

## CONAN

### LA CÁRCEL ROJA

Abandonando el poblado de los gahata acompañados de un par de guías, el camino los llevará hacia el norte. Sea por la suerte o bien por el buen hacer de sus dos acompañantes, el paso de los días hasta llegar a su destino será muy tranquilo. No tendrán ni un solo encuentro peligroso, evitando tanto animales como pobladores hostiles.

Los dos guías, Ahut y Mewene los llevarán hasta un kilómetro de la ciudad de Zabhela, punto importante de Kush. Allí, donde finaliza la selva, se extiende una planicie libre de árboles hasta alcanzar las murallas que protegen a la ciudad. Tras despedirse amistosamente de aquellos que los han acompañado las últimas semanas podrán cruzar los últimos pasos que los separan de la civilización. A medida que se vayan acercando verán como además de unos muros que los protegen de la jungla, Zabhela dispone de un puerto relativamente importante donde se observa cierto tránsito de navíos mercantes que entran y salen. Cruzar las puertas de la ciudad no será ningún problema, los guardias parecen más ocupados jugando a un extraño juego con piedras entre risas y gritos que no de vigilar quienes son los que entran en el interior. Las calles de la ciudad están atestadas de gente. Para abandonar el país hay diversas formas, una de ellas consiste en hacerlo en alguna de las numerosas caravanas que parten tierra adentro –un método mucho más lento de viaje –o bien por mar –mucho más rápido aunque un poco más caro. Para lograr pasaje en cualquiera de los dos métodos lo más seguro es ofrecerse como mercenarios para asegurar la protección a cambio de pasaje y quien sabe si incluso uno paga. La mejor oferta la encontrarán en un mercante shemita que se dirige al puerto de Asgalun cuyo capitán se ofrecerá a contratarlos como protección a cambio de una buena paga. Su oferta es muy buena, pues tiene que partir en menos de dos días y tras una trifulca con varios soldados de la ciudad algunos de sus hombres han sido arrestados y no estarán libres el día previsto para partir. El mejor lugar para enterarse de ésta y otras ofertas es dirigirse hacia la zona portuaria, pasear por los muelles o estar atento a las conversaciones de las tabernas.

Si acaban aceptando tendrán un viaje mucho más tranquilo de lo que en un principio podrían haber supuesto, llegando tras unos días de travesía a destino sin más contratiempo. Antes de desembarcar el capitán Hoffman les pagará tal y como habían acordado.

Una vez en puerto y pisando ya tierra firme y más conocida, puede que los personajes estén interesados en descubrir que es exactamente la piedra que llevan oculta desde hace semanas, concretamente desde el punto en que asaltaron el bajel mercante cuando formaban parte de la tripulación del Dragón Carmesí. Para ello hay también diversas opciones: son varios los eruditos que ofrecen sus servicios en pequeñas tiendas situadas en la zona más comercial de la ciudad; hay otros que tienen minúsculos tugurios y que no son más que vendedores de pociones y ungüentos contra enfermedades o misteriosos elixires que todo lo curan; y por fin hay otros más serios a los que acuden los miembros de las clases más cultas y adineradas del territorio. Pero de todos estos mencionados anteriormente, ninguno de ellos será capaz de darles ningún tipo de información referente a la misteriosa piedra que esconde una sombra extraña en su interior. Sólo uno, un tal Jehmet, dueño de un antro conocido como La Uña del Dragón podrá serles de alguna utilidad. Para dar con él deberán moverse en la zona más pobre de todo Asgalun, allí donde las calles no son tal sino callejuelas estrechas y malolientes, la suciedad es el común denominador y las calles sólo se limpian de suciedad y excrementos cuando llueve. Los mendigos están tirados por las esquinas e incluso animales muertos obligan a los que por allí transitan a ir dando pequeños saltos para no tropezar. Sólo gracias a los rumores o bien porque se aventuren en terreno tan peligroso y corran el riesgo de ser asaltados en cualquier callejón darán con dicho local. Allí, un cartel astillado de madera con el dibujo de una zarpa de dragón a la que le falta una uña da constancia que allí se encuentra la tienda que buscan. Un interior que huele a humedad, rancio, sucio, con vasijas de extraña procedencia y frascos con criaturas misteriosas en su interior. El hombre, Jehmet, un anciano de larga barba blanca vestido con una túnica que antaño fuera quizás blanca y un solo ojo, tuerto del derecho, saludará a los recién llegado con una leve inclinación de cabeza. A pesar de lo que pueda parecer por su tienda, no es ningún fabulador, y su bagaje cultural es bastante amplio. Si le muestran la piedra la examinará con curiosidad, pero cuando su único ojo repare en la extraña sombra que se mueve en su interior mirará a los pjs con cara de sorpresa. Su primera reacción será preguntarles de donde la han sacado y si saben lo que es. Si no le contestan o lo niegan, pasará a explicarles esos detalles a cambio de una módica cantidad, si no les corroborará lo que ya saben. La piedra en cuestión es un rubí por el cual, por ser únicamente eso podrían sacar del orden de las dos mil monedas. Pero la sombra de su interior lo hace especial. En la lejana Cathay se fabricaban mágicamente usando piedras preciosas cada una de las cuales confería diferentes poderes, dependiendo también de los rituales mágicos que con posterioridad fuera imbuida. Los rubíes concretamente servían para atrapar el cuerpo de cualquier criatura en su interior. Únicamente los más poderosos eran capaces de

atrapar o liberar seres de esta forma. Por supuesto, no puede decirles quien está atrapado en su interior. Si descubriesen de donde provenía el rubí tal vez, alguien interesado podría llegar a pagar una verdadera fortuna por poseerlo y él podría seguir ayudándolos.

La única pista para saber su origen es a través del barco donde fue encontrado. De éste pueden recordar su nombre, quizás su origen y poco más, y aunque es poco ya es un comienzo.

Para averiguar alguna cosa sobre el barco pueden dirigirse a los muelles, allí tal vez puedan conseguir información sobre él o bien sobre el capitán, pues a fin de cuentas el rubí estaba escondido en su camarote. Y ya en los muelles tienen diversas opciones: una es por ejemplo dirigirse a la lonja, a ver si allí tienen información sobre un barco de origen estigio que haya atracado allí en los últimos tiempos y responda al nombre de Aliento Veloz. Con las oportunas tiradas y sobornos lograrán la información que más abajo se detalla. Otra opción es preguntar directamente a los marineros que se encuentran en los muelles sobre esos detalles. Para ello, una buena tirada de Recabar Información a CD 20. Lo hagan como lo hagan, si logran obtener la información que buscan descubrirán que el barco cuyo nombre era Aliento Veloz desapareció cuando realizaba un viaje entre Asgalun y Khemi. Su capitán era un hombre llamado Iben -Shah, de origen iranistanio. En este punto será necesaria una tirada de Recabar Información a CD 20 o bien ser originario de Iranistán. Si es el segundo caso se reconocerá el nombre. Se trataba del hermano del depuesto rey Hemett -Shah. En este punto, para conocer la historia del individuo hay varias opciones: ser natural de Iranistán, con lo cual el pj será conocedor de la historia, o bien ir a algún erudito que les ponga en antecedentes o finalmente sacar una tirada de Conocimiento Historia a una CD 25. Además, pueden regresar a buscar al anciano de la tienda La Uña del Dragón.

En cualquiera de los casos, con más o menos detalles, los pjs lograrán enterarse de lo siguiente:

En el país de Iranistán existía desde hace centurias una dinastía gobernante, los Shahs. Dirigentes con mano de hierro, aplastaron diversas revoluciones o intentos de deponerlos realizando verdaderas sangrías entre los opositores. Así hasta que hace ahora unos diez o doce años tuvo lugar un alzamiento dirigido por la cabeza visible del ejército, un general de nombre Oba -Lehman. Al parecer, éste, se comenta que aliado con poderosos magos venidos del este, logró deponer al rey Hemett -Shah que desapareció de la noche a la mañana sin dejar rastro, junto a toda su familia. Del único que posteriormente se tuvo noticias fue de su hermano, el cual buscó refugio en Shem. Esto es todo lo que podrán averiguar los pjs.

Si lo que hacen es dirigirse al anciano de La Uña del Dragón, Jehmet les explicará que conoce un amigo suyo, un turanio rico en experiencia y conocedor de múltiples leyendas y canciones que tal vez pueda arrojar algo de luz sobre la historia de la piedra. Si se muestran de acuerdo Jehmet avisará a su amigo, un anciano de rostro afilado y blanca perilla, ropas desgastadas y un cuchillo en su vaina. Lo acompaña a todas partes una especie de laúd con el que ameniza sus baladas. Tardará un día en aparecer, pero vendrá para hacer que los pjs conozcan un poco más la historia que se traen entre manos.

Urkan, que así se llama el turanio, se mostrará encantado de hacer partícipes a los pjs de sus conocimientos, más si cabe a cambio de unas monedas.

*“Hace años, cuando ni siquiera el gran Ukhem, uno de los más grandes gobernantes de mi país había nacido, en la lejana Iranistán las tribus desunidas fueron cayendo uno tras otro bajo la fuerza arrolladora de un hombre llamado Tusemek -Shah. Grande era su poder y su conocimiento de la guerra, y pocos fueron los que pudieron o quisieron resistírsele. Así, uno a uno, los dominios de las diferentes tribus fueron pasando a sus manos hasta formar lo que hoy en día se conoce como Iranistán. Su estirpe se perpetuó a través de los años, siempre incontestada, pues aquel que osaba alzar demasiado la voz en contra de la opresión a la que eran sometidos por las fuerzas reales era detenido y rara vez vuelto a ver sobre la faz de la tierra. Corren leyendas que afirman que los Shah disfrutaban torturando y matando la gente, un sadismo pocas veces visto en el mundo; el dolor por el dolor hasta límites inhumanos. Incluso se habla de pactos con demonios para alargar y aumentar el sufrimiento de las víctimas. Esta degeneración, perpetuada en los descendientes de Tusemek llega casi hasta nuestros días. Es ya en nuestra época cuando surge un general, hijo de un antiguo sirviente de los Shah asesinado por el rey en un arranque de ira, que logró reunir a su alrededor a la gran mayoría de los dirigentes militares del país, además del apoyo de buena parte de las tribus. Ayudado por unos magos venidos del este logró deponer a Hemett. Él desapareció, y buena parte de su familia fue obligada a huir antes que arriesgarse a ser apresada y ejecutada, tal y como les ocurrió a buena parte de los partidarios de los Shahs. Desde entonces muchos rumores corren sobre lo que fue de Iben -Shah, aunque nadie lo sabe a ciencia cierta. El hecho que tengáis en vuestras manos un Rubí Prisión y que éste perteneciera al hermano de Hemett me hace suponer que tal vez alguno de los rumores sean ciertos, concretamente aquel que dice que los magos encerraron a Hemett en una joya como castigo. Pero como es decía, eso es sólo un rumor. La verdad esté quizás en el interior de vuestro rubí. Ahora bien, como llegó ese rubí a manos de su hermano, cuando debería estar en manos de quienes lo apresaron, es un misterio”.*

Con esta información los pjs podrán discutir cual será el próximo paso que van a dar. Por lo visto puede haber dos facciones interesadas en recuperar el rubí: por una parte los familiares del depuesto rey atrapado en su interior, y por otra los actuales gobernantes, que son quienes lo colocaron en su actual cautiverio. Puede ser más sencilla la última opción, pues dar con alguno de los primeros puede ser tarea bastante complicada pues nadie conoce su paradero.

Pero no tendrán mucho tiempo para pensar en ello. Esa misma noche, mientras descansan, tendrá lugar un robo en la habitación de quien guarde el rubí. El pj en cuestión mientras esté durmiendo, tendrá la vaga sensación que alguien está en la misma estancia que él, y notará como si unas manos recorrieran su cuerpo mientras un olor extraño impregna el ambiente. Cuando abra los ojos lo único que verá será la oscuridad de la habitación, rota por el brillo del rubí que parece agitarse en el aire. Una mano lo cubrirá ocultándolo a la vista. Si hay un mínimo de luz el pj será capaz de ver como una figura humana sujeta la piedra. Se trata de un hombre delgado cubierto con una túnica bellamente bordada, un símbolo dorado que parece pulsar colgando de su cuello, nariz ganchuda, facciones duras y delgadas y las orejas agujereadas por multitud de aros y pendientes, todos ellos de curiosas formas. Si es visto, el sujeto pondrá cara estupefacta y agarrando con fuerza el rubí se lanzará contra la pared. La sorpresa será para el pj, que verá como ladrón y piedra desaparecen a través de ella como si nunca hubieran estado allí.

La única opción que le quedará al pj, aparte de quedarse mirando con cara de bobalicon, es salir a toda prisa del lugar donde se encuentre e intentar seguir al extraño individuo. Para ello, y ya en el exterior, una tirada de Avistar a CD 20. Si lo logra verá como éste se aleja, pero el hecho que pueda atravesar paredes como si no existieran hará que lo pierdan rápidamente. Con un poco de suerte podrán discernir la dirección que toma la entidad, más que nada porque viaja en línea recta sin ni siquiera desviarse un par de metros. Por supuesto, lo acabarán perdiendo en la oscuridad.

Si esa misma noche deciden volver a visitar al anciano de La Uña del Dragón, único junto al baladista que conoce su historia –en principio –se darán de bruces con una desagradable sorpresa. La puerta está cerrada, pero no con llave, como si la hubieran cerrado de un golpe. El interior está silencioso, pero cuando vayan avanzando encontrarán algunas cosas tiradas por el suelo, entre ellas los dos cuerpos de los ancianos. Ambos están con los ojos abiertos por el espanto, como si algo horrible hubiera sido lo último que vieran sus ojos, los dos caídos. Jehmet tiene el cuello girado de forma antinatural, mientras que Urkan presenta un boquete en la espalda, a la altura del pulmón. Un charco de sangre empapa el suelo. Si se acercan lo suficiente serán capaces de oír como un leve y débil zumbido escapa de su boca. Aún vive. Con una tirada de Sanar a CD 20 podrán hacerlo reanimar unos instantes, lo justo para que murmure algo así como “... sem...”. Luego, víctima del esfuerzo último, expirará. Por supuesto, algo así como “sem” no les sonará en principio de nada.

Una opción que les queda es intentar, a partir de la ruta que siguió la figura cuando huyó con la piedra, intentar reconstruir su trayecto y encontrar algo que encaje con las palabras pronunciadas por el moribundo.

Y estarán de suerte si así lo hacen. En línea recta a través de la ciudad y sin ninguna pérdida, se llega a la casa de un coleccionista shemita. Se trata de un hombre con múltiples contactos, uno de los cuales fue el que oyó a Jehmet cuando le comentaba a Urkan la visita que había recibido y el asunto del rubí. El coleccionista, de nombre Ibn –Halab, vive aislado del mundo, sólo en su mansión acompañado de sus concubinas y sirvientes, de la que rara vez sale al exterior debido a su extrema gordura que le impide desplazarse con normalidad. Cada vez que lo hace viaja en una litera transportada por diez portadores y un séquito de guardaespaldas.

Por supuesto, intentar hablar con él por las buenas será imposible. No recibirá a los pjs de ninguna forma, para ello deberán solicitar audiencia como si de un rey se tratara, y hasta unas semanas después no les será concedida. Como mucho lograrán que los reciba su ayudante, un taimado llamado Sikur. Éste Sikur es un hombre de tez morena, procedente de los desiertos de Turán. Experto en el arte de la doble espada, no parece tan peligroso como es. Miembros delgados, apariencia débil, mirada estrábica y una fina perilla, nariz ganchuda, lóbulos de las orejas decorados con multitud de abalorios...sí, es el mismo que robó la piedra por encargo de su señor. Por supuesto, negará cualquier acusación que hagan los pjs, invitándolos a marcharse a la mínima que hagan. Es más, amenazará al grupo con avisar a las autoridades si siguen con sus acusaciones –y gracias a los múltiples contactos de su señor no les debería extrañar verse un día arrestados y entre rejas, donde un accidente es más que posible –mientras da órdenes a sus guardias que los saquen de allí.

## GUARDIAS DE IBN –HALAB

Dados de golpe: 5d10+15 (42)

Iniciativa: +6 (+1 des, +1 ref, +4 iniciativa mejorada)

Velocidad: 25 pies  
 Esquiva: 13 (+1 des, +2 nivel)  
 Parada: 16 (+3 fue, +3 escudo grande)  
 RD: 11/12 (armadura de placas plateada y yelmo con visor)  
 Atq: Espadón +9 c/c o Lanza pesada +9 c/c.  
 Daño: Espadón 2d10+6/19-20x2/PA 8 o Lanza pesada 1D10+3 /x3/PA 6.  
 TS: F +7, R +2, V +5.  
 Características F 16, D 12, C16, I 10, S 12, C8  
 Habilidades Intimidar +3, Interpretar (montar guardia) +3, Averiguar intenciones +11.  
 Dotes Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (espadín), Soltura con un arma (lanza pesada),  
 Especialización con un arma (espadón).

Pocas alternativas les quedarán a los pjs, siendo una de las más evidentes entrar en la mansión a escondidas e intentar hacerse con el rubí.

En el supuesto que Sikur avise a la guardia y los pjs sean detenidos, serán trasladados a los lóbreos subterráneos de la ciudad, donde se les maltratará y apaleará hasta dejarlos hechos un adefesio. En celdas separadas, las posibilidades de defenderse serán pocas. Una semana más tarde serán llevados ante un tribunal convenientemente amañado, el cual los condenará a ser vendidos como esclavos en el mercado de la plaza, siendo una parte de la venta para las arcas de la ciudad y el resto para las de Ibn –Halab. A ver como los personajes salen de esta.

Si las cosas no llegan a este extremo y pueden salir de la casa del coleccionista incólumes, suya será la decisión de qué hacer a continuación. Si como decíamos antes su opción es entrar y robar el rubí, a continuación viene detallada la distribución de la mansión, guardias, trampas y demás parámetros que puedan ser de utilidad. De hecho, entrar y robarlo es la única opción ya que el rubí nunca saldrá de la casa de Ibn –Halab.

La casa está protegida por un muro exterior de cuatro metros de altura que impide cualquier visión hacia lo que ocurre en los jardines que rodean el edificio principal. Dichos jardines son un compendio de plantas procedentes de diferentes lugares, tanto de Shem como de los países colindantes, tal y como indicará una aceptable tirada de Conocimientos. Hay incluso algunos procedentes de Vendhya o Turán, ya más difíciles de reconocer. Los jardines están recorridos por grupos de guardias armados que van por parejas. Nunca hay menos de seis guardias en ellos, tanto de día como de noche. Además, hay algunos animales de vigilancia especialmente adiestrados difíciles de evitar.

#### PERRO GUARDIÁN

Dados de golpe: 1d8+2 (6)  
 Iniciativa: +3  
 Velocidad; 40 pies  
 Esquiva: 14  
 RD: 2  
 Atq: Mordisco +2  
 Daño: Mordisco 1D4+1.  
 TS: F +4, R +5, V +1  
 Características F 13, D 17, C15, I 2, S 12, C6  
 Habilidades Saltar +7, Escuchar +5, Avistar +5, Supervivencia +1 (+4 al rastrear por olfato).  
 Dotes Alerta, Rastrear  
 Especial: Visión en la penumbra, Olfato.

La mansión consta de dos oficios, uno principal que es donde Ibn –Halab vive y otro destinado a guardias y criados.

El edificio principal son dos plantas de forma cuadrada, con un patio central. A él se accede desde el piso inferior, mientras una balconada que rodea todo el bloque permite admirar sus estatuas desde el superior. Una fuente central con un caballo sobre sus patas traseras corona el conjunto. Las ventanas de las paredes exteriores están cerradas, siendo difícil abrirlas –CD 20 –pues están reforzadas y además, no hay lugar donde sujetarse mientras se realiza la acción.

La puerta principal del edificio consta de doble hoja de madera con motivos típicos de pelishtim grabados en ella, tal y como confirmará una tirada de Conocimientos Arquitectura a CD 20. Su importante cerradura requiere una tirada para abrirla a un CD 25. Un fallo al realizar el intento comportará que unos

zarcillos de madera surjan atrapando –si falla una tirada de Salvación de Reflejos a CD 20 –en un total de 1D4+1 ataques al incauto que falló al abrirla. Las características de los zarcillos vienen más abajo.

## ZARCILLOS

Dados de golpe: 10

Ataque: +10 c/c presa

Daño: 1D6 cada zarcillo, ignorando armadura.

Especial: Alerta. Si los zarcillos se activan un grito muy agudo resonará por todas las estancias de la planta baja de la mansión.

Fallar la tirada alertará además a los guardias más próximos, tanto en el exterior como en el interior del edificio.

Las dobles puertas dan paso a un recibidor construido a base de columnas. Su decoración está formada por objetos traídos de Shem y Estigia, como confirma una tirada de Conocimientos Arquitectura a CD 20. En la sala hay dos puertas laterales y una más frontal. Ésta conduce al patio central donde se encuentra la fuente con el equino que se menciona más arriba. Las laterales dan paso a un pasillo que recorre todo el edificio. Son varias las habitaciones que pueden encontrarse en esta planta. Habrá que tener en cuenta además que un grupo de cuatro guardias se encuentra en todo momento patrullando por este piso, pero que alguno puede haber sido alertado al fallar la abertura de la puerta. Si alguno de los guardias consigue dar la alarma serán cinco más los que aparecerán en pocos instantes en la zona.

Esta habitación es una gran sala de reuniones. Preside la estancia una larga mesa de forma elíptica fabricada con madera procedente de los bosques de Ophir, y cuyo precio puede ser clasificado como astronómico, especialmente por el bello grabado cincelado en su superficie con un gusto exquisito. Una tirada de Conocimientos Arquitectura a CD 25 lo identificará como producto del célebre artesano kothico llamado Enfeas. A su alrededor hay quince sillas con idénticos motivos y autor. Una serie de tapices cuelgan de las paredes que representan paisajes salvajes y desconocidos. En una de las paredes de la sala hay otra puerta pequeña, de una sola hoja. Por ella se accede a una especie de despacho, con únicamente una mesa y tres sillas a su alrededor. La puerta está cerrada siendo necesaria una tirada de Abrir Cerraduras a CD 20. Hay un armario donde se guardan vasos y diversos licores embotellados, y otro pequeño armario con un gran número de papeles, totalmente inútiles para la aventura.

La siguiente habitación es enorme, un gran comedor con una mesa rectangular con veinte sillas a su alrededor. Un armario en la pared lateral con una cubertería digna de un rey es lo más destacado de esta estancia.

El comedor comunica con un salón con varias mesas pequeñas, una de mayor tamaño y varias sillas repartidas por diversos rincones, un lugar ideal donde descansar tras una buena comida y tratar de diversos temas, tanto serios como más banales.

Aquí, una biblioteca. Los libros que pueden encontrarse son de lo más habitual, no hay ningún volumen raro ni arcano que pueda llamar la atención de unos pjs ávidos de conocimientos ocultos.

Una enormes cocinas. Nada de interés.

La despensa, con la bodega en la sala contigua. Idéntico al punto anterior.

La sala donde descansan los guardias. Si no han sido alertados por los otros cuatro, suele haber cinco guardias más descansando aquí. Eso si, siempre están preparados para cualquier eventualidad, sus armaduras puestas y las armas en las vainas. Hay un par de camas, una mesa y cuatro sillas, un armario donde dejar sus pertenencias, otro para las armas de repuesto, una jarra con vino y varias copas.

Los lugares donde realizar las necesidades más básicas.

Por estas escaleras se accede a la planta superior.

Todas estas habitaciones son salas donde se alojan los invitados de Ibn –Halab. Todas son idénticas, con sus camas, armarios, mesas y sillas; vacías pues no hay nadie en estos días gozando de la hospitalidad del dueño.

Aquí está el despacho principal de Sikur, el ayudante de Ibn –Halab. Es muy parecido al que encontraron en el piso inferior, y tampoco hallarán nada de interés para la aventura.

Una biblioteca, esta con libros más selectos que los de la del piso de abajo. Si fueran capaces de llevárselos todos podrían lograr un buen montón de dinero.

Una sala donde el dueño guarda algunas estatuas, joyas y demás objetos de su propiedad. Si logran una tirada de Tasación a CD 20 determinarán que el objeto más valioso es una copa de Kithai que se podría vender por unas 2000 pp. El resto varía entre las cien y las mil quinientas monedas.

Las estancias de Sikur. Un guardián vigila que nadie entre, y cualquier señal de combate alertará al turanio si es que aún nada lo ha hecho.

A pesar de encontrarse solo rodeado de un grupo como el de los pjs no mostrará en ningún momento indicios de acobardarse y dejarles el campo libre. Al contrario, se mostrará altivo y confiado, mirando con orgullo y desdén a aquellos que se han atrevido a irrumpir en su santuario. Como podrán comprobar los pjs, su pericia con la espada acompaña además a su actitud desdeñosa hacia ellos. Su habilidad los supera con creces, y si lo vencen será únicamente por su superioridad numérica.

#### SIKUR (noble de nivel 12)

Dados de golpe: 12d8+12 (72 pg)

Iniciativa: +9 (+4 destreza, +5 salvación de reflejos)

Velocidad: 25 pies ( coraza)

Esquiva: 18 (+4 des, +4 nivel)

Parada: 23 (+6 nivel, +2 fue, +1 parada, +4 car)

RD: 7 (+6 coraza, +1 casco de acero)

Atq: Espada auxiliar +18/+14 c/c con sutileza o +14/+10 y +14 con mano torpe y sutileza; ballesta +13 a distancia.

Daño: Espada auxiliar 1d10+2 sutileza /19-20x2/PA 3 o ballesta 1D10 a distancia.

Ataque especial: Ataque furtivo +1D6.

TS: F +5, R +9, V +7

Características F 14, D 18, C12, I 15, S 9, C19

Habilidades Averiguar intenciones +15, Intimidar +21, Conocimiento arcano +9, Diplomacia +20, Equilibrio +7, Engañar +19, Escuchar +3, Reunir información +14, Uso de cuerdas +7.

Dotes Esgrima intrincada, Finta mejorada, Liderazgo, Parar, Pericia de combate, Soltura con un arma (arma auxiliar), Combate con dos armas.

En sus habitaciones, dos en total, nada de gran interés, únicamente objetos por valor de unas tres mil pp pero que por su tamaño –excepto un collar valorado en 1000 pp –serán incapaces de llevarse.

Las habitaciones de Ibn –Halab. El doble de espaciosa y lujosa que su lugarteniente, nada más entrar –si logran abrir la cerradura con una tirada a CD 20 –se encontrarán con un pasillo y dos puertas dobles al final.

Cuando abran las dobles puertas doradas oirán una especie de chillido. En sí, no parece provenir de ningún lugar en concreto, más bien da la impresión de ser una reverberación que surge de las mismas paredes de la casa. Una leve brisa empezará a soplar por los corredores, presagio del siguiente enemigo que les espera. Al llegar a la siguiente sala una figura se materializará en su centro. Su forma es vagamente humanoide, translúcida, y a su alrededor el aire empezará a girar en un remolino de fuerza incontentible. Todos los de la habitación deberán sacar cada asalto una TS Reflejos para poder moverse por la sala o serán arrojados hacia atrás. La CD para la tirada es de 15, siendo necesarias 3 seguidas para llegar a la criatura, más una cada asalto para mantenerse. Si fallan son arrojados hacia atrás, debiendo empezar de nuevo. Además, cada asalto que pase serán golpeados por diversos objetos cuyo daño irá variando:

1º tirada: n° de objetos igual a 1D4.

2º tirada: daño de los objetos: 1:1D4; 2: 1D6; 3: 1D8; 4:1D10; 5: 1D12; 6: 1D20.

Si consiguen llegar y mantenerse podrán golpear a la criatura, aunque para permanecer deberán seguir tirando igual. Además, cuando el ser muera estallará arrojando a todos contra las paredes de la sala y sufriendo cada uno 2D6 de daño ignorando armadura, a menos que logren una tirada de TS Reflejos a CD 20, la cual lo reduce a 1D6.

#### CRIATURA

Puntos de golpe: 20

Reducción de daño: Las armas físicas le causan el mínimo daño posible.

Tras acabar con la criatura podrán dirigirse a la puerta que está al otro lado de la habitación. Todo el mobiliario que había está destrozado, víctima del huracán desencadenado. Tras abrir la puerta entrarán en un pequeño recibidor con tres paredes decoradas con paisajes labrados en la misma pared. Cada uno representa diferentes parajes, sin más importancia. Eso sí, frente a cada paisaje una columna de mármol con una vasija, todas ellas diferente entre sí. En el centro del recibidor otra columna con una superficie plana en la que hay tres huecos que coinciden con las bases de los tres recipientes. Los paisajes son , de izquierda a derecha: Selva de Vendhya con su capital al fondo; desierto turanio con Akhlát al fondo;

ciudad de Aquilonia, Galparan. La tirada de Saber Geografía cada uno es a CD 25 (a menos que ya hayan estado o sean del lugar). Pero como decíamos, no tienen nada que ver con el acertijo. Este se encuentra en las 3 vasijas. La primera es del perdido imperio de Valusia, a una tirada de Saber Historia a CD 20. La segunda pertenece a la dinastía Mo Yang de Khitai, a CD 25. Por fin, la tercera es una obra del célebre maestro Dako Saab, a CD 25. Las 3 bases donde colocarlas representan cada una lo siguiente: una efígie del rey Horgg de Valusia, un animal conocido como Legum representativo de la dinastía Mo Yang y la efígie de Saang Lob erigida por Dako Saab en Khoraf.

Si se colocan las tres correctamente se abrirá de la pared un panel oculto que si no requiere una tirada de Buscar a CD 30.

El problema será que, en caso de fallar, algo mágico ocurrirá. Todas las puertas de la sala permanecerán cerradas y no se abrirán hasta que la criatura que aparecerá en la estancia sea derrotada. Se trata de una criatura de cerca de tres metros de alto, aspecto de roca con enormes protuberancias rocosas a lo largo de su cuerpo.

#### SER ROCOSO

Dados de golpe: 10d8+40 (90)

Iniciativa: +6

Velocidad; 30 pies

Esquiva: 13

RD: 10

Atq: Golpetazo (2) +18 c/c

Daño: Golpetazo 2D8 + 8, PA 12

TS: F +13, R +4, V +8

Dotes Dureza, Ataque poderoso, Hendedura, Gran Hendedura, Gran Fortaleza.

Una vez entren en el primer fragmento de pasillo las puertas traseras se cerrarán con un golpe seco mientras del muro lateral, todo el repleto de agujeros, empiezan a surgir virotes lanzados de forma aleatoria, sin ningún orden. Cada asalto aquel que se encuentre en el pasillo recibirá el ataque de 1D4 virotes. La CD de la TS de Reflejos es de 20, causando cada impacto un daño de 1D10 con una PA de 5. Si logran pasar esta parte del corredor, para lo que tardarán 3 asaltos a la carrera, llegarán a una nueva zona. Nuevamente descenderá una puerta bloqueando el tramo anterior de pasadizo. De este nuevo tramo descenderán unos grandes bloques del techo que golpearán contra el suelo a todo aquel que falle una TS Reflejos a una CD 15 causando un daño de 2D6 (ignorando armadura) y volviendo tras ello a su lugar. Tardarán nuevamente tres asaltos en cruzar el pasadizo a la carrera y en cada asalto recibirán un ataque automático. Tras pasar la zona de los bloques la puerta descenderá nuevamente del techo bloqueando la zona anterior. Entrarán por fin en la tercera parte del corredor. De esta surgirán del suelo unas llamas que abrasarán todo aquello que encuentren encima suyo, alcanzando el techo en una brutal llamarada. La CD es de 15 nuevamente para la TSRefl. Quien falle será alcanzado por la llama sufriendo 2D6 de daño por fuego. Serán nuevamente tres asaltos corriendo para pasar la zona, y en cada asalto cada personaje recibirá 1D3 llamaradas. Finalmente lograrán pasar el pasillo, llegando a una especie de descansillo. Las puertas nuevamente se cerrarán a sus espaldas. Se encontrarán en una pequeña sala con una puerta de hierro ante ellos. Cuando estén examinando la puerta una voz parecerá surgir de las paredes, preguntándoles quienes son y que es lo que quieren. Como a buen seguro la respuesta no satisfará a la voz, verán como una bruma de color azul oscuro empieza a surgir por debajo de la puerta. A los pocos instantes empezará a tomar forma, y posteriormente a adquirir cuerpo. La forma y constitución de un ser humanoide de fuerte musculatura, más alto que un hombre normal, sin pelo, con la piel de un color azul oscuro tirando a casi negro, con unos inquietantes ojos blancos, una boca coronada por unos curvos colmillos y unas manos acabadas en unas afiladísimas garras. El ser será inmune hasta estar totalmente materializado, y a partir de ese momento se lanzará a combatir con una furia desmesurada.

#### SER AZUL

Dados de golpe: 10d8+10 (60)

Iniciativa: +10

Velocidad; 50 pies

Esquiva: 22

RD: 5

Atq: Garras (2) +14 c/c y Mordisco +8 (si hay una presa con éxito)

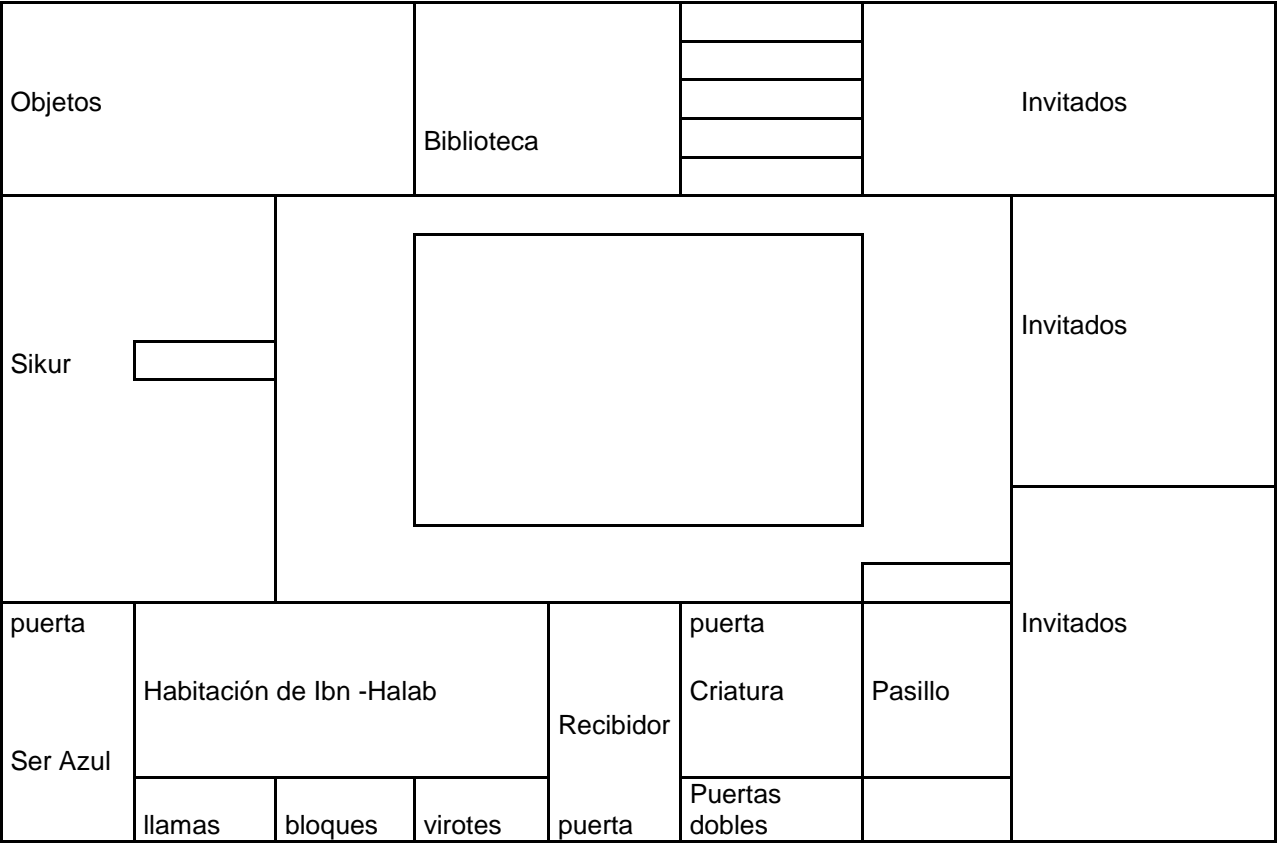
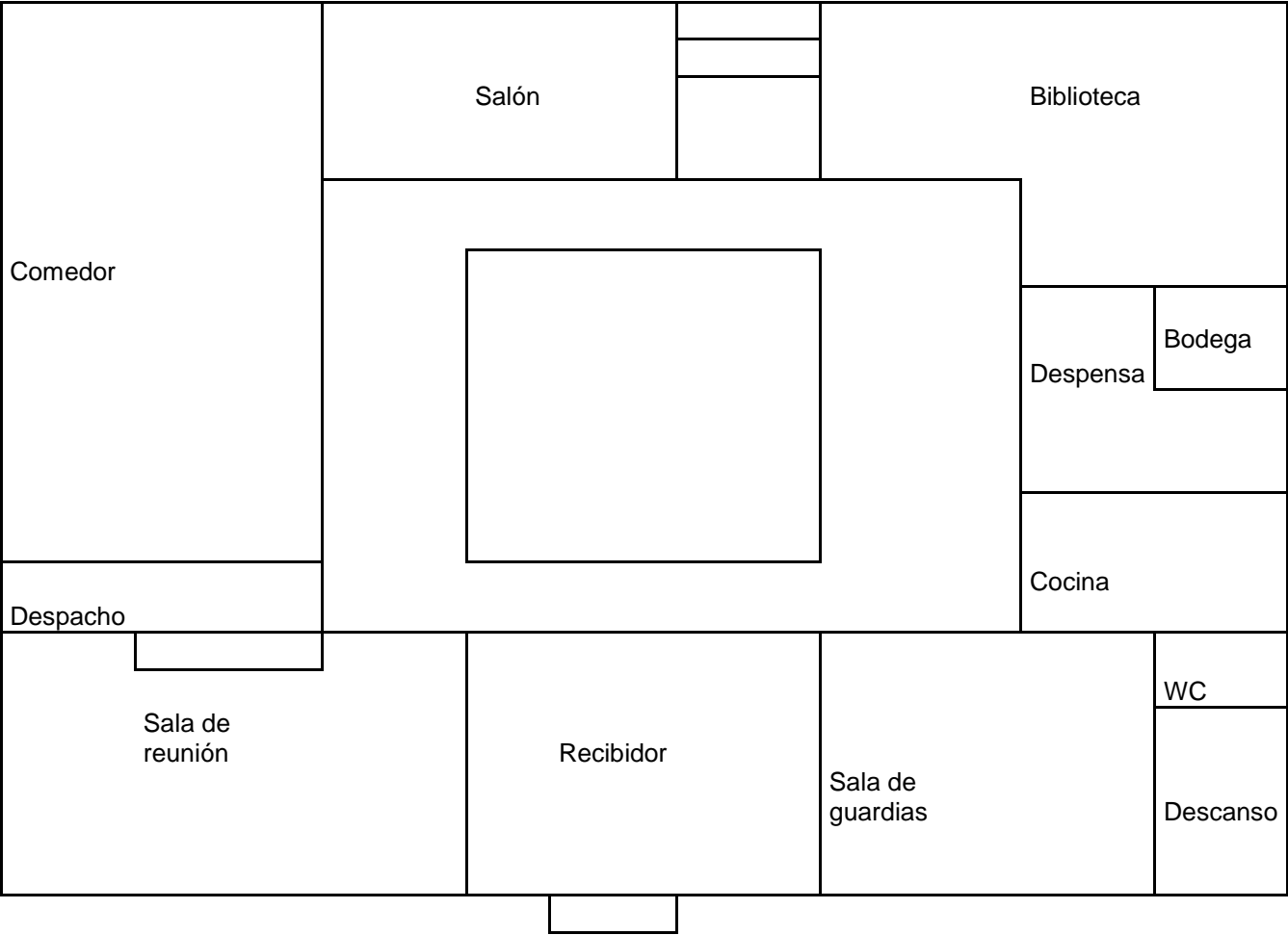
Daño: Garras 2D8 + 2, PA 6

TS: F +8, R +14, V +6

Si logran acabar con la criatura podrán ya intentar abrir la puerta. Como dijimos anteriormente es de hierro, fuertemente anclada en sus soportes, por lo que derribarla será totalmente imposible. Para abrirla necesitarán pasar una tirada de Forzar Mecanismos a una CD de 20. Si lo consiguen entrarán en una sala circular con Ibn -Halab en el centro, espada en mano. Al contrario que Sikur, su pericia es nula y matarlo o reducirlo no supondrá ningún esfuerzo.

Con su enemigo derrotado, los pjs podrán dedicarse ya con tranquilidad a registrar el lugar. Son muchos los tesoros allí guardados, los cuales podrían llegar a vender en el mercado negro por un valor aproximado de 10.000 pp. Entre las piezas, el rubí que les fue robado y que les ha traído hasta aquí. Si registran la habitación encontrarán además un panel oculto. Para dar con él deberán pasar una tirada de Buscar a una CD de 20. Para abrirlo, el resorte escondido lo encontrarán con una tirada idéntica a la anterior. Salir de allí con el botín será ya cosa suya, pero los guardias de Ibn -Halab que aún permanezcan con vida no les pondrán las cosas nada fáciles. Una vez ya en el exterior, y con la piedra nuevamente en su poder, deberán elegir el camino a seguir, que hacer con ella. Si deciden venderla a cualquiera, sin duda perderán dinero, lo más lucrativo sería hacerlo con alguien relacionado directamente con ella. Aunque hay otra vía, que no es más que intentar liberar al prisionero del interior del rubí, aunque para eso necesitarían a alguien versado en la hechicería khitana. Encontrar a alguien así es extremadamente complicado en esta parte del mundo, y lo más seguro es que un hechicero que responda a estas características se encuentre o más probable en Estigia. Pero lo que no saben los pjs es que respondiendo a la llamada de Ibn -Halab ha acudido un representante del gobierno de Iranistán con la intención de hacerse con la piedra. Conocedor de lo ocurrido al obeso coleccionista, este representante, de nombre Maiok, viaja acompañado de un mago llamado Sun Yefen, originario de Catai. Su objetivo no es otro que hacerse con el rubí y para evitarse futuros problemas matar al prisionero y legítimo gobernante de Iranistán. Lo que los pjs no saben es que la persona allí encerrada no es otra que un muchacho de unos quince años, el hijo del rey depuesto y el único podría oponerse al gobierno del general Oba -Lehman. Cuando los pjs se encuentren nuevamente descansando y con la piedra en su poder recibirán la visita de Maiok acompañado de sus dos guardaespaldas personales y de Sun Yefen. El representante iranistanio se mostrará como una persona extremadamente educada y correcta, muy cortés en su comportamiento. Lo primero que hará, si las circunstancias del encuentro no son favorables, es pedir hablar con los pjs en un lugar aislado de personas indiscretas. Una vez lo consiga les explicará quien es y los motivos que le traen hasta allí. Realizará a los pjs una suculenta oferta, de la que no se moverá ni un ápice (5.000 pp). Su gobierno -razonará -no se dedica a ir regateando como quien va al mercado. Su oferta es la única que está capacitado para realizar. Los pjs la toman o la dejan. En caso de rechazarla ya se encargará de intentar conseguirla por otros medios, como puede ser un asalto nocturno o bien recurriendo al a magia de Sun Yefen. Si acaban aceptando sacará de entre sus ropas una bolsa con el dinero prometido, y allí mismo se preparará para realizar el ritual. Avisará al cataiano el cual avanzará, cogerá el rubí y procederá a realizar el hechizo que ha de liberar al prisionero de su cárcel. Una letanía, gestos de manos, luces que oscilan y una atmósfera tensa, hasta que un vapor empieza a surgir del interior del rubí y va tomando forma, convirtiéndose en un muchacho de unos quince años. El recién liberado se mostrará asustado, descolocado, sin saber bien que pasa. Una figura gimoteante y asustada. Tras aparecer, el hechicero se retirará y Maiok hará un gesto a sus dos guardaespaldas. Con sus armas desenvainadas avanzarán y se prepararán para dar el golpe de gracia al muchacho. En manos de los pjs está el impedirlo. Si no lo hacen, el iranistanio les agradecerá su ayuda y se despedirá de ellos, marchándose de allí con su séquito y tras meter en un saco los restos descuartizados del muchacho. Pero no conviene dejar testigos, una banda de malhechores los estará esperando emboscados para acabar con los testigos del hecho. Como lo resuelven es ya asunto suyo, Maiok y sus acompañantes estarán a leguas de allí. Por el contrario, si deciden ayudar al joven se habrán granjeado su amistad pero tendrán como enemigo a todo un reino (al menos, sus actuales mandatarios).





### SUN YEFEN (Sabio khitaiano nivel 17)

Dados de golpe: 10d6+17 (52 pg)  
Iniciativa: +9 (+4 destreza, +5 salvación de reflejos)  
Velocidad: 30 pies  
Esquiva: 20 (+4 des, +6 nivel)  
Parada: 16 (+6 nivel, +0 fue)  
RD: -  
Atq: Ataque sin armas +16 sutileza c/c: o llama polvo arrojado +16  
Daño: Ataque sin armas 1D4+1, llama polvo 1D4  
Ataque especial: Conjuros  
Cualidades especiales: El conocimiento es poder.  
Base de puntos de poder: 13 (base 6, +3 sabiduría, +4 sabio)  
Puntos de poder máximos: 52  
Ataque mágico: +12 (+8 natural, +4 carisma)  
TS: F +6, R +9, V +13  
Características F 13, D 18, C12, I 17, S 16, C19  
Habilidades Arte (Alquimia +25, Herbalismo +23), Avistar +18, Concentración +21, Conocimiento (arcano +25, historia +23, religión +23), Descifrar escritura +20, Engañar +16, Escuchar +8 Interpretar ritual +20, Intimidar +24.  
Dotes Alerta, Arma repugnante, Ataque sin armas mejorado, Empleo de venenos, Liderazgo, Presa mejorada, Sacerdote, Sacrificio ritual, Sacrificio con tortura.  
Corrupción: 10.  
Conjuros: Contraconjuros (glifo, grifo mayor, glifo maestro) Necromancia (revivir cadáver, toque de muerte), Adivinación (predicción astrológica, leer mente, visiones, proyección astrológica), Hipnotismo (trance, sugestión hipnótica), Convocaciones (pacto demoníaco, pacto demoníaco mayor, convocar demonio, convocar elemental, desterrar ajeno, atar demonio, formar demonio), Magia Oriental (calma del adepto, cambiaforma).

### MAIOK (noble de nivel 9)

Dados de golpe: 9d8+9 (49 pg)  
Iniciativa: +0  
Velocidad: 30 pies  
Esquiva: 13 (+1des, +3 nivel)  
Parada: 15(+4 nivel, +1 fue)  
RD: -  
Atq: Daga +7c/c.  
Daño: Daga 1d4+1 /19-20x2/PA 1.  
TS: F +4, R +3, V +9  
Características F 12, D 10, C12, I 15, S 16, C14  
Habilidades Averiguar intenciones +20, Intimidar +14, Diplomacia +22, Engañar +18, Reunir información +16.  
Dotes Liderazgo, Negociador, Persuasivo, Voluntad de Hierro, Soltura con una habilidad (Diplomacia), Soltura con una habilidad (Averiguar intenciones).

### GUARDAESPALDAS (soldados de nivel 5)

Dados de golpe: 5d10+15 (42 pg)  
Iniciativa: +6 (+1 destreza, +1 reflejos, +4 iniciativa mejorada)  
Velocidad: 25 pies (armadura de placas)  
Esquiva: 13 (+1 des, +2 nivel)  
Parada: 19 (+3 nivel, +3 fue, +2 escudo, +1 parada)  
RD: 11/12 (armadura de placas, yelmo con visor)  
Atq: Espada ancha +9 c/c.  
Daño: Espada ancha 1d10+5 19-20x2/PA 5.  
TS: F +7, R +2, V +5  
Características F 16, D 12, C16, I 10, S 12, C18  
Habilidades Intimidar +3, Interpretar (montar guardia) +3, Averiguar intenciones +3, Supervivencia +9.  
Dotes Iniciativa mejorada, Parar, Soltura con un arma (espada ancha), Especialización con arma (espada ancha).