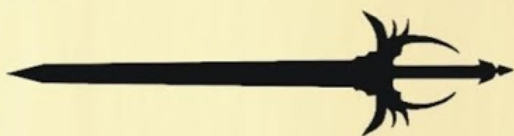
Oros (O): 0

Platas (P): 9,00

**Corrupción:** 0



HERIDAS  FATIGA  
-1 -2 -3 INCAPACITADO -2 -1





## SHANDAR (Arrogante bandido afghuli).

Mi nombre significa "el fabuloso" y creo que mis padres estuvieron muy acertados al darme ese nombre. Nací y crecí en una aldea en medio de las inhospitas montañas Himelias. Apenas fui capaz de levantar un cuchillo y sostenerme sobre un caballo acompañé a los hombres de la tribu en innumerables incursiones contra las aldeas wazuli vecinas. Y solo tarde un poco más en acompañarlos en las razzias sobre las ricas tierras de Vendhia. Con solo 20 años soy el terror de la guarnición de Peshkhauri y el mismo gobernador ha puesto precio a mi cabeza. En las montañas ya no me quedan retos que superar. He decidido seguir las historias que se cuentan sobre el más grande caudillo afghuli, Conan el cimmerio. Yo lo superaré.

Shandar tiene la típica apariencia afghuli. Alto, fuerte, con largos cabellos y poblada barba morena. Su piel está curtida por el frío viento de las montañas y la vida a la intemperie por largos periodos de tiempo. Siguiendo las costumbres de su tribu, respeta la fuerza, el coraje y la astucia. Seguirá sin problemas a un líder que demuestre ser fuerte y capaz. Pero si el líder es un incompetente... Acostumbrado a la dura vida en las montañas Himelias, disfruta sobremanera de las comodidades de las ricas llanuras. Le gustan las mujeres, el vino, el oro y demostrar su éxito como bandido. Sus armas, los arreos de su caballo y su camisa de malla disponen de ricos adornos de plata. Tras abandonar sus montañas natales y partir hacia el oeste, siguiendo la leyenda de Conan, Shandar se ha unido a una banda de mercenarios que buscaban nuevos reclutas tras sufrir numerosas bajas en las guerras con Turan.

**Rango:** Experimentado

**PE:** 29

**Raza:** Afghuli.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

**Carisma:** 0; **Paso:** 8; **Parada:** 7/8; **Dureza:** 9 (2).

**Habilidades:** Cabalgar d6, Disparar d4, Nadar d6, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d6, Sigilo d8+1, Supervivencia d6, Tregar d4+1.

**Idiomas:** Hiborio, Gulistaní, Vendhio, Turanio e Hirkanio.

**Desventajas:** Arrogante (M), Buscado (m), Analfabeto (m).

**Ventajas:** Acróbata, Fornido, Rápido, Pies Ligeros.

**Equipo:** Camisa de malla (+2, 5kg), Escudo pequeño (+1 Parada, 4kg), Cimitarra (FUE+d8, 4kg), Daga (FUE+d4, 0,5kg), Honda (4/8/15, Fue+d4, 0,5kg), 20 Piedras para honda (1kg), Morral de cuero (1kg), Cantimplora (2kg), Anzuelo, Pedernal y acero (0,5kg), Piedra de afilar (0,5kg), Botas de monta, Capa, Cuerda (20m, 7,5kg), Caballo (equipo llevado en el caballo: Silla de montar, Manta, Saco de dormir, Ropa de invierno).

**Total peso acarreado:** 26,50kg.

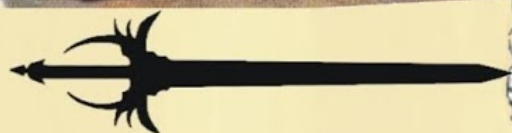
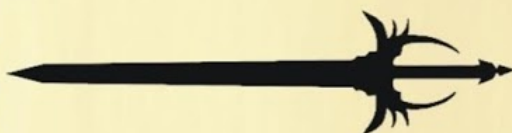
**Dinero:**

Oros (O): 99

Platas (P): 10,00

**Corrupción:** 0

HERIDAS  FATIGA  
-1 -2 -3 INCAPACITADO -2 -1





## YI SHIM (Monje errante khitano).

Sus primeros recuerdos ya son del templo de aire de Shaulun donde eran llevados algunos niños. Una niñez y juventud de entrenamiento y disciplina forjó su espíritu, y lo que parecía que sería su vida con sus hermanos se vio truncado por el más trágico de los sucesos, Takashi Kenzo, un adinerado ciudadano de la ciudad quiso que su hijo ingresase en el templo, influenciado por el gran prestigio que tenía la escuela de artes marciales, pero fue rechazado al solo aceptar huérfanos, intento con sobornos y solo consiguió insultar a los maestros. Lleno de ira juró que nunca nadie más ingresaría y tras unas semanas una gran explosión redujo el templo a la nada, muriendo la mayoría de personas que ahí estaban. No contaba con ser descubierto, es conocida la altivez de la gente adinerada, pero la justicia fue a por él, pero ya había escapado, y más tarde se supo que estaba intentando atrapar a algunos hermanos que se habían salvado. Aún tiene dinero y recursos por lo que Khitai no es seguro.

Cuando regrese de unas semanas de entrenamiento en las montañas, mi corazón se hundió ante la pérdida de tantos amigos, y ya nada me ata a Shaulun, por lo que decido partir a conocer el mundo, alquilando mis servicios como guardaespaldas. Parece mentira pero mis pasos me han llevado al otro lado del Mar de Vilayet, donde a Khitai se la considera nada más que una lejana leyenda...

**Rango:** Novato

**PE:** 19

**Raza:** Khitano.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** 0; **Paso:** 8; **Parada:** 7; **Dureza:** 6(1).

**Habilidades:** Animismo d6, Cabalgar d4, Nadar d4, Notar d4+1, Pelear d8, Persuadir d4, Provocar d4+1, Rastrear d4, Sanar d4, Sigilo d4, Supervivencia d4, Trepas d4.

**Idiomas:** Khitano, Hirkanio, Turanio e Hiborio.

**Desventajas:** Cauto (m), Tozudo (m), Enemigo (M) (Takashi Kenzo).

**Ventajas:** Trasfondo Arcano (Animismo), Artista Marcial, Acróbata, Pies Ligeros, Rápido.

**Poderes (10 PP):** *Desviar* (concentración y comienzo a esquivar golpes con movimientos rápidos y fluidos), *Protección Medioambiental* (el tatuaje de un dragon que envuelve mi cuerpo brilla con una leve luz protectora).

**Equipo:** Túnica de cuero (+1, 1,5kg), Navaja (FUE+d4, 0,5Kg), Pedernal y acero (0,5Kg), Cantimplora (2Kg), Manta (2Kg), Mochila (1Kg), Estuche pergaminos (0,5kg), Pergaminos (0,5kg), Equipo de escritura (1kg), Material de Curandero (4kg).

**Total peso acarreado:** 13,50Kg.

**Dinero:**

Oros (O): 99

Platas (P): 10,00

**Corrupción:** 0

**Daño desarmado:** d6+d4

**HERIDAS**  **FATIGA**  
**-1** **-2** **-3** **INCAPACITADO** **-2** **-1**

