

# LA GUARNICIÓN PERDIDA

By David L. Nelson  
Traducción "Eriol"

Una aventura de Conan JDR para jugadores de nivel 1 a 2  
Vagamente inspirada en "La Piedra Negra" por Robert E. Howard

**Nota para el DM:** es aconsejable permitir a los jugadores el uso de un punto de destino para evitar el efecto de desmayo del Terror a lo Desconocido a lo largo de esta aventura, si así lo desean.

## Trasfondo:

Los personajes forman parte de una escuadra de mercenarios al servicio del ejército Zamorio. Se les ordena marchar hacia Yezud para comprobar la pérdida de contacto con una pequeña guarnición en la frontera montañosa. La guarnición se encuentra en una aldea llamada Stencovar.

## La verdad (No dejes a los jugadores leer esto!!!)

La aldea de Stencovar está en el centro de lo que fue una enorme fortaleza de tamaño inimaginable construida por una civilización perdida no humana. Los actuales pobladores no son Zamorios totalmente sino que poseen sangre degenerada no humana por sus venas. La guarnición Zamoria fue pasada a cuchillo por los aldeanos, liderados por su sacerdotisa Hunda. Son sacrificios al obscuro dios sapo al que adoran y cumplen a la vez la finalidad de mantenerlos alejados de la verdad. Hunda y los aldeanos están preparando un ritual superior para invocar a su dios y romper las barreras del tiempo y del espacio.

## Encuentro 1: ¡Morid Perros Turanios!

Los jugadores marchan por la carretera de Yezud para luego entrar en el paso de cabras que lleva a Stencovar. Delante ven a una patrulla de jinetes Turanios que se dirigen hacia ellos. Haz el número de Turanios igual a 1 y media veces el número de jugadores, esto hará un duro combate si deciden luchar. Uno de los jinetes es el noble Karuna Khan, otro es un soldado de Segundo nivel con el estandarte de un lobo blanco, y el resto son soldados de primer nivel.

*Opción 1: Luchar!* Juega el combate; los Turanios no están interesados en coger prisioneros o perseguir fugitivos. Si alguien muere, pagando un punto de destino será dejado por muerto y podrá ser atendido por sus compañeros. Si el grupo entero es abatido, aquellos con un punto de destino sin gastar se despertarán en la posada en Stencovar, siendo atendidos por el posadero.

*Opción 2: Hablar:* la compañía turania está liderada por Karuna Khan, un vástago de una noble casa de nariz altanera que será muy rudo con ellos. Demandará a los jugadores que persigan a los kozakos que han estado atacando tierras Turanias desde estas montañas, o sufrir la ira del ejército del Shah. En cualquier caso, Karuna insistirá en varias cuestiones: continuará la búsqueda en territorio Zamorio a placer, cualquier kozako encontrado por los Zamorios debe ser entregado a los Turanios inmediatamente, y los jugadores deben disculparse por entorpecer su paso.

Si Karuna es en algún momento capturado e interrogado, o los jugadores la causan una buena impresión de alguna manera, descubrirán que las aldeas fronterizas de Turan más cercanas están siendo asaltadas. Gentes, ganado y mercancías están desapareciendo en cantidades sorprendentes. El padre de Karuna cree que se trata del trabajo de los kozakos de las llanuras, pero él está convencido de que vienen de las montañas y de que los Zamorios tienen la culpa.

## Encuentro 2: El Valle de Stencovar

La entrada está “guardada” por un fuerte en ruinas. Claramente no es la guarnición Zamoria, pues tiene miles de años. Al sur de las ruinas hay un arco de roca, a través del cual hay que pasar para entrar en la aldea. Conforme los jugadores cabalgan por el valle, notarán que esté rodeado por altas montañas formando un patrón cuadrangular, con cuatro picos muy altos formando las esquinas. La aldea además está rodeada por un círculo de colinas pequeñas y redondeadas.

**El Loco:** mientras cabalgan por el valle se cruzarán con un hombre balbuceante. Se trata de un ladrón Zamorio, vestido solo con un taparrabos de color rojo. Está completamente loco y no dará información útil.

Si los jugadores exploran el valle encontrarán otras curiosidades:

**La Piedra Negra:** este antiguo monolito está desgastado por el tiempo y cubierto por inscripciones ininteligibles. Cualquiera que se aproxime a menos de 10 pies de él, deberá hacer una tirada de terror de lo desconocido, CD 15 con los efectos normales. Cualquiera que lo toque durante el día deberá superar una salvación de voluntad CD 20 o huirá durante 10 minutos y rehusará acercarse más a él. Si lo tocan por la noche la salvación será CD 20 o volverse completamente loco, hasta que gaste un punto de destino o pasen seis horas.

**La Sima:** expulsa extraños olores y raras fumarolas. Si intentan entrar verán una caverna en la pared a unos 50 pies abajo. Está habitada por un par de crueles hombres-mono. (El DM puede reducir su número a uno si el grupo no es muy fuerte)

## Encuentro 3: La posada del ojo del Tritón

*El posadero* es llamado “Jack el Sonriente” por los clientes, pero se llama en realidad Jacomo de Shadizar. Compró la posada hace seis meses a su dueño, ambos hombres buscando un cambio de ambiente por distintas razones. Es un hombre bajo, con una tupida barba negra; nunca sonríe o se ríe. Si le preguntan por la guarnición, dirá que se trata de buenos clientes y que le gustan. Nunca le han contado nada y solo están interesados en sacar su parte de la cuota de aduana.

*Los Contrabandistas:* una banda de contrabandistas usan la posada como una de sus bases. El jefe es Berenike, una mujer Zamoria, ladrona de nivel 2, su segundo al mando es Ashanti, un nómada Shemita de nivel 2, un grupo de ladrones Zamorios de nivel 1 (en numero aproximadamente igual al de jugadores) completan el grupo. Estos chicos son extremadamente suspicaces y hostiles hacia los jugadores (nunca digas nada a los polis). Sin embargo, pueden decir que no hay ningún kozako en la zona desde hace bastante tiempo, los aldeanos de Stencovar son los que han estado raptando gentes y robado mercancías a los Turanians. Los contrabandistas sin embargo solo roban monedas, si es que roban algo; la mayoría de las veces solo trafican con mercancías para evitar las altas tasas de la aduana, y ocasionalmente rescatan a un esclavo Zamorio de los Turanios por un precio. Se llaman a sí mismos “prospectores”. Si son atacados huirán, y solo lucharán si no pueden escapar. Si se les acosa intentarán escapar de la aldea la siguiente tarde.

*Hunda la Esclava:* una aldeana llamada Hunda hace la limpieza en la posada. Ella es de hecho la Alta Sacerdotisa de un culto local maligno, y la líder secreta de los aldeanos. Mientras esté en la posada, ella parecerá estúpida. Parece una esclava competente, y medianamente aceptable, después de 5 o 6 cervezas eso sí. Responderá a todas las preguntas con un “preguntádselo a Jacomo, el sabrá.”

#### Encuentro 4: El Templo del Dios Araña

El templo local es la construcción más nueva de la aldea. Se trata de un pequeño edificio de ladrillos con una efígie del dios nacional de Zamora. El sacerdote, Drellic (sabio 3) llegó hará seis meses después de que el último muriera mientras dormía. Él y la Bailarina Sagrada del Templo Julia (sabia 1), dirigen solos el templo. Drellic encuentra esta tarea desagradable. Los aldeanos son unos bobalicones, la región está plagada de contrabandistas y kozakos, esclavistas Turanios pueden aparecer en cualquier momento y capturarlos a todos. Si se le pregunta, él es de la firme opinión de que los contrabandistas de Berenice mataron a la guarnición en una emboscada. Es su sospecha, y algunos de los aldeanos están de acuerdo. Julia, la chica, está aterrorizada. No comentará nada delante del sacerdote, pero lejos de él dirá que los aldeanos realmente no adoran al Dios Araña, sino que practican secretos rituales nocturnos en el monolito de piedra al sur de la ciudad. Ella sospecha que mataron al anterior sacerdote, expulsaron al anterior posadero y asesinaron a la guarnición. Los jugadores verán a Drellic solamente una vez o quizás dos, entonces se encontrarán con una Julia aterrorizada que les contará que el sacerdote ha desaparecido.

#### Encuentro 5: Los Aldeanos de Stencovar

*Apariencia de los Aldeanos:* son ligeramente achaparrados, la mayoría unicejos, y sus brazos parecen demasiado largos (o sus piernas demasiado cortas. Su pelo es negro y liso, a diferencia del típico rizado de los Zamorios (como el posadero y el sacerdote). La mayoría se dedican al pastoreo de cabras y viven en pequeñas casuchas en la aldea y a lo largo del valle. Ocasionalmente permite a los jugadores hacer una prueba de escuchar CD15 para pillarlos hablando entre ellos en una lengua irreconocible para ellos.

*Los Cabreros:* la mayoría de ellos no sabrán nada de la guarnición y responderán, “no me preocupa”, o “los kozakos lo hicieron”, o “los contrabandistas los mataron”. De cualquier manera nada de lo que intenten sacará más información de ellos. En cambio, si torturan a uno, revelará la existencia del culto secreto alrededor del monolito con una prueba de intimidar CD 23.

*Los Líderes:* Los siguientes aldeanos son los líderes de la comunidad. Algunos conocen el destino de la guarnición. Cada uno tiene una respuesta preparada, como se explica más abajo, pero una prueba de averiguar intenciones CD 20 detectará que es una mentira. Bajo tortura con CD 22 (intimidar) revelará que ayudaron a asesinar a la guarnición. Los que responden “los Turanios los mataron” son los que conocen la verdad. Será necesario un chequeo de intimidar CD 30 para que alguno diga que Hunda es la sacerdotisa de su culto.

Ruk el Molinero “marchaos por vuestra seguridad, tengo un mal presentimiento”

Frulic el Herrero “Los hombres de la guarnición encontraron un tesoro en la sima y huyeron con él”

Brugo el dueño del Establo “los mataron los kozakos”

Imbro el Carnicero “los mataron los Turanios”

Paez el Zapatero “los mataron los Turanios”

Ono el Alfarero “los mataron los Turanios”

Rax el fabricante de Cuerdas “los mataron los Turanios”

Unt el Panadero “los mataron los Turanios”

#### Encuentro 6: Lugares de Stencovar

*La Vieja Torre:* Lleva un siglo fuera de uso y está llena de escombros. Una prueba de Conocimiento (Arquitectura) o Profesión (Minero, Albañil, etc) con CD 15 les dirá que los escombros han sido recientemente removidos. Si excavan, los cuerpos de los soldados, mutilados y sangrados, serán descubiertos junto con sus equipos, enterrados debajo.

*El Establo:* si los caballos de Brugo son examinados con Manejar Animales o una Profesión apropiada, CD 15, descubrirán que varios tienen marcas nuevas. Estos son los caballos de la guarnición.

*Cuartel de la Guarnición:* todos los objetos personales, comida y armas de los soldados han desaparecido. Si los jugadores buscan específicamente por las paredes compartimentos secretos, encontrarán (Buscar CD 18) varios escondites con monedas, con un total de 125 monedas de plata.

*Establos de la Guarnición:* todos los caballos han desaparecido, incluido su grano. Pero las bolsas de forraje para viaje todavía están aquí.

## **Encuentro 7: La Trampa**

Una tarde Hunda se acercará a los jugadores con una nota. Dirá "El sacerdote de la araña me dio esto para vosotros." Dice "Venid a la cima al suroeste de la ciudad, es urgente, Drellic." Si los personajes acuden, verán a lo lejos restallar varios relámpagos y de repente notarán que las montañas que les rodean ya no parecen montañas, sino gigantescas e inhumanas murallas y torres. Las pequeñas colinas alrededor de la aldea se asemejan a las paredes de horrendos templos de tamaño enorme. Al final, llegarán a la cima para encontrarse a un cabrero vestido con las ropas del sacerdote, tocando una escalofriante flauta hecha con una tibia humana. Esta flauta llama a los dos Hombres-Mono ocultos en la cima (Reduce el número de monos a 1 si el grupo no es muy grande). Si no han sido derrotados antes, atacarán violentamente al grupo. Si el cabrero muere durante la batalla, por supuesto caerá en la cima y su cuerpo no podrá ser encontrado.

## **Encuentro 8: La Noche del Destino**

Otra noche (o la misma si los PJ salen relativamente ilesos de los monos), los jugadores escucharán un grito. Se trata de Julia que araña la puerta principal del lugar donde se alojan los PJ. Entrará corriendo y les dirá que unos escalofriantes desconocidos la han estado siguiendo toda la noche. Pedirá un poco de vino. Cuando beba, caerá inmediatamente en un profundo sueño, del que los jugadores no serán capaces de despertarla. Hunda ha intentado usar un veneno somnífero para organizar su reunión con la guarnición. Pronto, una multitud de cabreros aparecerán para llevar a los jugadores al lugar del sacrificio: ¡Deja que comience la carnicería! Los cabreros superan en número a los jugadores por lo menos 3 o 4 a uno, no llevan armadura y van armados con algunas espadas, lanzas y arcos, pero la mayoría llevan garrotes.

Cualquier cabrero capturado les informará de los grandes acontecimientos que ocurrirán en el monolito, cuando la Gloria regrese a la Tierra esta noche. Una vez que lleguen allí verán a Hunda y sus ayudantes sacrificando a varios prisioneros Turanios, y al sacerdote Zamorio Drellic. ¡Que comience la carnicería! Ajusta la cantidad de ayudantes a la fuerza actual del grupo. Justo cuando Hunda muera, ella gritará "¡Demasiado Tarde!" y un enorme demonio-sapo aparecerá sobre el monolito, y la naturaleza de fortaleza del valle parecerá reafirmarse. En ese instante, un escuadrón de jinetes Turanios aparecerán. Se unirán a los jugadores en su ataque a la cosa sapo. El Sapo empezará matando a varios Turanios, como sea apropiado. Después de que todo termine, el jefe Muchira Khan (hermano de Karuna) será receptivo a hablar con ellos. Si olvidan mencionar el asesinato de Karuna (si lo hicieron) y son les están los suficientemente agradecidos, la lucha habrá terminado, pero cualquier movimiento estúpido terminará con una pelea entre los supervivientes.

## Apéndice I: Personajes

### Soldado Turanio nivel 1

Humanoide mediano; DG 1d10+1; **pg 6**;

**Ini +5** ; Velocidad 25'

**Parar 14, Esquivar 12, RD 7**

Salvaciones: For +3; Ref +2, Vol -1;

Fue 13, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 9.

*Habilidades:* Arte (arquero) +2, Supervivencia +3, Montar +6, Tregar +3, Buscar +2

*Dotes:* Combatir desde una Montura, Disparo Lejano

*Habilidades Raciales:* -2 salvación Hipnotismo, +1 al ataque con arcos a 6-9 alcances, +2 a más de 9

*Equipo:* cota de mallas, casco de acero, tarja, lanza ligera, cimitarra, daga, arco hirkanio +flechas

Arma	Ataque	Daño	Critico	Alcance	PA
Lanza Ligera	+2	1d10+1	X3	--	2
Cimitarra	+2	1d8+1	18x2	--	2
Daga	+3	1d4+1	19x2	10'	1
Arco Hirkanio	+3	1d10+1	19x2	100'	3

### Soldado Turanio nivel 2

Humanoide Mediano; DG 2d10+2; **pg 12**;

**Ini +5** ; Velocidad 25'

**Parar 15, Esquiva 13, RD 7**

Salavaciones: For +4; Ref+2, Vol -1;

Fue 13, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 9.

*Habilidades:* Arte (arquero) +2, Surpervivencia +4, Montar +7, Tregar +3, Buscar +2

*Dotes:* Combatir desde una Montura, Disparo Lejano, Ataque al Galope

*Habilidades Raciales:* -2 slavación Hipnotismo, +1 al ataque con arcos a 6-9 alcances, +2 a más de 9

*Equipo:* cota de mallas, casco de acero, tarja, lanza ligera, cimitarra, daga, arco hirkanio +flechas

Arma	Ataque	Daño	Critico	Alcance	PA
Lanza Ligera	+3	1d10+1	X3	--	2
Cimitarra	+3	1d8+1	18x2	--	2
Daga	+4	1d4+1	19x2	10'	1
Arco Hirkanio	+4	1d10+1	19x2	100'	3

### Karuna Khan, Noble Turanio nivel 1

Humanoide Mediano; DG 1d8; **pg 8**;

**Ini +2** ; Velocidad 25'

**Parada 14, Esquiva 12, RD 7**

Salvaciones: For +0; Ref+2, Vol +1;

Fue 13, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 12.

*Habilidadess:* Montar +6, Conocimiento (Nobleza) +4, Averiguar Intenciones +3, Avistar +3

*Dotes:* Combatir desde una Montura, Ataque Poderoso

*Habilidades Raciales:* -2 salvación Hipnotismo, +1 al ataque con arcos a 6-9 alcances, +2 a más de 9

*Equipo:* cota de malla, casco de acero, tarja, lanza ligera, cimitarra, daga, arco hirkanio +flechas

Arma	Ataque	Daño	Critico	Alcance	PA
Lanza Ligera	+1	1d10+1	X3	--	2
Cimitarra	+1	1d8+1	18x2	--	2
Daga	+2	1d4+1	19x2	10'	1
Arco Hirkanio	+2	1d10+1	19x2	100'	3

**Muchira Khan, Noble Turanio nivel 2**

Humaniode Mediano; DG 2d8; **pg 12**;

**Ini +3** ; Velocidad 25'

**Parada 14, Esquiva 12, RD 7**

Salvaciones: For +0; Ref+3, Vol +3;

Fue 13, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 14.

*Habilidades:* Montar +8, Conocimiento (Nobleza) +5, Averiguar Intenciones +6, Avistar +6

*Dotes:* Combatir desde una Montura, Ataque Poderoso

*Habilidades Raciales:* -2 salvación Hipnotismo, +1 al ataque con arcos a 6-9 alcances, +2 a más de 9

*Equipo:* cota de malla, casco de acero, tarja, lanza ligera, cimitarra, daga, arco hirkanio +flechas

Arma	Ataque	Daño	Crítico	Alcance	PA
Lanza Ligera	+2	1d10+1	X3	--	2
Cimitarra	+3	1d8+1	18x2	--	2
Daga	+3	1d4+1	19x2	10'	1
Arco Hirkanio	+4	1d10+1	19x2	100'	3

**Contrabandista Zamorio, Ladrón nivel 1**

Humaniode Mediano; DG 1d8+1; **pg 5**;

**Ini +9** ; Velocidad 30'

**Parada 11, Esquiva 14, RD 3**

Salvaciones: For +1; Ref +5, Vol -1;

Fue 12, Des 17, Con 13, Int 12, Sab 8, Car 9.

*Habilidades:* Tasación +5, Intimidar +3, Tregar +5, Escapismo +7, Conocimiento (local) +5, Abrir cerraduras +7, Moverse Sigilosamente +7, Esconderse +7

*Dotes:* Iniciativa Mejorada, Esquiva

*Habilidades de clase:* Estilo de ataque furtivo (puñal), Encontrar Trampas

*Equipo:* Justillo acolchado, puñal, clava, honda + balas, ganzuas

Arma	Ataque	Daño	Crítico	Alcance	PA
Puñal	+3	1d6+1	19x2	5'	1
Clava	+1	1d8+1	X2	10'	1
Honda	+3	1d8	X3	40'	1

**Berenike, Ladrona Zamoria nivel 2**

Humaniode Mediano; DG 2d8+2; **pg 14**;

**Ini +10** ; Velocidad 30'

**Parada 12, Esquiva 15, RD 3**

Salvaciones: For +1; Ref +6, Vol +0;

Fue 12, Des 17, Con 13, Int 12, Sab 10, Car 14.

*Habilidades:* Tasación +6, Intimidar +7, Tregar +6, Escapismo +8, Conocimiento (local) +6, Trucos de manos +8, Moverse Sigilosamente +8, Esconderse +8

*Dotes:* Iniciativa Mejorada, Esquiva, Ojos de gato

*Habilidades de clase:* Estilo de ataque furtivo (puñal), Encontrar Trampas

*Equipo:* Justillo acolchado, puñal, honda + balas

Arma	Ataque	Daño	Crítico	Alcance	PA
Puñal	+4	1d6+1	19x2	5'	1
Honda	+4	1d8	X3	40'	1

**Ashanti, Nómada Shemita nivel 2**

Humaníode Mediano; DG 2d10+4; **pg 19**;

**Ini +4**; Velocidad 30'

**Parada 12, Esquiva 13, RD 3**

Salvaciones: For +4; Ref+ 4, Vol -1;

Fue 13, Des 15, Con 14, Int 12, Vol 10, Car 8.

*Habilidades:* Tasación+4, Tregar +2, Manejar Animales +4, Montar +3, Moverse Sigilosamente +4, Buscar +3, Avistar +5, Supervivencia +6,

*Dotes:* Combatir desde una montura, Disparo a Bocajarro, Soltura con un Arma (Cimitarra)

*Habilidades de Clase:* Rastrear, Nacido para montar, Terreno Favorecido (desierto) +1

*Habilidad Racial:* +1 daño con arcos dentro de un rango de alcance, +1 daño golpe de gracia

*Equipo:* Cimitarra, Arco Shemita, 20 flechas, justillo acolchado.

Arma	Ataque	Daño	Crítico	Alcance	PA
Cimitarra	+4	1d8+1	18x2	--	2
Arco Shemita	+5	1d10+1	X3	100'	4

**Hombre Mono**

Humaníode Monstruoso Grande; DG 6d8+12; **pg 39**;

**Ini +7**; Velocidad 30', Tregar 30'

**Defensa: 15** (+2 Des, -1 tamaño, +4 natural), **RD 5**

Salvaciones: For +7 ; Ref +7, Vol +3 ;

Fue 22, Des 15, Con 14, Int 5, Sab 12, Car 7.

*Habilidades:* Tregar +12, Escuchar +5, Avistar +5, Interpretar (mímica) +7, Buscar +2

*Dotes:* Alerta Ataques Múltiples

**Ataques:** +11 golpetazo 1d8+6 (2 ataques), mordisco +9 (1d10+3)

**Ataques Especiales:** Agarrón mejorado, Aplastar (si agarra a un enemigo, puede aplastar por 3d8+9 en vez de los dos golpetazos como un acierto automático, gana un +4 para morder a un enemigo atrapado)

**Habilidad Especial:** Terror a lo Desconocido, CD 16

**Dios Sapo de Stencovar**

Ajeno Gargantuesco; DG 7d12+28; **pg 85**;

**Ini +6**; Velocidad 60'

**Defensa: 12** (-4 tamaño, +6 natural), **RD 0**

Salvaciones: For +6; Ref +6, Vol +6;

Fue 30, Des 10, Con 18, Int 5, Sab 18, Car 22.

*Habilidades:* Saltar +20

*Dotes:* Ataques Múltiples

**Ataques:** +12 Golpetazo 2d8+10 (2 ataques)

**Ataques Especiales:** Salto del Juicio Final, puede hacer un enorme salto junto a un ataque simultaneo de golpetazo sobre un area de 20 x20.

**Habilidad Especial:** Terror a lo Desconocido, CD 17

**Jack el Sonriente (Jacomio de Shadizar) Plebeyo, nivel 2**

Humanioide Mediano; DG 2d4+2; **pg 9**;

**Ini + 1**; Velocidad 30'

**Parada 12, Esquiva 13, RD 0**

Salvaciones: For +1; Ref +1, Vol +1;

Fue 12, Des 13, Con 13, Int 13, Sab 12, Car 10.

*Habilidades:* Montar +7, Oficio (posadero) +6, Tregar +5, Leer/Escribir, Manejar Animales +4, Sanar +2

*Dotes:* Esquiva

*Equipo:* Clava

Arma	Ataque	Daño	Crítico	Alcance	PA
Clava	+2	1d8+1	X2	10'	1

**Cabrero de Stencovar Plebeyo, nivel 1**

Humanioide Mediano; DG 1d4+1; **pg 5**;

**Ini + 0**; Velocidad 30'

**Parada 11, Esquiva 10, RD 0**

Salvaciones: For +1; Ref +0, Vol +0;

Fue 12, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 8.

*Habilidades:* Oficio (cabrero) + 4, Tregar +5, Manejar Animales +4, Interpretar (ritual) +3

*Dotes:* Soltura con una Habilidad: Interpretar (ritual)

Habilidad Especial: Moral Fanática mientras viva Hunda

*Equipo:* ropas, una de estas armas: arco de caza, cuchillo yuetshi, hacha de mano, daga, lanza o clava

Arma	Ataque	Daño	Crítico	Alcance	PA
Arco	+0	1d8	X2	50'	1
Cuchillo Yuetshi	+1	1d6+1	X2	0	1
Lanza	+1	1d8+1	X2	10'	1
Clava	+1	1d8+1	X2	10'	1
Hacha de mano	+1	1d6+1	X3	10'	1
Daga	+1	1d4+1	19x2	10'	1

**Acolito de Hunda Plebeyo/Sabio, nivel 1/1**

Humanoide Mediano; DG 1d4+1d6+2; **pg 9**; Corrupción: 4

**Ini + 0**; Velocidad 30'

**Parada 11, Bloqueo 10, RD 3**

Salvaciones: For +1; Ref +0, Vol +4;

Fue 12, Des 10, Con 13, Int 12, Sab 14, Car 8.

*Habilidades:* Oficio (cabrero) + 4, Tregar +5, Manejar Animales +4, Interpretar (ritual) +3,

Conocimiento (arcano) +5, Conocimiento (religión) +5

*Dotes:* Soltura con una habilidad: Interpretar (ritual)

**Puntos de poder: 6; Hechizos Conocidos: Infortunio Menor, Ataque Mágico: -1**

Habilidad Especial: Moral Fanática mientras viva Hunda

*Equipo:* justillo acolchado, lanza, clava y daga

Arma	Ataque	Daño	Crítico	Alcance	PA
Lanza	+1	1d8+1	X2	10'	1
Clava	+1	1d8+1	X2	10'	1
Daga	+1	1d4+1	19x2	10'	1



**Julia la Bailarina de Templo, Sabio Zamoria, nivel 1**

Humanoide Mediano; DG 1d6+1; pg 7;

**Ini + 3;** Velocidad 30'

**Parada 10, Esquiva 13, RD 0**

Salvaciones: For +1; Ref +3, Vol +4;

Fue 10, Des 17, Con 12, Int 12, Sab 14, Car 15.

*Habilidades:* Conocimiento (religión) +5, Conocimiento (arcano) +5, Conocimiento (local: Montañas Zamorias) +5, Interpretar (baile) +8, Interpretar (canto) +6, Moverse Sigilosamente +7, Averiguar Intenciones +6, Concentración +5, Sanar +6

*Dotes:* Soltura con una Habilidad: Interpretar (baile)

**Puntos de Poder: 6; Hechizos Conocidos: Glifo, Ataque Mágico: +2**

*Equipo:* túnica de seda, estilete

Arma	Ataque	Daño	Crítico	Alcance	PA
Estilete	+3	1d4	X4	--	1

**Hunda la “esclava”, Sabio, nivel 4**

Humanoide Mediano; DG 4d6+8; pg 25;

**Ini + 3;** Velocidad 30'

**Parada 11, Esquiva 14, RD 0**

Salvaciones: For +3; Ref +3, Vol +7;

Fue 10, Des 14, Con 14, Int 12, Sab 16, Car 15.

*Habilidades:* Conocimiento (religión) +8, Conocimiento (arcano) +8, Conocimiento (local: Montañas Zamorias) +8, Profesión (esclava) +10, Arte (herbalismo) +8, Moverse Silenciosamente +7, Averiguar Intenciones +10, Concentración +9, Trucos de Manos +9

*Dotes:* Esquiva, Invocador

**Puntos de Poder: 8; Ataque Mágico: +4, Corrupción 10**

**Hechizos Conocidos:** Infortunio Menor, Pacto Demoníaco, Infortunio, Conjuración, Barrera de estalido, Telequinesis

*Equipo:* túnica andrajosa, daga, amuleto del Dios Sapo

Arma	Ataque	Daño	Crítico	Alcance	PA
Daga	+5	1d4	19x2	10'	1

El Amuleto del Dios Sapo es necesario para conjurar al Demonio Batracio con el que Hunda tiene el pacto.

**Drellic Sacerdote del Dios Araña, Sabio nivel 2**

Humanoide Mediano; DG 2d6+2; pg 12;

**Ini + 1;** Velocidad 30'

**Parada 11, Esquiva 11, RD 0**

Salvaciones: For +1; Ref +1, Vol +3;

Fue 12, Des 12, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 10.

*Habilidades:* Conocimiento (religión) +7, Conocimiento (arcana) +7, Conocimiento (local: Montañas Zamorias) +7, Oficio (sacerdote) +5, Arte (herbalismo) +7, Interpretar (oraciones) +5, Averiguar Intenciones +5, Concentración +6, Arte (alquimia) +7, Montar +3

*Dotes:*

**Puntos de Poder: 5; Ataque Mágico: +1, Corrupción 0**

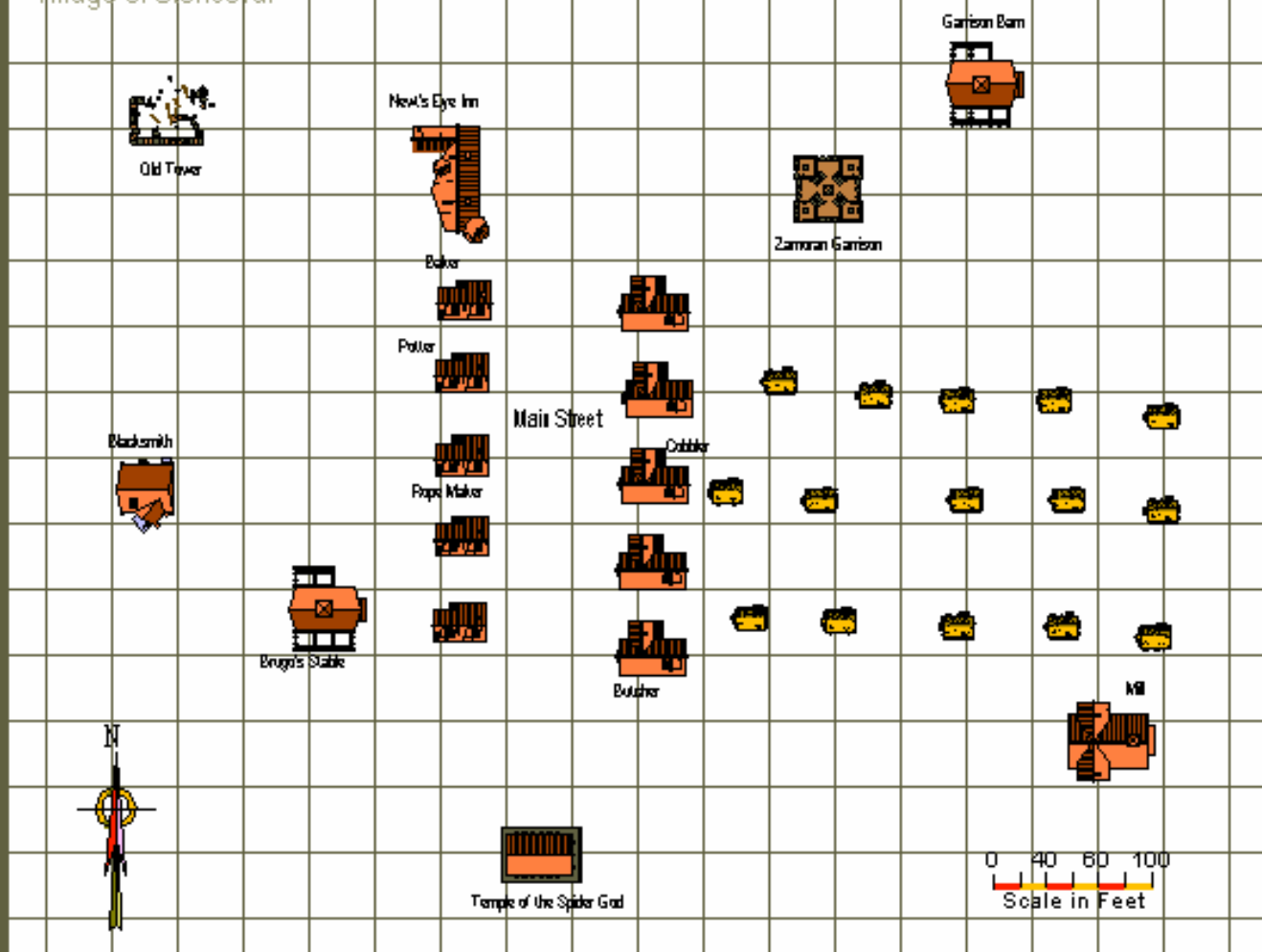
**Hechizos Conocidos:** Glifo, Trance

*Equipo:* Vestiduras, bastón

Arma	Ataque	Daño	Crítico	Alcance	PA
Bastón	+2	2d4+1	X2	-	1

T  
S  
R  
Q  
P  
O  
N  
M  
L  
K  
J  
I  
H  
G  
F  
E  
D  
C  
B  
A

# Village of Stencovar



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

