

CONAN

AVENTURAS EN LOS REINOS NEGROS

Tras abandonar la isla el barco los supervivientes podrán elegir el destino que mas les convenga, incluso si murió Zarkon deberán elegir un nuevo capitán. Para ello será imprescindible que al menos el candidato tenga un nivel en Pirata, además de vencer en combate a los posibles candidatos que se presenten. La lucha será con espada hasta que uno de los contendientes caiga inconsciente o bien se rinda o muera. Una vez decidido el futuro del Dragón Carmesí sólo será cuestión de escoger rumbo. Sea como sea, el primer encuentro que tendrán los de a bordo será con un mercante estigio que viaja rumbo a la capital del país. Manden pjs o pnjs, si los supervivientes son suficientes seguro que no habrá nadie que se oponga a aumentar las riquezas de a bordo, de modo que tendremos ya el primer combate de la presente aventura. El encuentro no debería significar un problema excesivo para un grupo experimentado de piratas.

SOLDADO 1 BAJEL MERCANTE

Dados de golpe: 1d10+1 (7)

Iniciativa: +0

Velocidad; 20 pies

Esquiva: 10 (+0 des)

Parada: 15 (+1 fue, +4 escudo grande)

RD: 6 (peto de escamas y casco de acero)

Atq: Espada +3 c/c

Daño: Espada 1d10+1/19-20x2/PA 3.

TS: F +3, R +0, V +2

Características F 13, D 12, C11, I 10, S 9, C8

Habilidades Tregar +3, Intimidar +1, Conocimiento local +1, Escuchar +3, Interpretar (montar guardia) +5, Buscar +2, Avistar +1.

Dotes Resistencia, Ataque poderoso, Soltura con un arma

SOLDADO 2 BAJEL MERCANTE

Dados de golpe: 2d10+1 (13)

Iniciativa: +4 (Destreza mejorada)

Velocidad; 30 pies

Esquiva: 11 (+0 des, +1 nivel)

Parada: 16 (+1 fue, +4 escudo grande, +1 nivel)

RD: 5 (justillo de cuero +4, casco de acero +1)

Atq: Espada +4 c/c

Daño: Espada 1d10+1/19-20x2/PA 3.

TS: F +3, R +0, V +3

Características F 13, D 10, C12, I 9, S 11, C8

Habilidades Tregar +3, Intimidar +6, Saltar +3, Conocimiento local +1, Interpretar (montar guardia) +5, Buscar +5.

Dotes Pelea, Iniciativa mejorada, Parada, Soltura con arma.

Si mandan los pnjs el nuevo capitán decidirá no dejar prisioneros, hacerse con el botín y regresar a Kordava para reclutar nuevos miembros.

Lo más interesante es una caja oculta –Buscar a CD 20 –en el camarote del capitán, que contiene un gran rubí con una extraña sombra en su interior. Tiradas de Conocimiento Arcano a CD 30 lo situarán en leyendas antiguas de la lejana Khitai (será imprescindible que los pjs encuentren la caja, así que si fallan la tirada el Dj debería facilitarles la tarea).

Los pjs pueden hacer lo que quieran. Desgraciadamente, sus planes no podrán llevarse a cabo. Un día después serán atacados por dos barcos de piratas barachanos, con más hombres, más preparados y descansados, es decir, con todas las de ganar. Además de ser más rápidos cortarán el paso actuando conjuntamente. El combate será duro, pero los tripulantes del Dragón Carmesí acabarán siendo finalmente capturados, los que sobrevivan, claro. Si los pjs siguen vivos serán atados con cadenas y llevados a las bodegas de uno de los navíos. Los piratas enfilarán rumbo al norte, pero unas horas después el cielo se encapotará amenazando tormenta. Todos los infiernos parecerán desatarse sobre los barcos barachanos, y el barco de los personajes, el Azote del Mar, con su capitán Kofur sufrirán las consecuencias de la

tempestad mientras el otro barco, el Serpiente Negra se pierde de vista, supuestamente hundido en el océano. Mientras se separan por efecto del viento, las velas del Azote serán incendiadas por un rayo, empezando a arder y consumiéndose antes que la lluvia apague el fuego producido. Grandes olas zarandean el barco como si fuese de juguete, todos los de a bordo van de lado a lado golpeándose contra las maderas del navío mientras algunos barachanos caen por la borda. La tempestad se prolonga durante lo que parecen horas zarandeando el bajel como si fuese de juguete.

PIRATA BARACHANO

Dados de golpe: 2D8+2 (11)

Iniciativa: +5 (+2 Des, +3 Salvación reflejos)

Velocidad; 25 pies

Esquiva: 13 (+1 nivel, +2 des)

Parada: 12 (+1 fue, +1 nivel)

RD: 6 (coraza)

Atq: Sable de abordaje +3 c/c

Daño: Espada 1d10+1/19-20x2/PA 2.

Especial: Ataque feroz

TS: F +4, R +5, V +0

Características F 13, D 14, C12, I 10, S 10 C8

Habilidades Tregar +5, Uso de cuerdas +8 Conocimiento geografía +4, Equilibrio +8, Oficio marinero +6, Avistar +4.

Dotes Soñador de Argos, Soltura con un arma.

PIRATA BARACHANO 2

Dados de golpe: 3D8+2 (17)

Iniciativa: +5 (+2 Des, +3 Salvación reflejos)

Velocidad; 25 pies

Esquiva: 14 (+2 nivel, +2 des)

Parada: 15 (+2 fue, +1 nivel, +2 broquel)

RD: 6 (coraza)

Atq: Sable de abordaje +5 c/c

Daño: Espada 1d10+1/19-20x2/PA 2.

Especial: Ataque feroz

TS: F +4, R +5, V +0

Características F 14, D 14, C12, I 10, S 10 C8

Habilidades Tregar +6, Uso de cuerdas +8 Conocimiento geografía +4, Equilibrio +8, Oficio marinero +6, Avistar +5.

Dotes Soñador de Argos, Soltura con un arma.

KOFUR

Dados de golpe: 10D8+20 (68)

Iniciativa: +9 (+2 Des, +7 Salvación reflejos)

Velocidad; 30 pies

Esquiva: 19 (+7 nivel, +2 des)

Parada: 20 (+1 fue, +5 nivel, +4 escudo grande)

RD: 7 (coraza y casco de acero)

Atq: Sable de abordaje +9/+4 c/c

Daño: Espada 1d10+2/19-20x2/PA 2.

Especial: Ataque feroz (ataque adicional), Ataque furtivo +3D6, Daño letal no furtivo, Seguir un camino de sangre y muerte.

Cualidades especiales: Código pirata, Esquiva asombrosa, Esquiva asombrosa mejorada, Marinería +2, Morder espada, Movilidad mejorada, Navegación.

TS: F +9, R +9, V +4

| | |
|-----------------|---|
| Características | F 15, D 14, C14, I 17, S 13 C16 |
| Habilidades | Trepar +7, Uso de cuerdas +14 Conocimiento geografía +16, Equilibrio +14, Oficio marino +14, Intimidar +10. |
| Dotes | Juerguista, Liderazgo, Reflejos de combate, Sin honor. |
| Reputación: | 11. |
| Liderazgo | 13. |

En medio de tan terrible temporal se oye un estruendoso crujido. Gritos de alarma resuenan por todo el barco, anunciando que se ha abierto una vía de agua. Al parecer, el casco ha chocado con unas rocas ocultas por las enormes olas. Tras unos minutos de incertidumbre, los bajos del barco parecen tocar fondo y el Azote del Mar se detiene, lanzando a todos los supervivientes unos contra otros. Los presos en la bodega no saben que ocurre, pero parece claro que han embarrancado. Los gritos de Kofur se oyen dando órdenes a sus hombres, hasta que finalmente llega la calma. Tranquilidad que no dura mucho. Con unas buenas tiradas de Escuchar, los pjs podrán oír como uno de los marineros barachanos le dice a otro que la vía de agua es demasiado grande, los daños excesivos y el capitán no tardará en dar la orden de abandonar el barco y nadar hasta la cercana costa. Minutos después, suenan gritos de alarma y al poco ruido de lucha. Un par de minutos más tarde la pelea parece cesar, y momentos después el capitán descenderá hasta la bodega donde se encuentran los prisioneros. Allí se dirigirá a ellos proponiéndoles un trato. Según les explicará el Azote se está hundiendo. Hay una costa cercana, pero al parecer es el hábitat de unos feroces salvajes que les han atacado hace unos minutos. Han conseguido rechazarlos momentáneamente, pero sin duda volverán con más. Kofur les ofrece la posibilidad de ser liberados si les ayudan a sobrevivir y llegar hasta tierras más seguras. Ignora donde les ha llevado la tormenta, aunque cree que están cerca de Kush o los Reinos Negros, aunque sin poder asegurarlo. Si se comprometen a actuar bajo sus órdenes hasta estar a salvo los liberará a todos de los grilletes. Cuando estén en terreno civilizado, podrán seguir su camino si lo desean o bien unirse a los barachanos, según elijan. Suya es la decisión, pero no hay mucho tiempo. Como no hay mucho donde escoger, la mayoría –todos, más bien – aceptarán el trato propuesto por Kofur y los piratas barachanos les liberarán de las cadenas. Se les devolverán sus armas y armaduras, pero harán bien en recordar que deberán nadar hasta la orilla, pues el bote se perdió durante la tormenta. Improvisarán unos tablones donde colocar comida y bebida para el camino, no mucha esperando que la jungla que hay frente a ellos provea de todo – confiando en las abundantes lluvias y la variada fauna de estos lugares –que será cargada luego en unas mochilas, y así a una se irán lanzando todos a las profundas aguas dejando atrás los restos, cada vez menos visibles, del Azote del Mar. En la cubierta del barco podrán ver los cadáveres de algunos piratas, y entre ellos también algún individuo de color negro con sus afiladas lanzas y hachas que cayeron durante el último asalto al navío. A lo lejos, con un Avistar a CD 20 llegarán a discernir las siluetas de varias barcas ocupadas por grupos de individuos que parecen estar a la expectativa, sin acercarse ni alejarse. Con una mejor tirada a CD 25 llegarán a ver también algo más preocupante, como es las siluetas de varias aletas de tiburón dando vueltas por los alrededores. Será vital nadar deprisa para llegar a la playa sin ser alcanzado por alguna de estas peligrosas bestias. Para ello los pjs deberán hacer lo siguiente:

Tiradas de Nadar a CD 15, un total de cinco. Si en algún momento algún personaje falla alguna uno de los otros pjs podrá intentar ayudarlo con una tirada de Nadar a CD 20. Si la saca consigue agarrar al compañero y proseguir en dirección a la costa. Si no hay ningún pj cerca siempre se puede tirar 1D10 y sacar un 1 a 3 para ver si algún otro pirata cercano se detiene a ayudar al infortunado. Si se hunde se aplicarán las reglas normales de asfixia. Además, cada pj deberá tirar 1D10 durante el trayecto. Un resultado de 1 indica que algún tiburón lo ha puesto en su punto de mira, acrecentando aún más el dramatismo si cabe.

Esperemos que a pesar de todo los pjs logren llegar enteros a la playa. No todos los piratas tendrán idéntica suerte.

En total serán ocho –entre ellos los pjs –los piratas del Azote del Mar que sigan vivos, además de diecinueve piratas barachanos.

Tal y como pisen la arena verán como un grupo de barcas alargadas llevando unos veinte indígenas cada una se acercan bordeando el litoral rumbo a la playa donde han desembarcado. La única salida visible parece adentrarse en la selva que se encuentra a unos cinco metros de la orilla, una tupida y enmarañada alfombra verde de palmeras, arbustos y sonidos desconocidos que les llegan desde su interior. Kofur lo tendrá claro y dará la orden a sus hombres de adentrarse en el muro verdoso que hay ante ellos. Todos sus hombres lo seguirán, y los pjs deberían hacer lo mismo pues los atacantes están a punto de llegar.

Avanzar por la espesura será más que difícil, endenteciendo el paso de la comitiva. A pesar de todo, con unas tiradas exitosas de Escuchar –cuanto mayor sea mejor –les hará creer que los gritos de los salvajes van quedando atrás. Lamentablemente para ellos el sol casi no traspasa las copas de los árboles, y al poco se habrán perdido.

Cuando hayan avanzado un buen trecho Kofur ordenará a uno de sus hombres –o un pj si se ofrece voluntario –para que trepe y eche un vistazo alrededor. El observador verá delante suyo, a lo lejos, lo que parecen restos de una construcción de piedra medio derruida que se alza en medio de la selva. No parece estar excesivamente lejos, y en un par de horas habrán llegado hasta allí, pues Kofur ordenará a los suyos tomar esa dirección.

Cuando lleguen se encontrarán en las ruinas abandonadas de lo que debió ser un pequeño templo o algo parecido. La vegetación ha invadido todos los rincones, creciendo entre las grietas de los grandes bloques que conforman lo que queda de techo y paredes. Hay extrañas inscripciones situadas en el interior de algunos de los muros que aún permanecen en pie. El lugar parece abandonado, ninguna criatura recorre sus losas de piedra gris. Incluso un opresivo silencio parece reinar en las inmediaciones, como si los animales tuvieran miedo de ser oídos.

Gracias a este silencio los pjs –así como el resto de piratas si éstos fallan una tirada de Escuchar a CD 20 –podrán escuchar como la vegetación alrededor de las ruinas parece agitarse. Tendrán poco tiempo para reaccionar, pues los indígenas surgirán de entre la vegetación para lanzarse al asalto del lugar. Con una tirada de Averiguar Intenciones a CD 20 notarán un breve y ligero titubeo antes de poner el pie en las ruinas, pero esto será sólo momentáneo. Respondiendo a órdenes de su líder se lanzarán al asalto del antiguo templo, dando muy poco margen de maniobra a los piratas barachanos y a los pjs y sus compañeros.

INDÍGENAS

Dados de golpe: 1D10+1 (6)

Iniciativa: +5 (+3 Des, +2 Salvación reflejos)

Velocidad; 30 pies

Esquiva: 13 (+3 des)

Parada: 15 (+1 fue, +4 Escudo grande,)

RD: -

Atq: Lanza de caza +3 c/c; Arco de caza +2.

Daño: Lanza de caza 1D8+1+1/ 20x2/PA 1; Arco de caza 1D8/20x2/PA 0.

Especial:

TS: F +3, R +5, V +1

Características F 12, D 16, C13, I 10, S 9 C8

Habilidades Avistar +1, Saltar +8, Esconderse +9, Escuchar -1, Moverse sigilosamente +9, Supervivencia +1, Piruetas +8.

Dotes Soltura con un arma.

La lucha será breve pero feroz y finalizará con los asaltantes retirándose de nuevo hacia la cobertura que ofrece la espesura de la selva.

Pero cuando esto ocurra los allí presentes asistirán a un hecho misterioso. La sangre derramada de los muertos y heridos parece como si fuera succionada por el suelo, filtrándose entre las piedras que conforman el suelo del lugar.

Esto ocurrirá cuando este anocheciendo. Una suave brisa agita las copas de los árboles, y la luz de la luna llena surgirá al abrirse las nubes e iluminar el lugar donde reposan los piratas. Con un Escuchar a CD 15 oirán como el suelo parece crujir en diversos puntos, las losas se resquebrajan y unas garras, seguidas por unas criaturas mitad monos mitad demonios surgen del subsuelo del templo. Sus afiladas garras y desmesurados colmillos amenazarán la vida de los allí presentes.

No son demasiados, pero si los suficientes para poner en apuros a los piratas. Caerán bastantes de ellos antes de dar buena cuenta de los terroríficos seres.

DEMONIOS

Dados de golpe: 2D8+2 (11)

Iniciativa: +4 (+4 Des)

Velocidad; 40 pies

Esquiva: 14 (+4 des)
 Parada: 10 (+0 fue)
 RD: +2
 Atq: Mordisco +1 c/c; Garras (2) +4 c/c.
 Daño: Mordisco 2D4; garras 1D4.
 Especial: Visión nocturna 30m.
 TS: F +1, R +3, V +3
 Características F 11, D 17, C13, I 10, S 10 C6
 Habilidades Avistar +4, Saltar +6, Escondarse +6, Moverse sigilosamente +4, Tregar +8.

Dotes Alerta.

Justo tras rechazar a las extrañas criaturas se oirá un grito procedente del interior de la selva, un tremendo lamento que no parece surgir de ninguna garganta humana. Cuando esto se produzca un extraño suceso – otro más si cabe –tendrá lugar: en un cielo sin nubes dará la sensación que la luna se tiñe de rojo. Cuando esto ocurra el suelo empezará a temblar y los restos del templo a resquebrajarse. Las losas del suelo se abrirán y unas garras gigantescas horadarán la tierra mientras una monstruosa cabeza surge de entre los cascotes. Se trata de una criatura idéntica a las que surgieron anteriormente, con la pequeña diferencia que ésta mide unos cuatro metros y es el doble de ancho que el mayor de los hombres. Con sus mortíferas garras y afilados colmillos, la boca abierta babeante y los ojos rojos inyectados en sangre, cuerpo musculoso cubierto por una delgadísima capa de pelo gris, el ser avanzará hacia los humanos que aún permanezcan allí.

DEMONIO MAYOR

Dados de golpe: 6D8+42 (68)
 Iniciativa: +6 (+6 Des)
 Velocidad; 50 pies
 Esquiva: 16 (+6 des)
 Parada: 12 (+2 fue)
 RD: +6
 Atq: Mordisco +10 c/c; Garras (2) +7 c/c (sutileza).
 Daño: Mordisco 2D6+4; garras 1D6+4, Desmembramiento 2D6+6 .
 Especial: Visión nocturna 30m. Si las dos garras impactan efectúa Desmembramiento.
 TS: F +1, R +1, V +3
 Características F 18, D 22, C24, I 10, S 10 C6
 Habilidades Avistar +64, Saltar +10, Escondarse +6, Moverse sigilosamente +4, Tregar +12.

Dotes Alerta, Ataque poderoso.

Kofur y los piratas se lanzarán sobre la criatura a la espera que los pjs hagan lo mismo. El enfrentamiento será duro y más piratas caerán ante el monstruo, aunque finalmente lograrán imponerse.

Cuando el ser caiga su cuerpo parecerá deshacerse, quedando únicamente su esqueleto.

En ese momento volverá a oírse el gemido lastimero que oyeron con anterioridad, y un atronar de tambores se propagará a través de la selva. Kofur, uno de los pocos piratas que aún permanece en pie propondrá huir adentrándose en la selva. A lo lejos, los tambores resuenan. Quedarse en las ruinas significa prácticamente la muerte segura, pues minutos después una oleada de indígenas asaltará el lugar.

Abandonando la zona –si optan finalmente por esta opción –podrán aprovechar la oscuridad para intentar despistar –aunque sea momentáneamente –a sus perseguidores.

Tras andar unos diez minutos por el interior de la jungla podrán oír –con las pertinentes tiradas –un extraño rumor que se va sobreponiendo al resonar de los tambores.

El ruido va creciendo en intensidad hasta que lo podrán reconocer como el correr del agua. Efectivamente, un caudaloso río se cruza en su camino. Tiene más de cincuenta metros de ancho y la fuerte torrentera hace casi imposible cruzarlo con los medios de que disponen, más si tenemos en cuenta que es de noche. La mejor opción es seguir su curso hacia el nacimiento, pues los ruidos de los indígenas provienen de la zona que correspondería a su desembocadura.

Remontando río arriba llegarán finalmente a un claro, pero unos minutos antes de llegar tendrán la oportunidad de darse cuenta que están siendo observados.

Se trata de una tribu bastante más amistosa que la que han dejado atrás, al menos por parte de su jefe actual. Lamentablemente, como veremos más adelante, una disputa entre éste y su vástago –poco dispuesto a acoger a los recién llegados –puede hacer peligrar la estancia del grupo entre esta tribu, forzando el hijo a obligar a su padre a envenenar a los pjs para lograr su objetivo.

El grupo de indígenas explicarán a los pjs que se encuentran en los Reinos Negros. Ellos son la tribu Gahata, y que a diferencia de sus vecinos del oeste, los Umahe, ellos no practican el canibalismo. Conducirán a los pjs a través de la jungla hasta un gran claro donde una treintena de chozas conforman su poblado. Todos los allí presentes se mostrarán extremadamente amistosos, incluso el chamán de la tribu, un anciano de nombre Ugeme, el cual no cesará de hacer preguntas a los pjs sobre el lugar de donde provienen. Los niños del poblado se acercarán al grupo, especialmente a los que sean más diferentes de ellos –norteños, altos y rubios –mirándolos con curiosidad y riendo y saliendo corriendo. Lo que si que podrán hacer los pjs es, con una tirada de Escuchar a CD 25 y un poco de suerte, oír –entender ya es otra cosa –una discusión entre el jefe del poblado y un joven, que si preguntan resultará ser su hijo. En ningún caso podrán escuchar el motivo de la discusión, aunque al final el hijo parece salirse con la suya y el padre ceder.

Un hecho que si podrán observar los pjs es que hay bastantes más chozas de la que en un principio serían necesarias para el total de población que hay en el poblado.

Mientras anochece, los pjs son invitados a un banquete y a descansar con posterioridad durmiendo en una choza. La comida consistirá en carne y caldo, todo servido de un enorme puchero que bastará para toda la tribu, regado con un líquido que al parecer obtienen fermentando alguna planta selvática pero que no revelarán en ningún caso su procedencia.

Y lo que no saben los pjs es que la comida que han tomado contiene un veneno con el cual los gahata piensan chantajearlos para que realicen un encargo para ellos, en el supuesto que se nieguen a llevarlo a cabo.

Cuando acabe la cena empezará una demostración de danza tribal alrededor del fuego, donde todos estarán invitados a participar si lo desean. Pero cuando estén en lo mejor de la velada, el jefe gahata, Anbutu, les explicará lo que espera de ellos.

Al parecer, habita al norte de su poblado, en unas montañas cercanas, un grupo de salvajes, caníbales al igual que los umahe, que sistemáticamente atacan su poblado. Hasta el momento se habían defendido con éxito, pero en la última incursión se llevaron a varios habitantes, entre ellos la hija del jefe y la mujer de su hijo, embarazada de pocos meses. Hace ahora dos días de esto, y tras enviar un grupo de hombres en su persecución únicamente el hijo y otro más volvieron, siendo el resto exterminados por los Hamaaba.

Su poblado no está lejos, pero a ellos no les quedan hombres para volver a intentar el rescate y al mismo tiempo defender a los que aquí se queden, por ese motivo piden ayuda a los pjs. En caso de negarse Anbutu les explicará que, muy a su pesar, han mezclado un veneno en su comida mortal a medio plazo, que por supuesto se guardará de decir cual es. Únicamente les darán el antídoto si aceptan ir e intentar rescatar a los cautivos antes que los Hamaaba den cuenta de ellos en la próxima luna nueva, es decir, en cuatro días. Por mucho que insistan o amenacen no lograrán que nadie del poblado les ayude. Saben que la única opción de los pjs es ayudarlos. La alternativa es morir en un plazo de diez días a lo sumo.

Para dirigirse al poblado Hamaaba les acompañarán dos guías, uno será Amutu, el hijo del jefe, y el otro Amene, el otro hombre que logró sobrevivir.

Como explicó Anbutu, el poblado caníbal se encuentra a no más de dos días de viaje selva a través. Para ello los gahata les proveerán de comida y agua para una semana.

El único contratiempo será cuando crucen el territorio de unos monos, los cuales defenderán la zona arrojando de todo al grupo desde los árboles, y el segundo cuando, la noche entre el primer y el segundo día, serán atacados por una enorme serpiente que habrá considerado a uno de los pjs un más que delicioso bocado.

Sin más contratiempos, y habiendo partido la mañana del primer día, llegarán al pie de las montañas donde habitan los Hamaaba al atardecer del segundo día.

Al pie del risco verán un estrecho y tortuoso sendero que asciende hacia la cima. No es difícil avanzar por él, pero un descuido puede dar con cualquiera cayendo por el precipicio y estrellándose al fondo, con una caída de más de ciento trescientos metros.

Al llegar finalmente arriba de todo se encontrarán ante una enorme meseta cubierta toda ella de vegetación. Desde donde se encuentran, con una decente tirada de Avistar verán una delgada columna de humo que surge de entre la espesura, a no más de cuatro o cinco kilómetros de distancia selva a través.

A pesar de la relativamente corta distancia, llegar hasta el lugar les llevará más de medio día en total pues la espesura de la vegetación en esta altiplanicie es más que notable.

Unas horas después de iniciada la marcha llegarán finalmente a las inmediaciones de donde observaron la columna de humo. Ésta corresponde al campamento Hamaaba, un pequeño claro de cerca de cuarenta chozas de madera y paja dispuestas en las cercanías de un río.

No hay guerreros vigilando los alrededores, así que acercarse al campamento debería ser hasta cierto punto sencillo, pero habrá que tener en cuenta que los Hamaaba conocen perfectamente su entorno, y cualquier cosa que ocurra fuera de lo normal sin duda despertará sus sospechas.

La disposición del campamento, tal y como se observa en el mapa, consiste en un puñado de chozas situadas alrededor de lo que podríamos denominar una plaza central. A una distancia de pocos metros encontramos diversas cabañas importantes, como la del chamán de la tribu, el jefe o la jaula donde se encuentran los prisioneros, listos para servir de alimento a la tribu. Además, un gran tótem de unos seis metros de alto consistente en un tronco de madera todo cubierto de cráneos humanos. Si en algún momento alguien se para a examinarlos verá que todos son efectivamente provenientes de seres humanos, pero los hay extremadamente antiguos. Es más, el suelo a su alrededor está cubierto de fragmentos y esquirlas de calaveras destrozadas.

Aunque no tienen dispuesta una vigilancia especial en el poblado, son varios los hamaaba que se pasean armados por el terreno circundante.

Por lo que hace a las posibles vías de escape, una sin duda sería adentrarse nuevamente en la selva, aunque hacerlo con un grupo de indígenas enfadados pisándoles los talones puede que no sea la mejor idea. Otra posibilidad es dirigirse hacia el cercano río. Éste se encuentra en un terreno bastante llano, con una pequeña orilla donde es posible encontrar varias balsas varadas en la orilla, muy semejantes a las que vieron cuando aún se encontraban prisioneros a los remos en el barco pirata.

Habrán en total unas ciento cincuenta personas en el poblado. De éstas, unas cincuenta son hombres adultos en edad de luchar y cazar, veinte niños, sesenta mujeres y unos veinte ancianos.

La rutina normal del campamento no difiere en exceso de la que pudieron observar en el campamento de los gahata.

Lo más seguro es intentar liberar a los prisioneros por la noche, cuando la vigilancia en el campamento es menor.

Únicamente cinco son los guerreros que vigilan por la noche los alrededores del poblado. De todos estos, dos están subidos a los árboles, siendo extremadamente difícil –un Avistar a CD 30 –dar con ellos. A la mínima señal de que algo no va bien no dudarán en dar la alarma, poniendo sobre aviso a todo el poblado. Lo hagan como lo hagan será prácticamente imposible que logren liberar a los prisioneros sin que los indígenas se den cuenta, así que cuando tarde o temprano se de la alarma no tendrán más remedio que salir corriendo. Como explicamos anteriormente, existen dos posibles vías lógicas de escape. Una es a través de la selva, mientras que la otra hace referencia al río.

INDÍGENAS

Dados de golpe: 2D10+1 (17)

Iniciativa: +5 (+3 Des, +2 Salvación reflejos)

Velocidad: 30 pies

Esquiva: 14 (+3 des, +1 nivel)

Parada: 15 (+1 fue, +4 Escudo grande,)

RD: -

Atq: Lanza de caza +4 c/c; Arco de caza +3.

Daño: Lanza de caza 1D8+1+1/ 20x2/PA 1; Arco de caza 1D8/20x2/PA 0.

Especial: Rastrear, Intrépido, Versatilidad, Morder espada, Niebla carmesí.

TS: F +4, R +6, V +1

Características F 12, D 16, C13, I 10, S 9 C8

Habilidades Avistar +2, Saltar +8, Escondarse +10, Escuchar -1, Moverse sigilosamente +10, Supervivencia +1, Piruetas +8.

Dotes Soltura con un arma.

Si deciden tomar la primera los hamaaba los irán cercando dirigiéndolos lentamente hacia el río, intentando cortarles la huida hacia el interior de la selva para cercar a los huidos entre ellos y el importante caudal de agua que podrán ir oyendo prácticamente durante toda la huida.

La otra opción es dirigirse hacia las balsas amarradas en la orilla y desde allí lanzarse al agua confiando en el caudaloso río. Lamentablemente para ellos, los hamaaba no guardan todos los botes en el mismo sitio, así que minutos más tarde podrán ver como son perseguidos –y de forma bastante más diestra –por un grupo de indígenas. Cada balsa que hayan cogido tiene capacidad para cuatro personas, así que contando a los prisioneros liberados deberán coger unas cuantas. Afortunadamente, hay para todos y más, pero aunque los pjs decidan hundir las que sobran para no ser seguidos por el agua, como mencionamos anteriormente esto será completamente inútil, pues los perseguidores tienen más en la reserva.

El caudaloso río va aumentando poco a poco su anchura y su velocidad, hasta llegar un punto en que la corriente aumenta de forma alarmante y hace prácticamente imposible controlar los botes, requiriendo unas tiradas de Manejar botes a CD 25 para lograrlo (en su defecto cualquier Oficio relacionado –si está Kofur puede ayudarlos –o bien una de Destreza a CD 15 usando su bonus, ésta última para djs generosos). Y es que ante ellos se encuentra una imponente cascada. Los pjs y todos aquellos que vayan en los botes caerán al agua desde unos treinta metros sufriendo cada uno un total de 1D6 puntos de vida debido al impacto. Los hamaaba que los persiguen conocedores ellos del terreno, habrán detenido los botes y proseguido la persecución por la orilla del río. Al hacerlo, estarán cortando al grupo la posibilidad de proseguir la huida, habiendo varios de ellos cruzado el caudal al otro lado mientras varios permanecen en la misma orilla. De esta forma estará el grupo rodeado en pocos instantes.

La única posibilidad de salvación consiste en pasar una tirada de Avistar a CD 20 –si ellos fallan ya lo hará alguno de los prisioneros liberados –para descubrir algo detrás de la majestuosa cascada. En efecto, si trepan por las rocas hacia la caída de agua descubrirán que tras la cortina de líquido que cae hay excavada una enorme cueva natural.

Durante los primeros minutos parecerán estar a salvo –especialmente si los hamaaba no los han visto entrar allí –pero al cabo de un rato sus perseguidores se aventurarán tras la cascada, así que la única vía de escape es adentrarse en la cueva.

Se trata de una enorme sala aparentemente natural, capaz en tamaño de albergar a más de doscientas personas. Su techo se eleva más de quince metros, pero lo más interesante está al fondo de la estancia. Allí, con un Buscar a CD 15 hallarán un pequeño túnel donde podría pasar una persona ligeramente agachada. El pasadizo se prolonga durante un buen trecho en un ángulo descendente. El grupo avanzará durante unos minutos, diez más o menos les puede parecer. No hay opción de retorno y tampoco de detenerse, pues si los hamaaba los encuentran y vienen por detrás se los encontrarán en hilera y sin posibilidad casi de defensa.

Llegará un punto en que el grupo oirá un ruido procedente de sus espaldas. Si se giran, la oscuridad en principio no les dejará ver nada, pero llegará un punto en que podrán ver con claridad como parece estar produciéndose un desprendimiento que amenaza con atraparlos. La única opción es empezar a correr como posesos. Si siguen corriendo unas ráfagas de aire les golpearán en la cara mientras si llevan antorchas éstas se apagan y el estruendo del desprendimiento aumenta hasta hacerse casi insoportable. Parece a punto de atraparlos cuando el suelo se acaba y empiezan a caer. Negro para todos.

Mientras están inconscientes el grupo tendrá una vaga sensación de manos que los agarran, cuerdas que los atan y rumor de conversación.

Pasado un tiempo, no saben cuanto, se despiertan todos juntos. Están en la oscuridad más absoluta. Si deciden ponerse en pie y tocar paredes descubrirán que se hallan en una sala circular de unos veinte metros de diámetro sin una sola entrada. Los indígenas liberados están con ellos. Pasado un buen rato se abrirá una puerta a unos cinco metros de alto. Una luz iluminará una figura con forma vagamente humana que arrojará algo al foso donde se encuentran. Se trata de comida, carne, así como una especie de bolsa con agua. La puerta se cerrará de nuevo sumiéndolos en la oscuridad. De esta forma pasará un tiempo que al grupo se le hará eterno. En realidad pasarán dos días, en el transcurso de los cuales este ritual se repetirá varias veces.

A todo esto, los pjs conservan sus armaduras pero no sus armas. Pasados un par de días la puerta volverá a abrirse, pero esta vez sucederá algo diferente. Sea lo que sea que hay arriba colocará una escalera apoyada para que vayan subiendo. Con gestos harán ver al grupo que quieren que suban de uno en uno cuando los avisen. Un par de flechas servirá para hacérselo ver claro. A medida que vayan subiendo verán un pasillo excavado en la roca, y esperándolos un grupo de diez individuos. Su piel es blanca completamente, sus ojos casi blancos también, sus miembros largos y delgados. Van vestidos con ropas anudadas con cintas, y de sus cinturas cuelgan espadas. Todos ellos llevan lanzas excepto cuatro que apuntan a los que suben con flechas. A medida que vayan subiendo los irán atando hasta tenerlos a todos en fila.

Los extraños seres llevarán al grupo a través de un largo corredor hasta un gran pozo circular, semejante a donde estuvieron antes. El pozo es enorme, pero el techo no se ve, y tiene un total de veinte pequeñas puertas. Irán separando uno a uno a los atados metiéndolos por cada una de las puertas. Luego cerrarán detrás suyo. La sala donde entran es pequeña, cabe una persona de pie y poco más. Hay otra puerta enfrente, pero está cerrada. Y en el suelo cada pj encontrará el arma con la que llegó. Podrán utilizarla para cortar la cuerda.

Así permanecerán durante una hora entera. Pasado este tiempo oirán en el exterior un clamor que se alza, un millar de gargantas inhumanas que gritan en un lenguaje desconocido. Pasado unos minutos, y entre el ruido y una nueva explosión de gritos, un alarido esta vez si humano. Esto se repetirá una segunda vez unos minutos más tarde hasta que le toque el turno por fin a uno de los pjs.

Este se determinará al azar, así como el contrincante, aunque si que podrá el dj dirigirlo en función de las capacidades de cada personaje.

Lo que verán todos –porque todos pasarán por esto –es como la puerta por donde entraron se abre. El exterior está iluminado. Si el pj decide no salir se abrirá una rendija detrás desde donde será invitado con pequeños lanzazos a salir al exterior. Si a pesar de todo se resiste, se cerrará la puerta y un buen grupo de guardias le darán un repaso antes de invitarlo de nuevo a pasar por la otra puerta.

A medida que uno a uno vayan saliendo se encontrarán en una especie de foso de lucha con las gradas, ahora ya si iluminadas, repletas de estas criaturas, todas ellas chillando enfervorizadas. Hay incluso lo que parece una tribuna de honor. Por una de las otras puertas surgirá el contrincante de los pjs, que puede ser desde uno de ellos –en este caso sería un indígena, no vamos a hacer que los pjs se maten entre ellos –o cualquier criatura de la tabla que viene a continuación. Los combates son, por supuesto, a muerte, ante el jolgorio de las criaturas que pueblan las gradas.

Las tablas que vienen a continuación están divididas para dar un poco de juego a los pjs. Antes de lanzar el dado para ver quienes van a ser sus contrincantes, cada uno de ellos podrá escoger entre lanzar en la tabla número 1 o en la número 2. La diferencia consiste en que, si bien los de la segunda tabla son más poderosos, también proporcionan mayor número de px al finalizar la aventura.

TABLA 1

| TIRADA | NOMBRE | PX |
|--------|---------------|----------|
| 1 | DEMONIO ASABI | 250 |
| 2 | BOCOL | 300 |
| 3 | FARFULLERO | 100 c.u. |
| 4 | MEAZEL | 300 |
| 5 | TANARUKK | 250 |
| 6 | QUAGGOZH | 350 |
| 7 | DEKANTER | 400 |
| 8 | XVIM | 400 |
| 9 | RECRON | 400 |
| 0 | CREBBEN | 400 |

TABLA 2

| TIRADA | NOMBRE | PX |
|--------|----------------------------------|------|
| 1 | ORPHIM | 1000 |
| 2 | ENGENDRO DE LODO | 1000 |
| 3 | COSA JABALI | 1000 |
| 4 | OOKHOMA | 1500 |
| 5 | KOFUR (sólo puede salir una vez) | 2500 |

Encuentro número 1

DEMONIO ASABI (reptiliano)

Dados de golpe: 3D8 (13)

Iniciativa: +1 (+1 Des)

Velocidad; 50 pies

Esquiva: 11 (+1 des)

Parada: 12 (+0 fue, +2 broquel)

RD: +4 justillo de cuero, +2 natural.

Atq: Cimitarra +2 c/c; Mordisco +0 c/c.

Daño: Cimitarra 1D8 (18-20/x2, PA 2); Mordisco 1D4.

Especial: -

TS: F +1, R +3, V +2

Características F 11, D 13, C10, I 12, S 13 C10

Dotes Reflejos de combate.

Encuentro número 2

BOCOL

Dados de golpe: 4D12 (26)
 Iniciativa: +0 (+0 Des)
 Velocidad; 20 pies (armadura laminada)
 Esquiva: 10 (+0 des)
 Parada: 13 (+3 fue, +3 tarja)
 RD: +6 brigantina.
 Atq: Hacha de batalla +5 c/c.
 Daño: Hacha de batalla 1D10+3 (x3, PA 4).
 Especial: -
 TS: F +1, R +1, V +4
 Características F 16, D 11, C11, I 5, S 11 C6
 Dotes Ataque poderoso.

Encuentro número 3**FARFULLERO (1D4)**

Dados de golpe: 1D8 (5)
 Iniciativa: +0
 Velocidad; 30 pies
 Esquiva: 11 (+0 des, +1 tamaño)
 Parada: 10 (+0 fue)
 RD: -
 Atq: Mordisco +2 c/c; Daga +1 c/c.
 Daño: Mordisco 1D3; Daga (sutil) 1D4 (19/20x2, PA 1*)
 Especial: -
 TS: F +0, R +2, V -2
 Características F 10, D 10, C 10, I 5, S 7 C 2
 Dotes Soltura con mordisco.

Encuentro número 4**MEAZEL**

Dados de golpe: 4D8 (18)
 Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa mejorada)
 Velocidad; 30 pies
 Esquiva: 12 (+2 des)
 Parada: 11 (+1 fue)
 RD: 3
 Atq: 2 garras +4 c/c.
 Daño: Garras 1D8+1
 Especial: -
 TS: F +1, R +6, V +4
 Características F 13, D 15, C 11, I 6, S 11 C 7
 Dotes Iniciativa mejorada.

Encuentro número 5**TANARUKK**

Dados de golpe: 5D8 (22 pg)
 Iniciativa: +1 (+1 Des)
 Velocidad; 20 pies
 Esquiva: 13 (+1 des, +2 base)
 Parada: 14 (+3 fue, +1 base)
 RD: +4 natural, +6 brigantina.
 Atq: Alabarda +8 c/c; Garras (2) +3 c/c.
 Daño: Alabarda 2D6+5 (x2, PA 8+3); garras 1D6+3.
 Especial: -
 TS: F +4, R +5, V +3
 Características F 17, D 12, C 11, I 11, S 8 C 6

Dotes Ataque múltiple.

Encuentro número 6

QUAGGOZH

Dados de golpe: 3D8+6 (19 pg)
 Iniciativa: +4 (+4 Iniciativa mejorada)
 Velocidad; 30 pies
 Esquiva: 11 (+0 des, +1 base)
 Parada: 19 (+4 fue, +2 base, +3 tarja)
 RD: +4 natural, +5 camisa de malla.
 Atq: Clava +7 c/c; Garras (2) +7 c/c, Mordisco +2 c/c.
 Daño: Clava 1D8+4 (x2, PA 1+4); garras 1D3+4, mordisco 1D4 +4.
 Especial: -
 TS: F +3, R +3, V +4
 Características F 18, D 11, C 15, I 7, S 12 C 10
 Dotes Iniciativa mejorada.

Encuentro número 7

DEKANTER

Dados de golpe: 3D8+4 (17 pg)
 Iniciativa: +1 (+1 Des)
 Velocidad; 20 pies
 Esquiva: 11 (+1 des)
 Parada: 13 (+3 fue)
 RD: +4 natural, +4 justillo de cuero
 Atq: Cornada +5 c/c; Garras (2) +0 c/c.
 Daño: Cornada 1D6+3; garras 1D4+3.
 Especial: Curación rápida 3.
 TS: F +2, R +4, V +4
 Características F 17, D 12, C 14, I 12, S 13 C 9
 Dotes Ataque poderoso, Embestida mejorada.

Encuentro número 8

XVIM

Dados de golpe: 4D8+5 (23 pg)
 Iniciativa: +9 (+5 Des, +4 Iniciativa mejorada)
 Velocidad; 40 pies
 Esquiva: 15 (+5 des)
 Parada: 11 (+1 fue)
 RD: +2 natural.
 Atq: Garras (2) +2 c/c, Mordisco +7 c/c.
 Daño: Garras 1D8+1, Mordisco 1D10+1.
 Especial: -
 TS: F +5, R +5, V +4
 Características F 13, D 21, C 13, I 16, S 10 C 10
 Dotes Ataque múltiple, Iniciativa mejorada.

Encuentro número 9

RECRON

Dados de golpe: 5D6+5 (22 pg)
 Iniciativa: +7 (+3 Des, +4 Iniciativa mejorada)
 Velocidad; 30 pies
 Esquiva: 15 (+3 des, +2 base)
 Parada: 13 (+1 fue, +2 base)

RD: +2 natural, camisa de malla +5.
 Atq: Espada corta +6 c/c, Mordisco +5 c/c.
 Daño: Espada corta 1D8+2 (x2, PA 2, Sutil), Mordisco 1D4+1+ veneno.
 Especial: Veneno: TRF a CD 15 o paralizado 1D4 asaltos –bonus de Constitución, mínimo 1.
 TS: F +2, R +7, V +1
 Características F 12, D 16, C 13, I 14, S 10 C 8
 Dotes Alerta, Soltura con espada corta, Sutileza con espada corta, Iniciativa mejorada.

Encuentro número 10

CREBBEN

Dados de golpe: 3D8+6 (19 pg)
 Iniciativa: +7 (+4 Des, +3 reflejos)
 Velocidad; 40 pies
 Esquiva: 16 (+4 des, +2 natural)
 RD: +2.
 Atq: Mordisco +6 c/c con sutileza., Garras (2) +1 c/c con sutileza
 Daño: Mordisco 1D8+3; Garras 1D4+1
 Especial: Tirada de Terror CD 11.
 TS: F +5, R +7, V +2
 Características F 16, D 20, C 15, I 4, S 13 C 6
 Dotes Alerta.

Encuentro número 11

ORFHIM

Dados de golpe: 6D8+12 (39 pg)
 Iniciativa: +12 (+3 Des, +5 reflejos, +4 Iniciativa mejorada)
 Velocidad; 30 pies
 Esquiva: 17 (+3 des, +4 nivel)
 Parada: 17 (+3 nivel, +2 fue, +2 escudo)
 RD: +5 camisa de malla.
 Atq: Espada auxiliar +7 sutileza c/c; Presa base +6
 Daño: Espada auxiliar 1D10+2 (19-20x2, PA 4)
 Especial: Ataque feroz, Ataque furtivo +2D6, daño no letal furtivo
 TS: F +7, R +8, V +4
 Características F 15, D 17, C 14, I 11, S 9 C 13
 Dotes Iniciativa mejorada.

Encuentro número 12

ENGENDRO DE LODO

Dados de golpe: 3D8+8 (20 pg)
 Iniciativa: +5
 Velocidad; 20 pies
 Esquiva: 22 (+5 des, +3 natural, +4 base)
 Parada: 20 (+3 fue, +3 natural, +4 base)
 RD: +4.
 Atq: Garras (2) +4 c/c con sutileza
 Daño: Garras 1D4
 Especial: Tirada de Terror CD 11.
 TS: F +5, R +7, V +2
 Características F 16, D 20, C 15, I 4, S 13 C 6
 Dotes Resistencia.

Encuentro número 13

COSA JABALI

Dados de golpe: 4D8+8 (35 pg)

Iniciativa: +11 (+3 des, +4 reflejos, +4 Iniciativa mejorada)
 Velocidad; 40 pies
 Esquiva: 16 (+3 des, +3 natural,)
 RD: +4.
 Atq: Cornada +9 c/c
 Daño: Cornada 2D6+7 (PA 8)
 Especial: Tirada de Terror CD 12.
 TS: F +5, R +7, V +2
 Características F 20, D 16, C 13, I 5, S 12 C 6
 Dotes Dureza, Iniciativa mejorada.

Encuentro número 14

OOKHOMA

Dados de golpe: 10D8+10 (52 pg)
 Iniciativa: +10 (+3 des, +7 reflejos)
 Velocidad; 20 pies
 Esquiva: 17 (+3 des, +4 natural,)
 RD: +6.
 Atq: Golpetazo +12 c/c, Presa +9c/c
 Daño: Golpetazo 1D6+2
 Especial: Tirada de Terror CD 15.
 TS: F +8, R +11, V +11
 Características F 14, D 18, C 12, I 8, S 13 C 10
 Dotes

Encuentro número 15

KOFUR (ver características en páginas anteriores)

Una vez haya acabado cada combate se abrirá la puerta de la celda donde se encontraba cada pj invitándole a regresar al cubículo. En caso de negarse, los guardias ya se encargarán de hacérselo entender. Tras limpiar la pista de los restos de cada enfrentamiento, serán otras dos puertas las que se abran, y así hasta que hayan luchado todos.

Cuando todos hayan pasado por la arena, uno a uno serán atados nuevamente y trasladados al foso que realizaba las funciones de mazmorra. Ninguno de los heridos recibirá curación, pero dispondrán de varios días para recuperarse de las heridas. Obviamente, regresarán sin armas. Este ritual se prolongará indefinidamente mientras les queden fuerzas para ir luchando, así que intentar la huida ya es cosa suya.

Si intentar escapar desde el pozo, como dijimos antes, la puerta se encuentra a cinco metros de altura. En el supuesto que logren trepar hasta allí –esto relativamente fácil –luego está el hecho de forzar la puerta para abrirla. Si no tienen ningún utensilio a mano eso será totalmente imposible. Ya depende de su ingenio e inventiva para hacerse con uno. Si también logran esto la dificultad para forzar el mecanismo de apertura es de 20.

El lugar donde se encuentran es un complejo de cuevas, en parte naturales en parte excavadas en la roca. Los guardias tampoco son excesivamente numerosos, pues los habitantes de este inframundo no esperan que unos prisioneros logren escapar. Lo único que deberán hacer será ser sigilosos para irse moviendo sin ser descubiertos. Además, afortunadamente para ellos, el depósito con las armas está bastante cerca de donde se encontraban, en un cuarto lateral en el mismo pasillo. Allí, tras abrir la puerta –sencillo, una CD de Abrir Cerraduras de 10 –descubrirán que en esa habitación estos seres han ido acumulando todo lo que han cogido a los infelices que a lo largo de los años han ido capturando. Hay armas de todo tipo, armaduras y escudos. Incluso, con una tirada exitosa de Buscar a CD 25 hallarán un arma que escojan de origen akbitano (sólo una y escogerá el que superando el 25, logre la tirada más alta).

Tras recorrer los pasillos –y vigilar de no acercarse en exceso a la zona donde tienen los habitáculos las criaturas –podrán encontrar le punto de salida. Funciona en base a poleas, una especie de montacargas que elevan unas plataformas que dan acceso a una repisa desde la que se accede al túnel por el cual llegaron. En esta zona el número de guardias ya es mucho mayor, así que huir sin ser vistos será totalmente imposible. Ya es cuestión del dj ponérselo más o menos difícil.

GUARDIAS ALBINOS TIPO 1

Dados de golpe: 3D10+6 (22 pg)

Iniciativa: +6 (Iniciativa mejorada +4, +1 reflejos, +1 des)

Velocidad; 30 pies

Esquiva: 12 (+1 des, +1 base)/15 a distancia (añadir +3 escudo)

Parada: 17 (+2 fue, +2 base, +3 tarja –si usan la tarja, si no no sumarlo)

RD: +6 cota de malla, +1 casco de acero.

Atq: Lanza guerra+5 c/c (no sirve para enemigos adyacentes) o Maza pesada +6 c/c

Daño: Lanza guerra 1D10+4 (x2, PA 5); Maza pesada 1D10+2 (x2, PA 6).

Especial: Tirada de Terror CD 11.

TS: F +4, R +2, V +5

Características F 14, D 12, C 14, I 10, S 13 C 8

Dotes Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (maza pesada).

GUARDIAS ALBINOS TIPO 2

Dados de golpe: 1D10+1 (7 pg)

Iniciativa: +5 (+1 reflejos, +4 Iniciativa mejorada)

Velocidad; 30 pies

Esquiva: 13 (+2 des, +1 esquiva)

Parada: 11 (+1 fue)

RD: +4 justillo de cuero, +1 casco de acero.

Atq: Hacha +4 sutileza c/c o arco largo + 4.

Daño: Hacha 1D6+1 (x3, PA 2); Arco largo 1D10 +1 (x3, PA 4)

Especial: Tirada de Terror CD 11.

TS: F +5, R +4, V +3

Características F 13, D 11, C 12, I 14, S 10 C 8

Dotes Iniciativa mejorada.

GUARDIAS ALBINOS TIPO 3

Dados de golpe: 5D10+15 (42 pg)

Iniciativa: +6 (+1 reflejos, +1 des, +4 Iniciativa mejorada)

Velocidad; 25 pies

Esquiva: 13 (+2 base, +1 des)

Parada: 16 (+3 fue, +3 base)

RD: +10 armadura de placas, +2 yelmo con visor.

Atq: Espadón +9 c/c.

Daño: Espadón 2D10+6 (19-20 x2, PA 8)

Especial: Tirada de Terror CD 12.

TS: F +7, R +2, V +5

Características F 16, D 12, C 16, I 10, S 12 C 8

Dotes Iniciativa mejorada, Soltura con espadón, Especialización con Espadón, Ataque poderoso.

El siguiente paso tras huir será regresar con los posibles supervivientes hasta el poblado gahata. Por supuesto, los gahata les entregarán el antídoto para el veneno, y ya se encargarán mucho que los pjs puedan tomar represalias. Se ofrecerán, tras invitarlos a una fiesta, a acompañarlos hasta la ciudad importante más próxima a su poblado, aunque eso les tomará bastantes días de viaje.