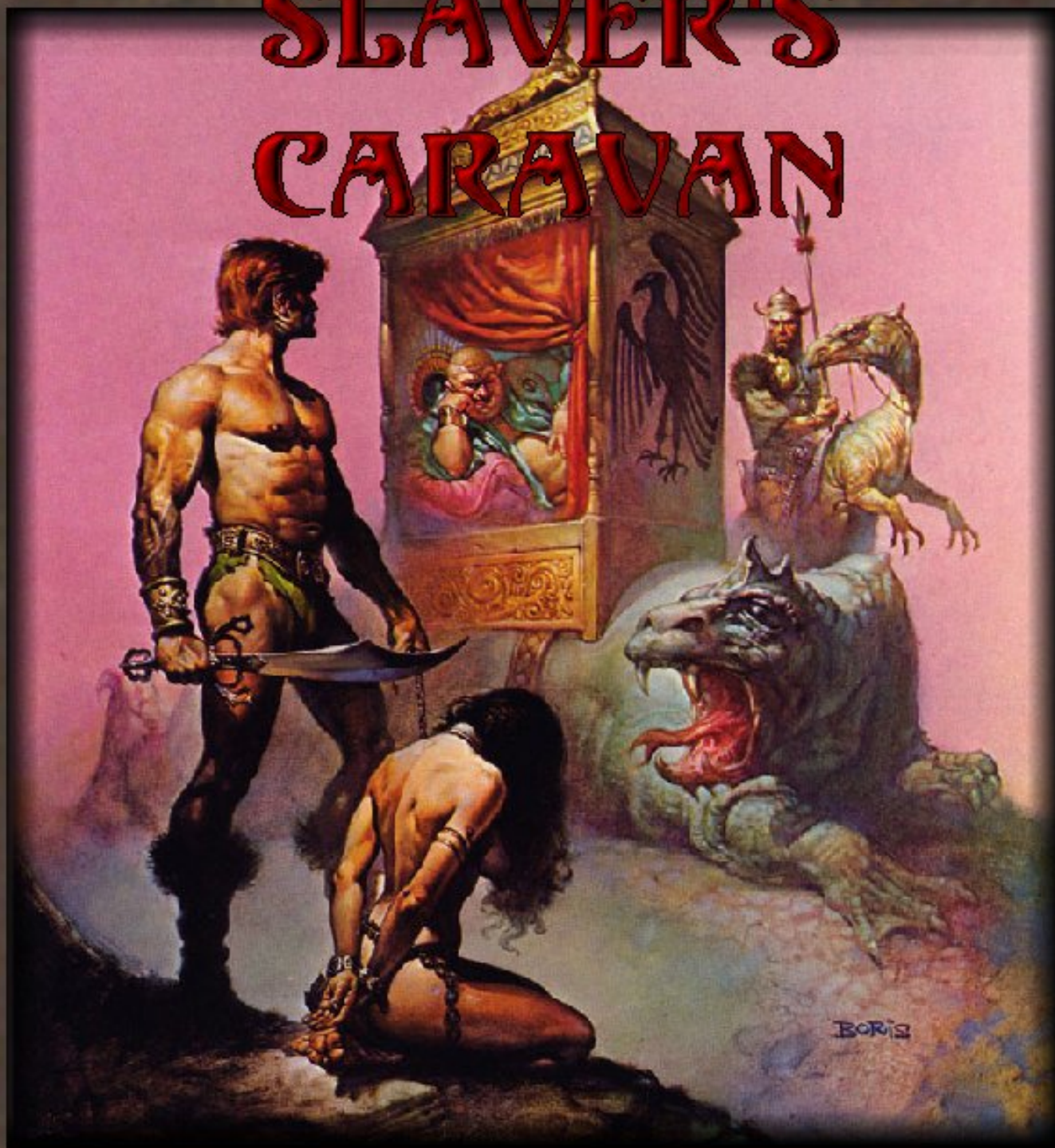


THE HYBOREAN AGE

# SLAVER'S CARAVAN



CONAN

320  
system

Craig Tidwell

# Caravana Esclavista

*A Hyborean Age adventure*

*By Craig Tidwell*

*Feedback welcome [osuka@hotmail.com](mailto:osuka@hotmail.com)*

*Partial Concept by Steve Woodward*

*Special Thanks To:*

thulsa@xoth.net for his extensive work on Conan d20

Jamis Buck for his NPC Generator

Wizards of the Coast for the d20 system

Frank Frazetta, Boris Vallejo, and unknown artists for their artwork (used without permission)

Traducción y adaptación al sistema de mongoose por Eriol [eriol7es@hotmail.com](mailto:eriol7es@hotmail.com)

Puedes encontrar el original en <http://hyboria.xoth.net/adventures/index.htm>

Traducción y conversión hecha sin permiso de los autores.

***“Caravana esclavista” es una aventura en la Era Hiboria adecuada para un grupo de cuatro jugadores de nivel 1 ó 2. Los jugadores supervivientes podrán ganar la suficiente experiencia para subir uno o dos niveles.***

**Nota:** Cualquiera familiar con las novelas de John Norman se darán cuenta que he hecho uso del sistema de comercio de esclavos presentado en sus novelas de *Gors*. No se trata de un desvergonzado robo pero es un sistema que creo que se adapta bien al mundo Hiboreo.

El Director de Juego (DJ), necesitará solamente una copia del Manual *Conan el juego de rol* publicado en español por edge entertainment, en el se encuentra todo lo necesario.

El texto que aparece en las áreas sombreadas es la información para los jugadores, la cual puedes leer en voz alta cuando sea apropiado. Las áreas sin sombrear contienen importante información para el DJ, incluyendo instrucciones especiales.

Todos los PNJ se podrá, encontrar en el apéndice de la aventura, así como unas reglas para el tratamiento del sexo que se editarán en un documento aparte.

## Trasfondo

Esta aventura está diseñada para llevar a un grupo dispar de personajes a una banda de aventureros, y prepara la introducción de un posible villano recurrente y unos pocos encuentros de combate. Se asume que los PJ son totalmente desconocidos unos de otros. Con esto en mente, solo se ha diseñado un gancho para los jugadores, con estos encontrándose por primera vez en una taberna.. La aventura es de alguna forma lineal antes y después del festival del Banquete del Mendigo, con el objetivo principal de familiarizar a los jugadores con las nuevas reglas de la Era Hiboria, pero al mismo tiempo permitiendo algo de juego creativo durante el festival.

Hamadras es un comerciante Aquilonio que vive en Shadizar, el cual ha estado comerciando con marfil, especias, maderas exóticas y ocasionalmente esclavos en Zamora entre las ciudades de Shadizar y Arenjun cerca de treinta años. En ocasiones se sabe que ha contratado mercenarios para logras seguridad extra — especialmente cuando trafica con esclavos. Por alguna extraña razón, sin embargo, sus mercenarios siempre desaparecen durante el viaje a Shadizar. Siendo

mercenarios libres, realmente nadie presta mucha atención al hecho de que Hamadras alquila nuevos mercenarios cada vez que lleva esclavos desde Arenjun. Los PJ están cerca de descubrir por qué Hamadras tiene una constante necesidad de nuevos reclutas, pero ten por seguro que será una sorpresa inesperada lo que ellos descubran.

## Resumen

Los jugadores viajan juntos como parte de una caravana que parte de Shadizar con destino Arenjun y sigue hacia una pequeña ciudad el norte de Arenjun, a lo largo de las montaña Kezankian llamada Zintar. Una vez en Arenjun, sin embargo, disfrutarán de una parada temporal de una semana mientras se celebra la fiesta conocida como el Banquete del Mendigo. De vuelta a Shadizar, el grupo descubrirá que el comerciante Aquilonio que los contrata tiene un doble juego con sus mercenarios, vendiéndolos a las despiadadas minas de sal. El fatal descubrimiento tendrá lugar mientras se encuentran acampados a unos pocos días después de iniciado el viaje de vuelta. Solamente juntos podrán escapar de esta situación, y vivir para explorar los muchos misterios de Hiboria.

## Para los Jugadores



Por cualquier razón todos se encuentran en Shadizar.

Un niño, quizás de unos 11 años se encuentra con los jugadores uno por uno. Se aproxima y les explica que un mercader le ha dado instrucciones de decir a todo aquel que entre en la ciudad portando armas que se reúna con él en la taberna la Cola del Carnero al anochecer, habrá bebidas para todo el mundo. El chico gana 1 pc por cada persona que acuda.

Una vez que los jugadores lleguen a la taberna es fácil localizar al mercader. Hombres robustos y mujeres de mirada peligrosa que sujetan jarras de espumosa cerveza y portan armas que parecen en buen uso le rodean. El está en pie sobre un taburete bajo y hace señas reclamando silencio. Es un hombre mayor y panzudo con la cabeza afeitada, piel clara y ojos brillantes. Viste una túnica de seda amarilla, y una faja azul alrededor de la cintura. Mientras el barman trae a los jugadores una jarra de cerveza el hombre empieza a hablar.

*“Me llamo Hadramas, y estoy buscando mercenarios para escoltar una caravana hacia Arenjun a tiempo para el festival del Banquete del Mendigo. La carretera es un poco peligrosa, pero cinco o seis de vosotros serán suficientes. A aquellos elegidos se les pagará 5 piezas de plata a la firma, y 15 adicionales a la llegada a Arenjun—aproximadamente a una semana de viaje. Una vez volvamos a Shadizar, os serán dadas las 40 piezas de plata restantes de vuestro contrato. Cualquier objeto recuperado de los bandidos que podamos encontrar por el camino será dividido entre vosotros y mis guardias personales.”*

Algunos de los reunidos dejan escapar bufidos de disgusto y se marchan. Otros, además de los jugadores, que permanecen son una mujer guerrera, un sacerdote y dos jóvenes pícaros que parece que apenas han abandonado sus casas. Hadramas les dice a los jóvenes que deben esperar unos pocos años antes de presentarse a trabajos como este. Eso deja a Unegen, una Hirkanian Guerrera (Nómada 1) y Cillian un explorador Brithunio (Guarda Fronterizo 1) (ver Apéndice B para sus estadísticas), los cuales firman inmediatamente. El mercader puede regatear con el pago pero para ello el PJ, debe superar un prueba de Diplomacia (CD 18). Pagará 5 piezas de plata extra al final del viaje por cada punto en el que se exceda la dificultad. Cada jugador que regatea hace su propia prueba.

Asumiendo que los jugadores acepten el trabajo, les indicará, que se reúnan con el mercader en el extremo de la ciudad al amanecer. Les dan la suma convenida y se les deja libres por la tarde.

Si alguien pregunta por detalles, los negocios de Hadramas normalmente consisten en comerciar con especias, marfil y maderas exóticas—además de la ocasional carga de esclavas (como es el caso de esta caravana). De vuelta de Arenjun transporta sencillos objetos manufacturados y cerveza. Hace al viaje dos veces cada mes más o menos, tardando una semana o dos entre asegurando las compras y el reclutamiento.

[ Si los personajes deciden buscar encuentros “carnales”, decide si son o no capaces de encontrar alguien sobre el que

hacer un intento de seducir, o a una prostituta (en la taberna o en la calle). Extractos del libro d20 Book of Sex se pueden encontrar en la sección correspondiente.]

Al día siguiente los PJ verán por primera vez la mercancía que están guardando.

A la primera luz, llegáis al extremo de la ciudad donde la caravana se está organizando para partir. Zigzagueáis por las estrecha callejuelas, tropezando con soldados descuidados, apurados comerciantes, diplomáticos varios y somnolientas prostitutas. La muchedumbre os hace sentir incómodos, e inconscientemente comprobáis vuestras pertenencias, esperando echar en falta algo. El olor a cuerpos sin lavar es fuerte, pero difícilmente lo llegáis a notas. Conforme camináis pasáis por puestos de mercancías conteniendo variados cachivaches y baratijas, productos de panadería armas, pero nada que realmente llame la atención. Oléis el aroma de carne cocinada, podría ser conejo o rata, conforme os acercáis a un paso ligeramente más abierto cerca de una de las puertas de la ciudad.

Conforme salís podéis ver varias caravanas preparándose para partir. De acuerdo con vuestras indicaciones vuestra caravana es la que está justo delante. Veis esclavos desnudos cargando barriles de agua, frutas, marfil, y maderas en cuatro carromatos con cubiertas de gruesa lona marrón para proteger la carga de los elementos. Dos carromatos más tienen cubiertas amarillas y azules y parecen diseñados para pasajeros. Hadramas está sentado en un gran carruaje intrincadamente labrado del que cuelgan cortinas rojas. Unegen y Cillian están ayudando a cargar los carromatos mientras varios guardas rodean la caravana mientras disfrutan del último trago antes de partir.

Hadramas saluda con la mano a los PJ y les da instrucciones de colocar su equipo en el carromato delantero y luego ir a ver al capataz para que les asigne sus tareas. Señala a un hombre de piel olivácea sobre una montura vigilando a los otros mientras cargan y aseguran las mercancías. Con voz áspera les ordena que comprueben que la carga está asegurada.

Dos carromatos de carga y un guarda van al inicio y al final de la procesión, les siguen los carromatos cubiertos, con el carruaje de Hadramas seguro en el centro de la caravana flanqueado por un guarda a cada lado.

El carromato cubierto tras Hadramas está vacío por ahora, pero pronto dos esclavos encadenados de collares de acero suben a bordo azuzados por un guarda.

Si examinan el carromato cubierto que va delante de Hadramas, los PJ descubrirán que está lleno de mujeres desnudas. Una inspección más a fondo les revelará que hay seis mujeres, cada una llevando un collar de acero. Estos están enlazados juntos—collar-a-collar—por una larga cadena que corre por los anillos anclados a cada collar. Cuando un

personaje compruebe el carromato, las mujeres levantan sus ojos a el/ella y suplican, “*Cómpreme , amo!*” (o señora si es una mujer).

Hadramas rápidamente grita a las mujeres, “*Callaos rameras! No es hora de que seáis compradas todavía. Eso tendrá lugar en la subasta pública de esclavos en Arenjun durante el festival.*”

Hadramas se vuelve hacia los PC, extiende sus manos en gesto inocente y explica, “*Además de comerciante soy esclavista. Las mujeres serán vendidas en Arenjun, los hombres en cambio son mis trabajadores.*” Casi como una ocurrencia tardía dice, “*Ya sabéis, un beneficio de trabajar para un esclavista en que podéis hacer uso de cualquiera de las chicas gratis, a menos que ella sea una virgen de piel de seda. Afortunadamente para vosotros no tengo vírgenes de piel de seda.*” Sonríe con descaro, bebe un sorbo de una copa de plata y cierra las cortinas de su carruaje.

Una vez que todos los carromatos han sido comprobados, se les ordena a los PJ montar dos en cada carromato de esclavos. Unegen y Cillian suben al ultimo carromato y el capataz de orden a la caravana para comenzar a moverse.



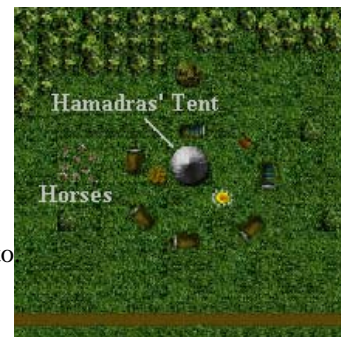
## El viaje a Arenjun

### Día 1:

**Temperatura** Máx 27 Min 17 **Viento** Sur 4 mph **Cielo** Parc Nuboso  
**Lluvias/Tiempo especial/Notas** Sin llluvias

La caravana parte de Shadizar en una lenta y serpenteante procesión mientras dos guardas a caballo marchan una milla adelante como exploradores del grupo. Es una operación bien estudiada. Hadramas tiene 6 guardas a caballo además del capataz en un caballo de guerra Bhalkhana además de seis manos contratadas (los PJ y los otros dos mercenarios)

protegiendo el convoy (Ver el Apéndice B para las estadísticas de los guardas y el capataz). Nadie toma esto como garantía, se sabe que los bandidos han atacado incluso convoyes mayores en las circunstancias adecuadas. En grupo lleva un buen ritmo en las primeras horas en la carretera a las afueras de Shadizar. Después la carretera se llena de baches, enlenteciendo la marcha. Cuando paráis para pasar la noche, los carromatos se sacan de la carretera y se colocan formando un círculo. Los esclavos levantan la tienda de Hamadras, y un gran fuego se enciende en el centro del campamento. Los PJ junto con los otros guardas Colocan sus sacos de dormir en el suelo alrededor del fuego.



Durante el día, los PJ se dedican a vigilar los carromatos. Mientras están acampados hacen turnos de guardia —dos cada vez— con dos de los guardas de Hamadras. Cuando la caravana descansa, las esclavas se bajan del carromato para que puedan prestar servicios tales como recoger madera, encender el fuego, cocinar, etc. Normalmente tres esclavas se encadenan juntas y van escoltadas por un guarda cuando realizan dichas tareas. Por la noche vuelven a ser encadenadas en los carromatos con un guarda en la parte trasera.

### Día 2:

**Temperatura** Máx 27 Min 5 **Viento** Oeste 9 mph **Cielo** Nublado  
**Lluvias/Tiempo especial/Notas** Sin llluvias

#### (De día)

Quando la caravana corona una pequeña colina, divisáis a 5 hombres, 4 de altura media y uno de grandes proporciones (alrededor de 7 pies de altura (2,13 m)) aproximadamente a 300 pies de distancia inclinados sobre un cuerpo pequeño. Parece que lo están examinando, pero estáis demasiado lejos para saber si sigue vivo.

Comprueba si los bandidos ven a los PJ (CD 20 debido al interés por el cuerpo). La victima es un hombre bajo con ropas andrajosas. Verduras y los restos de dos grandes cestas se esparcen alrededor. Parece un granjero de camino a vender sus verduras. Los bandidos intentarán atacar a la caravana a menos que una de estas cosas sucedan:

- 1) Su líder (el hombre alto) muera.
- 2) Cuatro de los otros bandidos mueran.
- 3) Pasen 4 asaltos, lo que tardan los exploradores en volver a proteger la caravana.

Una vez que esto ocurra los supervivientes intentarán huir al cercano bosque (a unos 500 pies de la carretera).

### V Bandidos (Soldado 2) (4):

**pg** 17, 16, 12, 13; **Ini:** +1; **VD** 12 par 12 **Esq** **RD:** 4  
**For** +4 **Ref** +1 **Vol** +0;

**Ataques:** Espada corta +3 cc, **dñ:** 1d8+1 19-20x2

**Pen:** 1 (sutil)/ 2 **Armadura:** Justillo de cuero

### V Bandido Líder ( Tamaño Medio) (Bbr 4):

pg 42; Ini: +5; VD 13 par 14 Esq RD: 7

For +6 Ref +5 Vol +1;

Ataques: Cimitarra +6 cc. dñ: 1d8+2 18-20x2

Pen: 4 Armadura: Coselete de escamas, Gran yelmo

⊗ Tesoro: Bandido normal- 2pp, 4 pc cada uno,

Líder- 6 pp, 1 pc, casco coronado por un dragón de marfil con ojos de granate (750 pp)

#### Día 3:

**Temperatura** **Viento** **Cielo**

Max 28 Min 15 SO 16 mph Nubloso

**Lluvias/Tiempo especial/Notas** Tormenta eléctrica (leve), 9 am ~ 6 pm; temperatura cae a 60; Rastrear CD +1 por cada hora de lluvia

#### (Por la tarde temprano, en el campamento)

Un hechicero Stygio, Pediamun el Rojo, y un Turanio, Baksh, se acercan al campamento. Esperan comprar una esclava, pero dependiendo como los jugadores afronten el encuentro puede desembocar en un combate. Si el encuentro inicial con los PJ de guardia va bien, Baksh espera fuera de la tienda de Hamadras' mientras Pediamun negocia dentro un precio por la esclava. Después de 10 minutos de regateo, el hechicero sale con Hamadras y le sigue hasta el carromato de las esclavas al que se sube. Pronto Pediamun sale con una esclava a remolque (el collar de su cuello ha sido atado a una corta cuerda de seda). [Si alguno de los PJ han mostrado un interés especial en alguna de las esclavas, esta será la comprada por Pediamun—posiblemente iniciando hostilidades entre la pareja de vagabundos y los PJ.] (Ver el Apéndice C par las estadísticas).

#### Día 4:

**Temperatura** **Viento** **Cielo**

Max 27 Min 15 NE 54 mph Nuboso

**Lluvias/Tiempo especial/Notas:** Fuerte tormenta; lluvia 2 pulgadas/hour; 3am ~ 11:30 am; movimiento ¼; vision ½; Rastrear CD +10; +1 por cada hora de lluvia; cada hora, 10% acumulativo de sufrir 1d4+2 puntos de daño no letal a las criaturas expuestas.

(Por la Mañana Temprano) – Sobre las 5 am, los PJ son despertados (Escuchar CD 22) por un ruido (sin mencionar la fuerte lluvia que empieza a las 3 am). Escuchan (Escuchar CD 15) una voz desde una posición cercana, en dirección a una hondonada que discurre paralela al camino por varias millas (Si un Pj está de guardia la tirada para se despertado es irrelevante, ya que ya está despierto). La voz suena femenina, y esta posiblemente pidiendo ayuda. Si investigan y superan 3 tiradas más de escuchar a CD 14, 12, y 10 respectivamente, seguida de una de Avistar CD 12, verán lo siguiente.

Veis a una mujer tendida en la hondonada atrapada por una gran rama, que ha sido arrancada de un árbol por la tormenta. El tronco esta sobre sus piernas y su abdomen inferior, y la tiene inmovilizada. La lluvia rápidamente esta anegando la hondonada, y esta empezando a subir peligrosamente de nivel. Es obvio que si no es liberada se ahogará (solo 5 asaltos hasta que una riada la cubra, a los PJ que les pille deberán superar una prueba de equilibrio CD 20 o ser arrastrados). Tiene una espada ancha en la mano, parece que ha intentado cortar ella misma las ramas, pero no puede lograr un buen golpe debido al ángulo en el que se encuentra.

El tronco es bastante grande, requiere una fuerza total de 45 para levantarlo (un total de 4 personas pueden intentarlo a la vez). Si lo Pj optan por cortarlo han de hacer 30 puntos de daño (dureza 5). Debido al viento y al resbaladizo suelo, el tronco tiene una defensa de 6 (una vez que empiece la riada esta sube a 9 debido a la dificultad de las condiciones). Cualquier fallo tiene un 30% de probabilidad de alcanzar a la mujer (Shadrya) y causar daño normal. Una vez que está liberada deberán sacarla de la hondonada (ella está demasiado cansada para caminar). Pesa 157 libras con el equipo, y 4 personas pueden sujetarla y llevarla.

El/los personajes que la lleven han de hacer una prueba de equilibrio CD 16 para salir de la hondonada. Si cualquiera resbala, su puntuación de fuerza se resta del total del grupo. Si fallan por más de 10, el personaje cae al agua y es arrastrado corriente abajo. Si sueltan a la mujer ella es arrastrada de igual manera.

Una vez en el torrente viajan 50 pies por asalto, sufriendo 1d3 puntos de daño por los desechos arrastrados hasta que logren una tirada de nadar (CD 18), o hasta que alguien les lance una cuerda, rama, etc y lo saquen (Reflejos CD 14 para agarrarlo y Fuerza CD 12 para sacar a la victima). No olvides aplicar la penalización de -1 por cada 5 lb de equipo a la tirada de nadar (Shadrya lleva 15 libras). Ver el apéndice para las estadísticas completas de Shadrya.

Si Shadrya es salvada, recompensa a los jugadores con PX equivalentes a un encuentro de nivel 4. Ella les dará el dinero que tiene (8 pp) y las gracias. Está demasiado exhausta para caminar sin ayuda hasta que haya descansado al menos 4 horas, pero sus únicas heridas reales están causadas por la caída de la rama haciéndole 10 puntos de daño. Está de camino a su aldea Cimmeria, y no acompañará a los Pj, pero pueden intentar seducirla durante su estancia nocturna con el grupo. Una vez que se de cuenta que están ayudando a un esclavista, sin embargo, se disgustará, subiendo la CD para seducirla a 8. Si intentan esclavizarla luchará hasta que quede inconsciente o escape (si puede caminar, claro)—y no será una esclava obediente.

#### Día 5:

**Temperatura** **Viento** **Cielo**

Max 24 Min 9 SO 18 mph Parcialmente Nuboso

**Lluvias/Tiempo especial/Notas** Sin lluvias

El día pasa sin incidentes y la caravana marcha a buen ritmo.

#### Día 6:

**Temperatura** **Viento** **Cielo**

Max 32 Min 17 SO 12 mph Despejado

**Lluvias/Tiempo especial/Notas** Sin lluvias

(Por la Mañana Temprano)—La caravana es atacada por numeroso grupo de bandidos. Montan a caballo y van armados con espadas anchas y dagas. 9 de ellos (Soldados) usan la dote Ataque al galope para permanecer en movimiento mientras pelean. Los otros 6 (Ladrones) cabalgarán alrededor del perímetro disparando flechas con sus arcos de caza (tienen la dote Disparar desde una Montura, así que la penalización solo es de -2). Tienen 8 flechas cada uno, cuando se les acaben sacarán las espadas y atacarán cuerpo a cuerpo.

Tan pronto como 10 o más bandidos sean muertos o incapacitados el resto huirán. Ninguno de ellos lleva tesoro, pero sus armas se pueden vender por la mitad de su valor cuando lleguen a Arenjun.



#### V Bandidos (Sol2) (9):

pg 12, 10, 11, 10, 11, 10, 10, 11, 9; Ini: +2;

Def: 13 parada 13 esquiva; RD: 4

Fort +4 Ref +2 Vol +0; Ataque: Espada ancha o daga +4 , +2 dmg, +2 penet.

#### V Bandidos (Lad1) (6):

pg 9, 7, 9, 8, 7, 8; Ini: +3; Def: ;

Fort +0 Ref +3 Vol +0; Ataque: Arco de caza +2; Espada corta o daga +2 (sutil) +1 daño

Ataque furtivo 1d6/1d8 estilo espada corta.

Además de los jugadores, Unegen y Cillian, hay 4 guardias de la caravana y el capataz para defender los carromatos. El capataz se quedará cerca del carruaje de Hamadras y solo atacará a los enemigos que se acerquen lo bastante como para ser una amenaza. Los guardas intentarán eliminar a los arqueros para parar la lluvia de flechas sobre la caravana, dejando a los jugadores, Unegen y Cillian para enfrentarse a los ataques de los jinetes. Sin embargo, una vez que los arqueros hayan sido eliminados volverán para combatir a los demás.

#### Día 7:

##### Temperatura

Max 30 Min 17

##### Viento

Oeste 1 mph

##### Cielo

Despejado

##### Lluvias/Tiempo especial/Notas Sin lluvias

Aproximadamente a las 6 pm, el grupo llega a la plaza de las caravanas al norte de Arenjun. Han hecho un buen tiempo de viaje a pesar de la tormenta. Hadramas les paga a los jugadores las 20 piezas de plata por llegar a Arenjun. Entonces les explica que quiere que disfruten del festival, pero que no sean arrestados o heridos. Se reunirán en este mismo sitio a la primera luz de la mañana del séptimo día. Si llegan tarde pierden el contrato y su parte en el botín de los encuentros con los bandidos. Al final se puede encontrar un mapa de Arenjun.

## El Banquete del Mendigo

Esta fiesta de una semana de duración celebra el inicio de la nueva temporada de comercio, cuando el hielo y la nieve dejan libres los pasos de las montañas Kezankian, permitiendo a los mercaderes vender sus mercancías en las calles de Arenjun. Viendo la variedad de hombres que acuden al festival, no es de extrañar la diversidad de productos que atestan los puestos de venta. Durante el festival, todo el comercio se distribuye entre los Bazares Norte y Sur. Unos pocos comerciantes

permanecen en sus tiendas, pero todos los productos exóticos solo se pueden encontrar en los Bazares. Además durante el festival, todas las tabernas ofrecen bebida gratis a todo el mundo—mendigos y nobles por igual (de ahí el nombre del festival). Se podría pensar que los taberneros irían a la bancarrota con tal generosidad, pero la ciudad exige a los comerciantes que van a los Bazares que paguen porcentaje de sus ganancias al Gremio de Taberneros en un esfuerzo por suplir sus pérdidas.

Los esclavistas aprovechan para vender gran número de esclavos. Tradicionalmente el último día del festival se deja para las subastas que tienen lugar en la Plaza de los Esclavos. Largas tiendas se levantan y se distribuyen entre los diferentes esclavistas para mostrar sus mercancías. Los esclavos se encadenan en la tienda del dueño hasta que comienza la subasta, en ese momento los suben a una plataforma elevada de aproximadamente 5 pies de alto. En esta plataforma caminan, bailan o cualquier cosa que los subastadores crean que pueda subir el precio. De manera que los tratantes guardan sus más hermosas esclavas para este festival, no es de extrañar que sea uno de los eventos mas populares, rivalizando solamente con las luchas de gladiadores en la arena el 5º día.

Arenjun no es conocida por ser una ciudad limpia los días normales, y la presencia de tantos visitantes no contribuye a mejorar el problema. Cada día que los jugadores pasen en la ciudad tienen un 5 % de probabilidad de tomar contacto con una de estas enfermedades (d4): 1) Mal cegador 2) Fiebre cacareo 3) Mindfire 4) temblores (N.T es una traducción literal estoy en averiguar a que se refiere)

Si se exponen los PJ han de hacer una salvación de fortaleza contra la CD de la enfermedad o contraerla.

Nota que este es un porcentaje constante. Solo porque permanecen varios días en las calles no los hace más susceptibles a coger enfermedades.

Si compran (o consideran comprar) cualquier clase de comida (particularmente carnes de los vendedores callejeros), el DJ decide—aleatoriamente o por tirada de dados—que alimentos están sucios, estropeados, contaminados, etc, y entonces permitir un chequeo de Conocimiento(Naturaleza), Profesión(cocinero, carnicero), o algo similar (CD 10) para determinar lo peligrosa que es esa comida. Si comen de todas maneras (o involuntariamente), han de hacer una tirada de salvación de fortaleza o contraer un parásito.

Enfermedad	CD	Incubación	Daño
Ingesta de Parásito	14	1d3 días	1d2 Con

La única manera de librarse del parásito es por curación mágica—extremadamente rara—o por un chequeo con éxito de Sanar (CD14). El daño a la constitución causado persiste hasta que el personaje es curado. Parásitos adicionales causan daño adicional a la Constitución (pero no puede ser reducida por esta causa por debajo de 1), cada parásito ha de ser curado separadamente.

Cualquier actividad extra-curricular con el sexo opuesto tiene un riesgo de contraer una enfermedad venérea. Ver el d20 Book of Sex para más detalles.

Permite a los PJ libertad para vagabundear por la ciudad durante la celebración. Añade varios encuentros aleatorios de la tabla en el apéndice o crea los tuyos propios.

### Día 8: El Banquete del Mendigo

**Temperatura** **Viento** **Cielo**  
Max 16 Min 6 SO 4 mph Despejado

**Lluvias/Tiempo especial/Notas** Niebla Ligera, 5am~anocheecer; movimiento ½; visión ¼; Rastrear +3 CD

Para anunciar el inicio del Banquete del Mendigo un gigantesco banquete se ofrece gratis entre las tiendas del Bazar.

### Día 9:

**Temperatura** **Viento** **Cielo**  
Max 14 Min 6 Sur 7 mph Nublado

**Lluvias/Tiempo especial/Notas** Niebla Ligera, 5am~10am; movimiento ½; visión ¼; Rastrear +3 CD

### Día 10: Torneo abierto el Circo

**Temperatura** **Viento** **Cielo**  
Max 36 Min 23 Oeste 17 mph Parcialmente Nublado

**Lluvias/Tiempo especial/Notas** Sin llluvias

El torneo es un combate en el circo de gladiadores, pero está abierto al público en general. Se divide entre los niveles Principiante, Intermedio y Avanzado. Hay 8 combatientes por nivel, con un campeón por cada nivel. Estos combates se pueden hacer desarmados o con espadas romas (daño igual al de una maza ligera). Los combates se alargan hasta que uno de los luchadores abandona o cae inconsciente. Las muertes no son raras para diversión del público. El campeón de cada nivel tiene las siguientes recompensas:

Principiante- 100 pp, Intermedio- 300 pp, Avanzado- 500 pp.

Entrar en el torneo cuesta 2 pp por persona, y los PJ son bienvenidos a apuntarse. Las apuestas no son raras, pero los participantes lo tienen prohibido, así que deberán convencer a alguien para que lo haga por ellos con un éxito en Diplomacia (CD basa 14 con los modificadores que el DJ estime oportunos). Si se les descubre apostando serán arrestados, al menos hasta el final del festival, en el que todos los crímenes menores cometidos durante este serán olvidados.

### Día 11:

**Temperatura** **Viento** **Cielo**  
Max 33 Min 26 Este 14 mph Nublado

**Lluvias/Tiempo especial/Notas** Tormenta (ligera); 11 am ~ 4 pm; temperatura cae a 82; Rastrear CD +1 para cada hora de lluvia;

**(Temprano por la tarde)** — Un oso negro transportado por un comerciante rico para mostrar en su tienda (y así atraer a los clientes) se ha soltado de sus cadenas y está ahora por la calle por la que van los jugadores.

Un gran oso negro con un collar y una cadena quebrada colgando de él se para ante vosotros y se levanta sobre sus patas. Está furioso y está a punto de atacar a uno de los guardias que han viajado con vosotros desde Shadizar. Hamadras está también cerca y grita, "No os quedéis ahí parados! Ayudadle! Os daré 10 piezas de plata, ahora deprisa!"

**μ Oso Negro (Animal Grande)** ; pg 62;

ver la página 300 del Manual para sus estadísticas completas.

Fiel a su palabra si los jugadores salvan al guardia, Hamadras les dará 10 pp (al grupo, no a cada uno). En guarda no morirá (no importa cuanto daño le haga el oso), pero tira daño cada asalto para dar emoción hasta que los PJ maten al

oso o lo hagan huir. Está sin embargo cerca de morir cuando el oso caiga

### Día 12: Torneo de Gladiadores

**Temperatura** **Viento** **Cielo**  
Max 31 Min 21 Este 6 mph Nublado

**Lluvias/Tiempo especial/Notas** Sin llluvias

Después del Día del Esclavos, el torneo de gladiadores



es el mayor acontecimiento durante la celebración del Banquete del Mendigo. Se apuesta sobre todo, desde quien ganará el torneo, hasta de cuantos golpes hará caer un gladiador a su oponente.

Los gladiadores participantes se pueden encontrar en el apéndice. Puedes permitir a los jugadores controlar a los gladiadores para familiarizarlos con el sistema de combate.

### Día 13:

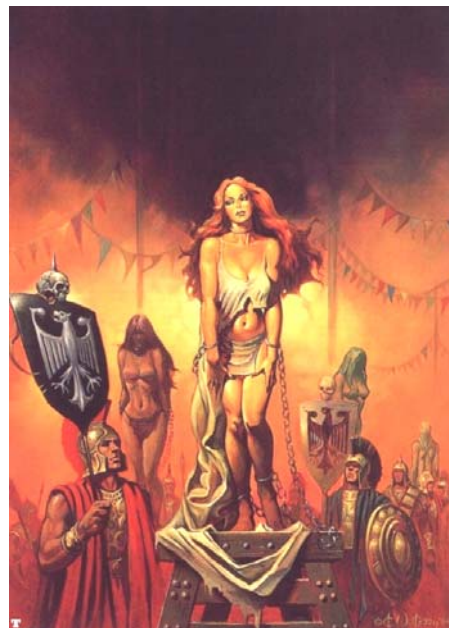
**Temperatura** **Viento** **Cielo**  
Max 36 Min 26 SE 2 mph Parcialmente Nublado

**Lluvias/Tiempo especial/Notas** Sin llluvias

### Día 14: Día del Esclavo

**Temperatura** **Viento** **Cielo**  
Max 34 Min 24 SE 4 mph Despejado

**Lluvias/Tiempo especial/Notas** Sin llluvias



El día culminante de la celebración es su día final. Este día los mayores esclavistas reúnen sus mejores esclavos en las grandes tiendas levantadas justo fuera de la Puerta Norte y los muestran al público. Los especímenes son verdaderas bellezas y tienen un alto valor (cualquiera entre 300 y 600 pp dependiendo de su belleza y entrenamiento). Las esclavas más normales se venden en las tiendas de los esclavistas antes de este día normalmente

con precios entre 30 y 100 piezas de plata (el esclavista siempre regatea con una bonificación a la Diplomacia entre +5 a +20 — elección del DJ).

Cualquiera puede acudir a la subasta pública, pero pocos hombres en la ciudad tienen dinero para comprar una de estas mujeres exquisitas. La mayoría de la gente simplemente asisten al espectáculo para disfrutar con la visión. La alta

calidad de estas mujeres quiere decir que solo hay 10 o 15 exhibiéndose cada año. Aquellos que poseen esclavas—normalmente mujeres normales—a menudo se jactan de como “...esta mi pequeña moza es más hermosa que esas rameritas de la subasta de hoy.”

Day 15:

<u>Temperatura</u>	<u>Viento</u>	<u>Cielo</u>
Max 28    Min 18	S 24 mph	Nublado

Lluvias/Tiempo especial/Notas Tormenta eléctrica; 10:30 am ~ 1:30 pm; 2 in. lluvia: movimiento ¼; visión ¼; Rastrear +4 CD; ocurre un relámpago cada 10 mins.; 1% de probabilidad de caer un rayo a cada miembro del grupo (10% si se protege bajo los árboles). Primero determina si un miembro es alcanzado, luego comprueba cual (no tires 1% para cada uno). Daño 3d6, salvación reflejos ½.

Al amanecer la caravana se encuentra preparada para partir esperando a los Pj para partir. Si no están ya muertos Unegen y Cillian llegarán poco después de los jugadores y ocuparán su lugar en el carromato de cola. Hamadras lo hizo bien durante el festival, y vendió todas sus esclavas. Ahora transporta en uno unos pocos barriles de agua y varios de vino y quesos. A dos de los PJ se les ordena ir este, los otros dos irán en el que marcha tras el carruaje de Hamadras, el de los esclavos varones —junto con tres nuevas adquisiciones. Dos de las mujeres parecen recién esclavizadas, pero la tercera es una de las preciosidades del Día del Esclavo. Hamadras comunica a los Pj a las tiendas que estas dos nuevas son vírgenes de piel de seda, y que la belleza le costó 1100 pp. Eso quiere decir que todas están fuera de su alcance.

Sobre las 3 pm, un jinete solitario alcanza la caravana desde atrás, lleva una elaborada coraza y va armado con lanza y escudo. La lanza está alzada y el jinete no parece agresivo.

Conforme se acerca grita a la caravana, "¡Alto! Debéis apartar los carromatos para que mi señor pase."

Al escuchar el jaleo, Hamadras abre las cortinillas de su carruaje mira con atención al jinete. Una vez que ve el blasón de un dragón negro en su escudo, ordena inmediatamente a la caravana hacer una parada.

En unos minutos, otra caravana llega por la carretera. Veinte hombres a caballo marchan delante, seguidos por un carruaje a todos luces carísimo y un carromato enjaulado, con otros veinte hombres a caballo tras ellos. Conforme el carromato enjaulado se acerca veis que hay siete mujeres encerradas dentro. (Si los PJ fueron al Día del Esclavo, lee lo siguiente) [Reconocéis a tres de ellas como las bellezas mostradas en el Día del Esclavo.]

Con una rociada de agua sucia y barro el convoy os sobrepasa y Hamadras ordena a la caravana continuar la marcha.

Día 16:

<u>Temperatura</u>	<u>Viento</u>	<u>Cielo</u>
Max 30    Min 21	SO 4 mph	Nublado

Lluvias/Tiempo especial /Notas Sin lluvias

Cuando la caravana se detiene para almorzar, un guardia encontrará al menos a uno de los PJ lejos de los oídos de los otros guardas.

El guarda que fue atacado por el oso en Arenjun se te acerca y se sienta de cara al campamento. Te habla en voz baja, "Te doy las gracias por salvarme del oso. Lo que voy a contarte lo hago porque me salvasteis la vida. No me consideres un traidor a Hamadras o a Dinak. Debes decirles a tus compañeros que Hamadras planea venderlos como esclavos en cuanto mañana lleguemos a Zintar. Seréis sorprendidos mientras dormís, tarde por la noche y encadenados. Ahora que os he dicho esto, haced lo que creáis conveniente. He devuelto mi deuda de vida y mi honor está intacto. Te diré algo más—no sería sabio intentar escapar durante las primeras horas de la noche. Hamadras y Dinak conocen la zona demasiado bien. Debéis intentar volver a Arenjun. Es el mejor lugar para desaparecer y evitar a Hamadras. No le diré a nadie sobre vuestra fuga o vuestro destino, pero si se me ordena buscaros, lo haré!!."

Dicho esto, se levanta y vuelve al campamento.

Los jugadores tienen unos 15 minutos para hablar entre ellos antes de que la caravana parta de nuevo. Otra vez dos irán en el carromato delante de Hamadras, y otros dos en el de atrás, el de los esclavos.

La Gran Evasión

Asumiendo que los PJ estén avisados por el guarda e intenten la fuga por la noche, usa la información de abajo. De otra forma, úsala para improvisar.

La lluvia cae con fuerza—en algunos momentos de manera torrencial— una hora antes de la parada nocturna, y las nubes oscurecen la luna. Dos de los guardas de Hamadras patrullan el perímetro, dos vigilan los caballos y el resto tiene un ligero sueño. El capataz y dos guardas están despiertos, pero descansan en la tienda de Hamadras. Justo después de caer la oscuridad, cuatro jinetes llegan y pasan a la tienda de. Son vigilantes enviados por el minero que planea la compra de los PJ (usa Guardas de la Ciudad del apéndice B). Planean atacar a los jugadores sobre las 2 am. Amenos que los jugadores puedan eliminar a todos los guardas, además del capataz, alguien los verá partir furtivamente y dará la alarma.

La ventaja en la persecución siguiente está de lado de los PJ. Haz que se encuentren con unos pocos guardas, pero permíteles evitar a los demás (si no son derrotados por los que se encuentren).

Ante la imposibilidad de rastrear por la lluvia, los guardias abandonarán la persecución tras solo un par de horas y volverán al campamento. Se marcharán justo antes del amanecer—sin dejar nada tras su partida.

## **Concluyendo la Aventura**

Hay dos maneras posibles de finalizar esta aventura:

🕒 **Escapando.** Si escapan de las garras de Hamadras, son libres de hacer lo que deseen. Si todavía viven, Unegen y Cillian dejarán a los PJ y seguirán se camino hacia Arenjun para 'desaparecer'.

¿Volverán a Arenjun o a Shadizar, o buscarán fortuna en otro lugar de Hiboria? Si vuelven a Arenjun, La Torre del Elefante puede ser su siguiente aventura.

No importa su decisión, ahora tienen un fuerte enemigo en Hamadras. Puede incluso mandar caza recompensas tras sus pasos.

🕒 **Esclavizados.** La situación ideal es que escapen, pero es posible que no puedan actuar a tiempo o que sean capturados en el intento. Si eso sucede son vendidos a un hombre bajo y sucio, con el pelo negro, largo y descuidado una vez que lleguen a Zintar. Este hombre regenta una mina en las montañas cerca de la ciudad y tiene un acuerdo con Hamadras para comprarle esclavos. Los jugadores son despojados de todo y encadenados juntos. Son llevados a la mina donde deberán excavar 12 horas diarias.

A las jugadoras se les coloca un collar y se encadenan en el carromato de los esclavos. Serán llevadas a la mansión de Hamadras donde recibirán entrenamiento como esclavas serviles.

La aventura puede continuar con la fuga de los personajes varones de las minas, y su búsqueda de los jugadores femeninos en Shadizar, o con los jugadores femeninos escapando y ayudando a los masculinos a escapar de las profundidades de la mina.

## Apéndice A: Encuentros en la ciudad Aleatorios (d8)

1. Un ladrón fugitivo desliza un paquete de loto negro en uno de los bolsillos/ropajes de los PJ (Chequeo de Trucos de manos frente a Avistar del jugador para ver si se da cuenta). Un caza recompensas ve la transferencia y piensa que el PJ trabaja junto con el ladrón, vigila al PJ esperando hasta que tenga una buena oportunidad de capturar al jugador. El caza recompensas quiere información sobre el ladrón, pero después de un corto interrogatorio se dará cuenta de que el PJ es inocente. (Esto incluso puede dar lugar a una mini aventura por la ciudad—encontrar al ladrón para el caza recompensas a cambio de una recompensa).

### v Caza recompensas

**Dulcea Quintín, Hembra humana (Nemedia) Sol4/Lad3:**

**Tamaño** M (5' 4'' de altura); **pg** 65; **Ini** +10; **Vel** 30 pies.;

**Defensa:** Esquiva 16 Parada 17 (+2 broquel); **RD:** 3

**Ataques:** +9 cc, o +8 alcance;

**SV For** +7, **Ref** +8, **Vol** +2;

**Fue** 17, **Des** 15, **Con** 16, **Int** 12, **Sab** 10, **Car** 17

**Idiomas:** Nemedio, Aquilonio, Ofireo, Kothio, Shemita, Zamorio, Corintio.

**Habilidades:** Engañar +5, Trepar +9, Concentración +6, Descifrar escritura +5  
Falsificación +3, Reunir información +8, Esconder +6, Saltar +8, Escuchar +7,  
Moverse sigilosamente +4, Abrir cerraduras +7, Trucos de manos +4, Buscar +7,  
Avistar +4, Hacer piruetas +8, Usar cuerdas +5, Supervivencia +3

**Dotes:** Esquiva, Iniciativa mejorada, Impacto sin arma mejorado,

Reflejos relámpago, Combate en formación ( Incursor ),

Ataque poderoso, Soltura con un arma (espada ancha),

Estilo de ataque furtivo (espada larga),

Ataque furtivo +2d6/+2d8,

Encontrar trampas,

Ojos de gato,

Sentir trampa +1

**Posesiones:** Justillo acochado, broquel, espada ancha, daga, 50' cuerda de seda, 40 pp



2. 2 guardas de otra caravana están vagabundeando por las calles borrachos. Arrollan a los jugadores y deciden que estos les deben una disculpa. Incluso si se disculpan deciden enseñarles una lección y atacan. (Usa las estadísticas de los Guardas de Hamadras del apéndice B, pero aplica un -4 al ataque y a la defensa, y súmales +2 al daño y a los puntos de golpe a causa de su extrema borrachera).

3. Una prostituta buscando unas monedas rápidas se acerca a los PJ, ofreciéndoles sus servicios a él o ellos. Tiene una sucia habitación con una mugrienta manta y una pared semiderruida, en la taberna junto a la que ella espera. Si acepta algún PJ, el chulo de la prostituta llega justo después de que el jugador termine y exige el doble de lo convenido. Si el PJ lo rechaza, el chulo desenvaina un cuchillo ghanata y se prepara para el combate. Como es un cobarde, le gustaría evitar la lucha. Antes de atacar dará al PJ algunas oportunidades de aceptar la nueva cifra con argumentos como este, "No es demasiado tarde, todavía puedes pagar y no salir herido." y "Vamos!, no querrás que te destripe por unas pocas monedas, no crees? " Si lucha y el chulo es herido, o no logra herir de seriedad al PJ después de 2 asaltos, huirá.

### v Prostituta

**Mandughai, hembra humana (Hirkania) Ple1:**

**Tamaño** M (5' 7''); **pg** 4; **Ini** +2

**Vel** 30 pies; **Defensa** 12 esquiva;

**Ataque** +2 cc, o +2 alcance;

**SV For** 0, **Ref** +2, **Will** +1;

**Fue** 15, **Des** 14, **Con** 10, **Int** 11, **Sab** 13, **Car** 15

**Idiomas:** Hirkanio, Zamorio

**Habilidades:** Esconder +2, Escuchar +3, Moverse

Sigilosamente +2, Avistar +5, Nadar +6,

Usar cuerdas +4

**Dotes:** Analfabetismo,

Gran fortaleza

**Posesiones:** Daga



## **v Chulo**

**Behrouz, humano (Zamorio) Ple3: Tam M (6' 2'');**

**pg 10; Ini +0; Vel 30 pies; Defensa Parada 13 (RD: 4); Ataque +3 cc, o +1 alcance; SV For +1, Ref +2,**

**Will +4; Fue 15, Des 11, Con 9, Int 13, Sab 12, Car 7**

**Idiomas:** Zamorio, Hirkanio

**Habilidades:** Tasación +4, Preparar +6, Escapismo +2, Saltar +6, Escuchar +1, Avistar +7

**Dotes:** Voluntad de hierro.

**Poseiones:** Justillo de cuero, cuchillo ghanata, daga, 5 pp

4. 5 soldados de la ciudad les pedirán un poco de dinero (2pp) para evitar ser detenidos. Si combaten tienen un 20% de probabilidad de ser reconocidos después (haciendo de ellos fugitivos). Si pierden la lucha, o simplemente rechazan pagar y no combaten, los arrestarán y los arrojarán a prisión esa noche. Una vez liberados y cuando examinen su equipo descubrirán que el dinero ha desaparecido. Si son detenidos por combatir a los soldados, Hamadras los sacará al final del festival. (Ver el Apéndice B para las estadísticas)

5. Cuatro bribones y su jefe ven en los PJ una presa fácil. Atacan inmediatamente a los jugadores en la calle. Los PJ no son molestados por la Guardia de la Ciudad, prefieren que acaben con la porquería de las calles que tener que enfrentarse a ellos día tras día. (Ver el Apéndice B)

6. Una madre busca desesperadamente a su hija perdida. Preguntará a los PJ si la han visto [*"Pelo corto castaño ,ojos marrones, 'así' de alta ,lleva puesta una túnica roja y calzas de cuero. Se llama Houri."*]. Si deciden ayudarla, deberán encontrarla superando tres tiradas de Avistar o Reunir Información (CD 12). Las tiradas no han de ser consecutivas, cada intento se realizará cada 30 minutos tenga éxito o no, hasta que la encuentren. Se realizará una tirada para todos, a menos que se dividan, entonces tira por cada uno. Recompénsalos si la encuentran con puntos de experiencia equivalentes a un encuentro de primer nivel.

7. El grupo dobla una a tiempo de ver como un hombre vestido con unos caros ropajes negros, dispara a otro vestido con una tunica verde con una ballesta mientras este ultimo alza sus manos en señal de rendición. Incluso si no interfieren, el asesino ve a los jugadores y vuelve su arma contra ellos. Está robando una Gema de Fuego Verde de Xuchotl que tiene ahora el hombre muerto entre sus ropas.

## **Gemas de Fuego Verde de Xuchotl**

*"El techo era abovedado y estaba revestido de lapislázuli, con gemas verdes incrustadas, que brillaban con maléfico resplandor.*

*-Piedras de fuego verde -gruñó el cimmericio-. Así llaman a esas piedras preciosas las gentes de Punt. Se dice que son los ojos petrificados de reptiles prehistóricos, a los que los antiguos llamaban Serpientes Doradas. Brillan como los ojos de un gato en la oscuridad. Por la noche, esta sala debe de alumbrarse con esas gemas, pero es posible que la iluminación no resulte agradable."*-- Robert E. Howard: "Clavos Rojos"

La salas de la ciudad de Xuchotl son iluminadas por extrañas gemas que se dicen los ojos de antiguas serpientes doradas. Esta forma de iluminación se usa en algunos lugares de las tierras del sur.

Una gema de fuego verde ilumina un radio equivalente a una lámpara de aceite en forma de radio, sin embargo la luz generada produce un enfermizo tono verde.

## **v Asesino**

**Hadrianus, humano (Kothio) Lad2: Tam M (6' 2'');**

**pg 14; Ini +5; Vel 30 pies.; Defensa: Parada 12 Esquiva 14 RD: 4**

**Ataque +2 cc, o +3 alcance;**

**SV For +1, Ref +5, Will +0; Fue 12, Des 15, Con 13, Int 12, Vol 11, Car 10**

**Languages Spoken:** Kothian, Zamoran

**Habilidades:** Tasación +6, Preparar +6, Disfrazarse +3, Reunir Información +5, Esconder +6, Intimidar +5, Escuchar +2, Moverse silenciosamente +2, Interpretar +4, Buscar +6, Averiguar intenciones +5, Avistar +0, Nadar +6

**Dotes:** Estilo ataque furtivo (daga), Ataque furtivo +1d6/+1d8, Encontrar trampas, Ojos de gato, Esquiva, Movilidad.

**Poseiones:** Justillo de cuero, espada corta, daga, ballesta, 10 virotes, bolsa de cinto, 9 pp.

**8.** Cuando los jugadores entran en una pequeña tienda o carpa de un comerciante, encuentran al propietario tendido boca a bajo sobre un charco de su propia sangre; unas velas forman un burdo dibujo geométrico a su alrededor y todo su dinero sigue en su cofre de caudales. Nada parece haber desaparecido de la tienda. Después de dos asaltos, un guarda de la ciudad entra y asume lo peor. Llama por ayuda para capturar a los PJ.

Si hay lucha, acudirán más guardias hasta que los capturen o los maten. En cambio si se entregan en la tienda, serán interrogados por dos días, y liberados cuando capturen al asesino real. Si son capturados después del combate, no podrán convencerles de su inocencia, y serán sentenciados a prisión en las mazmorras por 10 años. Los guardias sin embargo son bastante corruptos y no es ningún secreto que cualquiera puede “escapar” de las mazmorras por 10 pp. Si no pueden o no quieren hacer esa contribución, Hamadras arreglará su “fuga” la noche antes de que parta la caravana (tendrá que pagar y perder dinero si no tiene esclavos para vender a los mineros en el viaje de vuelta).

## Apéndice B: Lista de PNJ

### v Comerciante/Esclavista

**Hamadras, humano (Aquilonio) Lad1/Nob8:**

**Tam** M(6'2''); 51 años; **pg** 42; **Ini** +6; **Vel** 30 pies;

**Defensa:** Parada 15 Esquiva 17; **RD:** 5

**Ataques** +7/+2 cc, or +9/+4 alcance;

**SV For** +2, **Ref** +9, **Will** +11;

**Fue** 13, **Des** 16, **Con** 10, **Int** 16, **Sab** 15, **Car** 16

**Idiomas:** Aquilonio, Argoseo, Ofireo, Zamorio.

**Habilidades:** Disfrazarse +14, Diplomacia +12, Escapismo +7, Esconder +5, Averiguar intenciones +13, Intimidar +10, Supervivencia +6, Escuchar +14, Moverse Silenciosamente +5, Abir cerraduras +7, Interpretar +15, Montar +5, Buscar +7, Avistar +4, Nadar +12, Conocimiento (naturaleza) +12

**Dotes:** Alerta, Reflejos de Combate, Esquivar, Liderazgo Mejorado, Soltura con una Habilidad (Interpretar), Soltura con un arma (daga), Estilo ataque furtivo (daga), Sin honor, ataque furtivo, encontrar trampas, Título (Ex Baronet Aquilonio), El rango tiene sus privilegios, Riqueza, Rasgo región espacial +2 (Zamora +2 daga), Habilidad social (Desacreditar a otros), Dar ejemplo +2

**Posesiones:** Camisa de Mallas superior, daga Akbitana, ballesta, 12 virotes, anillo de platino con rubíes engarzados (500 pp), collar de oro con un amuleto azul profundo engarzado (825 pp), cadena delgada 3' con cerradura.

Hamadras es un perspicaz comerciante, que siempre busca lo mejor para sus negocios. Cuando trafica con esclavos usa su habilidad de interpretar para desplegar su oratoria con el fin de convencer al posible comprador de las increíbles cualidades de los individuos que le muestra. Cuando vende mercancías de naturaleza más mundana, usa la habilidad de Diplomacia para arañar unas monedas más del comprador. No siendo nada más que un pequeño gangster, evita el combate todo lo posible. Huirá a la primera oportunidad dejando el trabajo sucio a sus guardas.

Hamadras tiene una gran propiedad en Shadizar donde, entre los almacenes de mercancías que transporta entre Shadizar y Arenjun, entrena esclavos y elabora su propia clase de cerveza. Es uno de los hombres más ricos de Shadizar, y tiene cierta influencia sobre la aristocracia y los dirigentes de Zamora. Su pasado no está claro, pero se dice que era un noble en aquilonia, la que tuvo que abandonar por alguna razón.

### v Capataz de Caravana

**Dinak, humano (Zamorio) Nom1/Sol4: Tam** M (5' 9''); 35 años; **pg** 42; **Ini** +9; **Vel** 30 pies.;

**Defensa:** Parada 19 Esquiva 14; **RD:** 6

**Attack** +7 cc, o +7 alcance;

**SV Fort** +8, **Ref** +5, **Vol** +1;

**Fue** 15, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 11, **Sab** 11, **Car** 14

**Idiomas:** Zamorio, Corintio, Hirkanio

**Habilidades:** Tregar +6, Esconder +2, Supervivencia +4, Escuchar +2, Moverse silenciosamente +4, Avistar +3, Montar +8

**Dotes:** Hendedura, Iniciativa mejorada, Combate en formación (caballería ligera), Ataque poderoso, Combatir desde una montura, Rastrear, Terreno favorito +1 (llanura), Nacido en la silla de montar, Soltura con un arma (cimitarra).

**Posesiones:** Brigantina, Escudo grande, cimitarra, daga, lanza ligera; caballo de Guerra bhalkano, silla de montar, bocado y brida.

Tras una corta carrera asaltando caravanas en las llanuras de Zamora, Dinak viajó a la capital, Shadizar, donde recibió un entrenamiento más formal como soldado. Usó su experiencia asaltando caravanas para lograr trabajo protegiéndolas para Hamadras, y rápidamente ascendió hasta llegar a ser el capataz de la caravana personal de Hamadras. Confía es pocas personas a parte de Hamadras—a quien por otra parte es completamente leal, y matará a cualquiera que lo moleste más que discutir con él.

A pesar de ser ahora guardia de caravanas, Dinak nunca ha cortado sus relaciones con sus amigos bandidos. Tienen un bastante sólido acuerdo por el que no atacarán las caravanas de Hamadras a cambio de información de cargas y rutas de otras caravanas—normalmente competidores de Hamadras.

### v Guardias de Caravana

**Humano (Zamorio) Sol4 (6): pg** 31; **Ini** +2; **Vel** 30 pies;

**Defensa:** Parada 19 Esquiva 13; **RD:** 4

**Ataque** +5 cc, o +5 alcance; **SV For** +5, **Ref** +2, **Vol** +4;

**Fue** 13, **Des** 12, **Con** 11, **Int** 8, **Vol** 10, **Car** 14

**Idiomas:** Zamorio, Corintio

**Habilidades:** Tregar +4, Esconder +3, Escuchar +5, Moverse silenciosamente +5, Avistar +2, Montar +6

**Feats:** Alerta, Ataque poderoso, Hendedura, Reflejos de Combate, Combatir desde una montura, Parar.

**Posesiones:** Justillo de cuero, escudo grande, espada ancha, daga; Caballo de monta, silla, bocado y brida

Estos seis hombres fueron compañeros de Dinak durante su carrera como bandido. Una vez que ganó nivel entre las gentes de Hamadras, ofreció trabajo a sus amigos. Son leales a Dinak, pero pueden tener insubordinaciones menores si pueden hacer algo de dinero—y hay pocas posibilidades de ser cogidos. No tienen miedo del combate, y lucharán hasta la muerte como un asunto de honor.

### v Unegen

**Humana (Hirkania) Sol1: Tam** M (5' 8''); **pg** 13; 17 años;

**Ini** +2 ; **Vel** 30 pies.; **Defensa:** Parada 13 Esquiva 12; **RD:** 5

**Ataques** +4 cc, o +3 alcance; **SV For** +5, **Ref** +2, **Vol** +2;

**Fue** 16 (+3), **Des** 15 (+2), **Con** 16 (+3), **Int** 12 (+1), **Sab** 15

(+2), **Car** 13 (+1).

**Idiomas:** Hirkanio, Aquilonio, Zamorio

**Habilidades:** Tregar +5, Esconder +4, Conocimiento(Religion) +3, Escuchar +2, Moverse Silenciosamente +2, Montar +6, Avistar +2, Nadar +5, Supervivencia +4

**Dotes:** Combate desde una montura, Ataque poderoso.

**Posesiones:** Cimitarra, Camisa de malla.

Unegen es la hija de un soldado Hirkanio. Hace un año que robó la cimitarra y la armadura de su padre y huyó de casa para evitar convertirse en una prostituta de soldadesca—esas

mujeres que marchan con las tropas para calentar las camas de los oficiales en las noches frías.

---

#### v Cillian

**Humano (Brithunio) GFr1:** Tam M (6' 0"); pg 11; 16 años; **Ini** +5; **Vel** 30 pies; **Defensa:** Parada 15 Esquiva 13 **RD:** 4; **Ataques** +2 cc, o +4 alcance; **SV For** +3, **Ref** +5, **Vol** +1; **Fue** 13, **Des** 17, **Con** 13, **Int** 13, **Sab** 12, **Car** 6

**Idiomas:** Brithunio, Zamorio

**Habilidades:** Esconder +3, Conocimiento (naturaleza) +3, Escuchar +1, Moverse Silenciosamente +7, Profesión +3, Motar +7, Buscar +5, Avistar +5, Uso de cuerdas +5, Supervivencia +5

**Dotes:** Disparo a bocajarro, Combate desde una montura, Rastrear, Terreno favorito +1 (Bosques)

**Poseciones:** Justillo de cuero, escudo, Hacha de batalla, daga, arco de caza, 24 flechas, 4 pp

Cillian creció en los bosques de Brithunia. Cazador desde pequeño, y su amor por la naturaleza le llevó a convertirse en guerrero y rastreador mercenario.

---

(Usa estos personajes genéricos para cualquier bribón que puedan encontrar en las calles de Arenjun)

#### v Matón Jefe

**Humano Sol1:** pg 9; **Ini** +5; **Vel** 30 pies; **Defensa:** Parada 13 Esquiva 12 **RD:** 0; **Ataques** +4 cc, o +3 alcance; **SV For** +3, **Ref** +2, **Vol** -2; **Fue** 16, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 6, **Car** 7 **Habilidades:** Esconder +1, Intimidar +2, Saltar +7, Escuchar -2, Moverse Silenciosamente +2, Montar +6, Avistar -2

**Dotes:** Iniciativa mejorada, Impacto sin arma mejorado

**Poseciones:** Espada corta o maza, 1d2 pp

#### v Esclavos de Hamadras

**Mujeres** (para vender en Arenjun) (ninguna está enferma)

- 1) **Khitai;** pelo liso y largo negro; ojos rasgados marrones; piel amarilla; 5'5"; 115 lbs; 20 años; Busto 96 Cintura 87 Caderas 96; pg 5; Fue 16, Des 12, Con 13, Int 13, Sab 14, Car 10
- 2) **Khoraja;** pelo largo rubio oscuro; ojos avellana; piel clara; 5'3"; 105 lbs; 23 años; Busto 117 Cintura 99 Caderas 117; pg 6; Fue 16, Des 11, Con 11, Int 8, Sab 15, Car 13
- 3) **Ofirea;** pelo pelirrojo rizado; ojos azules; piel blanca lechosa; 5'7"; 135 lbs; 17 años; Busto 90 Cintura 66 Caderas 90; pg 10; Fue 10, Des 13, Con 11, Int 12, Sab 14, Car 18.
- 4) **Hiperborea;** pelo rubio largo liso; ojos verdes; piel clara; 5'11"; 135 lbs; 25 años; Busto 99 Cintura 69 Caderas 96; pg 5; Fue 15, Des 13, Con 10, Int 13, Sab 9, Car 11
- 5) **Darfaria;** pelo corto negro rizado; ojos verde claros; piel oscura; 4'11"; 90 lbs. 18 años; Busto 105 Cintura 81 Caderas 103; pg 7; Fue 17, Des 12, Con 14, Int 11, Sab 9, Car 17
- 6) **Afghuli;** pelo negro oscuro; ojos negros; piel bronceada; 5'6"; 135 lbs; 24 años; Busto 126 Cintura 93 Caderas 120; pg 5; Fue 15, Des 11, Con 11, Int 8, Sab 9, Car 15

**Hombres** (trabajadores)

**Picto** pg 8; Fue 15, Des 13, Con 13, Int 12, Sab 12, Car 12

**Zembabwei** pg 10; Fue 16, Des 12, Con 16, Int 10, Sab 16, Car 13

---

#### v Matón común

**Humano Ple1:** pg 3; **Ini** +1; **Vel** 30 pies; **Defensa:** Parada 11 Esquiva 11; **Ataques** +1 cc, o +1 alcance; **SV For** -2, **Ref** +1, **Vol** +0; **Fue** 12, **Des** 12, **Con** 7, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 6

**Habilidades:** Esconder +1, Escuchar +4, Moverse Silenciosamente +1, Nadar +5

**Dotes:** Correr

**Poseciones:** Maza o daga, 1d4 pp

---

#### v Guardia de la Ciudad

**Humano (Zamorio) Sol2:** pg 13; **Ini** +1; **Vel** 30 pies; **Defensa:** Parada 11 Esquiva 13; **RD:** 6

**Ataques** +2 cc, o +3 alcance;

**SV For** +5, **Ref** +1, **Vol** +0; **Fue** 11, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 11, **Car** 10

**Idiomas:** Zamorio

**Habilidades:** Tregar +4, Concentración +4, Reunir información +4, Intimidar +7, Escuchar +3, Avistar +3

**Dotes:** Soltura con una habilidad (Intimidar), Soltura con un arma (espada corta), Esquiva.

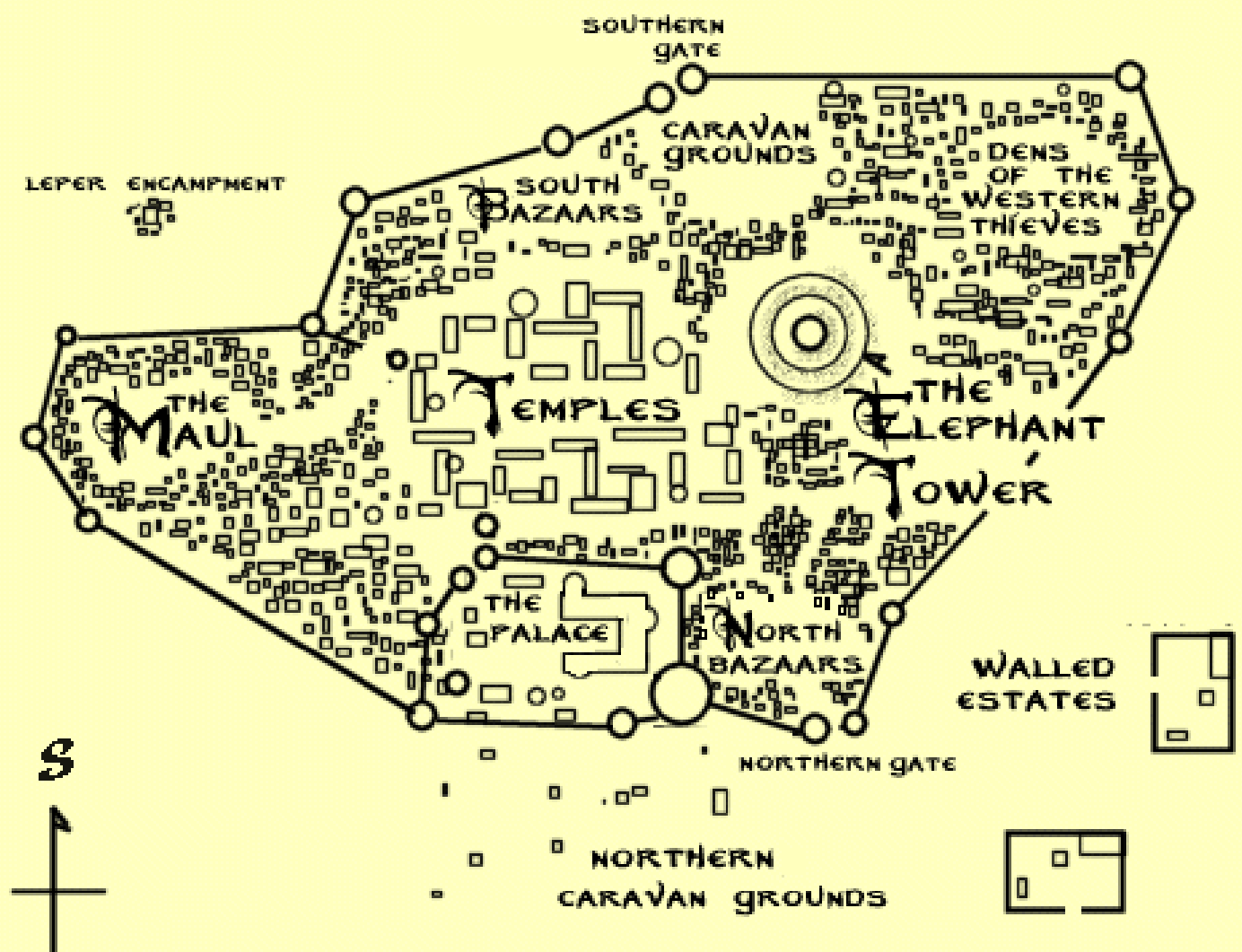
**Poseciones:** Brigantina, Alabarda, espada corta.



*Artemis*

# ARENJUN

CITY OF THIEVES



COPYRIGHT 2002, MATTHEW J. FINCH