

## CONAN

### EL CASTILLO VORDIGARD

La aventura se inicia en el mismo pueblo de la zona norte de Aquilonia, concretamente la villa conocida como Herlan. Hace menos de una semana del asalto de los pictos y la destrucción del templo de Mitra. En la posada del pueblo continúan alojados los pjs tras los hechos acontecidos en la aventura anterior. Los habituales de la posada son los mismos, no han variado excepto algún que otro viajero que se encontraba allí de paso y que como mucho pernoctó una noche. En la jornada en que nos encontramos, mientras los pjs estén degustando una succulenta cena, hará su aparición uno de los dos comerciantes que se encontraban en la misma posada la noche del ataque. Su aspecto, pero, no tiene nada que ver con el que presentaba en esa ocasión. Sus antes casi lujosas ropas son ahora nada más que telas raídas, su fina piel está surcada por profundos arañazos rojizos que jalonan también sus manos de finos dedos. Su andar tambaleante sorprende a los allí presentes, los cuales se afanan a sentarlo en una silla cercana al fuego mientras el posadero le acerca un plato con sopa y una jarra de vino. Todos se agolpan a su alrededor para escuchar que le ha ocurrido. Explicará que él, Ykion, junto a su compañero Herbafi, se dirigían hacia Arando tras abandonar el pueblo hace cinco noches, cuando fueron atacados hace tres por lo que sin duda debía tratarse también de pictos. Era de noche, no llegaron a verlos bien, y además él recibió un golpe en la cabeza que lo dejó aturdido. No recuerda mucho más, sólo que se despertó y vio a su compañero no se encontraba allí. Sus dos caballos habían desaparecido, así como todo lo que transportaba la mula, la cual encontró unos metros más allá caída en una cañada. Fueron asaltados en un estrecho sendero que transita entre montañas, por una zona boscosa que conduce hacia un pequeño pueblo medio oculto en su parte alta. Les llegaron noticias que un noble descendiente de una antigua familia se había hecho cargo nuevamente de las posesiones familiares, asentándose en la antigua mansión familiar. Pensaron que podían viajar hasta allí para intentar venderle algunas de sus telas de Kathai, lo cual significaba simplemente un desvío de dos días de su ruta prevista. Ahora su amigo ha desaparecido, al igual que su mercancía. Pagará quinientas monedas por hallar a su amigo vivo, lo mismo si está muerto y le traen a su asesino o alguna prueba que lo han matado, más doscientas más por recuperar la mercancía.

Lo que ocurre en realidad es que el noble instalado en la mansión es, efectivamente, descendiente de los antiguos pobladores del lugar, aunque sus estudios en el país de Shem lo han convertido en un hechicero maldito. Ha corrompido a todos los habitantes de la villa, convirtiéndolos en una simulación degenerada de lo que eran antes. El pueblo está medio abandonado, al menos aparentemente. De los ochenta pobladores que vivían en Arando, tan solo veinte parecen llevar una vida podríamos considerar normal. Lo más curioso de todo es que todos ellos son hombres, viejos y niños. Todas las mujeres han cambiado a causa de la magia de Lord Vod, el descendiente de la estirpe de los Vordigard. Ahora no son más que una sombra corrupta de lo que antaño fueron. De los sesenta habitantes que faltan, quince se encuentran enterrados en el cementerio, todos ellos en tumbas recientes, dieciséis son las mujeres mutadas que moran en la mansión (aunque se dirigirán al castillo cuando los pjs hagan su aparición), y los restantes veintinueve vagan por las catacumbas del castillo Vordigard ocultos, sirviendo a su amo o en sus incursiones para asaltar los caminos y las casas de los alrededores. Y es que en Arando los pjs podrán encontrar el pueblo propiamente dicho, la zona abandonada y en ruinas la colina en la cima de la cual se alza el castillo Vordigard, con todas sus entradas tapiadas, y la mansión de Lord Vod, en un extremo de la villa. La única opción más o menos viable de entrar en el castillo es a través del corredor subterráneo que, pasando bajo el cementerio, va de la mansión hasta los subterráneos de éste.

Lord Vod en sí mismo no es más que un hechicero menor que ha realizado un pacto con un shemita llamado Ka –Aman, un miembro del temido Círculo Negro, una secta de magos dominada por el temido Toth- Amon, sin duda el hechicero más poderoso que existe hoy en día. Pero esto queda, por supuesto, muy lejos de los conocimientos de los pjs.

Y volviendo a los dos comerciantes, ¿qué ha sido del desaparecido Herbafi, los dos caballos y la mercancía? Pues bien, Herbafi fue atrapado por los servidores corruptos del lord, siendo llevado a los subterráneos del castillo. Ykion fue dado por muerto y abandonado en las cercanías, caído entre unos arbustos. Por lo que hace referencia a los caballos y la mercancía, un grupo de bandidos que habita en la zona y se refugia en unas cuevas cercanas se hizo con ellos al encontrarlos abandonados en mitad del camino, dejados allí por los engendros de Lord Vod.

Pues bien, regresamos a nuestros pjs en el pequeño pueblo de Herlan donde han escuchado el relato de los labios del comerciante llamado Ykion. Es de suponer que unos aventureros como ellos se verán en dificultades para rechazar una oferta generosa como la realizada por el compañero del desaparecido Herbafi. El mismo Ykion, a pesar de su delicado estado, acompañará al grupo en su viaje hacia el lugar donde fueron asaltados. Si alguno de los pjs pertenece a la guardia local, el capitán de ésta, un recio soldado que responde al nombre de Onnam, le ordenará dirigirse hacia allí para asegurarse que los territorios circundantes quedan libres de malhechores.

El terreno que rodea a Herlan son praderas, lugares de suaves ondulaciones y abundante vegetación gracias a las frecuentes lluvias. Diversas son las casas esparcidas por sus colinas, y algún que otro pueblecito puede encontrarse a ambos lados del camino, ofreciendo a los viajeros comida y descanso. Son villas pequeñas, no más de cincuenta habitantes, y no muy acostumbradas al tránsito de viajeros. Si interrogan a aquellos con los que se encuentren sobre ataques pictos, éstos contestarán negativamente, allí hace tiempo que no ven a ninguno de esos “indeseables”. Sobre ataques de bandidos ahí la respuesta ya será diferente. Hay algunas bandas repartidas por la zona, principalmente las montañas cercanas –que coinciden curiosamente con el lugar donde transitaban los dos comerciantes cuando fueron asaltados –en dirección al pueblo de Arando, donde actúan asaltando a viajeros. Ha habido un incremento en los ataques a comerciantes y lugareños en los estrechos caminos que transitan por las montañas y a través de los bosques, y aunque no podrán indicarles un lugar exacto donde buscar si que les señalarán la zona donde se producen, al menos en su mayoría.

Uno de los hechos más interesantes se producirá cuando se estén aproximando al pueblo de Arando. En un determinado momento, en un lugar donde el camino no mide más de cuatro metros de ancho, un terreno pedregoso y con un tupido bosque a ambos lados del sendero, podrán ver –con un Avistar a CD 10 –como un lobo de pelaje gris les observa subido en un promontorio rocoso a unos quince metros de distancia. El animal los observa fijamente, dando la impresión que los está estudiando de alguna forma. Si alguno de los pjs hace algún gesto que pueda interpretarse de hostil, el lobo desaparecerá rápidamente entre la vegetación. Si los aventureros optan por dirigirse allí y rastrean el lugar, podrán encontrar las pisadas con una CD de 20. Seguir su rastro supone una tirada de Supervivencia a CD 20 también. Su dirección les conducirá hacia un grupo de formaciones rocosas graníticas de color grisáceo. Allí deberán realizar una nueva tirada, a idéntica dificultad. Las huellas rodean la cima hacia una pendiente cercana cubierta de arbustos y árboles. En ese lugar descansa el resto de la manada, doce lobos en total. Cinco de ellos son machos, tres hembras y dos crías. Los machos intentarán mantener a distancia a los pjs si éstos los atacan, mientras el resto de la manada huye.

Siguiendo camino el grupo llegará al lugar donde los dos comerciantes fueron atacados. Si Ykion se encuentra con ellos se lo pondrá indicar cuando lleguen, en caso contrario será necesaria una tirada de Supervivencia para reconocerlo por la descripción que éste les hizo del camino, rocas cercanas y vegetación.

El lugar no presenta aparentemente ninguna señal de violencia, al menos a simple vista. Para encontrar algún detalle significativo será necesario rastrear la zona y alrededores.

Con una tirada de Buscar podrán hallar pequeños rastros de sangre seca en alguna piedra, que no en el suelo pues con los días pasados ya ha desaparecido de allí.

Ykion podrá señalarles el lugar donde se despertó tras el ataque. A un lado del camino, tras descender por una pendiente unos diez metros, llegarán a un lugar donde la vegetación muestra signos de haber sido aplastada. Con un Buscar a CD 20 encontrarán algunas gotas de sangre en algunas hojas de los arbustos, con una CD 10 ramas rotas y con una CD 15 un pequeño resto de tela que corresponde con las ropas que llevaba el comerciante.

Pero lo más interesante se encuentra en la búsqueda de huellas. Para ello deberán ir con cuidado para no borrarlas pasando por encima. Una tirada de Buscar a CD 20 revelará huellas en el camino. Si se dispone de Rastrear y se saca una Supervivencia a CD 15 se podrán distinguir huellas de caballos y mula por una banda y de pies, algunos calzados y otros descalzos, por otra. Para llegar a discernir el número la CD de Supervivencia deberá ser de 25 como mínimo. En este caso podrán observar dos huellas que aparecen directamente junto a los caballos, con toda seguridad las de los comerciantes. Una de ellas se dirige hacia la pendiente, las de Ykion. Las otras parecen moverse con paso tambaleante antes de desaparecer, sin duda donde cayó Herbafi.

Seguir las huellas de los asaltantes, descalzos o no, precisará una Supervivencia a CD 15 mientras sigan el sendero en dirección a Arando. Pero lo curioso es que los dos caballos y la mula no parecen seguir ese camino, dirigiéndose en su lugar a ambos lados, a la vegetación (CD de 15 para darse cuenta de ello).

Pero lo más curioso está por llegar. Si se saca un Buscar a CD 20 se encontrarán nuevas huellas en el lugar donde se encontraban los caballos. Con una Supervivencia de 15 se darán cuenta que estas nuevas pisadas y las de los caballos se dirigen todas juntas en una dirección diferente a las anteriores, montaña arriba a través del bosque.

Las conclusiones que saquen los pjs de lo que puedan averiguar ya son cosa suya, pero los datos que pueden hallar son simplemente los enumerados arriba.

Siguiendo el sendero, tras una hora aproximadamente se llega por fin al pequeño pueblo de Arando.

El bosque se abre dejando a la vista un enorme claro. Ante ellos, lo primero que puede verse es un grupo de unas quince casas medio quemadas algunas, con señales de haber ardido hasta los cimientos las otras. El otro lado del pueblo presenta un mejor aspecto, una veintena de construcciones de piedra y madera al fondo de las cuales sobresale una gran mansión. Diversos campos de labranza jalonan también los terrenos adyacentes, y si se sigue con la mirada el camino se llega a una alta colina. Allí, en lo alto, un castillo con aspecto de llevar abandonado un buen tiempo.

Dependiendo de la hora del día en que lleguen podrán ver a la gente realizando diversas tareas, desde arar los campos a estar sentados hablando tranquilamente en la plaza central o bien comiendo o cenando. Suelen tener escasas visitas, así que no hay posada. Lo más parecido es una taberna regentada por un hombre llamado Hund. Por una buena cantidad podría dejarles dormir en el comedor, en la cercanía del fuego, aunque lo más lógico sería dirigirse a la mansión donde habita Lord Vod.

Hay diversos habitantes podríamos decir, destacados, en Arando. Uno es Fenrer, el herrero, un mocetón de veinte años alto y fuerte como un roble, otro el mencionado Hund, Ruder el panadero, Sigfrid el cazador o Henaf, el anciano del pueblo. Todos ellos se mostrarán amables con los recién llegados aunque intentarán hablar lo menos posible con los pjs. Lo más curioso es que ninguna mujer verán en todo el rato que estén en el pueblo. A menos que lo pregunten directamente nadie sacará el tema a colación. Todos rehuirán contestar a menos que logren una tirada de Diplomacia de CD 20. En ese caso sólo obtendrán un murmullo en el que contestarán “plaga”, sin dar más explicaciones.

Otro punto a visitar es el cementerio. Situado a las afueras del pueblo lo rodea una pequeña verja de madera. Hay un centenar largo de tumbas, pero con un Buscar se darán cuenta que hay una zona donde se encuentran quince tumbas recientes, sin ningún signo especial de ningún dios ni nombre a menos que logren un Buscar a CD 15. En este caso hallarán en una piedra situada en lo que sería la cabecera de la tumba (una piedra cualquiera de río, no mayor que un puño y color gris) un dibujo hecho con otra piedra rayando su superficie. Será necesaria una tirada de Conocimientos Religión a CD 20 para recordar su significado: con esta tirada la relacionarán con algún dios de los países del sur. Sería necesario un 30 para relacionarlo con Set. Por supuesto, los lugareños ignorarán que significa ni el haberlo hecho (y de hecho es cierto, lo hizo Lord Vod así que si realizan un Averiguar Intenciones a CD 15 se darán cuenta que dicen la verdad). No se ven pisadas –por si lo preguntan –pero la tierra parece prensada más recientemente que en todo el resto del cementerio. Si suponen que se trata de las mujeres muertas por la plaga, como mencionaron los arandeses, allá ellos. Si les da por desenterrar las tumbas, lo primero será enfrentarse a la ira de los habitantes de Arando. Además, eso dará la excusa perfecta a Lord Vod – como si le hiciera falta –para atacarlos sin compasión. Si a pesar de todo abren las tumbas encontrarán enterrados los cuerpos, tal y como debería ser. Lo único extraño es que los cuerpos, además de estar putrefactos –y todos presentar el mismo estado de conservación, como si hubieran muerto simultáneamente –presentan restos –con un Buscar a CD 15 debido a su estado –de heridas de diferente tipo, nada debido a ninguna plaga ni que se le parezca, muerte violenta sin duda (y es que estamos hablando de los que se resistieron a los planes del señor local). Para darse cuenta de esto será necesario primero sacar una tirada de Sanar a CD 15, pues su estado es tal que cuesta diferenciar las heridas de lo que no lo son.

Naturalmente, todo el mundo negará cualquier acusación y afirmarán que los pjs se lo están inventando, o si más no que ellos no saben nada. Otra cosa curiosa además, y es que hay tanto hombres como mujeres, en proporción equitativa más o menos.

El grupo podrá finalmente decidirse a visitar a Lord Vod, el señor del pueblo. A la mansión se accede por un camino con plantas a ambos lados. Se trata de un edificio de dos plantas construido en piedra. Con una tirada de Conocimiento Arquitectura a CD 10 llegarán a la conclusión que, si bien la casa originariamente era típica de la zona, se le han aplicado una serie de modificaciones que no concuerdan, principalmente decorativas. Si la tirada alcanza el 20 podrán situarla como natural de la zona de Shem o su radio de influencia.

La puerta principal de la mansión es de maciza madera con unas pequeñas figuras talladas representando unos hombres caminando hacia un punto central pero que no aparece tallado, en su

lugar hay un anagrama. Con una tirada de Conocimiento Local a CD 20 lo recordarán como el emblema de una antigua familia noble de Aquilonia. Si la tirada alcanza el 25 lo reconocerán como el escudo de los Vordigard. La puerta está cerrada, y para entrar deberán picar. Todas las ventanas de la casa tienen barrotes de hierro en su planta baja, batientes de madera y cortinas en su parte interior que imposibilitan el ver a través de ellas lo que ocurre en la casa. Tras unos instantes de llamar la puerta se abrirá y ante ellos aparecerá un hombre de unos cuarenta años, bien vestido, afeitado, porte recio y voz profunda. Preguntará que desean los allí presentes y tras escuchar sus explicaciones, si desean hablar con lord Vod los hará pasar y esperar en un recibidor mientras él va a buscar a su señor.

Vod aparecerá del piso superior instantes más tarde. Verán un hombre aparentemente joven que ha cruzado el umbral de la treintena recientemente, delgado, pelo marrón y piel blanquecina. Modales refinados, voz suave y buena educación. A menos que los pjs se comporten de manera educada los tratará como vulgares sirvientes y los echará de allí en cuando se canse de escucharlos. Si por el contrario muestran modales corteses puede que incluso los invite al salón a degustar una copa de licor estigio, una rareza en el lugar. Si alguno de los pjs habla shemita y pasa una tirada de Conocimiento a CD 10 reconocerá un ligero acento en su habla. Si se le pregunta sobre el tema explicará que estuvo bastantes años en Shem. Los motivos son ya cosa suya, pero una tirada de Diplomacia a CD 15 logrará que explique que fue allí a estudiar con un eminente profesor. Si una nueva tirada de Diplomacia alcanza el 20 y quien lo pregunta es quien habla shemita dirá el nombre de Ka –Aman. Si alguien quiere saber algo sobre dicho nombre deberá pasar una tirada de Conocimiento Arcano (hablando Shemita a CD 20, si no 30) para saber que dicho nombre circula en los ambientes más oscuros de los estudiosos del lugar. En este punto el pj que ha preguntado o cualquier sabio que haya en el lugar deberá hacer una tirada de Diplomacia enfrentada al Averiguar Intenciones de lord Vod para saber si éste se ha dado cuenta de si han reconocido el nombre o no. Si la respuesta es afirmativa y él lo nota actuará en consecuencia.

Pero en principio los pjs no deberían estar aquí para actuar contra Vod, así que éste dejará que le expliquen sus motivos. Si hacen referencia al ataque explicará que la zona ha sufrido repetidos asaltos de un grupo de bandidos que habitan en las montañas, los cuales han asaltado algunas casas aisladas y grupos de comerciantes que viajaban incautamente con escasa o nula protección. El testimonio de Ykion vendrá a reafirmar su explicación. Contará a los pjs que no dispones de guardias, pues éste era un lugar tranquilo y nunca habían hecho falta, el gobierno aquilonio se encargaba de mantener los parajes limpios de indeseables. Desafortunadamente, parece que las cosas han cambiado a como eran en tiempos de sus antepasados. Permitirá a los pjs alojarse en su mansión mientras terminan con los bandidos, pero sólo hasta entonces.

A preguntas referentes a las casas quemadas y la ausencia de mujeres explicará, al igual que los habitantes de Ykion, que una plaga asoló el lugar hace unos años y que extrañamente se cebó en las mujeres, ya sean niñas, adultas o ancianas, del lugar. Ahora están enterradas todas en el cementerio, y Arando ya no ha vuelto a ser lo que era. Si se atreven a pedirle permiso para excavar en las tumbas se negará absolutamente, si le comenta sus hallazgos porque ya lo han hecho montará en cólera por su atrevimiento, les expulsará de su casa y negará además saber de qué están hablando.

Si los pjs se refieren en algún momento al castillo de la cima, Vod explicará que pertenecía a sus antepasados. Lo mandó construir uno llamado Vekon Vordigard hará unos trescientos años. Fue abandonado tras una serie de ataques pictos y contraataques aquilonios, lo que desplazó la línea de peligro bastante más alejada de lo que estaba hasta ese momento. Su tatarabuelo decidió que el castillo era demasiado espacioso para él y mandó construir la mansión donde todo los Vordigard han vivido desde ese momento. Para evitar que nadie tuviese la tentación de entrar en él y llevarse alguno de los valiosos objetos que se guardaban tras sus muros, su abuelo mandó tapiar las entradas, todas las puertas y ventanas y así mantener alejados a curiosos y allanadores. Desde entonces nadie ha entrado en su interior, y el mismo Vod explicará que él nunca ha cruzado sus puertas principales, lo cual es cierto, pues entra a través de un corredor subterráneo que comunica su mansión con los subterráneos del castillo. En su habitación se encuentra un habitáculo secreto que sólo se abre con una llave que Vod lleva colgando del cuello en forma de amuleto o bien con una tirada de Abrir Cerraduras a CD 25, dando acceso a unas escaleras de piedra descendentes que bajan hasta un nivel por debajo del sótano de la mansión. Allí, un túnel estrecho y mal iluminado conduce hasta los subterráneos del castillo tras pasar por debajo de medio pueblo y el cementerio. Podría llegar a sospecharse la existencia del pasadizo si alguien perspicaz golpease en la pared adecuada y escuchase un retumbar hueco muy significativo.

### **La mansión Vordigard**

*Recibidor:* una amplia estancia iluminada por dos grandes ventanas, las cuales suelen permanecer con los portones abiertos durante el día, pero siempre con las cortinas echadas, como en todas las ventanas del resto de la casa. Una estatua labrada en roca preside una de las esquinas de la sala, una representación de una criatura con aspecto humanoide pero cabeza de rasgos desconocidos (con una buena tirada de Conocimiento Religión a CD 20 podrían llegar a situarla en algunos cultos shemitas). La puerta presenta unos extraños símbolos a su alrededor en su cara interna, y con una tirada de Conocimiento Arcano a CD 20 lo situarán en la lejana Estigia. Si la tirada alcanza al menos el 25 le sonarán a símbolos de protección contra algo, sin llegar a especificar. En el recibidor encontramos además un par de sillas de aspecto original (tirada de Arte apropiada o Conocimiento local, la primera a CD 15 y la segunda a 20 para situarlas en su origen Estigio), una sólida mesa de roble (Conocimiento Naturaleza a CD 10 para situarla en la zona donde se encuentran) y una alfombra con el dibujo de un extraño animal (Conocimiento a CD 20 para reconocerlo como un ejemplo de Dragón Khitaiano) acaban de completar la decoración.

*Salón:* una enorme sala, la más espaciosa de toda la casa. Aquí es donde lord Vod suele pasar la mayor parte de su tiempo mientras se encuentra en su mansión, y que dicho sea de paso es en la mayoría de las ocasiones. La mayoría de las paredes están ocupadas por unas altas estanterías que llegan hasta el techo. Los temas y las lenguas utilizadas para escribirlos son variados: desde historia local hasta geografía o estudios sobre animales, algunos para pasar el rato y otros de versos para ser recitados en importantes eventos. Los idiomas van también desde el estigio hasta el aquilonio, pasando por el nemedio o el ofíreo. Su antigüedad es también variada: hay algunos muy recientes y otros escritos sobre pergaminos. Siendo esta la habitación favorita de Vod será necesario pedirle permiso para poder acceder a ella o de lo contrario se sentiría más que molesto si descubriese que, contrariando a sus deseos –los cuales dejará claros si se convierten en sus huéspedes –los pjs han decidido visitarlo sin preguntarle antes. Si se buscan algún libro de algún tema en general el dj puede solicitar una tirada de Buscar a CD 10. Si se desea concretar más la dificultad puede subir a 15 o 20, dependiendo de lo que decida el director de juego, y eso suponiendo que se encuentre en la biblioteca.

Completan el mobiliario una pequeña mesa con material de escritura, tres sillas de madera, dos candiles y una estatua de piedra a tamaño natural representando a un hombre vestido con túnica. Uno de sus brazos está doblado por el codo apuntando la palma de su mano en dirección a quien se encuentre enfrente. Sus rasgos, si alguien saca una tirada de Conocimiento a CD 20 podrá identificarlo como representativo de alguien mezcla de shemita de las praderas y estigio, es decir, muy alto, ancho torso y nariz aguileña entre otros caracteres.

Si se registra a fondo los estantes y se saca un Buscar a CD 20 uno puede darse cuenta que todos los libros parecen estar excepto uno. En su lugar sólo queda el hueco. Atendiendo a su tamaño debía tratarse de un escrito de unas doscientas páginas –atendiendo a los que se encuentran a su alrededor – de unos cuarenta de alto y treinta de ancho aproximadamente. Los libros no parecen seguir ningún orden especial, así que será imposible saber de que trataba. Si se deciden a preguntarle a Vod éste comentará que ese libro le fue robado en un viaje que realizó a una ciudad de Nemedias hará unos seis años, y era un tratado sobre plantas de un autor estigio. Y no dirá más. En realidad, el libro es un tratado sobre Contramagia, de un sabio Corintio llamado Kalanthes y permitiría a un estudioso aprender el conjuro de Glifo Mayor.

*Comedor:* esta alargada estancia se encuentra presidida por una mesa de madera de roble donde pueden sentarse cinco personas a cada lado y dos mas, una en cada cabecera. Las sillas se encuentran dispuestas en perfecto orden ocupando su sitio. Una de las paredes está ocupada por dos ventanas, mientras que en la de enfrente hay colgados tres retratos. Si le preguntan a lord Vod no dudará en explicarles quien es cada uno: el más cercano a la entrada está el que representa a Lucius Vordigard, un hombre de unos cincuenta años, largos bigotes caídos hacia abajo, pelo peinado hacia atrás, una gruesa capa de piel sobre los hombros y un jubón morado. Nariz gruesa, largas patillas, cejas pobladas y mirada profunda y hosca contemplan a sus observadores con un aire de superioridad y desprecio. Según explicará Vod se trata del fundador de su linaje, hace ahora más de cuatrocientos años.

El segundo retrato muestra ya a un hombre más mayor, cercano a la sesentena. Pelo cano a media altura, nariz torcida a causa de una rotura, patillas canas que se unen a un bigote poblado (como los caballeros ingleses a finales del siglo pasado), cejas idénticas a las de su antepasado y el mismo porte de superioridad que su antepasado. Y este no es otro que Vekon Vordigard, el constructor del castillo de la cima.

Finalmente, el tercer cuadro es el de un hombre más joven, unos treinta y largos, pelo negro y corto, cara afeitada, suave sonrisa en su boca, anchos hombros, uniforme militar del ejército aquilonio y sus

manos apoyadas sobre el pomo de una espada con la punta clavada entre sus pies. Cualquiera perteneciente al ejército del país reconocerá sus insignias como las de un general de Aquilonia. Un soldado podrá realizar una tirada de Conocimiento a CD 10 y cualquier otro a CD 15 para reconocer el país y 20 para la graduación.

Además de todo esto, una pequeña chimenea proporciona calor al lugar, idéntica a la que se puede ver en el salón.

*Cocina:* Nada especial que mencionar, sólo que desde la ausencia de mujeres es Uren, el mismo que les recibió en la puerta el que se encarga de preparar las comidas.

Habitación de Uren: nada especial, una cama, armario con ropa, arcón con diversos objetos como saco con hierbas (aromáticas), pequeña estatuilla de un hombre y una mujer juntos (él y su fallecida –que no es así, pues se encuentra en los subterráneos –esposa) y alguna otra cosa intrascendente.

Escaleras al sótano: unas escaleras de piedra conducen desde el final del pasillo a las salas inferiores.

*Despensa:* aquí se pueden encontrar desde barriles con agua, botellas de vino, comida desecada, otra en cajas, platos y vasos, copas y cubiertos guardados en pequeñas cajas.

*Almacén:* desde la madera para el fuego hasta cajas con cuerdas, útiles de labranza, otros con ropas, incluso algunas armas antiguas están colocadas en esta fría y oscura sala.

*Habitación de lord Vod:* la mayor de toda la segunda planta. Suele estar cerrada, y la llave la lleva encima Vod (pero únicamente cierra si hay gente en casa). Para abrirla necesitarán una tirada de Abrir Cerraduras a CD 20. Tras cruzar la puerta se encontrarán con lo que parece un pequeño despacho. Hay una mesa con pergaminos enrollados y atados con cinta roja, algunos libros y material de escritura. Hay uno que está escrito en lenguaje extraño (no así los otros cuatro), así que para entender que dice deberán pasar una tirada de Descifrar Escritura a CD 25. Debajo de todo encontrarán un extraño símbolo. Si la tirada de Conocimiento Arcano es de 25 lo reconocerán como uno de los sellos de la orden del Anillo Negro, la temida sociedad de hechiceros estigios. Si consiguen leer el pergamino descubrirán que está firmado por Ka –Aman y hace referencia a ciertos experimentos de transformación, en el cual pregunta a Vod sobre el resultado obtenido en sus intentos, dando a entender que ya había realizado algunos con anterioridad (como así es, con las personas enterradas en el cementerio, hasta que halló un método para realizarlo pero que curiosamente sólo funcionaba con mujeres). El resto de pergaminos son intrascendentes, con notas referentes a negocios, propiedades y un estudio sobre los lobos de la zona.

Los libros están todos escritos en Estigio. Tratan sobre todo de antiguos cultos, otros actuales y algunos olvidados. Uno concretamente trata sobre otros planos y sus habitantes, los llamados Demonios Oscuros de Kaj.

Además de estos, al lado de los libros hay un pequeño cristal de origen desconocido, color azulado y que cabe en un puño cerrado. Con una tirada de Tasar a CD 15 llegarán a la conclusión que parece un diamante pero no lo es. Con Conocimiento Arcano a CD 15 llegarán a la conclusión que sin duda ha sido tratado mágicamente. Si se mira a través de él se ve todo de color azulado, pero nada especial. A menos que se observe directamente sobre el mapa que se describe a continuación.

Encontramos también, además de la ventana, un tosco mapa grabado en un cuadro. En él pueden verse el mundo conocido hasta el mar de Vilayet, aunque no hay señalado ningún punto ni ningún nombre. Si se coloca el cristal sobre él podrá verse entonces como aparecen marcadas las principales ciudades conocidas en el mapa. Destaca sobre ellas, marcada con especial interés, Luxur, la capital de Estigia. Además, otra zona tiene una señal, un lugar de la lejana Hyrkania.

Si se realiza un Buscar a CD 20 y se tiene éxito, los pjs habrán dado la vuelta al cuadro y descubierto otro mapa, éste de la zona donde se encuentran. En este caso, otros son los lugares señalados, con la comunicación entre la casa de su anfitrión y el castillo.

La habitación contigua a esta es el dormitorio de Vod. Una gran cama, armario, baúl destacan sobre todo. Hay además una alfombra que una tirada idéntica a las del piso de abajo identificará esta vez como Turania. No hay nada más destacado en esta sala, a menos que logren una tirada de Buscar a CD 25. En este caso, golpeando la pared tras apartar el grueso armario, habrán descubierto lo que parecen unas delgadas marcas en la pared (mirar los bonus por Conocimiento Arquitectura). Presionando un punto determinado (Buscar a CD 20 para hallarlo) el panel se activará y dejará a la vista un estrechísimo corredor descendente por unas escalerillas de piedra. Oscuro, silencioso, las escaleras descienden por debajo del sótano. Depende de cuando pasen, quizás oigan voces si alguien se encuentra al otro lado de la pared en la sala que rebasen (tiradas de Escuchar, por supuesto).

## Túneles

Tras llegar más abajo del sótano los pjs se encontrarán en una gran estancia de piedra, tan grande como toda la planta de la casa. Diversas columnas de piedra soportan todo el peso, gruesos pilares de dos metros de diámetro y con una estructura que una tirada de Conocimiento Arquitectura reconocerá como típica de los templos estigios a Set. Además, una nueva tirada permitirá determinar que tanto la escalera como esta planta han sido realizadas en fecha más reciente que la construcción de la mansión, y por supuesto el castillo, cuando visiten éste). El suelo está formado por gruesas losas de piedra gris, puede verse alguna construcción que podría interpretarse como altares, y algún reposa antorchas en las paredes, uno cada cinco metros. Todas ellas estarán apagadas, y es que una de las características de las mujeres mutadas es su capacidad de ver en la oscuridad, por eso cuando ataquen su primer objetivo serán los portadores de antorchas. Al final de la sala, si se acercan, verán una arcada que da paso a un nuevo túnel. Si realizan una tirada de Supervivencia a CD 10 podrán intentar orientarse, dándose cuenta de la dirección que toma el corredor, y que no es otra que hacia el castillo. Éste túnel no tiene ya reposa antorchas, ningún aire sopla en él y un aire rancio lo llena por completo. Un silencio opresivo irá cerniéndose sobre los pjs a medida que se vayan adentrando en él. Cuando lleguen aproximadamente a la altura del cementerio –una tirada de Supervivencia a CD 20 para darse cuenta de ello –verán que el suelo presenta montones de tierra, algunos no mayores que un cubo mientras otros arena suficiente para llenar un pequeño carro, haciendo incluso difícil avanzar a través del poco espacio libre que dejan. Si alguno de ellos se fija y saca un Buscar a CD 15 verá unos pequeños gusanos moviéndose entre la tierra. Con una tirada de Conocimientos a CD 15 los reconocerán como los que aparecen cuando un cuerpo se encuentra en descomposición. En la zona donde ahora están, en el techo, unos agujeros excavados permiten ascender, aunque de forma dificultosa, hacia lo que resultarán ser algunas tumbas profanadas. Hay un total de diez tumbas vacías, aunque será imposible llegar a descubrir quien estaba enterrado allí. No hace falta decir que el olor aquí es mucho más fuerte que en el túnel, y todo aquel que se adentre en los túneles deberá realizar una TS de Fortaleza a CD 10 o permanecer con un -2 durante 1D4 minutos debido a las náuseas. Si falla por más de 5 llegará incluso a los vómitos, durando entonces 1D12 minutos en ese estado.

Por supuesto, no hay pisadas claras, aunque una tirada de Buscar a CD 15 permitirá ver que la tierra que debería quedar parecen haber sido removidos, como si algo se hubiese arrastrado por encima, aunque el polvo ha vuelto a cubrir parcialmente su rastro.

Tras este hallazgo el túnel prosigue hasta llegar finalmente a una nueva sala muy parecida a la que hallaron bajo la mansión Vordigard. Al final de todo, unas escaleras en espiral ascienden hacia una trampilla de madera. Pero si se dedican a registrar esta estancia –para ello deberán especificarlo, pues la luz de la antorcha, si van en línea recta, no llega a iluminarlo –encontrarán en una esquina cercana a la entrada por donde llegaron unos restos aparentemente humanos: hay diversos huesos que juntos y ordenados podrían formar cuatro cuerpos. Si se los examina bien se encontrarán unas marcas en su superficie –tirada de Buscar a CD 10 –aunque para descubrir que se deben a haber sido roídos se necesitará una tirada de Conocimientos a CD 15.

Levantar la trampilla será sencillo, y los pjs se encontrarán en unas estancias que no son otras que los calabozos del castillo.

## El castillo Vordigard

*Calabozos:* formados por multitud de mazmorras individuales, los corredores que las separan no miden más de tres metros y medio de ancho por cuatro de alto, dando a todo el complejo una sensación de claustrofobia que se va incrementando a medida que uno se adentra en su interior. Sólo hay algunos reposa antorchas repartidos de forma esporádica, y ninguno de ellos contiene la tea, todos ellos están vacíos. Todas las celdas están también desocupadas, aunque en algunas de ellas es posible encontrar los restos esqueléticos de sus antiguos ocupantes. Todos los aquí presentes murieron víctimas del hambre y las torturas a las que fueron sometidos en tiempos pretéritos, y cuando se selló el castillo nadie se ocupó de retirar los restos. Por no haber, no habrá ni ratas. Pero será en estas estancias tétricas cuando los pjs noten por vez primera que no están solos en el castillo Vordigard. Con una tirada de Escuchar a CD 15 podrán oír extraños ruidos provenientes de algún piso superior. Si la tirada alcanza el 20 los reconocerán como pasos a la carrera.

Tras avanzar un poco más llegarán a una estancia sala cuya utilidad resaltará claramente: ni más ni menos que una gigantesca sala de torturas. Son diversos los cuerpos aquí apilados en un rincón, todos ellos en los huesos. No queda ni rastro de ropa ni ningún objeto. Hay de todo, desde potros hasta braseros, jaulas colgantes, ruedas dentadas. Incluso en un lateral encontrarán una especie de piscina de

unos cinco metros de profundidad. El líquido que contiene es de un color negruzco. Era agua en principio, pero la sangre, suciedad y algún líquido vertido en virtud de los experimentos de Vod le ha dado esta extraña apariencia. Con una tirada de Buscar a CD 20 crearán ver algo hundido en sus profundidades. Sumergirse no es peligroso, aunque si tienen reparos a un lado encontrarán unas picas utilizadas para recoger los cuerpos allí lanzados, y que en este caso pueden servirles de ayuda. Con un poco de paciencia lograrán sacar dos cuerpos, éstos en mejor estado de conservación: uno de ellos pertenece a un hombre de unos sesenta años –o eso podría parecer –pero que ya ha empezado a descomponerse. Ropas de buena calidad pero en pésimo estado y ninguna señal externa de violencia. El otro cuerpo resultará ser el del compañero de Ykion, Herbañi ni más ni menos. Lo mismo sucede que con el otro, aparenta llevar muerto sólo unos días –si algún sabio consigue una tirada de Conocimiento a CD 15 se dará cuenta que, por las fechas de su desaparición, su estado debería ser peor si murió por entonces, a menos que haya muerto más recientemente –y ninguna señal de violencia aparente se observa en su cuerpo, tan solo algunas laceraciones que quizás se produjo cuando fue capturado por sus asaltantes.

Lo único que resta en esta sala son las escaleras de piedra que siguen ascendiendo hacia lo alto del castillo.

Tras subir sus treinta escalones se llega a una puerta pesada de madera. Hay cerradura, pero puede abrirse sin dificultad. Tras ella, un corredor que se divide en tres, uno que sigue recto y dos más que se bifurcan a ambos lados. En ninguno de ellos puede verse ninguna puerta, al menos hasta donde alcanza la luz de la antorcha. Recordemos aquí que todas las puertas y ventanas del castillo fueron tapiadas, así que la única fuente de luz que encontrarán será aquella que lleven consigo. Justo en este momento oirán todos un grito desgarrador proveniente de una voz aparentemente femenina, pero sin ningún rastro de humanidad. Será imposible determinar su origen pues la reverberación del castillo lo impide.

*Habitación 1:* una sala cubierta toda ella por una fina capa de polvo. No se observan pisadas en ella. Un gran candelabro de doce velas descansa sobre una enorme mesa de madera. De las doce velas, dos están rotas por la mitad y falta su parte superior, que no se encuentra en la sala. El centro de la estancia está ocupado por una gran alfombra marrón, en el centro de la cual hay un dibujo representando a un jinete cargando contra un grupo de soldados a pie. A su alrededor, restos gimoteantes y descuartizados de sus enemigos. Si los pjs estuvieron en casa de lord Vod y vieron los retratos, reconocerán al jinete como Vekon Vordigard. Todo en sí recuerda a una orgía de sangre.

Cuando los pjs se encuentren en esta habitación oirán pasos provenientes del exterior. Por ambos lados del pasillo se aproximan un grupo de lo que parecen hombres, pero sus ojos dejan entrever que algo les ha ocurrido a sus mentes y que ya no son dueños completamente de sus actos. Además, su mirada de odio y furia dirigida a aquellos que se encuentran delante no hace presagiar nada bueno para los aventureros. Su mejor opción es refugiarse en la habitación, pero la puerta no tardará en ser echada abajo cuando los desquiciados atacantes utilicen una pequeña columna de piedra para cargar contra ella. Son en total diez individuos que llegan armados con armas como hachas de leñador, cuchillos largos y algún que otro garrote. Lo cierto es que nada especialmente contundente, pero si lo suficiente como para ponerlos en aprietos debido a su número.

*Habitación 2:* aquí los pjs podrán encontrar dos pequeñas mesas de madera, cuatro sillas y dos divanes. Las mesas y sillas están en buen estado, los dos divanes muestran rajaduras en la tela que los recubre. Tirados por el suelo encontrarán dos vasos rotos, algunos dados y una parte de lo que debió ser el asta de una lanza o similar.

*Habitación 3:* una sala con seis camas, todas ellas deshechas y con las mantas raídas y los colchones agujereados por mordiscos de algún animal (ratas seguramente). En una de las camas, medio caído de lado, los restos de un individuo vestido a la manera de los que viven en los bosques (se trata de Hem, el bandido desaparecido del grupo de Hansoft). Su cuerpo está medio devorado, principalmente la caja torácica, y le han sido arrancadas las entrañas. Hay gran cantidad de sangre seca en el suelo. Con una tirada de Sanar a CD 20 o bien Conocimientos a CD 15 se podrán dar cuenta que las mordeduras pudo causarlas algo con un tamaño similar a un humano, lobo o parecido. Tiene marcas en las muñecas, señal de haber estado atado, aunque más que de cuerdas parecen de cadenas. Aquí no hay polvo prácticamente, como si lo que hubiese sucedido fuese algo bastante reciente.

*Habitación 4:* una enorme cocina. Un gran fuego apagado en la pared lateral, una zona central destinada a preparar lo que fuese a ser cocinado, utensilios propios del lugar, esto es todo lo que puede encontrarse, aparte de una puerta abierta que conduce a la despensa.



*Habitación 5:* cajas abiertas, toneles, comida podrida tirada por el suelo, las losas pegajosas quien sabe debido a que, esto es lo que podrán encontrar en la despensa. No hay nada que sea comestible, todo se pudrió hace ya mucho.

*Habitación 6:* el comedor. Una estancia rectangular de gran tamaño con una mesa alargada ocupando su centro. A su alrededor, veinte sillas, dos de ellas volcadas. Todas las sillas, incluidas las volcadas, contienen o contuvieron un cuerpo, pues sus restos esqueléticos aún se encuentran allí. Tan solo quedan las ropas raídas de todos ellos, ningún objeto de valor se encuentra en su posesión. Ante ellos, en el centro de la mesa y dibujado sobre el mantel, un extraño símbolo realizado con una sustancia de color amarronado (sangre seca). Con una tirada de Conocimiento Arcano a CD 15 se llegará a la conclusión que se trataba de un Ritual. Si la tirada alcanza el 20 se podrá deducir que era un tipo de invocación. Nada más. Todas las esquinas de la sala tienen unos candelabros de pie de diez velas cada uno, todas consumidas en su totalidad. Los cuerpos que se encuentran en las sillas apoyan sus antebrazos en el mantel, con las muñecas giradas hacia arriba (les fueron cortadas las venas). La sangre que surgió de los cortes se dirige de forma misteriosa hacia el centro, formando el misterioso símbolo. El mantel blanco, que llega hasta el suelo, oculta una sorpresa más –a menos que alguien se haya dedicado a levantarlo –que surgirá cuando todos se encuentren alrededor de la mesa examinándola. Uno de los pjs será agarrado por los tobillos y arrastrado bajo la mesa, preferentemente uno de los que lleve luz (en caso contrario y éste no estuviera cerca, cualquiera de ellos). Allí será atacado por una extraña criatura con forma humanoide, garras en sus manos, pronunciados colmillos y boca babeante. Su cuerpo peludo, unido a sus descomunales brazos le da una apariencia simiesca. La criatura intentará acabar con todos los pjs que pueda, pero si el daño sufrido es considerable optará por la huida, curar sus heridas y atacar al grupo más tarde.

*Habitación 6:* lo que debió ser un salón. Una de las paredes está ocupada por un estante que debió estar repleto de libros, vacío ahora. En el lado contrario, una descomunal chimenea para calentar el lugar. Aún quedan restos de cenizas. Hay cinco divanes dobles, cuatro sencillos, ocho sillas y dos pequeñas mesillas. Por el suelo pueden encontrarse platos rotos, copas volcadas e incluso, con una tirada de Buscar a CD 10, un curioso medallón representando una figura abstracta. Con una tirada de Tasar se puede llegar a pensar en obtener unas 50 monedas por él, pero carece de cualquier otro valor.

*Habitación 7:* lo que debió ser en tiempos antiguos la sala de recepciones. Al final de la estancia se encuentra, en una tarima, una especie de silla de trono construida en piedra. Es bastante sencilla, sin muchos ornamentos. Tan solo dos cabezas en los laterales a ambos lados de donde iría la cabeza del lord, representando ambas dos águilas. Cuatro hileras de bancos permitían a los asistentes sentarse y contemplar las ceremonias llevadas a cabo aquí. Gruesas columnas con motivos (tirada de Conocimiento Arquitectura) aquilonio sustentan la alta bóveda. Doce reposa antorchas se reparten en ellas.

*Habitación 8:* con una mesa en forma aproximada de media luna y diez sillas entramos en la sala de reuniones. A un lado un estante con pergaminos enrollados. Están escritos todos en aquilonio, y hacen referencia todos ellos a destacamentos, víveres, batallas y demás temas militares, nada especial o de interés para los pjs excepto uno en concreto, que puede hallarse con una tirada de Buscar. En el se mencionan ciertos refugiados en unas cuevas próximas, las cuales les daban cobijo para llevar a cabo sus fechorías. Según lo narrado, se estaba preparando una misión punitiva contra esos malhechores, restos de un ejército invasor y dedicados entonces al pillaje. Únicamente hay una anotación realizada por alguien que se identifica como escriba de lord Vordigard en la cual da constancia de la muerte de su señor por una flecha traidora que le penetró en el cuello y le causó la muerte casi inmediata. El bandido fue atrapado vivo y torturado durante dos semanas hasta que se le echó a los perros para que sus restos fueran devorados.

*Sala de los perros:* una sala de doble piso. Unas escaleras permiten ascender a la planta superior. En el centro, un agujero de forma circular y cuatro metros de alto. Allí, por un pasadizo se podían hacer entrar los canes hambrientos para dar cuenta de los prisioneros mientras los hombres arriba apostados gozaban con el macabro espectáculo. A un lado se encuentran las perreras donde descansaban los animales. El suelo del pozo está lleno de restos humanos, huesos todos ellos, mientras los mismos huesos, pero de los perros, se encuentran en las perreras.

*Armería:* habitación cerrada, siendo necesario un Abrir Cerraduras a CD 20. Si lo abren o no es igual, no hay nada que sea utilizable, todo está oxidado o podrido, desde armas a armaduras.

*Habitaciones 9 a 14:* todas ellas idénticas, sin duda las habitaciones de los invitados al castillo. Todas disponen de cama –vacía- armario, una mesilla, dos sillas, un arcón. No hay nada especial en ninguna de ellas.

*Habitación 15:* la del lord Vordigard. Se nota en su tamaño, mayor que el resto. Una gran cama, más que doble parece triple, preside el lugar. A su lado, un armario con lo que fueron sus lujosas ropas, ya raídas por el paso del tiempo. Un escritorio, una cómoda, dos sillas, un diván, y al lado del armario una especie de maniquí donde cuelga la armadura del Vordigard. Su estado es ya lamentable y ni es útil en combate ni nada se podría sacar por ella, pero alguien con un ojo especial se dará cuenta de la belleza y presteza que la coraza prestaría en sus buenos tiempos.

*Habitación 16:* una habitación en la cual todos los muebles que había han sido convertidos en astillas y apartados a un lado. Del techo cuelgan unas cadenas, al final de los cuales hay unos ganchos y, colgados de los seis, los restos de otros tantos infelices. Curiosamente sus cuerpos se mantienen en relativo buen estado excepto uno, ya esqueleto que se ha desmontado y ahora yace esparcido en las frías losas. Los otros muestran signos de degollación, mutilaciones varias y vísceras arrancadas. El suelo está cubierto de una fina capa de sangre seca, con esta que debió gotear lentamente descendiendo por sus piernas hasta acumularse a sus pies.

Esta es la descripción del castillo Vordigard. Aparte de los ataques específicamente reseñados, el dj debe tener en cuenta toda la caterva de monstruosidades que pululan por el lugar y que, recordando eran: dieciséis mujeres mutadas en una monstruosidad y veintinueve lugareños trastornados, además del ser invocado del comedor.

La actuación de lord Vod dependerá en gran medida de si sospechan de él o no, y éste lo sabe. En un principio se mostrará relativamente amistoso con los pjs, pues si le cuentan los motivos de su visita intentará desplazar las sospechas hacia los bandidos de las montañas. Si se ve apurado enviará directamente a los lugareños a matarlos, luego confiará en las mujeres y si la cosa se pone mal al ser invocado. En ningún caso se involucrará en un combate directamente si puede evitarlo.

### **Las cuevas**

En las montañas cercanas existen diversas cuevas, algunas de las cuales sirven de refugio a un grupo de bandidos que asolan la zona. Están comandados por un soldado llamado Hansoft y lo acompañan seis hombres más, aunque uno de ellos, Hem, lleva más de una semana desaparecido (cayó víctima de los criados de lord Vod, y ahora su cadáver se pudre en una de las habitaciones del castillo). Sus objetivos son comerciantes que transitan por la zona, pero en principio evitan atacar a los lugareños. Por lo que hace referencia a Herbafi, ellos son inocentes del ataque sufrido por él y su compañero. Tres de sus hombres llegaron cuando los dos comerciantes ya habían sido asaltados, Ykion dado por muerto, su compañero secuestrado y las monturas y botín abandonados. Al encontrar la mula y los dos caballos con todo el equipo intacto no pudieron creer tamaña fortuna, así que rápidamente se hicieron con lo que pudieron recuperar y pusieron rumbo a su refugio.

Los bandidos siempre dejan a uno de ellos montando guardia, todos excepto Hansoft. Si se ven impelidos a luchar hasta la muerte no dudarán en hacerlo, pero su líder es un hombre bastante inteligente y si los pjs logran hablar con él y se entera de lo que buscan les explicará lo sucedido. Ignora quien atacó a los dos comerciantes y por qué se contentaron con llevarse a uno de ellos y dejar el equipo ahí tirado, pero no puede más que estar agradecido por ello.

*Entrada:* oculto el agujero de entrada por ramas y arbustos tallados y colocados para tal fin, es difícil de verlo desde lejos (Avistar a CD 20 a menos que uno se aproxime más). Además, siempre hay uno de los hombres vigilando subido a un árbol, el cual dará la alarma en cuanto vea a alguien aproximarse. Su forma de actuar será la siguiente: permanecerá subido y escondido en el árbol mientras los recién llegados entren en la cueva. Luego irá por detrás eliminando a posibles retrasados y atacando por la espalda cuando llegue el momento.

*Parte 1:* el lugar de descanso. Aquí es donde suelen estar la mayoría de los hombres cuando no hacen nada. Hay siete camastros y un fuego en el centro. La cueva en este punto se bifurca en dos.

*Parte 2:* aquí es donde guardan los bandidos la comida y demás utensilios como cuerdas, antorchas, mantas y equipo diverso.

*Parte 3:* dos baúles se encuentran aquí. Uno contiene una parte de las armas, las que no llevan siempre encima, mientras el otro contiene su botín. Hay en su interior unas 500 pp además de diversos collares, copas, joyas y demás por un valor que una tirada de Tasar situará sobre las 300 pp más. Por supuesto, ambos baúles están cerrados. Las dos opciones para abrirlos son, cogiéndole las llaves a Hansoft, o bien Abriendo la Cerradura a una CD de 20.

Las armas son corrientes: espadas, hachas, una ballesta, dos arcos de caza, un broquel, y armaduras ligeras e intermedias como mucho, además de un par de cascos.

**PLEBEYOS**

Puntos de golpe: 4 pg

Iniciativa: +0

Velocidad: 30 pies

Esquiva: 10

Parada 10

Atq: Hacha de mano +0, cuchillo +0

Daño: 1D6x2, 1D4x2

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

Características F 10, D 11, C11, I 10, S 8, C 9

Habilidades Tregar +3, Escuchar +2, Oficio +1, Avistar +3, Trato con animales +1, Arte +1, Nadar +1

**MUJERES TRANSFORMADAS**

Puntos de golpe: 16 pg

Iniciativa: +2

Velocidad: 30 pies

Esquiva: 14

Parada: -

RD: +1

Atq: Garras (2) +4, Mordisco +3

Daño: Garras 1D4+2, Mordisco 1D8+1

TS: F +4, R +3, V -1

Características F 13, D 15, C13, I 10, S 8, C 5

Habilidades Avistar +4, Escondese +5, Tregar +8, Moverse sigilosamente +6, Escuchar +8

Especial: Visión en la oscuridad, Tirada de Terror: TVoluntad 12.

**HANSOFT**

Puntos de golpe: 26 pg

Iniciativa: +5

Velocidad: 30 pies

Esquiva: 12

Parada 17

Armadura: Coselete de escamas RD5, Broquel +2, Casco +1

Atq: Espada Ancha +6 c/c; Daga +5c/c.

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

TS: F +2, R +5, V +1

Características F 14, D 12, C14, I 12, S 10, C11

Habilidades Avistar +4, Escuchar +4, Buscar +2, Moverse sigilosamente +2, Intimidar +6, Montar +6,

Tregar +4, Escondese +2

Dotes Iniciativa mejorada, Parar, Soltura con un espada ancha

**BANDIDOS**

Puntos de golpe: 7 pg

Iniciativa: +5

Velocidad: 30 pies

Esquiva: 11

Parada 13

Armadura: Justillo acolchado RD 3

Atq (2): Espada Ancha +2 c/c; Daga +2c/c.

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

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

Características F 12, D 12, C12, I 10, S 9, C9  
 Habilidades Avistar +2, Escuchar +2, Buscar +3, Moverse sigilosamente +2, Tregar +4, Escondese +3  
 Dotes Iniciativa mejorada, Rastrear, Combate con dos armas, Terreno favorito Bosque

#### CRIATURA INVOCADA

Puntos de golpe: 52 pg  
 Iniciativa: +7  
 Velocidad: 40 pies  
 Esquiva: 15  
 Parada -  
 Atq: Golpetazo (2) +11 y Mordisco +9  
 Daño: Golpetazo 1D8+6, Mordisco 1D10+3  
 TS: F +7, R +10, V +2  
 Características F 22, D 15, C20, I 5, S 10, C7  
 Habilidades Tregar +12, Escuchar +5, Avistar +5, Buscar +2  
 Dotes Ataque múltiple

#### LORD VOD VORDIGARD

Puntos de golpe: 33 pg  
 Iniciativa: +1  
 Velocidad: 30 pies  
 Esquiva: 12  
 Parada 13  
 Armadura: -  
 Atq: Cimitarra +5c/c.  
 Ataque mágico +16  
 TS: F +3, R +2, V +11  
 Características F 10, D 12, C10, I 17, S 17, C16  
 Habilidades Arte (Alquimia) +12, Arte (Herbalismo) +16, Averiguar intenciones +8, Conocimiento arcano +15, Conocimiento local +12, Conocimiento noble +12, Conocimiento naturaleza +8, Conocimiento religión +12, Concentración +9, Descifrar escritura +10, Diplomacia +10, Engañar +8, Escuchar +5, Sanar +8, Interpretar +6  
 Dotes Acólito, Conocimiento es poder, Voluntad de hierro, Sacrificio ritual, Sacrificio oportunista, Invocador.  
 Nigromancia, Contraconjuros, Convocación.  
 Nigromancia: Revivir cadáver, Toque de la Muerte.  
 Contraconjuros: Glifo, Glifo menor, Runa de Jhebbal Sag.  
 Convocaciones: Pacto demoníaco.