

CONAN

Nuestro grupo de aventureros ha logrado hacerse con el cráneo de la sierpe y entregárselo a Taban Obanka, el cual, cumpliendo la parte del pacto acordado, libera a Hagarth. Si además los pjs entregan no uno, sino dos cráneos de sierpe, el tratante de esclavos les entregará una generosa cantidad de monedas a cambio. Una vez liberado el primo del pj, lo siguiente sería ir hacia el Desfiladero del Gigante de Hielo, en busca de Forgham para intentar liberar a sus padres. Tal y como les comentó Hagarth en la parte anterior, hace ya bastantes días de eso, así que ignora donde podrían encontrarse ahora.

Por lo que hace referencia a la Gran Sierpe, como dijimos en la aventura anterior era recomendable que la serpiente de hielo mayor no apareciera en ella para hacer su aparición en la presente parte. De ser así los pjs deberían ir siendo conscientes que hay algo que los está acechando. Un rugido lejano, una sombra que los sobrevuela, indicios parecidos que pongan a los jugadores tanto nerviosos como sobre aviso.

Desde el lugar donde se encuentran, Forgtsson, hay aproximadamente una semana larga de viaje hasta llegar al desfiladero. Si alguno de los pjs es natural de Nordheim y logra una tirada de Saber Local a CD 10, o bien algún extranjero una Geografía a CD 20, recordará que el Desfiladero del Gigante debe su nombre a una enorme montaña que, según las leyendas locales, está habitada por un gigante de hielo llamado Urksso. Según la leyenda Urksso se enfrentó al Dios Ymrog, el cual lo desterró hasta esa montaña por intentar hacerse con su Cuerno Sagrado, cuerno que Ymrog no usaba para hacerlo sonar sino para llenarlo de cerveza para mojarse con ella el gaznate. Desde entonces el pobre Urksso vaga por esa región en busca de cerveza con la que hacer más llevadera su maldición. Según la tradición los viajeros que cruzan el desfiladero llevan siempre consigo un barril de cerveza por si Urksso se les aparece y está sediento.

A todas estas, el grupo de pjs acompañados del primo del personaje iniciarán viaje rumbo al desfiladero, en busca de noticias de sus padres o bien del maldito Forgham.

Tras una semana de avanzar por terrenos escarpados y ariscos, azotados por un fuerte viento y bajo la ira de unas más que persistentes nevadas, los pjs alcanzarán la última aldea antes de adentrarse en el desfiladero. Se trata del asentamiento de Torssonan. Desde la distancia alcanzarán a ver una alta colina de cima plana, en la cual hay construida una empalizada de madera dentro de la cual se hallan un centenar de casas típicas nortañas, con base de piedra, techo de madera y paja y un hogar en el centro para calentar toda la estancia. Ya desde la lejanía verán altas columnas de humo que surgen de las chimeneas de las casas. Un serpenteante sendero asciende por la cara sur de la colina hasta un par de puertas dobles de madera cerradas por dentro. En lo alto de la empalizada, justo encima las puertas, se encuentran los únicos guardias que vigilan la población. Ante la llegada del grupo les darán el alto y les pedirán que se identifiquen. La presencia de algún nortáneo en el grupo es motivo suficiente para que los dejen entrar. Una vez cruzado el umbral de la empalizada uno de los guardias les recomendará que se dirijan a la plaza, allí hay la taberna. Podrán comer y beber a su antojo, pues se está celebrando una fiesta. Hoy se casan dos de los habitantes de Torssonan. A medida que se vayan acercando a la plaza oirán ya la algarabía que reina en el lugar. Hay varias fogatas encendidas por la plaza que iluminan la fría noche nortánea y además proporcionan calor a los que se encuentran en el exterior. La gente está muy animada y difícilmente prestarán atención a un grupo de extraños, más si estos empiezan a hacer preguntas referentes a una caravana de esclavos o algo parecido. Algún que otro lugareño se ha animado a entonar algunas canciones subidas de tono, típicas del lugar, otro par llevando a rastras a uno de sus compañeros, ya vencido por la bebida, hacia el interior de uno de los edificios son algunas de las imágenes que se encontrarán al llegar a la plaza. Tal y como les dijo el guardia, de uno de las mayores construcciones del lugar resuena la música y el jolgorio. La gran puerta del local da paso a una enorme estancia repleta de gente. El calor del interior contrasta con el frío del exterior. Nadie se fijará con

extrañeza en el grupo de desconocidos que entra, es más, incluso alguno se les acercará y les entregará una jarra para que beban con ellos. Así, en un primer vistazo, los pjs podrán calcular que hay alrededor de cien personas allí dentro. Ocho largas mesas repartidas a lo largo de la sala están repletas de platos con comida, carne principalmente, mientras tres enormes barriles no cesan de proveer de su preciado contenido a las jarras que los lugareños les acercan. Un gran fuego en una pared cercana a la entrada proporciona calor al lugar. Al fondo, un grupo de cuatro individuos cantan alegres canciones, muy parecidas a las que se entonaban en la plaza que acaba de cruzar el grupo. Quien más quien menos está medio borracho, así que los pjs se las van a ver y desear para que alguien les haga caso y se los tome medianamente en serio.

Al poco de su entrada unos gritos resonarán en el centro, entre las mesas. Un par de gigantones nórdicos, apenas cubiertos por unas pieles, se enzarzan en una lucha con los brazos, agarrándose y tratando de derribar al contrario. Cuando uno de ellos muerda el polvo, entre las risas del resto, otro más saldrá de la multitud para intentar derribar al vencedor. Así irán transcurriendo los siguientes quince minutos. Si los pjs deciden apuntarse, ello redundará en sus intenciones de averiguar alguna cosa referente a la caravana.

Más adelante encontraremos una tabla donde, cada acción emprendida por el grupo les proporcionará una serie de puntos. Para poder realizar una tirada de Diplomacia para intentar sonsacar alguna cosa a algún lugareño deberán llegar a un mínimo. No podrán combinar puntuaciones, se contarán individualmente para cada jugador.

Otra opción es apuntarse a iniciar un baile, tocar un instrumento o entonar una canción acorde con la situación. Tal y como explicamos hay cuatro sujetos taladrando los oídos de los allí reunidos. Con pasos vacilantes y los ojos más que achispados, otros individuos se encaraman encima de las mesas para bailar al son de las picantes canciones. Bailar, tocar o cantar es otra de las cosas que pueden realizar los pjs para granjearse las simpatías de los lugareños.

Otra opción es participar en el lanzamiento de hachas. Con los barriles como blancos, varios nórdicos van lanzando hachas contra los barriles. Aquel que se acerca más al dispensador será vitoreado por el resto.

Por último habrá un concurso de beber jarras de cerveza. No hay nada como un compañero de borracheras para lograr sonsacarle alguna cosa. Por supuesto, este será el apartado más concurrido de todos los que van a tener lugar durante la fiesta.

Si los pjs se lo trabajan lo bastante lograrán los suficientes puntos para poder tirar y tener alguna oportunidad.

Participar en la lucha de derribos: +1. Tres rondas, cada ganada +1.

Participar en el baile: +1. Lograr pasar una tirada a CD 15: +2.

Entonar una canción: +1. Pasar una tirada a CD 15: +2.

Tocar un instrumento: +1. Hacerlo decentemente y pasar una tirada a CD 15: +2.

Lanzamiento de hachas: +1. Tres rondas, cada una que ganes +1.

Concurso de bebida de cerveza +1. Lograr pasar tres rondas, +1. Ganar la cuarta +2 y vencer en la quinta y el torneo +3.

Para simular las características de los lugareños el Dj puede utilizar los personajes estándar que vengan en los libros y que crea más conveniente.

El hecho que algunos de ellos tengan lugar al mismo tiempo impedirá a los pjs intentar arañar puntos apuntándose a todas. Así, cantar, tocar instrumento y bailar coinciden en el tiempo y duran prácticamente toda la velada, permitiendo a quien participe como mucho probar suerte en otra prueba.

Hachas y derribo ocurre lo mismo, son paralelas en el tiempo.

Si alguno de ellos ha logrado al menos un +5 tendrán la opción de encontrar a algún lugareño dispuesto a contestar sus preguntas referentes a la caravana de Forgham, y lo que es más importante, lo bastante sereno para recordarlo. Para ello deberán realizar una tirada de a CD 15.

En caso de haber fallado deberán esperar a la mañana siguiente, bien avanzada ya y con el sol marcando las doce del mediodía, para que la gente vaya despertando y pueda responderles.

Si logran pasar la tirada tendrán la respuesta, pero esta vez la CD habrá aumentado a 20.

En caso de pasar la tirada podrán aprovecharse que la cerveza soltará la lengua y podrán enterarse de varias cosas, además de lo que sabrán si fallaron la tirada, de algo más: que eran un total de doce hombres muy bien armados. Casi todos ellos extranjeros, excepto un guía, un nórdico llamado Grhurman. Llevaban un carromato en forma de jaula con un grupo de hombres y mujeres encadenados en su interior. Si quieren saber alguna cosa más les enviarán a hablar con un lugareño llamado Rurgen. Al parecer intentaron contratarlo para que les condujera al otro lado del desfiladero, pues según parece su guía no era del todo conocedor de los recovecos de esos pasos. Rurgen rechazó la oferta, así que aún se encuentra por los alrededores. El motivo del rechazo no lo saben, tendrán que preguntárselo a él.

A indicaciones de los lugareños, Rurgen –si están interesados en hablar con él –lo encontrarán en principio en una de las casas situadas más cerca de la empalizada. A Rurgen no lo encontrarán durante las celebraciones, así que deberán esperarse al día siguiente para hablar con su esposa. De hecho, si optan por ir a molestarla en plena noche no dudará en despedirlos con malos modos, vaya horas de molestar a los que duermen. En este caso, al día siguiente deberán pasar una tirada de a CD 10 para lograr que los escuche, pues a bien seguro que aún los recuerda después de haber interrumpido su apacible sueño. Si optan por esperar a que amanezca y van a visitar su casa, abrirá su esposa la puerta, una mujer rolliza, pelo rubio piel blanca y mejillas rojizas, más ancha que alta y de un carácter ciertamente avinagrado. Sus vecinos comprenden perfectamente los motivos del pobre Rurgen para pasar tanto tiempo en las montañas, y, si los pjs se lo proponen, seguramente aceptará acompañarlos a cambio de unas pocas monedas.

Volviendo a Helga, la esposa de Rurgen, tras abrir la puerta los recibirá con los brazos en jarra y cara de pocos amigos (en caso de ir por la noche su recibimiento no será tan amistoso). Si logran que los escuche y la pillan de buenas les podrá explicar que su marido no se encuentra en Torssonan. Salió a cazar con un compañero, Ulfen “Ojo Roto”, el cual tiene su casa en las montañas. Y no, no sabe cuando va a volver. La suerte para los pjs es que el tal Ulfen vive en la dirección que han de tomar para seguir tras los esclavistas, así que, con un mínimo desvío, podrán visitarlo. Por supuesto, todo esto difícilmente se lo explicará Helga, de modo que deberán hablar con algún otro habitante de Torssonan.

En otro orden de cosas, y por si se da el caso que los pjs montan algún problema en el asentamiento, decir que al frente se encuentra el jarl Ursson Thegben, un hombre de probada valía y destreza en combate –utilizar por si es necesario un bárbaro de nivel 9 con unos atributos por encima de la media- pero que a sus cincuenta y pocos años la fogosidad de la juventud ha dado paso a la calma de la madurez. No permitirá altercados graves en el lugar –léase heridas de arma -, y si ha de ponerse al

frente de la guardia para calmar los ánimos no dudará en hacerlo. Todo aquel que provoque que intervenga la guardia corre el riesgo de pasarse unos cuantos días en una jaula.

Pero supondremos que las cosas se desarrollan dentro de unos cauces más o menos civilizados —ya nos entendemos —y que los pjs prosiguen su camino con más o menos tranquilidad. Si siguen las indicaciones recibidas o, en el peor de los casos no lograron obtener nada y simplemente enfilan hacia el desfiladero llegarán a este al cabo de tres días más de camino.

Pero si hablaron con Helga sabrán que por allí cerca está Rurgen, y lo más probable es que sepan también llegar a la casa de Ulfen. Un día antes de llegar al desfiladero encontrarán el desvío que conduce hasta allí. Un estrecho sendero parte hacia la derecha del camino principal y, en varios giros, asciende hasta la parte alta de una montaña cercana. Desde la base, con una tirada de a CD 10 verán una estrecha columna de humo que asciende hacia las oscuras nubes, marcándoles claramente la posición del hogar de Ulfen. A pesar de parecer cercana necesitarán cerca de dos horas para llegar a su puerta. Y medio minuto más para que alguien les abra la puerta de madera tras picar en ella. Cuando lo hagan entenderán por qué a Ulfen le llaman Ojo Roto. Una larga cicatriz le recorre la cara desde la parte frontal de su cuero cabelludo, le baja por la frente hasta el ojo derecho y desciende hasta la mitad de su mejilla. La marca de un espadazo, sin duda. El hombre, un nórdico de pura cepa, los mirará con curiosidad con su único ojo y les preguntará que quieren. Si le explican que están buscando a Rurgen les dejará pasar.

La casa es pequeña, pero se mantiene bien caliente, aislada del extremo frío del exterior. Sentado en una silla, cerca de la mesa donde descansa una jarra de buena cerveza y los restos de una pata de animal donde sólo quedan los huesos, se encuentra Rurgen. Ulfen los invitará a sentarse y a unas jaras una vez se hayan presentado, y Rurgen les preguntará los motivos por los cuales lo buscan.

Cuando le mencionen los esclavistas fruncirá el ceño y una mueca de asco aflorará en su cara. Confirmará que hace días, no recuerda cuantos pero son ya bastantes, vinieron a buscarlo unos esclavistas para que los condujera al otro lado del desfiladero. En principio aceptó, pero cuando descubrió que se dedicaban al tráfico de esclavos y además sus prisioneros eran nórdicos como él rechazó el trabajo. Casi llega a las manos con el guía que llevaban, un nórdico como él llamado Grhurman. Al final la cosa no fue a más y los traficantes siguieron su camino. Según parece —les explicará —el guía que llevan no conoce demasiado bien el paso por el Desfiladero del Gigante de Hielo, pues, en contra de lo que podría pensarse, es un paso muy traicionero. Cuando le expliquen para que los buscan, Grhurman les propondrá acompañarlos a un precio muy inferior a lo que sería habitual. De hecho, si sacan una tirada a CD 15 de los acompañará gratis, y si lo hacen a 20 también se apuntará Ulfen, entre carcajadas y brindis con cerveza. Y hablando de cerveza, tanto si los acompañan como si no Rurgen les recordará que es imprescindible llevar un buen barril de cerveza, por si se encuentran con el gigante Urksso.

Según les explicará Rurgen —a partir de este punto supondremos que como mínimo él los acompaña —los esclavistas pasaron por allí hace ya varias jornadas, una buena ventaja. Pero los carromatos los enlentecen, y además ha habido tormentas en las cumbres durante la última semana, así que es muy posible que no hayan avanzado demasiado y por supuesto, no habrán cruzado por completo el desfiladero. Éste es bastante más largo de lo que puede suponerse, pues en su trayecto más corto son más de sesenta kilómetros. Y decimos en su trayecto más corto porque son múltiples las ramificaciones que el canal principal presenta.

Si Rurgen o incluso Ulfen los acompañan, les pedirán una media hora para prepararse y luego ya podrán partir. Cogerán lo imprescindible: comida no demasiada pues confían en cazar, abrigo para dormir y para las tormentas tan habituales en la zona, Rurgen su arco y Ulfen su gran hacha. Y por supuesto, el

barril de cerveza. En caso que los pjs rechacen llevar el barril los dos hombres se negarán a acompañarlos de todas todas. Si alguno de los pjs pregunta alguna vez a alguno de los dos –o ya lo hicieron a algún otro en el pueblo –si alguien se ha encontrado con Urksso estallarán al unísono en una carcajada estruendosa, echando atrás la cabeza mientras fuertes sacudidas sacuden su cuerpo; y por supuesto, no contestarán.

Tras dejar atrás la casa de Ulfen tardarán un día más en llegar a la entrada del desfiladero. A medida que se vayan acercando verán un par de imponentes paredes verticales a ambos lados de más de cien metros de alto separadas por apenas dos docenas de pasos.

Rurgen les dará la bienvenida al paso del Gigante de Hielo. Según habrán podido comprobar hasta ese momento las posibles huellas dejadas por la caravana de esclavistas han sido borradas por las nevadas caídas.

Y así, avanzando por el desfiladero pasarán tres días más. De vez en cuando se toparán con algunas bifurcaciones que, de no haber llevado al guía, seguramente les habrían hecho perderse en las montañas. A preguntas de que si eso les podría haber pasado a Forgham, Rurgen responderá con un “Sí” lacónico. Si eso ha ocurrido es muy posible que no salgan con vida de allí. El lugar es traicionero, hay peligros tanto naturales como animales y si empiezan a dar vueltas sin rumbo fijo se les podrían acabar las provisiones antes de lograr encontrar un lugar donde avituallarse o bien ser sorprendidos por algún temporal extremo.

Y un día más tarde empezarán a oírlo. Al principio será un retumbar lejano que sólo aquellos que logren un Escuchar a CD 20 lograrán oír. Recuerda en parte al golpear rítmico de un tambor, pero también podría interpretarse como los pasos de alguien de tamaño gigantesco. Lo más preocupante es que el golpeteo irá aumentando en intensidad hasta hacerse casi ensordecedor. No hay lugar donde esconderse, no hay rocas para ponerse detrás fuera de la vista de lo que sea y la nieve no es demasiado profunda, imposible esconderse bajo ella. Y entonces lo verán aparecer. Una criatura gigantesca, enorme, más grande de lo que los pjs hayan visto nunca. Por supuesto, caer víctimas del terror no sería nada deshonesto. Se trata de un ser de más de doce metros de alto, aspecto humanoide, largo cabello y barba negra, brazos delgados y nervudos, el cuerpo cubierto con múltiples retazos de pieles de diversa procedencia. Un gigantesco hueso –que una tirada de Saber Naturaleza a CD 20 identificará como el fémur de un mamut –en su mano derecha le sirve para ir golpeando de vez en cuando en las paredes.

Cuando vea al grupo se acercará hacia ellos. Si Ulfen y Rurgen están con los pjs les dirán que no saquen sus armas.

“Saludos, oh, Urksso. Te traemos aquí un barril de cerveza para tu disfrute” –dirá Rurgen mientras señala el barril de cerveza. Ante estas palabras la faz del gigante cambiará a una sonrisa, se acercará al barril y tomándolo como si no pesara nada lo alzará para vaciar su contenido por su garganta. Un gemido de satisfacción surgirá de ella al dejarlo seco.

“Ja –contestará el gigante –, hacía tiempo que no probaba nada tan delicioso”.

Si los pjs preguntan si ha visto a alguien recientemente que pudiera corresponderse con la caravana de esclavistas –si no lo hacen si lo hará Rurgen – Urksso les contestará que sí.

“Hace un par de días, un poco más adelante. No sólo no llevaban cerveza sino que además me atacaron con flechas y lanzas. Di buena cuenta de ellos y los hice correr durante un buen rato. Ya que no me trajeron cerveza, al menos me dieron algo de diversión”.

A preguntas del grupo podrá explicarles que iba un carro con gente dentro encerrada. Unos cuantos de los que lo atacaron quedaron muertos en la nieve, el resto huyó. Y dicho esto, Urksso se alzaré y se despedirá de ellos.

Tras avanzar por el sendero durante unas cuantas hora más, finalmente alcanzarán el punto donde se produjo el encuentro entre Urksso y los traficantes de esclavos. Repartidos por el suelo encontrarán varios cuerpos, seis en total, con signos visibles de haber sufrido el ataque del gigante. Si los examinan con detenimiento verán que se trata de hombres de armas todos ellos, y los cuales seguramente se enfrentaron a Urksso. Partes de sus cuerpos están aplastados: pechos hundidos, cráneos abiertos y rotos en varios fragmentos, incluso uno parece haber sido lanzado contra las paredes del desfiladero. Un registro de la zona no mostrará más señales de más víctimas.

Si siguen avanzando, al día siguiente encontrarán por fin señales del grupo. Aparecen en la nieve marcas de lo que deben ser las huellas de los carromatos y que las últimas nevadas ya no han cubierto. Verán, además, otras pisadas. En caso de sacar un Rastrear a CD 15 lograrán discernir que hay un grupo que camina en hilera, de lo cual podrán deducir los pjs que iban encadenados. Si alcanzan el 20 en la tirada corroborarán la presencia de otras huellas –vistas también con un 15 –de las cuales podrán determinar que pertenecen a cuatro caballos y otros cuatro hombres a pie. Así podrán estar seguros que hay ocho individuos más los que vayan encima de los carromatos. Con el 20 sabrán que son cuatro los carros que conforman el convoy.

La mayor ventaja que tienen los pjs es que los perseguidos ignoran que alguien va tras ellos. Avanzando a buen ritmo podrán alcanzar a los esclavistas a media tarde del día siguiente.

Si se mantienen a distancia prudente no serán descubiertos, pero necesitarán un Avistar a CD 25 para comprobar que los padres del pj se encuentran dentro de una de las jaulas de los carros. Verán, además –la CD dependerá de lo que quieran acercarse los pjs para echar un vistazo –un total de 14 + nº de pjs esclavistas. Como vayan a liberarlos ya depende de ellos. Si optan por acercarse e intentan negociar por ambos progenitores les pondrán un precio de , pero podrán regatear hasta las monedas. Si deciden asaltar el campamento cuando acampen, los traficantes colocan una fogata en el centro y dos carros a un lado de ésta, en el lado hacia donde se dirigen, y los otros dos en la misma situación pero en el lado contrario. Las jaulas las cubren con mantas durante la noche, más que nada para que los prisioneros no mueran congelados, mientras ellos montan ocho tiendas y se reparten entre ellas. Hay en todo momento cuatro hombres de guardia, siendo prácticamente imposibles atacarlos a todos a la vez e impedir que den la alarma. Otro tema es que los pjs intenten liberar a los prisioneros para que les echen una mano.

Son un total de veintiocho personas: 6 adultos de edad avanzada –cuatro mujeres y dos hombres –, trece adultos –diez mujeres y tres hombres –y nueve niños –cinco niñas y cuatro niños –siendo éstos los únicos que han logrado sobrevivir hasta la fecha. En caso que los liberen para que les ayuden tan solo los tres hombres adultos y seis de las mujeres se encuentran en condiciones de hacerlo con ciertas garantías de resultar de alguna ayuda. A los hombres trátalos como bárbaros de nivel 4 y a ellas como bárbaros de nivel 2. El resto está demasiado debilitado para echar una mano.

Los esclavistas lucharán hasta la muerte, pues de hecho no les quedan muchas más opciones. Saben que esperar misericordia de sus antiguos prisioneros es una utopía, y huir sin equipo en este territorio es una muerte segura, ya sea víctimas de las condiciones climatológicas o a causa de las criaturas salvajes que por estos parajes habitan.

Supondremos así que los pjs sobreviven y consiguen liberar a los prisioneros. Al final de la aventura recibirán 3 puntos de reputación cada uno por salvarlos de los traficantes. Si pagaron por liberar a los padres recibirán 1 punto pero perderán dos por abandonar al resto (además de todas las recompensas normales que de por sí la aventura y que el dj decida).

Pero cuando todo parece que haya terminado y estén dirigiéndose a la salida del desfiladero verán que lo peor está por llegar. Este último encuentro tendrá lugar únicamente si no mataron a la Gran Sierpe al final de la anterior aventura.

Avanzando por el sendero, a lo lejos, a unos centenares de metros, se divisa lo que parece ser por fin la salida del Desfiladero del Gigante de Hielo. Será en ese momento cuando una sombra planea por encima de ellos. Si alzan la vista será a tiempo de ver como una gran figura alada de color blanco les sobrevuela mientras un chorro helado surge de sus abiertas fauces. Todos en el desfiladero deberán realizar una tirada de Salvación de Reflejos a TR 16 o quedar inmovilizados tal y como se explica en sus características. Tras esta primera pasada la Sierpe se elevará de nuevo, quedando fuera del alcance de sus armas cuerpo a cuerpo. Y es que mientras el grupo permanezca en el desfiladero son un blanco fácil para el monstruo. Esto lo podrán comprobar cuando, en su siguiente pasada, su cola golpee en la parte alta de las rocas provocando un desprendimiento. Los abajo situados deberán pasar una nueva tirada de Reflejos, esta vez a TR 20 o sufrir daño por aplastamiento. Por cada punto que se falle se recibe un ataque de 1D6 sin que la armadura proteja. El máximo por eso será de 10D6. Mientras el grupo permanezca en el desfiladero la Sierpe se dedicará a planear lanzando chorros de hielo y provocando derrumbes, lo cual podrá hacer cada dos asaltos. Cuanto tarden en salir de allí no serán menos de ocho, pero eso ya dependerá del Dj y como vea la situación y lo benevolente que decida ser.

Cuando salgan al exterior del desfiladero la sierpe lanzará una vez su chorro helado para posteriormente abalanzarse sobre los supervivientes con sus garras y colmillos. La lucha será a muerte pues la criatura está dispuesta a vengar la muerte de su cría y no cejará hasta lograrlo.

Pero si las cosas se ponen extremadamente mal el Dj puede guardarse un último as en la manga. Si el grupo mantuvo un encuentro pacífico con Urksso y le proporcionaron su barril de cerveza, el gigante podría acudir en ayuda de los pjs si la situación se vuelve desesperada.

Esperemos por eso que los pjs logren salir con vida del Desfiladero del gigante de Hielo habiendo salvado a los padres de uno de los suyos, rescatando además al resto de prisioneros y logrando acabar con los traficantes de esclavos y la Gran Sierpe.

Y por supuesto, sus aventuras continuarán por las heladas tierras de Hyboria...

SIERPE

Dados de golpe: 20D8+10 (130 pg)

Iniciativa: +10 (+3 des, +7 reflejos)

Velocidad; 20 pies, Volando 80 pies

Esquiva: 19 (+3 des, +6 natural,)

RD: +8.

Atq: Garras +16 c/c, Colmillos +14 c/c, Presa +14c/c

Daño: Garras 1D12+10, Colmillos 2D8+10, Aplastamiento 1D10+10

Especial: Tirada de Terror CD 20. Cono helado: TS Reflejos CD 16 o Inmovilizado 1D3 asaltos.

TS: F +20, R +11, V +11

Características F 26, D 18, C 27, I 8, S 13 C 10

FORGHAM

Dados de golpe: 8d10+1d8+36 (92 pg)

Iniciativa: +10 (+3 Des, +7 TSref)

Velocidad: 25 pies, 40 sin armadura

Esquiva: 20 (+3des, +7 nivel)

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

RD: 4 (+4 pieles)

Atq: Espada Ancha +15/+10 c/c; Daga +15c/c.

Daño: Espada ancha 1d10+3 19-20x2/PA 5. Daga 1d4+1 /19-20x2/PA 1.

TS: F +9, R +10, V +4

Características F 20, D 16, C14, I 12, S 13, C9

Habilidades Intimidar +12, Saltar +10, Cabalgar +14, Avistar +10, Supervivencia +10.

Dotes Hendedura, Duro de matar, Furia de combate, Pies rápidos, Arrollar mejorado,

Combate montado, Ataque poderoso, Gran hendedura, Rastrear.

ESCLAVISTAS

Dados de golpe: 6d8+12 (39 pg)

Iniciativa: +12(+3Des, +5 Ref, +4 Iniciativa mejorada)

Velocidad: 30 pies

Esquiva: 17 (+3des, +4 nivel)

Parada: 15(+3 nivel, +2 fue)

RD: +4 pieles

Atq: Espada auxiliar +7 c/c sutileza; Arco de caza +7c/c.

Daño: Espada auxiliar 1d10+2 19-20x2/PA 4. Arco de caza 1d8 /x2/PA 3.

TS: F +7, R +8, V 4

Características F 15, D 17, C14, I 11, S 9, C13

Habilidades Escondarse +10, Intimidar +8, Moverse sigilosamente +8, Avistar +4, Supervivencia +6

Dotes Iniciativa mejorada, Ataque poderoso, Hendedura, Rastrear, Furtivo

Especial: Ataque feroz, Seguir un camino de sangre y muerte, ataque furtivo +2D6, daño letal no furtivo.

URKSSO

Dados de golpe: 18d8+70 (165 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 40 pies

Esquiva: 12

Parada: 26

RD: 6

Atq: Garrote enorme +18/+13 c/c; Golpetazo +18c/c. Lanzar rocas +13

Daño: Garrote enorme 2d12+ 10 20x3/PA 8. Golpetazo 2d8+ 5 20x2/PA 5. Rocas 3D12 (TsRef 14)

TS: F +14, R +3, V +4

Características F 29, D 9, C 23, I 10, S 10, C11

Especial: Tirada de Terror CD 19. Si se falla la víctima huye 3D6 asaltos si es nivel 3 o inferior o se desmaya si es menor.

Ataques especiales: Lanzar rocas.

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Gran Hendedura, Romper arma.