

CONAN

EL TEMPLO DE JHEBBAL SAG

Nos encontramos a los personajes de regreso a la pequeña población de Herlan, un emplazamiento situado en las Marcas Bosonias, a una hora escasa del Río Trueno, frontera natural que separa al reino de Aquilonia del territorio conocido como los Yermos Pictos. Tras su última aventura al sur, en la población conocida como Arando, los pjs habrán regresado bien habiendo descubierto que acontecía exactamente en esa villa y que relación había con la desaparición del comerciante Herbafi, o bien engañados por el astuto noble –hechicero llamado Vod Vordigard y confiando plenamente en su persona. Sea como sea el retorno, a medida que el grupo remonta el camino que los llevó hace apenas unas jornadas al sur va encontrándose cada vez de forma más frecuente numerosos grupos de soldados aquilonios –bosonios en su gran mayoría –que se dirigen hacia las fortificaciones situadas en la frontera picta. No tendrán ningún problema los jefes de dichos grupos en explicarles que se han producido en las últimas jornadas –que coinciden curiosamente con su ausencia del lugar –diversos ataques pictos en algunas pequeñas poblaciones limítrofes. Varias han sido las villas atacadas, pero Herlan no figura esta vez entre ellas.

Cuando el grupo esté aproximándose a dicho pueblo se cruzarán de frente con un contingente de cincuenta soldados que cabalga rumbo sur. Esta vez ninguno de ellos se detendrá a darles explicaciones, y es incluso posible que si se entrometen en su marcha sean apartados sin muchos miramientos.

Finalmente, el grupo llegará por fin al lugar donde ayudaron a salvar el pequeño templo de Mitra hace tan solo unas semanas. Allí parece reinar una tranquilidad bastante inusual dadas las circunstancias. Pueden verse algunos soldados patrullando por las calles, pero poco más. La monotonía que imperaba antes del ataque parece ser la constante nuevamente. Un buen lugar donde dirigir sus pasos es nuevamente la posada –y que cumple las funciones de taberna y lugar de reunión del populacho –para descansar tras el camino y agenciarse una buena comilona. Allí serán saludados afectuosamente por los lugareños, ya familiarizados con su presencia. Hay camas libres, así que podrá alojarse unos días si lo consideran necesario.

Pero las cosas se torcerán esa misma noche. Poco después que todo el mundo se haya ido a dormir, unos golpes resonarán en las puertas de la posada. Será el amo quien, con paso cansado y vacilante, vaya a abrir y tras escuchar los motivos que trae el recién llegado, se dirija a despertar a los pjs durmientes. Éstos no recibirán muchas explicaciones, tan sólo les contará que abajo hay un soldado bosonio –si alguno de los pjs pertenece a esta etnia nada más fácil que sea él –que los espera para hablar con ellos.

La cosa parece urgente, y el soldado insistirá hasta que estén todos despiertos y abajo reunidos. Una vez allí les explicará que su capitán ha dado órdenes de ir a buscarlos y conducirlos inmediatamente hasta la guarnición situada en el mismo pueblo. No puede decir más, pues lo ignora.

Cuando los pjs lleguen –si se hacen mucho los remolones vendrá un nuevo grupo a buscarlos, esta vez con menos miramientos –serán acompañados rápidamente a presencia de Hubber, el capitán bosonio. Tras invitarlos a sentar en un oscuro cuarto iluminado únicamente por unas velas y servirles una copa de vino aguado, les explicará lo siguiente:

“Disculpen las circunstancias en las que me he visto obligado a despertarlos y hacer que los acompañarán aquí, pero la situación es bastante urgente. Verán, ustedes participaron en una expedición hará un par de semanas aproximadamente que fue al rescate de un grupo de hombres y mujeres capturados del templo de Mitra. Como bien recordarán se unieron a un grupo de soldados que llegó poco después para ayudarles en la tarea. Se dividieron, ustedes tuvieron suerte y regresaron salvando además a las tres muchachas, pero del resto de soldados que iban en el otro grupo no supimos nada más. Naturalmente, les dimos por muertos, conociendo la forma de proceder de los pictos. Bien, esa suposición ha cambiado esta noche. Si quieren hacer el favor de acompañarme”.

Tras estas palabras Hubber se levantará y acompañará a los pjs hasta la más lóbrega de las mazmorras de la guarnición. Allí, tras una puerta cerrada, y tras echar una mirada rápida por la mirilla corredera, los pjs verán un individuo encogido entre las sombras. No hace falta mucha luz para darse cuenta que se trata de un picto capturado. El capitán les explicará que el picto fue atrapado en una batida realizada cerca del lugar donde cruzaron la vez anterior los salvajes pictos en canoa, en el río Trueno. Sus dos compañeros murieron. Creen que se trataba tan solo de una expedición para observar cual era la situación en que había quedado la orilla donde se encuentran, o al menos eso es lo que le han arrancado en confesión bajo

tortura. Y no cree que se lo haya inventado, dirá mientras sonrío. Si alguien logra una tirada de Conocimiento Local a CD 15 será conocedor del hecho que una de las peores afrentas que puede sufrir un picto es ser encerrado en un calabozo, sólo menos grave que matarlo sin llevar pinturas de guerra. Una afrenta en toda regla. Lo mejor de todo no es eso, pero. Sus hombres han conseguido averiguar que parte del grupo que acompañó a los pjs hasta que se dividieron en dos aún sigue vivo. Hubo una refriega y sobrevivieron cuatro hombres, los cuales se encuentran ahora en poder del clan del Gorila. Ese no es el procedimiento habitual picto, los pjs ya saben como se las gastan, pero si eso es cierto no deben escatimarse esfuerzos en rescatarlos. Además, por lo que se sabe, este clan tiene su zona relativamente alejada de donde se están produciendo las escaramuzas, así que se trata de un lugar de relativa calma. Los pjs son los únicos que se encuentran en Herlan y alrededores que ha tenido contacto con las tierras pictas, aparte de algún que otro soldado, así que el capitán espera que, por una módica recompensa, se dignen a formar parte de la expedición que piensa ir a rescatar a los prisioneros. La recompensa ascenderá a quinientas monedas por cabeza. Los motivos por los cuales siguen vivos los prisioneros se ignoran, el picto no ha sabido decirlo. Por supuesto se les proporcionará equipo necesario y un mapa aproximado de lo que se cree es el Yermo, aunque lo cierto es que bien poco se sabe por lo que respecta a la distribución de las tierras pictas.

Naturalmente, los pjs son libres de aceptar o no el ofrecimiento realizado, pero una negativa los predispondrá muy negativamente con la guarnición bosonia de Herlan. Si aceptan la partida se producirá la mañana siguiente, a eso de las ocho.

Y para acabar de complicar las cosas, unos minutos después de hablar con el capitán y cuando todos se hayan retirado a descansar de nuevo a sus habitaciones, el sabio del grupo –de haberlo, sino uno a elección del dj –recibirá una visita inesperada. Unos golpes en su puerta volverán a despertarlo, si es que había logrado dormirse. El visitante, un ofíreo de nombre Terkán, se presentará si puede únicamente ante el pj sabio, aunque si no tiene más remedio lo hará igualmente aunque haya algún otro pj presente. Cuando el pj abra la puerta se encontrará con un individuo de media altura, un poco entrado en carnes, unos cuarenta años, una perilla y bigotito curvado hacia arriba, pelo liso peinado con raya en medio, piernas cortas, ropas lujosas y dedos con tres o cuatro anillos en cada mano (de no excesivo valor por cierto). Ha llegado a la posada recientemente, y ha hecho todo lo posible para que los pjs no repararan en él hasta este instante. Con un arrastrar de palabras y sin parar de mover las manos pedirá al pj hablar con él de un asunto delicado que puede reportarles a ambos múltiples beneficios. Intentará persuadir al pj para que lo escuche de cualquier forma –no violenta –aunque si no lo logra recurrirá al plan B, y que no es otro que ir tras los pasos del grupo para que le despejen el camino y cuando llegue el momento oportuno intentar convencerlos de nuevo o bien dirigirse solo hacia su destino. Si Terkán logra que el pj lo escuche le explicará que dispone de un guía experto en territorio picto y que puede ayudarles a encontrar lo que buscan. A cambio, pide únicamente que el grupo se desvíe ligeramente –una vez hayan obtenido lo que desean, es decir, liberar a los cautivos –y le ayude a recuperar cierto objeto de un antiguo templo situado en las selvas pictas. No deberán desviarse demasiado, una jornada y media a lo sumo. Si accede, el ofíreo está dispuesto a compartir con el pj parte de lo que obtenga además de dos mil piezas de plata a repartir entre todos. Con los prisioneros no debe haber problemas en principio pues éstos desconocen totalmente la zona y no podrán darse cuenta si la dirección tomada es la mejor o no, además siempre está la excusa de dar un pequeño rodeo para evitar peliagudos encuentros indeseados. Lo máximo que Terkán está dispuesto a explicar de sí mismo es que se trata de un comerciante ofíreo interesado en artefactos religiosos antiguos, para los cuales busca compradores en las ciudades zíngaras o estigias, y con muy buen resultado, por cierto. Tiene gente recorriendo el mundo a la búsqueda de nuevos hallazgos, y casualmente estaba en las Marcas Bosonias cuando estalló el conflicto con los pictos, algo nada inhabitual, por cierto. Esto, por supuesto, no explicará como pudo enterarse de la partida de la expedición de los pjs, y se guardará muchísimo de comentarlo a menos que se le ponga en una tesitura. Si esto ocurre, explicará que gasto un poco de dinero a cambio de lograr un poco de información y que ya se sabe, “la paga de un soldado hoy en día tampoco es gran cosa” queriendo dar a entender como logró enterarse de la expedición. Naturalmente, esto también es falso, pero el ofíreo no explicará bajo ningún concepto –mientras pueda evitarlo –que dispone de habilidades adivinatorias. Tampoco explicará que al lugar donde se dirigen es un templo en los subterráneos del cual se supone que resta oculto una capa mágica de Jhebbal Sag, un objeto de creación shamánica capaz de comunicarse con dicho Dios. La reliquia en cuestión le ha sido encargada por un sabio estigio de nombre Viayaham, el cual le ha ofrecido la suma de doce mil monedas por recuperarla y traérsela. Sus pesquisas y su tenacidad, además de sus artes adivinatorias, lo han llevado a determinar con bastante exactitud la localización de la Capa, aunque las tensiones actuales con los pictos han significado un contratiempo a sus planes, viéndose obligado a recurrir al grupo de los pjs para poder adentrarse con cierta seguridad –la que se puede tener –en los Yermos. Como también ha mencionado, Terkán ha contratado los servicios de un guía, antiguo soldado fronterizo y uno de los pocos con cierta experiencia en territorio picto. Éste, de nombre Brey, es un

hombre fornido, cuarentón, barbudo y de gran estatura, de Vanaheim, parco en palabras pero rápido con la espada y experto en moverse en silencio.

Así las cosas existe también la posibilidad que los pjs desconfíen totalmente del extraño sujeto que los ha visitado a tan intempestivas horas y decidan dar parte a la guarnición de Herlan, que a fin de cuentas son los que les pagan. Si esto sucede el capitán Hubber montará en cólera y se dirigirá a la posada para detener al ofíreo. Lamentablemente, éste no aparecerá a la hora convenida ni nadie lo sabrá donde encontrarlo, como mucho podrán dar con alguien que crea haberlo visto por las calles de la villa. Sea como sea, llegará el momento de partir, con o sin comerciante. Un grupo de soldados los acompañará hasta el lugar donde deberán cruzar el río Trueno. Allí estará un pequeño destacamento esperándolos para pasarlos en canoas hasta el otro lado. La corriente es fuerte, tal y como recordaban, pero los expertos bosonios encargados de la tarea no tendrán dificultades en evitarla y dejarlos sanos y salvos en la orilla picta del río. Una vez allí sólo queda adentrarse en la espesura.

Las primeras horas serán a través de un paisaje ya conocido, pues cruzaron el área recientemente. Si Terkán y Brey van con ellos el segundo podrá realizar las funciones de guía, en caso contrario intentarán seguirles la pista a la suficiente distancia para evitar ser detectados, aprovechándose del dominio del de Vanaheim para moverse en este territorio.

No deberían tener problemas para ir avanzando sin contratiempos. Deberán cruzar algún que otro pequeño río, ascender y descender cañadas, y subir algún terreno pedregoso, pero nada excesivamente complicado. Si se detienen para trepar a un árbol y echar un vistazo no distinguirán nada extraño, y si las tiradas de Supervivencia para avanzar han sido buenas podrán corroborar si van o no en el buen camino. Frente a ellos, el valle por el cual se adentraron antes, y al sur la zona a la cual deben dirigirse en principio.

A medida que vayan girando hacia el sur la vegetación irá cambiando. Al principio de forma gradual, luego ya supondrá un brusco giro hacia un terreno prácticamente selvático, convirtiendo el entorno en casi una jungla. Los árboles llegan a superar los quince o veinte metros de altura, musgo resbaladizo en su cara norte, troncos retorcidos caídos en el suelo, vegetación superando la altura de la cintura a veces... un terreno dificultoso por el que avanzar. Los pjs, uno de los primeros contratiempos a salvar será cuando deban cruzar una cañada de unos veinte metros de altura. La única forma de hacerlo será a través de un árbol caído cuyo final se pierde oculto entre la vegetación del otro lado, un espacio vacío de diez metros de distancia. Cuando se encuentren aquí, si alguno de ellos realiza un Avistar a CD 15 llegará a ver en el cielo unas extrañas criaturas dando vueltas en la lejanía. Necesitarían una tirada de dificultad 25 y posteriormente un Conocimiento Naturaleza a la misma dificultad para determinar que no son pájaros corrientes sino una especie desconocida hasta la fecha, o de la que no tiene constancia (a menor dificultad simplemente podrá decir que no ha oído hablar nunca de ellos, no que no los hubiese visto nadie).

A media tarde empezarán a oír, con una tirada de Escuchar a CD 20, el característico ruido de los tambores pictos, aunque para su tranquilidad –relativa– suenan muy lejos. La noche debería cogerlos acercándose ya hacia la cadena montañosa que se veía en la lejanía, o si han ido a buen ritmo y sin contratiempos bordeándola rumbo sur. Durante esta noche una pantera pasará bastante cerca del lugar donde descansan, y el chillido de los monos en las copas de los árboles cercanos puede poner los pelos de punta a más de uno.

Finalmente, el día amanecerá sin haber sufrido ningún susto más que haya perturbado su sueño. Tras un buen y reparador desayuno estarán listos para proseguir su viaje. A mitad de esa mañana, mientras avanzan por la jungla tendrán el primer encuentro con las tribus pictas. Para darse cuenta de ello será necesaria una buena tirada de Avistar con una CD enfrentada al Escondese del picto. El individuo en cuestión está encaramado a lo alto de uno de los árboles de la zona mientras vigila sus pasos. Si es descubierto intentará huir lo más rápidamente posible saltando por las ramas de los árboles. La vegetación, ramas y la agilidad del picto supondrán un penalizador a las posibilidades de alcanzarlo con armas a distancia, siendo casi imposible además atraparlo y enzarzarse en un cuerpo a cuerpo con él. Si se ve atrapado luchará hasta la muerte, pero sólo en última instancia. Si deciden perseguirlo la carrera los llevará a un risco, una pared casi vertical de piedra. Allí el picto trepará durante tres asaltos antes de perderse en la parte alta, cuando alcance el borde superior. Si lo logra no parará hasta llegar a un asentamiento de los suyos, donde dará la alarma. Si por el contrario logran abatirlo se hallarán ante un individuo un poco más alto que los pictos vistos hasta entonces. Lleva el cuerpo tatuado, un collar de dientes alrededor del cuello –Conocimiento Naturaleza a CD 15 los catalogará como de un carnívoro, una pantera o semejante– y la piel pintada con dibujos rituales.

La tarde transcurrirá sin ningún incidente más, y hasta la noche no se producirá el siguiente percance. Mientras el grupo este descansando, ya sea en el suelo o en los árboles –por aquello de sentirse más seguros– una gran serpiente reparará en ellos y atacará a alguno de los pjs que se encuentre haciendo guardia. Para saber si logra su objetivo o no deberán realizarse las pertinentes tiradas enfrentadas. Si logra atraparlo su intención será dejarlo inconsciente y luego llevárselo a través de los árboles, perdiéndose en

la oscuridad. No se enfrentará a un grupo numeroso a menos que se vea impelida a ello, intentando antes la huida si se sabe descubierta.

Esa noche, poco después del encuentro con la serpiente, descargará una fuerte tormenta. La lluvia aumentará en intensidad hasta convertirse en torrencial. La lluvia durará hasta casi el amanecer, cuando irá cesando poco a poco.

Al avanzar del tercer día el grupo encarará ya la dirección marcada en el mapa que les dio el capitán Hubber. Las altas montañas irán quedando poco a poco a su derecha mientras sus pasos los encaminan hacia lo que parece la entrada de una cañada. Si se echa un vistazo a los alrededores podrán darse cuenta que lo que en principio parece una depresión sin más aumenta de tamaño hasta perderse en la lejanía, con varios kilómetros de ancho en su parte más extensa. Si la tirada de Avistar alcanza el 20 podrán ver también bastante más adelante lo que parece un río que cruza horizontalmente en la lejanía (no es un río, en realidad se trata de un gran lago con una isla de tamaño considerable en su centro). En este punto de terreno despejado, uno de los pocos que se encontrarán en el territorio picto, podrán descubrir con una nueva tirada de Avistar a CD 15 diversas criaturas dando vueltas en los cielos por encima de diversos puntos repartidos por toda la zona, las cuales podrán determinar que son las mismas que observaron con anterioridad al cruzar el árbol sobre el precipicio.

Avanzando a través de la cañada los pjs llegarán a una zona despejada, pero muy inquietante. Se trata de un espacio de unos quince metros de largo por diez de ancho en los cuales no hay prácticamente ningún tipo de vegetación que sobrepase la altura de la rodilla. El suelo está sembrado de huesos blancos repartidos por el espacio entre árboles. Un vistazo rápido y unas buenas tiradas de Conocimiento pueden llevara pensar a los pjs que están ante huesos de personas, pero no es así. Con una tirada de Conocimiento Naturaleza determinarán que se trata de huesos animales, desde monos hasta otros que no podrá clasificar por no haberlos visto nunca. El peligro en este caso se encuentra en los árboles, pero no en nada que esté sobre ellos sino en ellos mismos. Mientras no se adentren en el claro no sucederá nada, pero como pongan un pie en él los árboles que lo rodean atacarán a quienes hayan entrado. Se trata de una especie de árboles que únicamente crece en los Yermos pero si alguien logra un Avisar a CD 15 y posteriormente un Conocimiento Naturaleza a CD 20 podrá relacionarlos con ciertos árboles que se sabe que crecen en las zonas selváticas de los Reinos Negros y los países circundantes. Recordará que son árboles que presentan una peligrosa agresividad, utilizando sus ramas para apresar a quienes se aventuren demasiado cerca de ellos para posteriormente engullirlos por una especie de cavidad situada en la parte alta de su tronco, donde las víctimas son disueltas y digeridas, así que lo más seguro será no acercarse demasiado a ellos y evitar el claro, como bien demuestran los restos por allí esparcidos.

Será pocos minutos después del encuentro con los árboles cuando vuelvan a escucharse nuevamente los tambores pictos, pero esta vez resuenan mucho más cerca, quizás a no más de dos o tres kilómetros de distancia en dirección sur. Será en ese momento, si logran sacar una tirada de Escuchar a CD 20 cuando oirán un grito que resuena detrás suyo, pero únicamente en el supuesto que el misterioso Terkán no viajara con ellos, sino que les fuese siguiendo la pista. Los gritos se deberán a que él y su ayudante, Brey, acabarían de penetrar en la zona de los árboles asesinos, donde éste último habrá sido capturado por uno de ellos y estaría siendo digerido mientras el ofíreo huye enloquecido a través de la selva. En este caso será atrapado finalmente por los pictos a menos que los pjs den media vuelta y vayan a ver que ocurre, existiendo la oportunidad que con las pertinentes tiradas acaben descubriendo lo ocurrido e incluso hallen su rastro y puedan atraparlo.

Si siguen su camino hacia delante, poco antes del anochecer los pjs tendrán un encuentro especial. Corriendo de frente llegará un individuo vestido con una única prenda de ropa anudada en la cintura y armado con dos espadas curvas, una a cada mano. Pelo largo, barba enmarañada y mirada desesperada. Su respiración es agitada y su tensión evidente, y los motivos de ella no tardarán en hacerse claros: un grupo de pictos lo viene persiguiendo. Si lo salvan el hombre les estará más que agradecido, pero su lengua fue arrancada hace años y será incapaz de explicarles nada. Se trata de un argoseano cuyo barco remontaba el Río Negro desde Kordava pero fue atrapado por una tormenta y varó en la orilla en unas rocas. Los pictos atacaron el barco a las pocas horas, y él se salvo lanzándose al agua y nadando hasta la orilla contraria. Lleva perdido en la selva dos semanas, sobreviviendo como ha podido, y hasta hace tres días en que una partida picta dio con sus huellas en relativa calma. Ahora lleva casi setenta y dos horas sobreviviendo a duras penas, corriendo casi sin cesar y con la impresión que su tiempo se acaba. El encontrarse con los pjs supone para él un alivio, y no dudará en unirse a ellos hasta lograr salir de los Yermos. Por supuesto no tiene ni idea de ningún templo perdido ni prisioneros aquilonios, pero ayudará en lo que pueda si los pjs le ayudan a sobrevivir.

Tras curar las heridas y cenar un poco el grupo podrá descansar y pasar la noche sin ningún sobresalto.

Amanecerá el cuarto día y con él una calma relativa. Persisten los sonidos típicos de la espesura, pero no hay señales de pictos ni se escucha el sonido de sus tambores. Avanzando a un buen ritmo el grupo debería llegar sobre el mediodía a la zona donde vislumbraron el supuesto río. Ahora podrán darse cuenta

que no se trata de tal, sino de un lago en el centro del cual se encuentra una torre, la cual podrán ver sacando un Avistar a CD 20. Quien la logre verá la parte superior de una construcción que sobresale encima de las copas de los árboles. No llega a vislumbrarse claramente de que se trata, pero con un 25 le parecerá ver una forma redondeada, como la cúpula de una torre de piedra. El camino no les lleva aquí, deberían dirigirse hacia la izquierda de la formación, pero ésta es lo que busca el mago ofíreo (como se encargará de señalar si les acompaña). Ahora que han salido a terreno más o menos abierto, con una nueva tirada de Avistar a CD 15 llegarán a ver algunas columnas de humo que surgen de la espesura bastante más adelante, en la dirección que deben tomar. Si el mudo, Ure, se encuentra con ellos, hará evidentes gestos de no querer acercarse. Será muy difícil entenderlo, pero si lo logran (a ver como se las arreglan) parecerá querer advertirles que esa zona es territorio picto, no muy recomendable acercarse. A pesar de todo les acompañará si los pjs están decididos a ello. El camino que deben seguir ahora es muy sencillo, será suficiente siguiendo el curso de uno de los dos ríos que van a desembocar en el lago. No es excesivamente grande, pero si bastante caudaloso, aunque debería ser posible cruzarlos sin excesivos problemas en el caso que se lo propusieran. Avanzando se dirigirán hacia una nueva pared montañosa, y a media tarde pasadas alcanzarán una cascada de unos cincuenta metros de alto. La pared es escarpada, y no habrá más remedio que trepar por ella para alcanzar la parte superior. El ruido es ensordecedor, una gran nube de espuma se forma allí donde el agua cae y hace muy difícil oír a los compañeros. Los árboles, de unos veinte metros de alto, cubren casi la mitad de la pared rocosa, dejando al descubierto la otra mitad. Será en este punto cuando los pjs encuentren un nuevo apuro. Mientras están ascendiendo los pájaros que habían visto con anterioridad se lanzarán encima de ellos. La única opción de evitarlo es lograr un Avistar a CD 15 y verlos antes de empezar la ascensión. Las criaturas permanecerán unos diez minutos sobrevolando la zona y luego se marcharán. Por supuesto, si son atacados por flechas también huirán, a menos que estas las lancen cuando ya haya alguien subiendo, pues en ese caso permanecerán un par de asaltos intentando cazar a alguno de los escaladores.

Si logran subir finalmente a la parte superior del precipicio se encontrarán ante un terreno más llano que el anterior, más parecido a una meseta aunque eso sí, con la misma vegetación que más abajo. Unos doscientos metros más allá de la cascada encontrarán un signo claro de la presencia picta: diversas cabezas clavadas en estacas. Todas ellas dan la impresión de llevar allí mucho tiempo, y ninguna pertenece a los soldados bosonios que vienen a buscar.

Al poco rato de adentrarse más allá del macabro descubrimiento empezarán a escuchar los ruidos de los tambores, los cuales, con puntuales lapsos de silencio, serán persistentes en su tronar durante todo lo que queda de día.

Hacia media tarde alcanzarán los puestos de los primeros vigías pictos. Descubrirlos requiere una tirada de Avistar a CD 20, modificada según la tirada de Escondarse de los observadores. Si son descubiertos intentarán huir saltando de árbol en árbol. En este caso deberán realizarse tiradas enfrentadas contra los perseguidores.

Si son descubiertos y ellos no se dan cuenta del hecho, más adelante, un poco antes de llegar al poblado, los pictos realizarán una emboscada contra los pjs. Darse cuenta del hecho requerirá nuevamente tiradas enfrentadas, pero hay que tener en cuenta además que los pictos llevarán un rato preparándola. El número será igual al doble de los del grupo de pjs, una fuerza que los emboscados consideran más que suficiente.

Si a pesar de todo, o bien por no haber sido descubiertos o haber acabado con los vigías, los pjs consiguen proseguir su avance, la noche los cogerá bastante cerca ya del campamento picto, aunque a unas horas aún de su destino.

Durante esa noche los pjs asistirán a un hecho curioso. Cuando sea la medianoche exacta todos los monos que se encuentran alrededor de la zona picta empezarán a montar tal jaleo que será imposible dormir durante la hora siguiente. Es un comportamiento totalmente anormal, como podrá atestiguar cualquiera que saque una tirada de Conocimiento Naturaleza a CD 5.

El día siguiente amanecerá nublado. Los tambores empezarán su tronar cuando el sol aparezca por el horizonte, y no cesarán en prácticamente todo el día.

Hacia mediodía de la quinta jornada el grupo debería llegar a las proximidades del campamento picto. Éste se encuentra en un claro en medio de la jungla.

Destacan en él varias construcciones. La más imponente de todas es el gigantesco altar de piedra cuya parte superior representa la cabeza de un simio. Con una tirada de Conocimientos Naturaleza a CD 15 se determina que se trata de un gorila, con una de Conocimiento Arcano a CD 20 se reconoce como una representación de Jhebbal Sag en una de sus múltiples formas. Ante el templo, a ambos lados, dos altas y gruesas columnas de piedra con una argollas a unos dos metros de altura, donde se atan las manos de los que van a ser sacrificados. Entre ellas, ascendiendo por unas escaleras hasta llegar a una especie de púlpito, un altar. No hace falta decir que las manchas que se ven son de sangre seca.

Rodeando el templo se hallan las chozas de los pictos, construcciones de madera con techo de ramas, con capacidad para unas diez personas.

Y a un lado, unas en tierra firme y otras medio sumergidas en una especie de pequeño lago que se encuentra junto al campamento, otras jaulas donde se hallan en un estado más que lamentable cerca de cincuenta prisioneros, la mayoría bosonios, aquilonios pero también algunos.

Hay en total cerca de cien personas en el campamento, de las cuales cuarenta son hombres con sus pinturas de guerra. La mejor opción es intentar liberar a los prisioneros y armarlos posteriormente con las espadas, lanzas y arcos que se hallan en una cabaña cercana.

Hay cinco guardias moviéndose continuamente por el campamento, más uno en la armería, otro en la choza de jefe y otros dos en las jaulas, uno en las de tierra y otro en las del lago. Por cierto, si el comerciante no se encuentra con ellos, como ya dijimos antes su guía estará muerto y el será uno de los prisioneros de las jaulas de tierra.

Las jaulas están hechas de barrotes de madera y atadas con cadenas. Con las herramientas necesarias puede intentar abrirse la puerta de las jaulas –Abrir Cerraduras a CD 15 –o romper los barrotes, cada uno de los cuales tiene 20 pg y resiste 5 pts. Los que allí se encuentran están sumergidos hasta por debajo la barbilla, y su estado es bastante lamentable. Otra cosa a considerar será el adentrarse demasiado en el lago, pues algunos cocodrilos vagan por los alrededores. Será necesario un Avistar a CD 15 para verlos de lejos o bien hablar con los presos antes de meterse en el agua, los cuales podrán advertirlos. Si son vistos y se va con cuidado extremo los animales no se acercarán, en caso contrario una desagradable sorpresa recibirán los pjs, además que el lógico escándalo alertará a los pictos.

Si todo va bien los pjs deberán salvar a los prisioneros antes que éstos sean sacrificados al Dios y éste se personifique en forma de gran gorila para darles una zurra a todos.

Los dos elementos más peligrosos del campamento son el jefe picto y el shamán. El primero es muy diestro en el combate, como podrá comprobar quien se enfrente a él. El otro empezará a invocar criaturas, principalmente un gran gorila, los cuales serán otro quebradero de cabeza para el grupo.

Si todo va bien habrán liberado a todos los prisioneros y estarán listos para la huida. Ahora ya dependerá de los intereses de los pjs, si se dirigen donde Terkán les pidió o bien enfilan directamente hacia el río Trueno.

Como comentábamos con anterioridad, el destino de Terkán es la torre que se encuentra en la isla del lago por la que pasaron antes.

A la isla se puede acceder, bien a través de los botes pictos amarrados cerca del poblado, bien a nado, aunque la zona se encuentra infestada de cocodrilos y otras criaturas como serpientes marinas. Si a pesar de todo los pjs logran llegar hasta la orilla se encontrarán en un terreno con una vegetación muy similar a la del resto del territorio que han recorrido para llegar hasta aquí. La isla, en su extensión, es mayor de lo que había parecido en un principio, alcanzando los ochocientos metros en anchura y los dos kilómetros en longitud. La vegetación cubre todo el borde exterior, dejando un pequeño claro en el centro donde se alza la torre que pudieron observar desde la distancia. Pero si alguno de los pjs logra una tirada de Avistar se dará cuenta que los árboles muestran una forma peculiar, un ligero abombamiento como si se alejaban de la misteriosa construcción. Incluso algunas ramas que por su disposición se acercan a los muros de piedra muestran signos de quemaduras, como si un fuego las hubiera ido consumiendo. El terreno es bastante llano, aunque con una ligera pendiente a medida que uno se va acercando al edificio. Y tras andar unos metros, los pjs llegarán ante una construcción de piedra de forma cuadrada, de cuyo centro emerge una alta torre que sin duda es la que pudieron observar desde lejos. Las paredes del edificio, de unos cinco metros de alto por sesenta de lado muestran signos evidentes de deterioro. Alrededor de lo que parece a todas luces un templo se encuentran situados cuatro obeliscos, cada uno de ellos a unos cinco metros de las esquinas. Su superficie es pulida, sin ningún símbolo tallado en ella. Pero cualquiera que cruce el perímetro que delimitan deberá realizar una tirada de TS Voluntad a CD 15 o sufrir un -1 a cualquier tirada ya sea de ataque o habilidad que requiera concentración, pues una extraña sensación de mareo lo acompañará durante las siguientes 1D6 horas. Si cualquiera de los pjs comete la insensatez de tocar el obelisco con la mano desnuda la TS será a CD 20, y los efectos serán de -1D4 durante las siguientes 24 horas.

La entrada está jalonada por un par de estatuas de piedra representando dos enormes gorilas. Si alguien saca una tirada de Conocimiento Religión las reconocerá como representaciones del mismísimo dios Jhebbal Sag. Las puertas son dos hojas de piedra entreabiertas prácticamente imposibles de mover, atascadas por un fallo de mecanismo o el paso del tiempo. Lo cierto es que se necesitaría una Fuerza de 100 para moverlas, tal es su peso. Entre ellas queda un paso que permite cruzarlo a una persona. Su superficie está llena de dibujos labrados donde se ven a unos seres humanoides pero más estilizados adorando a lo que parece ser un gran gorila. Con una tirada de Conocimiento Religión a CD 15 y Conocimiento Arquitectura a CD 20 se podría situar a esta construcción y sus representaciones como coetáneas de la desaparecida Atlántida, varios miles de años atrás.

Al cruzar la puerta se entra en una especie de sala de bienvenida. Columnas medio rotas, una incluso con la parte superior caída, y una sensación general de destrozo. Pueden verse restos de armas y armaduras

totalmente inservibles tiradas por el suelo. Su manufactura es totalmente desconocida para los pjs, y a su alrededor hay pequeñas acumulaciones de polvo que muy bien podrían ser restos de los que alguna vez las utilizaron. Estas armas y armaduras muestran signos de haber participado alguna vez en algún enfrentamiento. Si se fijan también, podrán darse cuenta que el polvo del suelo está removido, como si algo o alguien transitara de vez en cuando por allí. A ambos lados de la sala dos grandes arcadas conducen a sendos pasadizos, los cuales tienen diversas puertas dando a la parte interior de la construcción. Lo que alguna vez fueron puertas de madera, y en el interior de éstas muebles, están todos destrozados. Lo único que pueden hallar son los restos de lo que alguna vez debieron ser telas de túnicas o capas, pero en un pésimo estado y que se rasgarán sólo cogerlas. No hay más, ni armas, libros u objetos de valor.

Si avanzan por el túnel de la izquierda, pero, unos pocos metros después que éste gire a la derecha y siga por el lateral del edificio, llegarán a un lugar peligroso. Aparentemente no ocurre nada, pero será necesario sacar una tirada de Buscar a CD 20 para darse cuenta que todo el suelo en este trozo presenta un pésimo estado. Si más de 400 kilos se colocan encima suyo empezará a hundirse todo el corredor. Los que estén allí encima deberán realizar una tirada de TS Reflejos a 20 el más alejado del extremo, reduciéndose en 2 para cada persona que lo separe del final. Es decir, si hay cinco personajes y todos se encuentran encima sumando más de lo establecido, la dificultad de la TS para el del centro será de 20, 10 para el de delante y el de detrás y 16 para los otros dos. Con la salvedad, eso si, que si cualquiera de ellos falla los de detrás deberán aumentar la dificultad en 4, y en 8 si quieren intentar salvar a los caídos o rezagados. Así que se empezará a tirar siempre por los que se encuentran más a los extremos. Más adelante se explica que ocurre para los que caen.

En la parte posterior del edificio, en el corredor correspondiente, se encuentra una puerta secreta que precisa una tirada de Buscar a CD 20 para encontrarla.

Allí, labrado en la pared, hay una representación del dios Jhebbal Sag y debajo varias frases escritas en un idioma antiguo. Será necesario sacar una tirada de Conocimiento Arcano a CD 20 para darse cuenta que son versiones precataclísmicas del nombre del dios. En todos ellos, pero –son 4 en total –hay un error de escritura, con una de las letras girada. Si se coloca correctamente la puerta se abre. Cada letra puede girar 360°, con lo que lo de probar y a ver que pasa es muy arriesgado. Si se falla se activará una trampa. Las puertas de la entrada –si, las de Fuerza 100 se cerrarán –y se abrirá una cámara oculta en el interior de la torre que comunica con los túneles escondidos bajo tierra dejando libre a un ser mitad hombre mitad arácnido. La puerta igualmente se abrirá, permitiendo a los incautos acceder a la planta baja de la torre pero también dando acceso a lo que mora en el subterráneo para que los alcance.

La torre en sí son dos plantas, la que se encuentra donde los pjs y la superior, a la cual se accede a través de unas escaleras ascendentes de caracol.

Toda la torre está cerrada, únicamente se puede acceder por aquí. La planta baja está vacía excepto por la obertura que en caso de fallar anteriormente estará abierta. No verán trampilla, pues se habrá desmoronado cayendo por el túnel –una obertura de unos tres metros de ancho por cuatro de largo- hasta los cincuenta metros que hay para llegar al fondo, y tampoco oirán de momento ruido alguno.

Si suben por las escaleras llegarán a una puerta de piedra cerrada. Presenta unos dibujos en su superficie –tirada de Conocimiento Geografía para darse cuenta que es el mundo antes del cataclismo –pero son necesarias unas palabras para abrir la puerta. Otra opción es leer en voz alta una inscripción en la base del dibujo, pero para lo cual será necesario una tirada de Conocimiento Arcano a CD 20. Si el pobre Terkán aún está con ellos el será capaz de abrir la puerta la recitar la oración a Jhebbal Sag. Eso si, recitarla pondrá en alerta a los monos y el gran gorila que se encuentran en la isla, con lo que los pjs tendrán visita al salir del templo.

Si a pesar de todo entrar, en su interior hallarán únicamente un altar con una joya encima de él. Parece un rubí de escaso valor –tirada de Tasar indica unas 1000 monedas –pero cualquiera con cierto sentido mágico notará que bulle en su interior una gran energía –aunque será completamente incapaz de decir que es o para que sirve –que parece incluso que lo haga palpitir, como si fuese un corazón.

Lo que se puedan encontrar a partir de aquí depende ya únicamente de sus actuaciones anteriores. Se pueden encontrar con las arañas que moran en los subterráneos o bien con la criatura despertada al abrir la puerta, además de los monos y el gorila ya en el exterior. La vuelta a casa será, además, toda otra aventura.

En referencia a las criaturas, para las arañas usé las del libro básico y para el gran gorila un Diablo de los bosques, todos ellos debidamente modificados en función del nivel de los niveles de mis jugadores.

PICTO EN LA SENDA DE LA GUERRA

Dados de golpe: 1d10+1 (6)
Iniciativa: +5 (+3 des +2 refl)
Velocidad: 30 pies
Esquiva: 13 (+3 des)
Parada: 11 (+1 fue)
Atq: Clava sutil +4 o arco caza +2
Daño: 1d8+1/x2 pa 2; 1d8/x2, pa 1
TS: F +3, R +5, V +1
Características F 12, D 17, C13, I 8, S 9, C8
Habilidades Saltar +6, Escondarse +9, Escuchar -1
Mov sig +9, Avistar +1, Sup +1, Pir +8

Dotes Disparo a bocajarro y rápido, Furtivo,
Rastrar

SHAMAN PICTO

4d6 (14)
+2
30 pies
12
9
Clava -1
1d8-1/x2
F +1, R +3, V +6
F 8, D 15, C 10, I 15, S 14, C 14
Arte(herb) +7, Arte(alqu) +4, Conoc (arc
+5, local +6, natur +7, relig +7), Esco +5
Buscar +5, Sanar +7, Superv +4, Mov
sigilosamente +4
Sacrificio ritual, Sacrificio con tortura

PP: 7

Estilos de hechicería: Magia de la nat,
Contraconj, Maldiciones

Conjuros: Convocar bestia menor,
Infortunio menor
Convocar bestia mayor
Infortunio, glifo, Runa de
Jhebbal Sag

Ataque mágico +2