

- Ursus el Sabiente (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas, cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy joven. Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par sus dos puestos de madera y de pieles. Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea. Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

- Vrumsh. El nuevo guardaespaldas ogro de Shielag. Parece que Shielag gusta de contratar de vez en cuando guerrero por un poco espacio de tiempo, no se sabe si para torturar a Sasha o como parte de algún juego entre ambos. Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando varios de sus ex-empleados aparecieron varios inviernos después el rumor perdió consistencia. No puede permitirse grandes lumbreras ya que ninguno con un poco de cerebro se atrevería a enfadar a Sasha. En este caso Vrumsh es un ogro desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar

en cierta medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

### Secretos y defectos

Olvidaste agradecer a los espíritus el final del invierno y por eso están furiosos contigo, además al contrario que otros despistes anteriores hay un testigo Ursus. Normalmente la gente cree que cuando no haces algún ritual lo haces de una manera consciente porque no es necesario o ya lo has hecho en el bosque. A la mayoría ni siquiera les importan los rituales que no tengan un componente festivo o social, ignoran a los espíritus y no hacen más que provocarles. Tienes miedo a las reacciones de los espíritus y parece que éste podría ser el principio de los malos tiempos.

### Abathon el Viejo

Único chamán cerca de Aguaclara



Se te conoce por ser el encargado, una vez por druma, de acercarte al grakin de Aguaclara para realizar los rituales necesarios en la vida normal del poblado, cuando te acuerdas. Esto va desde dar nombre a los niños, pasando por celebrar las uniones, hasta bendecir a los cazadores. Aunque desde hace un par de brumas las cosas no son tan sencillas, tu mente se empieza a nublar y los espíritus te visitan cuando menos te lo esperas. La mayoría de la gente del grakin cree que es el momento de que elijas un aprendiz y lo instruyas en los caminos de los espíritus, pero no crees ser capaz de recordar lo necesario para enseñárselo a alguien. Hace tiempo que los espíritus ya no te responden como antes y hace tiempo que no recuerdas el último prodigio que obraron para ti. Lo poco que queda de místico en tí es tu cuchillo metálico y tu capacidad de intimidar a las gentes del grakin.



Temas que los espíritus te hayan abandonado e intentas rodearte de talismanes y objetos mágicos que te garanticen una cantidad aunque sea pequeña de poder mágico y huyes espantado de los malos signos. En los últimos tiempos tiendes a ser agorero y lo peor es que aciertas casi siempre.

### Objetivo primario:

Te interesaría conseguir algunas de esas estatuas de ébano para crear talismanes



### Objetivos secundarios:

Que no se descubra tu senilidad y Ursus no revele tu olvido del fin del invierno. Evitar que el Wrukan se adueñe de Aguaclara. Ayudar a resolver la disputa.

### Opinión sobre los demás:

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro humano es otro apoyo de Ursus. No pertenece al consejo, pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón largo no tiene rival probablemente en toda Pangea. Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro díscolo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión. Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Brodjal. Un aventurero dwardur de Grejkhram. Fue arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwardur a cualquiera que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabarías con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Por ahora no ha causado ningún problema grave en Aguaclara por la cuenta que le trae, pero no tardará.

Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Griba el Gordo (ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Apoya a Ursus. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundiéndolo con un plantígrado. Si algo caracteriza a Gupas es su desconocimiento del miedo, le molesta el fuego pero nada más. Es tan arrojado que roza la insensatez, nunca piensa en las consecuencias de sus actos y no sería la primera vez que lo tienen que sacar de una pelea medio-muerto por no rendirse frente a un gigante. Muchas veces su bamboleante caminar no se debe a su torpeza sino a las borracheras que coge. Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo, dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No le interesa demasiado el politiquero del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que ha apoyado a los esclavistas, se diría que tiene algo a su favor. Posee seis grukas.

Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrada tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwaldur de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwaldur, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le han granjeado el respeto en el grakin. Suele acompañar a Ursus, y le sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por el anciano. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comerciante, es honesto como pocos, si bien es muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y después de Ursus es el que más peso tiene en el Argrakin. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se separa ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completamente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medido. Se dice los que lo conocen que es un maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos.

nos. Pese a su pequeño tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Hummm?"

- Salvir del desierto (pieles y sobretodo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir cubierto aunque cuando entra en una taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quieres una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el oficio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios.

Probablemente es, después de Ursus, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Posee nada menos que seis grukas, por cierto. Frase famosa: "¿No deseas descansar, comerciante?".

- Shielag el Serpiente (esclavos). Y llegamos al único h'sar que está representado en el Consejo. Poco hay que decir. Es un individuo egoísta, muy inteligente, astuto como un zorro de las llanuras, y sin escrúpulos de ningún tipo. Toda una serpiente. No es especialmente cruel, al contrario que su lugarteniente, Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a terceras personas y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarle de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas. Frase famosa: "Yo sssí puedo darte lo que dessssseassss".

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comerciante también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está muy preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabalina. Es tan oscuro que con los ojos y la boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras. Frase famosa: "La inspiración para esta estatua vino de la naturaleza".

Frase famosa:  
"Yo sssí puedo darte lo que dessssse-  
assss".

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comerciante también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está muy preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabalina. Es tan oscuro que con los ojos y la boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras. Frase famosa: "La inspiración para esta estatua vino de la naturaleza".

- Ursus el Sapiente (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas, cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy joven. Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par sus dos puestos de madera y de pieles. Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho

tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea. Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

- Vrumsh. El nuevo guardaespaldas ogro de Shielag. Parece que Shielag gusta de contratar de vez en cuando guerrero por un poco espacio de tiempo, no se sabe si para torturar a Sasha o como parte de algún juego entre ambos. Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando varios de sus ex-empleados aparecieron varios inviernos después el rumor perdió consistencia. No puede permitirse grandes lumbreras ya que ninguno con un poco de cerebro se atrevería a enfadar a Sasha. En este caso Vrumsh es un ogro desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar en cierta medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

### Secretos y defectos

Tu carácter estricto y disciplinado se complementa con tu don de gentes. La verdad es que estas bastante preocupado de la muestra de ineptitud que demuestra la desaparición de dos comerciantes del grakin. No puedes culpar a tus subordinados porque han seguido tus órdenes al pie de la letra, algo a fallado, pero no sabes qué. ¿Te estarás haciendo viejo?

### Argentor

Líder de la guardia



Tus largos años de experiencia han ido dejando surcos en tu ya curtida piel. Cada cicatriz es el recuerdo de un combate, tu tenacidad y resistencia es casi legendaria después de conseguir no solo derrotar al díscolo Aryak y añadirlo a tu guardia con las únicas armas de tu constancia y tu don de gentes natural.



Últimamente te has dado cuenta de la necesidad de nuevo material que precisa la guardia ya que pese a que los ingresos son cuantiosos el número de guerreros es cada vez mayor y además los nuevos reclutas son bastante descuidados con el material que además tiende a romperse con facilidad debido a su escasa calidad. Una nueva fuente de ingresos vendría bien y además permitiría que la guardia ganara confianza sobretodo ahora que se acerca la estación de las migraciones de los grandes reptiles.



Intentas que nadie se percate de que la guardia se encuentra sin pistas en la desaparición de los dos comerciantes. Sabes que son un hombre de ébano de paso llamado Faor y un mengrak, Doisir. No tienes ninguna pista ni tampoco ninguna excusa para no tenerlas.

### Objetivo primario:

Lo principal es que nadie se de cuenta de la gran muestra de ineptitud que representa este acontecimiento, porque sino probablemente no podrás completar nin-



gún objetivo más. Conseguir armas o al menos algo valioso que luego poder intercambiar por armas.

### Objetivos secundarios:

Las 3 manos de jabalinas de ébano además de ser de gran calidad, son armas letales y son un bien muy preciado.

Las 3 manos de hachas de piedra serían muy útiles contra las bestias.

La mano y dos cuchillos de piedra serían útiles para tareas de mantenimiento de los bastones.

Ves difícil conseguir la montaña de pieles exóticas pero serían un excelente e impresionante uniforme, además de que serían un bien de intercambio muy preciado.

### Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado. Muchos juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwandir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta luengas barbas blancas. Su cuchillo espiritual,



que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidores. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Frase famosa: "Los espíritus no están contentos".

- Brodjal. Un aventurero dwaldur de Grejkhram. Fue arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwaldur a cualquiera que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabarás con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Por ahora no ha causado ningún problema grave en Aguaclara por la cuenta que le trae, pero no tardará. Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Griba el Gordo (ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Apoya a Ursus. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundido con un plantígrado. Si algo caracteriza a Gupas es su desconocimiento del miedo, le molesta el fuego pero nada más. Es tan arrojado que roza la insensatez, nunca piensa en las consecuencias de sus actos

y no sería la primera vez que lo tienen que sacar de una pelea mediomuerto por no rendirse frente a un gigante. Muchas veces su bamboleante caminar no se debe a su torpeza sino a las borracheras que coge. Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo, dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No le interesa demasiado el politiqueo del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que ha apoyado a los esclavistas, se diría que tiene algo a su favor. Posee seis grukas. Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrada tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwaldur de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwaldur, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le han granjeado el respeto en el grakin.

Suele acompañar a Ursus, y le sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por el anciano. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comerciante, es honesto como pocos, si bien es muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y después de Ursus es el que más peso tiene en el Argrakin. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se separa ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completamente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medido. Se dice los que lo conocen que es un maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos. Pese a su pequeño tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Humm?"

- Salvir del desierto (pieles y sobre todo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir cubierto aunque cuando entra en una

taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quieres una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el oficio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios. Probablemente es, después de Ursus, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Posee nada menos que seis grukas, por cierto. Frase famosa: "¿No desearías descansar, comerciante?"

- Shielag el Serpiente (esclavos). Y llegamos al único h'sar que está representado en el Consejo. Poco hay que decir. Es un individuo egoísta, muy inteligente, astuto como un zorro de las llanuras, y sin escrúpulos de ningún tipo. Toda una serpiente. No es especialmente cruel, al contrario que su lugarteniente, Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a terceras personas y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarle de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas.

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comerciante también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está muy preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabalina. Es tan oscuro que con los ojos y la boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras. Frase famosa: "La inspiración para esta estatua vino de la naturaleza".

- Ursus el Sapiente (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas, cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy joven. Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par sus dos puestos de madera y de pieles. Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea.

Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

- Vrumsh. El nuevo guardaespaldas ogro de Shielag. Parece que Shielag gusta de contratar de vez en cuando guerrero por un poco espacio de tiempo, no se sabe si para torturar a Sasha o como parte de algún juego entre ambos. Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando varios de sus empleados aparecieron varios inviernos después el rumor perdió consistencia. No puede permitirse grandes lumbreras ya que ninguno con un poco de cerebro se atrevería a enfadar a Sasha. En este caso Vrumsh es un ogro desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar en cierta medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

### Secretos y defectos

Es bastante molesto tener que relacionarte con estos patéticos seres además para conseguir que te den algo que mereces de sobra. Además puedes aprovechar para convencer a Kargan que según parece es el dwaldur que rige este grakin, deberás intentar ayudarlo, por ejemplo conseguir que le apoyen para conseguir el talismán podría ser una buena idea.

### Brodjal

Aventurero dwaldur



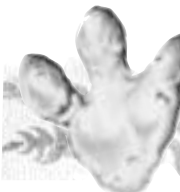
En Grejkhram fuiste expulsado injustamente por comenzar una pelea con otros siete dwaldur por dudar de tu virilidad con una extraña expresión en sus rostros. Según decretaron el haber causado una media de una mano de manos más 3 disturbios entre un invierno y otro es causa suficiente cuando se repite a lo largo demás de una mano de inviernos.



Ahora te ves obligado a mezclarte con las razas inferiores lo que no hace más que causarte problemas. El último fue debido a cruzarte con una caravana de hombres de las llanuras que viajaban de Aguaclara a otro grakin del sur cuyo nombre no te has molestado en aprender. El problema fue cuando de repente aparecieron una mano de guerreros que no habías visto (además de la escolta de dos que iba en cabeza). Menos mal que la pelea se saldó con un par de manos de rasguños y se quedaron con todas tus armas excepto el pequeño cuchillo con el que te defendiste para conseguir escapar, claro que no sin antes morderlos un poco y probar su sangre.



Ahora tendrás que hacer uso de tus influencias para conseguir armas, te han dicho que el líder de Aguaclara, el tal Ursus, es un tipo razonable y que valora a los dwaldur. Parece que has tenido suerte y se reparten las ganancias de dos comerciantes desaparecidos.



### Objetivo primario:

Conseguir armas de cualquier tipo y si consigues algo de valor para intercambiar por armas de calidad sería una gran suerte.

### Objetivos secundarios:

Te han dicho que entre los vienes hay mineral y parece valioso.

Las estatuas de ébano parecen valiosas. Sabes que hay una extraña que parece un amuleto de Tharkas y parece que Kargan le ha echado un ojo, podrías aprovechar para que te apoye en el reparto.

### Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado. Muchos juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwandir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta luengas barbas blancas. Su cuchillo espiritual, que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidos.

res. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Frase famosa: "Los espíritus no están contentos".

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro humano es otro apoyo de Ursus. No pertenece al consejo, pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón largo no tiene rival probablemente en toda Pangea. Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro discípulo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión. Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Griba el Gordo (ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Apoya a Ursus. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundido con un plantígrado. Si algo caracteriza a Gupas es su desconocimiento del miedo, le molesta el fuego pero nada más. Es tan arrojado que roza la insensatez, nunca piensa en las consecuencias de sus actos y no sería la primera vez que lo tienen que sacar de una pelea mediomuerto por no rendirse frente a un gigante. Muchas veces su bamboleante caminar no se debe

a su torpeza sino a las borracheras que coge. Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo, dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No le interesa demasiado el politiquero del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que ha apoyado a los esclavistas, se diría que tiene algo a su favor. Posee seis grukas. Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrado tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwaldur de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwaldur, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le han granjeado el respeto en el grakin. Suele acompañar a Ursus, y le sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por el anciano. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comer-

ciante, es honesto como pocos, si bien es muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y después de Ursus es el que más peso tiene en el Argrakin. Podría ser de gran ayuda si realmente sabes lo que le interesa, como sospechas. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se separa ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completamente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medido. Se dice los que lo conocen que es un maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos. Pese a su pequeño tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Humm?"

- Salvir del desierto (pieles y sobre todo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir cubierto aunque cuando entra en una taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel

curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quieres una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el oficio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios. Probablemente es, después de Ursus, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Posee nada menos que seis grukas, por cierto. Frase famosa: "¿No deseas descansar, comerciante?"

- Shielag el Serpiente (esclavos). Y llegamos al único h'sar que está representado en el Consejo. Poco hay que decir. Es un individuo egoísta, muy inteligente, astuto como un zorro de las llanuras, y sin escrúpulos de ningún tipo. Toda una serpiente. No es especialmente cruel, al contrario que su lugarteniente, Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a terceras personas y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarlo de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas. Frase famosa: "Yo sssí puedo darte lo que dessssseassss".



te también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está muy preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabalina. Es tan oscuro que con los ojos y la boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras. Frase famosa: "La inspiración para esta estatua vino de la naturaleza".

- Ursus el Sapiente (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas, cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy joven. Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par sus dos puestos de madera y de pieles. Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea. Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

- Vrumsh. El nuevo guardaespaldas ogro de Shielag. Parece que

Shielag gusta de contratar de vez en cuando guerrero por un poco espacio de tiempo, no se sabe si para torturar a Sasha o como parte de algún juego entre ambos. Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando varios de sus ex-empleados aparecieron varios inviernos después el rumor perdió consistencia. No puede permitirse grandes lumbreras ya que ninguno con un poco de cerebro se atrevería a enfadar a Sasha. En este caso Vrumsh es un ogro desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar en cierta medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

### Secretos y defectos

Amigo Ur tiene tendencia a ser muy brusco y al parecer no pudo evitar serlo con una de las chicas de Sandalaar y parece ser que su nuevo aspecto no le ayudó mucho en su negocio. Sandalaar como siempre ha sabido sacar beneficio de la circunstancia y se dedica a chantajearte para no denunciar a Ur a la guardia. Tienes que buscar un método de resolver esta situación y deberás dedicar todas tus habilidades de negociante para conseguirlo.

### Griba el Gordo

Mengrak y comerciante de ganado

Tienes un trabajo tranquilo y que reporta suficientes beneficios como para vivir holgadamente. El ganado es un mercado con futuro, ya que el poder disponer de carne sin el riesgo de cazarla es algo que atrae a la gente. Además las reses no suelen requerir más cuidados que soltarlas a pastar en los prados y cuidar que no sean devoradas por las fieras.

Además tu fiel amigo Ur, el gruba es el mejor compañero que se puede desear. Tal vez sea falto de tacto, pero es fiel y siempre está dispuesto a ayudarte en lo que le sea posible.

Desde que lo salvaste de joven siempre ha permanecido a tu lado y no crees que pudieras librarte de él aunque quisieras.

Estarías muy escandalizado por la situación actual con la desaparición de los dos comerciantes, pero el problema que se te ha planteado debido a la aprovechada Sandalaar y el brutal Ur te tiene muy preocupado. Desde hace media bruma Sandalaar se aprovecha de la brusquedad de Ur con una de sus chicas para sacarte carne gratis a cambio de no denunciar al gruba a la guardia del grakin.

### Objetivo primario:

Intentar llegar a un arreglo con Sandalaar para evitar que continúe el chantaje.

### Objetivos secundarios:

Sabes que Doisir guardaba maíz seco en La Piedra y te gustaría poder conseguirlo para alimentar a tu ganado, crees que no haya mucha competencia.

Te gustaría tener algunas de las figuritas que representan al ganado para que Abathon te haga talismanes de protección y buena fortuna.

### Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado. Muchos juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwandir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta luengas barbas blancas. Su cuchillo espiritual, que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidores. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Frase famosa: "Los espíritus no están contentos".

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro

humano es otro apoyo de Ursus. No pertenece al consejo, pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón largo no tiene rival probablemente en toda Pangea. Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro díscolo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión. Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Brodjat. Un aventurero dwaldur de Grejkhram. Fue arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwaldur a cualquiera que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabaras con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Por ahora no ha causado ningún problema grave en Aguaclara por la cuenta que le trae, pero no tardará. Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundiéndolo con un plantígrado. Si algo caracteriza a Gupas es su desconocimiento del miedo, le molesta el fuego pero nada más. Es tan arrojado que roza la insensatez, nunca piensa en las consecuencias de sus actos y no sería la primera vez que lo tienen que sacar de una pelea mediomuerto por no rendirse frente a un gigante. Muchas veces su bamboleante caminar no se debe a su torpeza sino a las borracheras que coge. Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo, dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No le interesa demasiado el politiqueo del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que ha apoyado a los esclavistas, se diría que tiene algo a su favor. Posee seis grukas. Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrado tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwaldur de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwaldur, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le han granjeado el respeto en el grakin. Suele acompañar a Ursus, y le sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por el anciano. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comerciante, es honesto como pocos, si bien es muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y

después de Ursus es el que más peso tiene en el Argrakin. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se separa ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completamente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medido. Se dice los que lo conocen que es un maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos. Pese a su pequeño tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Humm?"

- Salvir del desierto (pieles y sobretodo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir cubierto aunque cuando entra en una taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quieres

una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el oficio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios. Probablemente es, después de Ursus, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Ur te ha metido en un problema al "molestar" demasiado a una de sus chicas y ella lo usa para chantajearte. Posee nada menos que seis grukas, por cierto. Frase famosa: "¿No deseas descansar, comerciante?"

- Shielag el Serpiente (esclavos). Y llegamos al único h'sar que está representado en el Consejo. Poco hay que decir. Es un individuo egoísta, muy inteligente, astuto como un zorro de las llanuras, y sin escrúpulos de ningún tipo. Toda una serpiente. No es especialmente cruel, al contrario que su lugarteniente, Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a terceras personas y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarle de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas. Frase famosa: "Yo sssí puedo darte lo que dessssseassss".

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comercian-



boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras. Frase famosa: "La inspiración para esta estatua vino de la naturaleza".

- Ursus el Sapiente (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas, cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy joven. Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par sus dos puestos de madera y de pieles. Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea. Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

- Vrumsh. El nuevo guardaespaldas ogro de Shielag. Parece que Shielag gusta de contratar de vez en cuando guerrero por un poco espacio de tiempo, no se sabe si para torturar a Sasha o como parte de algún juego entre ambos. Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando varios de sus ex-empleados aparecieron varios inviernos después el rumor perdió consistencia. No puede permitirse grandes lumbreras ya que ninguno con un poco de cerebro se atrevería a enfadar a

Sasha. En este caso Vrumsh es un ogro desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar en cierta medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

### Secretos y defectos

Necesitas pagarle la deuda a Igg de alguna manera, parece que el no parece muy dispuesto a renunciar a algo material así que deberías conseguirselo.

Sabes que Brodjal ha perdido todas sus armas así que intentará conseguir las como pueda. Las perdió en una pelea en las afueras de la que la guardia no sabe nada y podría considerarse un asalto a una caravana.

### Gupas, "El Oso"

Aventurero akari.



Tu política de vida es vivir el día a día. Disfrutas de la vida al máximo, cada día es una nueva aventura.

Para ti las jornadas transcurren entre el juego, las peleas y el alcohol. A duras penas recuerdas que ha pasado hace medio druma.

Lo único que temes es los muertos, el respeto al espíritu de los caídos es algo básico en tus creencias. No te importa morir y sobretodo si la causa lo merece. El final siempre es el mismo pero lo importante es como se llega a él.



Últimamente tienes algunos problemillas ya que el tabernero local, Igg te ha fiado demasiado y ahora pretende cobrárselo y no tienes nada que ofrecerle a parte de tus servicios que al parecer no le interesan. La única solución que se te ha ocurrido y donde has visto tu oportunidad es en aprovechar la desaparición de dos comerciantes para prestar tus servicios al Consejo del Grakin y poder obtener algo de dinero.

### Objetivo primario:

Cualquier método es bueno para liquidar tu deuda con Igg, tal vez si le ayudas a conseguir algo de lo que quiere, no tengas que pagarle.

### Objetivos secundarios:

Podrías ofrecerte a rastrear a los comerciantes por su olor a cambio de las jabalinas de ébano, es una de tus raras habilidades que aunque no has tenido



que usar nunca no dudas de su infalibilidad. Incluso podrías incluir al precio las hachas de piedra.

Crees que podrías encontrarle utilidad a las montañas de mineral.

Te gustaría una figurita de ébano con la talla de un oso para hacer un talismán.

### Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado. Muchos juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwandir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta luengas barbas blancas. Su cuchillo espiritual, que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidores. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Frase famosa: "Los espíritus no están contentos".

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro humano es otro apoyo de Ursus. No pertenece al consejo,

pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón largo no tiene rival probablemente en toda Pangea. Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro díscolo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión. Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Brodjal. Un aventurero dwaldur de Grejkhram. Fue arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwaldur a cualquiera que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabaras con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Ha tenido un problema en los alrededores del grakin y se ha quedado sin armas. Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Griba el Gordo (ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Apoya a Ursus. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo, dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No

le interesa demasiado el politiqueo del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que ha apoyado a los esclavistas, se diría que tiene algo a su favor. Posee seis grukas. Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrado tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwaldur de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwaldur, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le han granjeado el respeto en el grakin. Suele acompañar a Ursus, y le sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por el anciano. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comerciante, es honesto como pocos, si bien es muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y después de Ursus es el que más peso tiene en el Argrakin. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se separa ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completa-

mente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medida. Se dice los que lo conocen que es un maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos. Pese a su pequeño tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Humm?"

- Salvir del desierto (pieles y sobretodo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir cubierto aunque cuando entra en una taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quisiera una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el ofi-

cio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios. Probablemente es, después de Ursus, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Posee nada menos que seis grukas, por cierto. Frase famosa: "¿No desearías descansar, comerciante?".

- Shielag el Serpiente (esclavos). Y llegamos al único h'sar que está representado en el Consejo. Poco hay que decir. Es un individuo egoísta, muy inteligente, astuto como un zorro de las llanuras, y sin escrúpulos de ningún tipo. Toda una serpiente. No es especialmente cruel, al contrario que su lugarteniente, Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a terceras personas y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarle de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas. Frase famosa: "Yo sssí puedo darte lo que dessssseassss".

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comerciante también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está muy preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabalina. Es tan oscuro que con los ojos y la

boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras. Frase famosa: "La inspiración para esta estatua vino de la naturaleza".

- Ursus el Sapiente (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas, cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy joven. Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par sus dos puestos de madera y de pieles. Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea. Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

- Vrumsh. El nuevo guardaespaldas ogro de Shielag. Parece que Shielag gusta de contratar de vez en cuando guerrero por un poco espacio de tiempo, no se sabe si para torturar a Sasha o como parte de algún juego entre ambos. Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando varios de sus ex-empleados aparecieron varios inviernos después el rumor perdió consistencia. No puede permitirse grandes lumbreras ya que ninguno con un poco de cerebro se atrevería a

enfadar a Sasha. En este caso Vrumsh es un ogro desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar en cierta medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

### Secretos y defectos

Estás metido en el negocio que te puede convertir en el comerciante más rico de todo Pangea. Shielag a conseguido un esclavo gigante, un artículo raro e indomable. Vuestro proyecto conjunto es torturarlo hasta que os de la receta de la raga, la famosa bebida alcohólica de su raza.

Esperas poder aprovecharte de Gubas y de su increíble deuda para conseguir algo sin que parezca que es para ti, es decir convencerle que de alguna manera consiga lo que quieres y cobrárselo o una parte.

### lgg el tuerto

Dueño de una taberna



Tu suerte está cambiando últimamente y eso te hace cada día más paranoico. Las cosas no te suelen ir bien y menos que cuando parecen que van muy bien, que tienen una increíble tendencia a torcerse. La última vez que la cosa prometía casi pierdes un ojo.

Tienes al alcance de tu mano la ilusión de tu vida, el conocer la fabricación de la raga, mediante un negocio con el traicionero Shielag. Además la gente acumula las deudas en tu taberna lo que siempre te da cierto poder sobre ellos.



Parece que para rematar tu buena suerte la desaparición de los comerciantes te da una oportunidad de hacer que tus grukas sean útiles. Si consigues quedarte, a ser posible indirectamente parte de su material de mayor valor podrás incrementar considerablemente tus arcas sin que nadie pueda echártelo en cara.

### Objetivo primario:

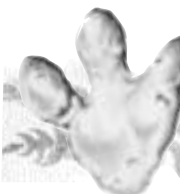


Las jabalinas de ébano son toda una riqueza.

Tu único objetivo es obtener dinero. No te importa cómo, si hay que mentir, robar, torturar...

### Objetivos secundarios:

Con el maíz seco se puede hacer una buena variedad de licor.



Las pieles exóticas te darían prestigio

además de dinero.

Las estatuas de animales además de ser algo pequeño tienen un gran valor y parece que habría gente interesada en ellas.

### Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado. Muchos juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwandir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta luengas barbas blancas. Su cuchillo espiritual, que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidores. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Frase famosa: "Los espíritus no están contentos".

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro humano es otro apoyo de Ursus. No pertenece al consejo, pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón



largo no tiene rival probablemente en toda Pangea. Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro díscolo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión. Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Brodjal. Un aventurero dwaldur de Grejkhram. Fue arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwaldur a cualquiera que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabarás con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Por ahora no ha causado ningún problema grave en Aguaclara por la cuenta que le trae, pero no tardará. Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Griba el Gordo (ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Apoya a Ursus. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundiéndolo con un plantígrado. Muchas veces su bamboleante caminar no se debe a su torpeza sino a las borracheras que coge. Se podría decir que pasa más tiempo borracho que sobrio, y tu lo sabes bien: su fac-

tura asciende al valor del material que tienes ahora mismo. Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrado tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwaldur de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwaldur, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le han granjeado el respeto en el grakin. Suele acompañar a Ursus, y le sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por el anciano. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comerciante, es honesto como pocos, si bien es muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y después de Ursus es el que más peso tiene en el Argrakin. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se separa ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completamente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medido. Se dice los que lo conocen que es un

maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos. Pese a su pequeño tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Humm?"

- Salvir del desierto (pieles y sobre todo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir cubierto aunque cuando entra en una taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quieres una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el oficio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los

comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios. Probablemente es, después de Ursus, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Posee nada menos que seis grukas, por cierto. Frase famosa: "¿No deseas descansar, comerciante?"

- Shielag el Serpiente (esclavos). Y llegamos al único h'sar que está representado en el Consejo. Poco hay que decir. Es un individuo egoísta, muy inteligente, astuto como un zorro de las llanuras, y sin escrúpulos de ningún tipo. Toda una serpiente. No es especialmente cruel, al contrario que su lugarteniente, Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a terceras personas y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarle de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas. Tenéis un "negocio" a medias para torturar un "esclavo" gigante que ha conseguido para intentar obtener la receta de la raga. Frase famosa: "Yo sssí puedo darte lo que dessssseassss".

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comerciante también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está muy preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabalina. Es tan oscuro que con los ojos y la

montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabalina. Es tan oscuro que con los ojos y la boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras. Frase famosa: "La inspiración para esta estatua vino de la naturaleza".

- Ursus el Sabiente (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas, cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy joven. Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par sus dos puestos de madera y de pieles. Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea. Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

- Vrumsh. El nuevo guardaespaldas ogro de Shielag. Parece que Shielag gusta de contratar de vez en cuando guerrero por un poco espacio de tiempo, no se sabe si para torturar a Sasha o como parte de algún juego entre ambos. Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando varios de sus ex-empleados aparecieron varios inviernos después el rumor perdió con-

sistencia. No puede permitirse grandes lumbreras ya que ninguno con un poco de cerebro se atrevería a enfadar a Sasha. En este caso Vrumsh es un ogro desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar en cierta medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

### Secretos y defectos

No sabes si Mo-Vorin es un espía de incógnito de otra reina o de la propia Arva-Sel. La verdad es que consideras sospechoso la aparición de un cavador entre uno de los mengrak de Aguaclara.

Debes evitar que nadie descubra la verdad e intentar que no sospechen que existe una comunidad durk bajo el grakin, llegando incluso a sacrificarte en el intento. Sabes que tu comunidad precisa de las armas para sobrevivir.

### Ka-Diar

Durk, comerciante de armas

Tienes que esconder el mayor de los secretos, tienes la más importante de las misiones. Perteneces a la comunidad durk Diar que habita bajo Aguaclara. Tu reina te ha enviado en una misión especial de la que depende el futuro de tu comunidad.

La comunidad Diar se ha trasladado recientemente al subsuelo de Aguaclara, tras excavar las cavernas principales ha descubierto la existencia de otra comunidad durk, la de Sel. Ha comenzado una competencia por el territorio con clara desventaja para Diar ya que la comunidad de la reina Arva-Sel además de estar previamente instalada está fuertemente armada. La reina Arva-Diar ha conseguido a través de algunos de sus guerreros un trato con dos comerciantes del grak para intercambiar un mineral precioso por armas para protegerse. El problema es que cuando llegó el momento del intercambio los durk entregaron el material pero no recibieron las armas en el punto acordado así que decidieron secuestrar a los dos comerciantes hasta que descubrieran que había pasado.

Ahora tu misión es descubrir donde están esas armas y recuperarlas.

### Objetivo primario:

Conseguir descubrir que ha ocurrido con las armas de los dos comerciantes, y si de verdad han sido robados descubrir al culpable y recuperar la mercancía.

### Objetivos secundarios:

Que nadie descubra la comunidad durk de Diar que habita bajo el grak de Aguaclara.

Descubrir si ha sido una sucia maniobra de la comunidad Sel con la que estáis en guerra y que también habita bajo Aguaclara.

### Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado. Muchos juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwandir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta luengas barbas blancas. Su cuchillo espiritual, que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidores. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Frase famosa: "Los espíritus no están contentos".

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro humano es otro apoyo

de Ursus. No pertenece al consejo, pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón largo no tiene rival probablemente en toda Pangea. Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro díscolo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión. Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Brodjat. Un aventurero dwaldur de Grejkhram. Fue arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwaldur a cualquiera que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabarás con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Por ahora no ha causado ningún problema grave en Aguaclara por la cuenta que le trae, pero no tardará. Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Griba el Gordo (ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Apoya a Ursus. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundiéndolo

con un plantígrado. Si algo caracteriza a Gupas es su desconocimiento del miedo, le molesta el fuego pero nada más. Es tan arrojado que roza la insensatez, nunca piensa en las consecuencias de sus actos y no sería la primera vez que lo tienen que sacar de una pelea mediomuerto por no rendirse frente a un gigante. Muchas veces su bamboleante caminar no se debe a su torpeza sino a las borracheras que coge. Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo, dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No le interesa demasiado el politiqueo del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que ha apoyado a los esclavistas, se diría que tiene algo a su favor. Posee seis grukas. Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwaldur de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwaldur, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le han granjeado el respeto en el grakin. Suele acompañar a Ursus, y le sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por el anciano. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comerciante, es honesto como pocos, si bien es muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y después de Ursus es el que más peso tiene en el Argrakin. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se sepa-

ra ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completamente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medido. Se dice los que lo conocen que es un maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos. Pese a su pequeño tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Humm?"

- Salvir del desierto (pieles y sobretodo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir cubierto aunque cuando entra en una taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quieres una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el oficio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios. Probablemente es, después de Ursus, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Posee nada menos que seis grukas, por cierto. Frase famosa: "¿No desearías descansar, comerciante?".

- Shielag el Serpiente (esclavos). Y llegamos al único h'sar que está representado en el Consejo. Poco hay que decir. Es un individuo egoísta, muy inteligente, astuto como un zorro de las llanuras, y sin escrúpulos de ningún tipo. Toda una serpiente. No es especialmente cruel, al contrario que su lugarteniente, Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a terceras personas y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarle de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas. Frase famosa: "Yo sssí puedo darte lo que dessssseassss".

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comerciante también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está muy preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un



- Ursus el Sapiente (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas, cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy joven. Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par sus dos puestos de madera y de pieles. Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea. Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

- Vrumsh. El nuevo guardaespaldas ogro de Shielag. Parece que Shielag gusta de contratar de vez en cuando guerrero por un poco espacio de tiempo, no se sabe si para torturar a Sasha o como parte de algún juego entre ambos. Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando varios de sus ex-empleados aparecieron varios inviernos después el rumor perdió consistencia. No puede permitirse grandes lumbres ya que ninguno con un poco de cerebro se atrevería a enfadar a Sasha. En este caso Vrumsh es un ogro desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar en cierta

medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

### Secretos y defectos

Se siente culpable por pensar más en sí mismo que en su amigo, ya que en un momento problemático como éste sólo pretende agenciarse el favor de los espíritus. Esperas poder descubrir que ha pasado y apaciguar a la gente para evitar que se monte un espectáculo.

### Kargan Mano de Piedra

Comerciante de piedra y mengrak



La situación se complica de una manera considerable. La guardia ha fallado en su cometido y el problema es que es probable que recaiga sobre Ursus la responsabilidad o en peor caso aún las culpas. La desaparición de los dos comerciantes ha sucedido en un momento en que Ursus no confía plenamente en sus capacidades.



Además has oído rumores que uno de los desaparecidos (Faor el hombre de ébano de paso) tenía tratos con un personaje misterioso y bajito. Parece ser que unos de los durk comerciantes ha reclamado partes de sus bienes por haber cerrado un negocio con ellos, así que podría encajar.

Tu personalmente revisando sus pertenencias has encontrado un pequeño símbolo en ébano que parece el de Tharkas y que te encantaría convertir en un amuleto.

### Objetivo primario:



Evitar que recaigan culpas en Ursus de ningún tipo y descubrir que ha pasado.

### Objetivos secundarios:

Conseguir una estatuilla para hacer un amuleto de Tharkas.

No te importaría tener una piel exótica.

Podrías vender el mineral o darle uso y convertirlo en otros objetos



con más valor. Podría hacer lo mismo con las hachas de piedra.

### Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado. Muchos juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwardir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta luengas barbas blancas. Su cuchillo espiritual, que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidores. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Frase famosa: "Los espíritus no están contentos".

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro humano es otro apoyo de Ursus. No pertenece al consejo, pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón largo no tiene rival probablemente en toda Pangea. Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro

díscolo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión. Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Brodjat. Un aventurero dwaldu de Grejkhram. Fue arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwaldu a cualquiera que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabarás con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Por ahora no ha causado ningún problema grave en Aguaclara por la cuenta que le trae, pero no tardará. Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Griba el Gordo (ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Apoya a Ursus. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundiendo con un plantígrado. Si algo caracteriza a Gupas es su desconocimiento del miedo, le molesta el fuego pero nada más. Es tan arrojado que roza la insensatez, nunca piensa en las consecuencias de sus actos y no sería la primera vez que lo tienen que sacar de una pelea mediomuerto por no rendirse frente a un gigante. Muchas

veces su bamboleante caminar no se debe a su torpeza sino a las borracheras que coge. Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo, dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No le interesa demasiado el politiqueo del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que ha apoyado a los esclavistas, se diría que tiene algo a su favor. Posee seis grukas. Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrado tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se separa ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completamente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medido. Se dice los que lo conocen que es un maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos. Pese a su pequeño

tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Humm?"

- Salvir del desierto (pieles y sobretodo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir cubierto aunque cuando entra en una taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quieres una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el oficio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios. Probablemente es, después de

Ursus, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Posee nada menos que seis grukas, por cierto. Frase famosa: "¿No deseas descansar, comerciante?".

- Shielag el Serpiente (esclavos). Y llegamos al único h'sar que está representado en el Consejo. Poco hay que decir. Es un individuo egoísta, muy inteligente, astuto como un zorro de las llanuras, y sin escrúpulos de ningún tipo. Toda una serpiente. No es especialmente cruel, al contrario que su lugarteniente, Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a terceras personas y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarle de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas. Frase famosa: "Yo sssí puedo darte lo que dessssseassss".

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comerciante también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está muy preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabolina. Es tan oscuro que con los ojos y la boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras. Frase famosa: "La inspiración para esta estatua vino de la naturaleza".

## Secretos y defectos

pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par sus dos puestos de madera y de pieles. Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea. Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

- Vrumsh. El nuevo guardaespaldas ogro de Shielag. Parece que Shielag gusta de contratar de vez en cuando guerrero por un poco espacio de tiempo, no se sabe si para torturar a Sasha o como parte de algún juego entre ambos. Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando varios de sus ex-empleados aparecieron varios inviernos después el rumor perdió consistencia. No puede permitirse grandes lumbres ya que ninguno con un poco de cerebro se atrevería a enfadar a Sasha. En este caso Vrumsh es un ogro desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar en cierta medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

Sospechas que Salvir está implicado en las desapariciones pero prefieres ignorar las pistas evidentes, no desconfías de Salvir, crees que nunca te ha dado motivos para hacerlo.

### Mite

Guardaespaldas turgan de Salvir

Tu trabajo es tu vida en todos los sentidos. Porque si tu trabajo llega a sus últimas consecuencias y fallas estarás muerto. Eres un profesional e intentas mantenerte al margen, pero te cuesta hacerlo.

Para ti Salvir es un buen hombre con sus rarezas y su avaricia, pero sin mal fondo.

Tus jornadas son sencillas y no exige demasiado de ti, es más a veces se molesta porque le marcas demasiado de cerca y durante demasiado tiempo.

El problema con los dos comerciantes te ha pillado en medio porque sabes que Salvir ha entrado en uno de los almacenes de uno de ellos hace unas noches.

### Objetivo primario:

Proteger a Salvir, incluso de sí mismo.

Sabes que él es su propio enemigo.

### Objetivos secundarios:

Evitar que te impliquen en el problema.

Intentar resolverlo.

Conseguir un cuchillo de piedra que son de muy buena calidad.

### Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán

cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado. Muchos juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwandir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta luengas barbas blancas. Su cuchillo espiritual, que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidores. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Frase famosa: "Los espíritus no están contentos".

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro humano es otro apoyo de Ursus. No pertenece al consejo, pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón largo no tiene rival probablemente en toda Pangea. Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro díscolo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión. Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Brodjal. Un aventurero dwaldur de Grejkhram. Fue



arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwaldur a cualquiera que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabaras con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Por ahora no ha causado ningún problema grave en Aguaclara por la cuenta que le trae, pero no tardará. Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Griba el Gordo (ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Apoya a Ursus. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundiéndolo con un plantígrado. Si algo caracteriza a Gupas es su desconocimiento del miedo, le molesta el fuego pero nada más. Es tan arrojado que roza la insensatez, nunca piensa en las consecuencias de sus actos y no sería la primera vez que lo tienen que sacar de una pelea mediomuerto por no rendirse frente a un gigante. Muchas veces su bamboleante caminar no se debe a su torpeza sino a las borracheras que coge. Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo,

dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No le interesa demasiado el politiqueo del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que ha apoyado a los esclavistas, se diría que tiene algo a su favor. Posee seis grukas. Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrado tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwaldur de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwaldur, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le han granjeado el respeto en el grakin. Suele acompañar a Ursus, y le sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por el anciano. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comerciante, es honesto como pocos, si bien es muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y después de Ursus es el que más peso tiene en el Argrakin. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Humm?"

- Salvir del desierto (pieles y sobre todo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir cubierto aunque cuando entra en una taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quieres una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el oficio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios. Probablemente es, después de Ursus, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Posee nada menos que seis gru-

kas, por cierto. Frase famosa: "¿No deseas descansar, comerciante?".

- Shielag el Serpiente (esclavos). Y llegamos al único h'sar que está representado en el Consejo. Poco hay que decir. Es un individuo egoísta, muy inteligente, astuto como un zorro de las llanuras, y sin escrúpulos de ningún tipo. Toda una serpiente. No es especialmente cruel, al contrario que su lugarteniente, Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a terceras personas y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarle de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas. Frase famosa: "Yo sssí puedo darte lo que dessssseassss".

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comerciante también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está muy preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabalina. Es tan oscuro que con los ojos y la boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras. Frase famosa: "La inspiración para esta estatua vino de la naturaleza".

- Ursus el Sabiente (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas, cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy joven. Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con

joven.

Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par sus dos puestos de madera y de pieles. Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea. Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

- Vrumsh. El nuevo guardaespaldas ogro de Shielag. Parece que Shielag gusta de contratar de vez en cuando guerrero por un poco espacio de tiempo, no se sabe si para torturar a Sasha o como parte de algún juego entre ambos. Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando varios de sus ex-empleados aparecieron varios inviernos después el rumor perdió consistencia. No puede permitirse grandes lumbreras ya que ninguno con un poco de cerebro se atrevería a enfadar a Sasha. En este caso Vrumsh es un ogro desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar en cierta medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

## Secretos y defectos

Sospechas que Ka-diar oculta algo ya que su lenguaje corporal lo delata por estar demasiado nervioso, además parece que si ha tenido problemas con los dos comerciantes.

## Mo-Vorin

Guardaespaldas durk de Sandalaar

Hace mucho fuiste expulsado de tu comunidad que se encuentra a varias jornadas de aquí. La acusación fue descuidar tu trabajo y no seguir las instrucciones que se te encomendaban. Siempre quisiste ser guerrero y no cavador y siempre que tenías oportunidad de salir a explorar en vez de hacer tu trabajo. Aprovechabas esas exploraciones para imaginar que estabas de aventuras.

Ahora sobrevives como guardaespaldas gracias a tus capacidades: constitución, sus armas naturales y sobretodo su aspecto inofensivo. Has conseguido trabajo con Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando.

Te parece muy raro lo que ha ocurrido con los dos comerciantes, pero no sabes mucho sobre el tema.

## Objetivo primario:

Proteger a Sandalaar.

## Objetivos secundarios:

Te interesaría saber que ha ocurrido con el otro durk.

Un hacha o un cuchillo de piedra sería un arma que te daría una buena imagen, los guardaespaldas deben parecer armados.

## Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán

cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado. Muchos juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwandir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta luengas barbas blancas. Su cuchillo espiritual, que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidores. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Frase famosa: "Los espíritus no están contentos".

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro humano es otro apoyo de Ursus. No pertenece al consejo, pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón largo no tiene rival probablemente en toda Pangea. Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro díscolo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión. Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Brodjat. Un aventurero dwaldur de Grejkhram. Fue

arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwaldur a cualquiera que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabarás con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Por ahora no ha causado ningún problema grave en Aguaclara por la cuenta que le trae, pero no tardará. Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Griba el Gordo (ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Apoya a Ursus. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundiendo con un plantigrado. Si algo caracteriza a Gupas es su desconocimiento del miedo, le molesta el fuego pero nada más. Es tan arrojado que roza la insensatez, nunca piensa en las consecuencias de sus actos y no sería la primera vez que lo tienen que sacar de una pelea mediomuerto por no rendirse frente a un gigante. Muchas veces su bamboleante caminar no se debe a su torpeza sino a las borracheras que coge. Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo,

dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No le interesa demasiado el politiqueo del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que ha apoyado a los esclavistas, se diría que tiene algo a su favor. Posee seis grukas. Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrado tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwaldur de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwaldur, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le han granjeado el respeto en el grakin. Suele acompañar a Ursus, y le sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por el anciano. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comerciante, es honesto como pocos, si bien es muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y después de Ursus es el que más peso tiene en el Argrakin. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se separa ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completamente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medida. Se dice los que lo conocen que es un maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos. Pese a su pequeño tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Salvir del desierto (pieles y sobre todo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir cubierto aunque cuando entra en una taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quieres una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el oficio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios. Probablemente es, después de Ursus, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que

luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Posee nada menos que seis grukas, por cierto. Frase famosa: "¿No desearías descansar, comerciante?"

- Shielag el Serpiente (esclavos). Y llegamos al único h'sar que está representado en el Consejo. Poco hay que decir. Es un individuo egoísta, muy inteligente, astuto como un zorro de las llanuras, y sin escrúpulos de ningún tipo. Toda una serpiente. No es especialmente cruel, al contrario que su lugarteniente, Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a terceras personas y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarle de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas. Frase famosa: "Yo sssí puedo darte lo que dessssseassss".

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comerciante también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está muy preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabalina. Es tan oscuro que con los ojos y la boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras. Frase famosa: "La inspiración para esta estatua vino de la naturaleza".

- Ursus el Sabiente (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas, cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy



cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy joven. Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par sus dos puestos de madera y de pieles.

Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea. Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

- Vrumsh. El nuevo guardaespaldas ogro de Shielag. Parece que Shielag gusta de contratar de vez en cuando guerrero por un poco espacio de tiempo, no se sabe si para torturar a Sasha o como parte de algún juego entre ambos. Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando varios de sus ex-empleados aparecieron varios inviernos después el rumor perdió consistencia. No puede permitirse grandes lumbreras ya que ninguno con un poco de cerebro se atrevería a enfadar a Sasha. En este caso Vrumsh es un ogro desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar en cierta medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

### Secretos y defectos

El haber robado las armas de Faor justo antes de que los dos comerciantes desaparecieran. La verdad es que has tenido mala suerte, ahora con todo el revuelo tendrás que mostrarte tan indignado y tan avaricioso como los demás.

Temes que Mite se haya enterado aunque no crees que te vaya a delatar, tienes miedo a que cometa algún error por intentar encubrirte.

### Salvir del desierto

Comerciante de armas y pieles

En el desierto lo difícil es sobrevivir y eres capaz de hacer cualquier cosa por sobrevivir. No tienes escrúpulos ni los necesitas, cualquier cosa que esté a tu disposición la consigues y la que no lo intentas. No hay nada imposible, pero prefieres la discreción.

Mite te tiene un poco sobreprotegido, por un lado es una ventaja porque eso asegura tu seguridad pero te sientes un poco un poco saturado y notas la falta de seguridad.

Ahora te has metido en un lío, ya que le has robado una mano y tres jabalinas de ébano a Faor justo antes de que desaparecieran los dos. El problema además es que sospechas que Mite sospecha o lo sabe, no sabes como saldrás de ésta.

### Objetivo primario:

Que nadie descubra que has robado las armas de Faor.

### Objetivos secundarios:

Las jabalinas de ébano serían un excelente botín para conseguir, ya que no tienes más que unas pocas y si consigues éstas podrías encubrir tu robo.

Te gustaría conseguir una de las pieles exóticas.

### Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado. Muchos juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwandir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta luengas barbas blancas. Su cuchillo espiritual, que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidores. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Frase famosa: "Los espíritus no están contentos".

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro humano es otro apoyo de Ursus. No pertenece al consejo, pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón largo no tiene rival probablemente en toda Pangea. Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro díscolo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión.

Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Brodjäl. Un aventurero dwardur de Grejkhäm. Fue arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwardur a cualquiera que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabarás con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Por ahora no ha causado ningún problema grave en Aguaclara por la cuenta que le trae, pero no tardará. Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Griba el Gordo (ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Apoya a Ursus. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundiéndolo con un plantigrado. Si algo caracteriza a Gupas es su desconocimiento del miedo, le molesta el fuego pero nada más. Es tan arrojado que roza la insensatez, nunca piensa en las consecuencias de sus actos y no sería la primera vez que lo tienen que sacar de una pelea mediomuerto por no rendirse frente a un gigante. Muchas veces su bamboleante caminar no se debe a su torpeza sino a las borracheras que coge.

Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo, dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No le interesa demasiado el politiqueo del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que ha apoyado a los esclavistas, se diría que tiene algo a su favor. Posee seis grukas. Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrado tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwardur de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwardur, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le han granjeado el respeto en el grakin. Suele acompañar a Ursus, y le sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por el anciano. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comerciante, es honesto como pocos, si bien es

muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y después de Ursus es el que más peso tiene en el Argrakin. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se separa ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completamente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medido. Se dice los que lo conocen que es un maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos. Pese a su pequeño tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Hummm?"

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el oficio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios. Probablemente es, después de Ursus, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido

a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Posee nada menos que seis grukas, por cierto. Frase famosa: "¿No deseas descansar, comerciante?".

- Shielag el Serpiente (esclavos). Y llegamos al único h'sar que está representado en el Consejo. Poco hay que decir. Es un individuo egoísta, muy inteligente, astuto como un zorro de las llanuras, y sin escrúpulos de ningún tipo. Toda una serpiente. No es especialmente cruel, al contrario que su lugarteniente, Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a terceras personas y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarle de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas. Frase famosa: "Yo sssí puedo darte lo que dessssseassss".

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comerciante también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está muy preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabolina. Es tan oscuro que con los ojos y la boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras. Frase famosa: "La inspiración para esta estatua vino de la naturaleza".

- Ursus el Sabiente (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas,

sus dos puestos de madera y de pieles. Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea. Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

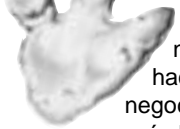
- Vrumsh. El nuevo guardaespaldas ogro de Shielag. Parece que Shielag gusta de contratar de vez en cuando guerrero por un poco espacio de tiempo, no se sabe si para torturar a Sasha o como parte de algún juego entre ambos. Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando varios de sus ex-empleados aparecieron varios inviernos después el rumor perdió consistencia. No puede permitirse grandes lumbres ya que ninguno con un poco de cerebro se atrevería a enfadar a Sasha. En este caso Vrumsh es un ogro desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar en cierta medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

### Secretos y defectos


Le estás haciendo chantaje a Griba porque su lacayo Ur agredió a una de tus chicas, hacerlo público le perjudicaría más a él que a ti. Cualquier cosa te valdría para poder sacar beneficio.

### Sandalaar la Suave

Comerciante de prostitutas



Ya tienes la experiencia necesaria para poder hacer lo que quieras. Tu negocio es el más próspero y que más beneficios genera, es aún mejor que la esclavitud: es la ventaja de tener "esclavas voluntarias". Los comerciantes, los viajeros, los desarraigados y cualquier otra persona necesita tus servicios y pagarán bien con ellos. Tu influencia en el Consejo es indiscutible y además tienes a la mayoría bien cogidos por sus partes más bajas.




Ahora vas a aprovecharte de Griba y de que su siervo gruba que golpeó a una de tus chicas hace unas jornadas y ya has empezado a aprovecharte de ello. Esperas poder tratar el tema con y él para conseguir todo lo que quieras...

### Objetivo primario:

Agenciarte todas las pieles exóticas.

### Objetivos secundarios:



Conseguir unas armas de mano: cuchillos de piedra, para protección personal de tus chicas.

### Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado.

Muchos

juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwandir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta luengas barbas blancas. Su cuchillo espiritual, que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidores. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Frase famosa: "Los espíritus no están contentos".

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro humano es otro apoyo de Ursus. No pertenece al consejo, pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón largo no tiene rival probablemente en toda Pangea. Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro díscolo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión. Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Brodjat. Un aventurero dwaldur de Grejkhram. Fue arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwaldur a cualquiera



que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabarás con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Por ahora no ha causado ningún problema grave en Aguaclara por la cuenta que le trae, pero no tardará. Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Griba el Gordo (ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Apoya a Ursus. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Pero tu tienes el arma definitiva, el gruba golpeó a una de tus chicas hace unas jornadas y tu vas a hacérselo pagar a él con creces. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundido con un plantígrado. Si algo caracteriza a Gupas es su desconocimiento del miedo, le molesta el fuego pero nada más. Es tan arrojado que roza la insensatez, nunca piensa en las consecuencias de sus actos y no sería la primera vez que lo tienen que sacar de una pelea mediomuerto por no rendirse frente a un gigante. Muchas veces su bamboleante caminar no se debe a su torpeza sino a las borracheras que coge. Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo, dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien

como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No le interesa demasiado el politiqueo del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que ha apoyado a los esclavistas, se diría que tiene algo a su favor. Posee seis grukas. Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrado tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwaldur de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwaldur, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le han granjeado el respeto en el grakin. Suele acompañar a Ursus, y le sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por el anciano. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comerciante, es honesto como pocos, si bien es muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y después de Ursus es el que más peso tiene en el Argrakin. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se separa ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completamente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medida. Se dice los que lo conocen que es un maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos. Pese a su pequeño tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Humm?"

- Salvir del desierto (pieles y sobretodo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir cubierto aunque cuando entra en una taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quieres una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Shielag el Serpiente (esclavos). Y llegamos al único h'sar que está representado en el Consejo. Poco hay que decir. Es un individuo egoísta, muy inteligente, astuto como un zorro de las llanuras, y sin escrúpulos de ningún tipo. Toda una serpiente. No es especialmente cruel, al contrario que su lugarteniente, Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a terceras personas y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarle de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas. Frase famosa: "Yo sssí puedo darte lo que dessssseassss".

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comerciante también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está muy preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabolina. Es tan oscuro que con los ojos y la boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras. Frase famosa: "La inspiración para esta estatua vino de la naturaleza".

- Ursus el Sabiente (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas, cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy joven. Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par

Frase famosa:  
"La inspiración para esta estatua vino de la naturaleza".

- Ursus el Sabio (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas, cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy joven. Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par sus dos puestos de madera y de pieles. Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea. Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

- Vrumsh. Tu nuevo guardaespaldas ogro, o eso quieres hacer creer a la gente. Quieres que parezca que te gusta contratar de vez en cuando guerreros por un poco espacio de tiempo, creen que es alguna especie de venganza o juego con Sasha. Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando hiciste aparecer a varios de tus ex-empleados varios inviernos después el rumor perdió consistencia. El contratar a sicarios estúpidos es un sistema de asegurarte que no intentas rebelarte.

En este caso Vrumsh es un ogro

desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar en cierta medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

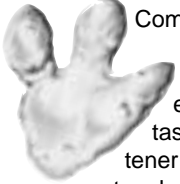
### Secretos y defectos

Tienes que evitar que salga a la luz que eres la mente pensante tras el robo y el asesinato de los dos comerciantes, crees que el mejor método para evitarlo es eliminar todas las pistas y Vrumsh es el último cabo suelto. Pero tienes que evitar que sea muy obvio.


Además en principio no interesa que se enteren de tu negocio con Igg.

### Shielag el Serpiente

Comerciante de esclavos




Sabes que el Consejo está buscando que cometas el primer desliz para tener una excusa para expulsarte y la verdad es que últimamente te la estás jugando demasiado. Hace unos días ordenaste a un ogro que asesinase a dos comerciantes haciéndolo parecer un asalto, cuando iban a realizar un intercambio de armas.



No sólo eso además tiene un trato con Igg para conseguir sonsacar a un gigante que has conseguido (en la última visita a Skery al grakin) el secreto de la raga.

Crees tener todos los cabos bien atados y dudas que nadie sepa algo aparte del patán de Vrumsh que dentro de poco será bastante prescindible. Tu querida lugarteniente Sasha está deseando "conversar" con él, con su sentido único de sadismo y crueldad.



Debes buscar apoyos de cualquier tipo y parece que Igg puede ser una buena opción y tal vez puedas tratar con Sandalaar. La desaparición de los comerciantes es una oportunidad para todos de enriquecerse.

### Objetivo primario:

Que no se sepa que tu has ordenado asesinar a los dos comerciantes y además sacar algún beneficio de ello, aunque sean simplemente aliados.

### Objetivos secundarios:

No te importaría conseguir la estatuilla de ébano con forma de serpiente.

### Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado. Muchos juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwandir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta lueñas barbas blancas. Su cuchillo espiritual, que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidores. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Frase famosa: "Los espíritus no están contentos".

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro humano es otro apoyo de Ursus. No pertenece al consejo, pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón largo no tiene rival probablemente en toda Pangea.

Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro díscolo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión. Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Brodjat. Un aventurero dwaldur de Grejkhram. Fue arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwaldur a cualquiera que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabarás con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Por ahora no ha causado ningún problema grave en Aguaclara por la cuenta que le trae, pero no tardará. Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Griba el Gordo (ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Apoya a Ursus. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundiéndolo con un plantígrado. Si algo caracteriza a Gupas es su desconocimiento del miedo, le molesta el fuego pero nada más. Es tan arrojado que roza la insensatez, nunca piensa en las consecuencias de sus actos y no sería la primera vez que lo tienen que

sacar de una pelea mediomuerto por no rendirse frente a un gigante. Muchas veces su bamboleante caminar no se debe a su torpeza sino a las borracheras que coge. Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo, dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No le interesa demasiado el politiqueo del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que te ha apoyado, deben sospechar que tiene algo a tu favor. El negocio que tenéis a medias garantiza que no intentará traicionarte. Posee seis grukas. Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrado tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwaldur de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwaldur, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le

han granjeado el respeto en el grakin. Suele acompañar a Ursus, y le sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por el anciano. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comerciante, es honesto como pocos, si bien es muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y después de Ursus es el que más peso tiene en el Argrakin. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se separa ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completamente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medido. Se dice los que lo conocen que es un maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos. Pese a su pequeño tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Humm?"

- Salvir del desierto (pieles y sobretodo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir

cubierto aunque cuando entra en una taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quieres una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el oficio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios. Probablemente es, después de Ursus, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Posee nada menos que seis grukas, por cierto. Frase famosa: "¿No desearías descansar, comerciante?".

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comerciante también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está muy preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabalina. Es tan oscuro que con los ojos y la boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras.



cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy joven. Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par sus dos puestos de madera y de pieles. Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea. Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

- Vrumsh. El nuevo guardaespaldas ogro de Shielag. Parece que Shielag gusta de contratar de vez en cuando guerrero por un poco espacio de tiempo, no se sabe si para torturar a Sasha o como parte de algún juego entre ambos. Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando varios de sus ex-empleados aparecieron varios inviernos después el rumor perdió consistencia. No puede permitirse grandes lumbres ya que ninguno con un poco de cerebro se atrevería a enfadar a Sasha. En este caso Vrumsh es un ogro desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar en cierta medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

### Secretos y defectos

Nadie sabe que tu conoces la identidad de la criatura que estaba tratando con Faor. La verdad es que no serías capaz de reconocer a un durk de otro y debido a las condiciones de su encuentro de noche y que se hallaban a gran distancia no podrías identificarlo. Prefieres callar hasta que descubras algo más, pero estás muy nervioso y preocupado por tu amigo.

### Turos

Comerciante de estatuas

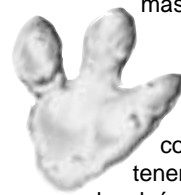


El largo viaje te ha unido mucho a Faor, el ser dos hombres de ébano entre una sociedad de mendwan, nadie parece entender vuestras costumbres en varias jornadas de distancia. Pese a que vuestros productos eran bastante parecidos sabíais complementarios y nunca habéis tenido problemas para no competir uno con otro.



Te extraña que Turos haya desaparecido tan de repente y más aún desde que conseguiste entender sus extraños tratos. Hace días que venía citándose con alguien a escondidas, pretendiendo evitar que te enteraras. Pero finalmente la última vez, y sin pretenderlo te enteraste de sus tratos con un durk.

Ahora no sabes que hacer, temes que haya podido ser asesinado. No sabes si debes hacer pública la información que conoces o si por el contrario perjudicaras más a tu amigo que beneficiarlo.

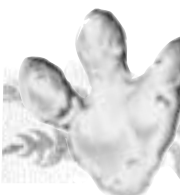


### Objetivo primario:

Descubrir que ha pasado con Faor y recuperar sus pertenencias, aunque tengas que devolvérselas a su familia.

### Objetivos secundarios:

Intentar suministrar el mínimo de información posible hasta que descubras como encontrar y ayudar a tu amigo.



### Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado. Muchos juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwandir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta luengas barbas blancas. Su cuchillo espiritual, que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidores. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Frase famosa: "Los espíritus no están contentos".

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro humano es otro apoyo de Ursus. No pertenece al consejo, pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón largo no tiene rival probablemente en toda Pangea. Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro díscolo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión.

Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Brodjal. Un aventurero dwaldur de Grejkhram. Fue arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwaldur a cualquiera que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabarás con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Por ahora no ha causado ningún problema grave en Aguaclara por la cuenta que le trae, pero no tardará. Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Griba el Gordo (ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Apoya a Ursus. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundiendo con un plantigrado. Si algo caracteriza a Gupas es su desconocimiento del miedo, le molesta el fuego pero nada más. Es tan arrojado que roza la insensatez, nunca piensa en las consecuencias de sus actos y no sería la primera vez que lo tienen que sacar de una pelea mediomuerto por no rendirse frente a un gigante. Muchas veces su bamboleante caminar no se debe a su torpeza sino a las borracheras que coge.

Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo, dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No le interesa demasiado el politiqueo del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que ha apoyado a los esclavistas, se diría que tiene algo a su favor. Posee seis grukas. Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrado tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwaldur de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwaldur, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le han granjeado el respeto en el grakin. Suele acompañar a Ursus, y le sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por el anciano. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comerciante, es honesto como pocos, si bien es

muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y después de Ursus es el que más peso tiene en el Argrakin. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se separa ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completamente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medido. Se dice los que lo conocen que es un maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos. Pese a su pequeño tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Hummm?"

- Salvir del desierto (pieles y sobre todo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir cubierto aunque cuando entra en una taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los

de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quieres una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el oficio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios. Probablemente es, después de Ursus, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Posee nada menos que seis grukas, por cierto. Frase famosa: "¿No deseas descansar, comerciante?"

- Shielag el Serpiente (esclavos). Y llegamos al único h'sar que está representado en el Consejo. Poco hay que decir. Es un individuo egoísta, muy inteligente, astuto como un zorro de las llanuras, y sin escrúpulos de ningún tipo. Toda una serpiente. No es especialmente cruel, al contrario que su lugarteniente, Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a terceras personas y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarle de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas. Frase famosa: "Yo sssí puedo darte lo que dessssseassss".

- Ursus el Sabiente (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas,

individo egoísta, muy inteligente, astuto como un zorro de las llanuras, y sin escrúpulos de ningún tipo. Toda una serpiente. No es especialmente cruel, al contrario que su lugarteniente, Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a terceras personas y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarle de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas. Frase famosa: "Yo sssí puedo darte lo que desssseassss".

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comerciante también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está muy preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabalina. Es tan oscuro que con los ojos y la boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras. Frase famosa: "La inspiración para esta estatua vino de la naturaleza".

- Vrumsh. El nuevo guardaespaldas ogro de Shielag. Parece que Shielag gusta de contratar de vez en cuando guerrero por un poco espacio de tiempo, no se sabe si para torturar a Sasha o como parte de

algún juego entre ambos.

Al principio se murmuraba que sólo los contrataba para matarlos pero cuando varios de sus ex-empleados aparecieron varios inviernos después el rumor perdió consistencia. No puede permitirse grandes lumbres ya que ninguno con un poco de cerebro se atrevería a enfadar a Sasha. En este caso Vrumsh es un ogro desaseado y tremendamente estúpido que se considera parte de la élite guerrera, tiene un tamaño imponente que puede respaldar en cierta medida sus palabras. Frase famosa: "No hay mejor guardaespaldas que un ogro, no hay mejor ogro que Vrumsh".

### Secretos y defectos

Cada día obtienes más muestras de tu creciente senilidad y no quieres reconocerlo. Se te olvidan cosas te cuesta ver objetos que están lejos, tu espalda se resiente por la mañana y te duele todo el cuerpo cuando va a llover. Es terrible que el tiempo te vayan pidiendo cuentas y no puedas hacer nada para remediarlo.

Tu viejo amigo Kargan lo sabe y calla, lleva mucho tiempo contigo y considera que te debe la vida. Pero tienes miedo a que algún día alguien más se de cuenta y tu puesto en el argrakin peligro. No temes morir, pero temes dejar de ser útil.

### Ursus el Sapiente

Líder del Argrakin.

Comerciante de pieles y madera

Eres uno de los fundadores del grakin y las tres manos de manos más una mano de inviernos (80) que tienes a tus espaldas pesan como La Piedra que protege el tesoro del grakin. Tu opinión tiene un peso fundamental como demuestran las casi tres manos de grukas (14) que posees. Eres el único superviviente de los primeros comerciantes establecido en Aguaclara.

Aguaclara es tu vida y lo amas aún más que a ésta. Pese a tu avanzada edad conservas la claridad de pensamiento y de palabra que te caracterizaban en tu juventud, aunque tu poblada barba blanca y tu dificultad al caminar te recuerdan todas las jornadas los inviernos que no cesan de pasar. Te gustaría poder alzar como hace tiempo tu hacha de hierro y salir de aventuras con tu amigo Kargan, pero la realidad te trae de nuevo a detener las múltiples peleas internas que día a día tienen los comerciantes y que hacen tu vida más entretenida. Sabes que muchos de ellos ansian tu fortuna pero no quieres ni pensar en la de muertes que acompañan a la tuya cuando pugnen por el derecho a disfrutarla.

Este incidente con los dos comerciantes desaparecidos ocurre en el peor momento, ya que la mayoría de los mengrak ha aprovechado el comienzo de la estación del fuego para acompañar a las caravanas y visitar a sus proveedores y cerrar nuevos tratos, normalmente para una mano de inviernos o más.

### Objetivo primario:

Mantener la paz en el grakin, intentando dejar a todo el mundo lo más satisfecho posible.

### Objetivos secundarios:

Te gustaría saber que ha pasado con los dos comerciantes (Faor un nómada hombre de ébano y Doisir que tenía un gruka) No te importaría conseguir una piel de animal exótico y crees que lo mereces.

### Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado. Muchos juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwandir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta luengas barbas blancas. Su cuchillo espiritual, que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidores. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Tenéis una



pequeña desavenencia debido a que olvidó el ritual del final del invierno, parece que nadie se ha dado cuenta porque no le hacen mucho caso y tu no te diste cuenta hasta al más de medio druma después y no te atreves a mencionarlo por miedo a que te acusen de senil.

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro humano es otro uno de tus grandes apoyos. No pertenece al consejo, pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón largo no tiene rival probablemente en toda Pangea. Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro díscolo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión. Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Brodjal. Un aventurero dwaldu de Grejkhram. Fue arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwaldu a cualquiera que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabarás con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Por ahora no ha causado ningún problema grave en Aguaclara por la cuenta que le trae, pero no tardará. Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Griba el Gordo (Comerciante de ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Sabes que te apoya. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a

importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundiéndolo con un plantígrado. Si algo caracteriza a Gupas es su desconocimiento del miedo, le molesta el fuego pero nada más. Es tan arrojado que roza la insensatez, nunca piensa en las consecuencias de sus actos y no sería la primera vez que lo tienen que sacar de una pelea mediomuerto por no rendirse frente a un gigante. Muchas veces su bamboleante caminar no se debe a su torpeza sino a las borracheras que coge. Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo, dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No le interesa demasiado el politiqueo del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que ha apoyado a los esclavistas, se diría que tiene algo a su favor. Posee seis grukas. Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser

discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrado tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwaldu de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwaldu, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le han granjeado el respeto en el grakin. Suele acompañarte y te sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por ti. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comerciante, es honesto como pocos, si bien es muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y después de ti es el que más peso tiene en el Argrakin. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se separa ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completamente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medida. Se dice los que lo conocen que es un maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos. Pese a su pequeño tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuan-

do. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Hum?"

- Salvir del desierto (pieles y sobretodo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir cubierto aunque cuando entra en una taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quieres una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el oficio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios. Probablemente es, después de ti, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Posee nada menos que seis grukas, por cierto. Frase famosa: "¿No deseas descansar, comerciante?"

- Shielag el Serpiente (esclavos). Y llegamos al único h'sar que está representado en el Consejo. Poco hay que decir. Es un

muy

preocupado por su amigo y no deja de investigar a ver si es capaz de encontrar alguna pista de donde se encuentra. No quiere pensar que le haya pasado nada pero ya se pone en lo peor. Suele ir muy aseado y brillante, tapado con un montón de pieles de guepardo pese a la época y nunca se separa de su larga jabalina. Es tan oscuro que con los ojos y la boca cerrados podría ocultarse sin problemas en las sombras. Frase famosa: "La inspiración para esta estatueta vino de la naturaleza".

- Ursus el Sabio (pieles y madera). El fundador del grakin tiene bastantes más de ochenta inviernos a sus espaldas, cuentan los más antiguos del lugar, y lleva al frente de sus negocios desde muy joven. Es el único superviviente de los primeros comerciantes establecidos en Aguaclara. Viste sin ostentación, con pieles de coyote, y lleva una poblada barba blanca. A pesar de apenas poder andar con su cayado, dirige con habilidad sin par sus dos puestos de madera y de pieles. Guarda una considerable fortuna en la Piedra de Aguaclara. A su lado, siempre camina Kargan, del que se dice que fue salvado de las fauces de un brontotigre (tigre de dientes de sable) por el propio Ursus hace mucho tiempo. Su hacha de hierro mágica, que apenas puede ya levantar, es famosa en toda Pangea. Frase famosa: "Así ha sido siempre y así debe ser".

## Secretos y defectos

No sólo tienes que evitar que no se te relacione con el robo y asesinato de los dos comerciantes, sino que Shielag descubra que en realidad no ha sido así y que además de no haber matado a ninguno, sólo has robado a uno. Crees que alguien pudo habérselo adelantado y haberles tendido una trampa.

## Vrumsh

Guardaespalda ogro de Shielag



Sólo tu conoces parte de la verdad. Shielag te contrata para asesinar a dos comerciantes que estaban haciendo negocios con otros desconocidos, pretendiendo que pareciera una venganza o un robo. Pero tu fallaste en el intento. Es triste reconocerlo pero los dos mercaderes salieron corriendo y parecieron ser tragados de repente por la tierra.



Nunca se te ocurriría reconocerlo ante Shielag y además parece satisfecho con las 10 manos de martillos que le trajiste como botín. Ahora tu siguiente paso pretende ser recuperar parte de las pertenencias de los comerciantes para que Shielag esté contento y te contrate por más tiempo.

## Objetivo primario:

Conseguir que no se descubra la verdad de tu fallo.



## Objetivos secundarios:

Recuperar 3 manos de jabalinas, diciendo que te las iban a pagar por un trabajo.

Pedir 3 pieles exóticas, porque crees que las mereces.

Recuperar las estatuillas de animales con la excusa de que son objetos ogro robados.

Pedir los cuchillos de piedra, porque... los necesitas.

## Opinión sobre los demás:

- Abathon el Viejo, el único chamán cerca de Aguaclara. Es el encargado, una vez por druma, de venir a Aguaclara, y llevar a cabo los rituales del poblado. Da nombre a los niños, celebra los casamientos, y bendice a los cazadores que se reúnen bajo su retorcido cayado. Muchos juran haberle visto obrar prodigios, pero nadie los recuerda con claridad. Sólo los más viejos de la zona podrían saber algo, y se niegan a contar nada, dicen que por respeto al viejo chamán. Abathon siempre viste con una túnica clara dwandir y una rojiza capa de piel de oso para protegerse de las inclemencias del invierno. Porta luengas barbas blancas. Su cuchillo espiritual, que utiliza para cortar las hierbas que necesita, es de un misterioso metal mágico más claro que el hierro (diríase que amarillento), y levanta admiración entre sus seguidores. No pocos esperan que se decida a nombrar a un aprendiz. Frase famosa: "Los espíritus no están contentos".

- Argentor (Líder de la guardia). Este ya maduro humano es otro apoyo de Ursus. No pertenece al consejo, pero su experimentada opinión influye mucho en el día a día del grakin, requiriéndose su presencia en numerosas ocasiones en las reuniones del Argrakin. Su destreza con el bastón largo no tiene rival probablemente en toda Pangea. Es el único que ha vencido en combate a Arvark, un ogro díscolo al que consiguió introducir en la guardia basándose en tesón, carisma, y gracias a darle una buena paliza en una ocasión.

Frase famosa: "El orden es lo más importante en el grakin".

- Brodjat. Un aventurero dwaldur de Grejkhram. Fue arrojado de su comunidad por causar demasiados problemas, tiene una tendencia increíble a meterse en problemas normalmente por su considerable soberbia. Predica la superioridad de los dwaldur a cualquiera que le quiera oír y al que no también, si te molesta acabarás con un ojo morado (si ganas) o no tendrá que buscarse la cena. Por ahora no ha causado ningún problema grave en Aguaclara por la cuenta que le trae, pero no tardará. Frase famosa: "Aparta de mi camino, ser inferior"

- Griba el Gordo (ganado). Este barbudo humano pesa unos ciento treinta kilos. Es tan gordo como las vacas con las que comercia. Su carácter es en apariencia hosco, y su ceño está siempre fruncido, pero en el fondo es un tipo legal. Apoya a Ursus. Ur, su fiel compañero, es un gruba con muy malas pulgas al que salvó de crío, y desde entonces siempre han estado juntos. Pocos se atreven a importunar al gruba, que apenas balbucea algunas palabras. Frase famosa: "Si no te gusta, habla con Ur".

- Gupas, "El Oso". Un aventurero akari que viste con una piel de oso que parece pegada a su cuerpo y se comporta como tal. Con su increíble altura, su torpeza y su gran cantidad de pelo mucha gente huye de él cuando lo ve venir confundiéndolo con un plantigrado. Si algo caracteriza a Gupas es su desconocimiento del miedo, le molesta el fuego pero nada más. Es tan arrojado que roza la insensatez, nunca piensa en las consecuencias de sus actos y no sería la primera vez que lo tienen que sacar de una pelea mediomuerto por no rendirse frente a un gigante. Muchas veces su bamboleante caminar no se debe a su torpeza sino a las borracheras que coge.

Frase famosa: "¿Cómo que no me atrevo?"

- Igg el tuerto (taberna). Este humano no es buena piedra, como se suele decir en el grakin. Una gran cicatriz le cruza el ojo, dicen que fruto de un raptordrak del que escapó milagrosamente. Conoce bien como destilar licores de todo tipo, si bien daría su brazo derecho por conocer la fabricación de la raga de los gigantes. No le interesa demasiado el politiqueo del grakin, sólo se interesa por su propia riqueza. Aunque por las veces que ha apoyado a los esclavistas, se diría que tiene algo a su favor. Posee seis grukas. Frase famosa: "La riqueza es lo que importa".

- Ka-Diar (armas). Un comerciante durk de tierras lejanas con muy poco negocio. Parece ser que venía a cerrar unos tratos con unos comerciantes, él dice que habló con los comerciantes desaparecidos, aunque nadie le había visto hasta después de su desaparición. Aunque tampoco es extraño por la gente no suele fijarse en un durk a menos que esté enfadado. Es uno de los que más revuelo a montado buscando a los comerciantes, ha intentado ser discreto pero no lo ha conseguido muy bien, pese a su aspecto apocado y discreto. Va demasiado vestido para un durk aunque poco para otra raza con una piel de cabra vieja que parece haber encontrado tirada por el camino. Frase famosa: "No, si yo... sólo quiero lo pactado".

- Kargan Mano de Piedra (piedra). Dwaldur de pocas palabras, Kargan siempre porta consigo su martillo de guerra dwaldur, construido por él mismo con granito de las colinas del Hierro. Su aspecto duro pero aseado, y su carácter adusto, le han granjeado el respeto en el grakin. Suele acompañar a Ursus, y le sirve como apoyo, como amigo y como confidente. Daría su vida por el anciano. Es extremadamente fuerte, por cierto. Como comerciante, es honesto como pocos, si bien es

muy difícil regatear con él, dado que fija un precio que cree justo y no lo mueve por nada del mundo. Posee nueve grukas, y después de Ursus es el que más peso tiene en el Argrakin. Frase famosa: "Vale lo que vale".

- Mite. El guardaespaldas turgan de Salvir. Va con Salvir a todas partes y no se separa ni un momento de él. Nadie nunca le ha visto meterse en problemas. Va completamente cubierto con una ligera piel oscura y nunca hace un gesto que no tenga medido. Se dice los que lo conocen que es un maestro del cuchillo de obsidiana aunque nadie lo ha visto manejarlo desde hace muchos inviernos. Pese a su pequeño tamaño su presencia y seguridad impone. Además del guardaespaldas se rumorea que es el hermano o incluso el amante de Salvir, aunque nadie se ha atrevido a preguntárselo. Frase famosa: "Mi trabajo es la protección, nada más".

- Mo-Vorin. Un guardaespaldas durk que tiene bastante buena fama pese a el poco tiempo que lleva en la profesión. Ahora mismo está contratado por Sandalaar para acompañar a sus chicas en salidas de trabajo y acompañarla a ella de vez en cuando. Su mayor baza es su aspecto inofensivo, aunque su constitución y sus armas naturales hacen que sea muy bueno en su trabajo. Es discreto y callado, Sandalaar lo ha vestido con un bonito taparrabos de conejo gris y lo mima como si se tratara de su mascota. Frase famosa: "¿Hum?"

- Salvir del desierto (pieles y sobre todo armas). Un comerciante turgan que suele pasar cada comienzo de la época del fuego por Aguaclara, se establece una druma y continúa su camino. Suele ir cubierto aunque cuando entra en una taberna o en otro local se descubre. Es un hombre maduro de rasgos fuertes y piel curtida y dorada por el sol, pero lo que más llama la atención son sus ojos claros que parecen tan embrujadores como los

de un H'sar. Su guardaespaldas Mite nunca se separa de él, incluso a veces tienen discusiones por ese tema. Si quieres una buena arma de obsidiana o que te consiga algún arma en particular es tu hombre. Frase famosa: "Ahora mismo no la tengo, pero podría conseguirla".

- Sandalaar la Suave (prostitutas). Bueno, esta ya madura humana que nació en las llanuras ha inventado el que llaman el oficio más antiguo del mundo, según se dice. Tiene un burdel con muchachas de varias razas que satisfacen sexualmente a los comerciantes, viajeros y desarraigados que pasan por Aguaclara y desean sus servicios. Probablemente es, después de Ursus, la persona más rica del grakin. Tiene gran influencia en el Consejo debido a las confidencias que algunos amantes hacen a sus chicas, conocimiento que luego administra con sabiduría, obteniendo pingües beneficios para su parte de la Piedra. Posee nada menos que seis grukas, por cierto. Frase famosa: "¿No deseas descansar, comerciante?".

- Shielag el Serpiente (esclavos). El único h'sar que está representado en el Consejo. Es tu jefe y tu pagador. Es un individuo muy inteligente, astuto y sin escrúpulos de ningún tipo. Solo temes más que a su ira a Sasha, una hembra h'sar con un instinto sádico especialmente desarrollado. No se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, pero siempre de manera sutil, utilizando a otros y que no le involucren. Sabe que el consejo está atento a cualquier paso en falso para expulsarle de Aguaclara. Sabe buscarse aliados. Sean quienes sean. Posee tres grukas. Frase famosa: "Yo sssí puedo darte lo que dessssseassss".

- Turos (estatuas). Un comerciante hombre de ébano de paso que acompañaba a uno de los desaparecidos: Faor, un comerciante también de artesanía aunque más especializado en armas y pieles. Turos está