

CONAN

EL TESORO DE VACLAN EL NEGRO

El grupo de personajes ha llegado a la capital de Zingara, Kordava. La ciudad es un bullicio de gente: comerciantes, prostitutas, sacerdotes,, mendigos, marinos... Allí podrán encontrar alojamiento donde comer y dormir, variando el precio según la zona donde decidan buscar. Kordava tiene varias áreas diferenciadas: la zona rica, el barrio comercial, los gremios, los muelles y lo que podríamos denominar la zona residencial. Los mejores puntos donde encontrar trabajo son los muelles y la zona de los mercados, donde precisamente también los puntos donde más abundan las tabernas y posadas. En la zona de los muelles se pueden encontrar tabernas como: La Jarra Espumosa, El Ancla de Roc, El Kraken Furioso o El Tesoro Dorado. Como posadas destacan Casa Tranquila o El Reposo del Marino.

Mientras se encuentren paseando por la ciudad, uno de los pjs al azar será el objetivo de un ratero. Su bolsa desaparecerá a menos que se de cuenta. El ladrón, un jovencito de nombre Bocam intentará huir y perderse entre el gentío. Puede iniciarse una persecución, aunque el chaval intentará aprovechar su mayor conocimiento de las calles de la ciudad. Si logran atraparlo intentará defenderse con un cuchillo. Pueden suceder varias cosas: que lo maten, con lo cual serían capturados por la guardia y llevados a las mazmorras; que detengan al muchacho y lo entreguen a las autoridades, ganándose así un agradecimiento y poco más; o bien que perdonen a Bocam, recuperando su bolsa y logrando que, agradecido, ganen además un confidente en Kordava.

Son arrestados: el grupo será llevado a las mazmorras de la cárcel donde serán arrojados a celdas separadas. Allí esperarán el juicio durante tres días, siendo encontrados culpables y condenados a galeras, concretamente vendidos como esclavos al capitán Hogen Duban, patrón de un mercante, hombre cruel y déspota. El barco será asaltado por piratas filibusteros, que ofrecerán a los pjs la posibilidad de enrolarse a bordo.

Si lo entregan a las autoridades recibirán las gracias del capitán de la guardia, Hubert Leppard, y absolutamente nada más.

Si por el contrario se hacen con la amistad de Bocam éste les podrá guiar por la ciudad, aconsejarles sobre diferentes lugares o personas. Eso si, no será un perrito faldero tras el grupo, él seguirá a lo suyo y deberán buscarlo para preguntarle aquello que deseen.

Si siguen en Kordava, una noche que se encuentren en una taberna, el pj de aspecto más imponente del grupo recibirá una oferta de un sujeto llamado Turk. Ofrecerá al personaje participar en unas peleas clandestinas que se organizan en un almacén abandonado de los muelles. Se maneja bastante dinero, y se combate hasta que uno de los dos contrincantes cae inconsciente. Los combates se celebran dos días a la semana, y cada encuentro consiste en tres combates por noche. Durante uno de estos encuentros se producirá la irrupción de un grupo de guardias de la ciudad al mando del capitán Hogen Duban. Los soldados son numerosos, y para escapar del lugar deberán los pjs luchar duramente. Si logran huir, como mínimo el pj que combatía y todo aquel que haya herido o matado a algún guardia tendrá puesto precio a su cabeza.

Intentar abandonar la ciudad puede ser complicado, y antes que eso ocurra los pjs descubrirán que alguien los sigue. No llegarán a ver quien es, pero esta persona se les acercará en el momento propicio con una oferta. Sabe que su cabeza tiene un precio y no están seguros en Kordava. Pero hay alguien, su jefe, que tiene una propuesta que hacerles. Para escucharla deberán acompañarlo hasta una recóndita taberna de la zona más peligrosa de los muelles, un antro llamado El Puñal del Pirata, un lugar donde hasta la guardia raras veces se adentra. Si los pjs se ponen tontos y presionan demasiado se despedirá de ellos y santas pascuas, a otra cosa. Si lo acompañan recorrerán los peores callejones de Kordava: oscuridad, suciedad, olores a excrementos, mendigos en las callejuelas, etc... Pero algunos de estos supuestos mendigos son en realidad filibusteros de Zarkon el pirata, vigilantes de quien se acerca. El grupo llegará por fin a la taberna. Postigos cerrados podrían indicar que no hay nadie, pero el rumor de canciones indica que eso no es así. Al abrir las puertas se encontrarán ante una gran sala ocupada por unos veinte individuos, marineros casi todos, bebiendo y cantando. El sujeto los conducirá hasta una mesa ocupada por una única persona. Les ofrecerá asiento, pedirá bebida para todos y les explicará:

“Conozco vuestra situación. Se que Kordava no es segura para vosotros y tengo una propuesta que hacerlos. Os hemos visto pelear en los combates. Hemos investigado sobre vosotros y creemos que podríais sernos útiles. Mi capitán desea tenerlos a bordo en su barco. No os engañéis, no somos mercantes. Somos filibusteros. No tenemos patria ni amo, sólo un capitán a quien seguir. Somos temidos y odiados, pero el botín a repartir es grande. Así como el peligro. Si yo hoy os hago esta oferta es porque otros como vosotros sucumbieron a la muerte. ¿Qué me decís? ¿Aceptáis convertirlos en cazadores o preferís seguir siendo la presa?”.

Si aceptan, el hombre se presentará como Deveraux, intendente del capitán Zarkon y su barco, el Dragón Carmesí. En caso de haber aceptado Deveraux les citará la medianoche siguiente en la zona de los muelles, en un callejón cercano a la Casa del Mar, el centro burocrático de las actividades portuarias. Cuando lleguen esa noche, además de Deveraux hay dos filibusteros más, Ogan y Turbatt además de otros cuatro sujetos recientemente alistados al Dragón Carmesí, al igual que ellos. La comitiva avanzará por los callejones hasta los muelles, donde abordarán una pequeña barca de vela que los espera. A su cargo, un tuerto de nombre Rifinus. Tras saludarse y embarcar, Deveraux entregará un saquito tintineante a los dos guardias de la ronda que se habían acercado a ver que ocurre. Tras saludar a Deveraux y recoger la bolsa del dinero se alejarán como si tal cosa. Todos embarcarán y el bote desplegará su vela y se alejará de la costa.

Tras media hora llegarán al Dragón Carmesí, anclado a distancia prudencial de la costa. Al llegar serán presentados a Zarkon el capitán, un antiguo noble zingaro venido a menos. Tras saludarlos, un breve discurso y una serie de órdenes y recomendaciones, el segundo oficial de a bordo, Wilson, los conducirá a sus camarotes. De allí se escogerán a cuatro entre los recién llegados los cuales harán parte de las guardias. El resto, a dormir. A la mañana siguiente los que no hicieron guardias se encargarán de diversas tareas a bordo, como limpieza, por ejemplo. La nave tomará rumbo sureste. Transcurrirán varios días tranquilos de navegación, donde los nuevos deberán realizar las más ingratas tareas y ser burla de sus compañeros, al menos hasta que se ganen su respeto. Una noche, el Dragón Carmesí se detendrá justo delante de una ciudad, su perfil iluminado por múltiples puntos de luz. Se trata de la capital de Argos, Mesantia. Entonces, Zarkon reunirá a la tripulación y explicará que algunos de ellos, dirigidos por Deveraux, irán en bote hasta los muelles. Allí se adentrarán en la ciudad hasta la casa de un comerciante llamado Shebain. Deberán secuestrarlo y traerlo a bordo vivo. Irán algunos de los nuevos, a ver que tal se portan.

Siguiendo las indicaciones de Deveraux llegarán ante una casa cuya planta baja tiene un letrero que reza que esa tienda pertenece a Shebain, comerciante de objetos exóticos. Vive solo, así que si son cuidadosos secuestrarlo y huir no debería ser excesivamente problemático. Una vez a bordo, Zarkon ordenará llevarlo a su camarote y dejará claro que no quiere que nadie le moleste. Una hora después, se abrirá la puerta y el capitán ordenará que tiren los restos de Shebain por la borda. Su cuerpo está visiblemente mutilado. Tras esto, se dará un nuevo rumbo.

El Dragón Carmesí enfilará rumbo a mar abierto, como si fuese hacia los Reinos Negros, pero adentrándose hacia el océano. El segundo día de travesía uno de los vigías dará la señal de alarma. A lo lejos se observa la silueta de un barco. Con una buena tirada de Observar lo reconocerán como un carguero mercante típicamente argoseano. A pesar de las protestas de la tripulación, Zarkon ordenará proseguir rumbo. Tras ocho días más de viaje, envueltos en el tedio, la señal de Tierra se oirá desde el puesto de vigía. Efectivamente, a lo lejos se recorta la silueta de lo que parece una isla. Deveraux, a órdenes del capitán, ordenará rodear la isla hasta encontrar un sitio donde desembarcar, pues el lado por el cual han llegado son todo acantilados, y puede verse el mar romper contra unos arrecifes semiocultos entre las olas. No llegarán a bordearla completamente, pues al girar la nave un recodo verán una playa de arena y, embarrancado ante ella, los restos de un navío.

Un grupo de hombres, los pjs entre ellos, deberán ir en barca hasta allí y echar un vistazo. La nave está decantada hacia su derecha. A medida que se acerquen verán que parece antigua, madera podrida, velamen destrozado y un gran boquete abierto por una enorme roca en el lado izquierdo de proa. Para subir a bordo, o bien deberán hacerlo trepando con cuerdas por el lado de playa o bien por la derecha. La cubierta está vacía, como si nunca nadie la hubiera pisado. Hierros oxidados por el agua y el paso del tiempo, barriles tumbados, pero sin signos de lucha. La cosa cambia si se dirigen al castillo de popa. Allí se encuentra el camarote del capitán, y a diferencia de la cubierta parece como si tiempo ha hubiese sido registrado. Armarios abiertos, cosas por el suelo y rotas, platos fragmentados con restos putrefactos de lo que debió ser en su día comida, pero nada de interés. Mientras registran el camarote se llevarán una desagradable sorpresa. Unos cuerpos putrefactos se dirigen hacia ellos. Hay tantos como pjs, pero no debería ser difícil acabar con ellos. Su aspecto es horrendo: carne pútrida, cuencas de ojos con líquidos rezumando por ellas, entrañas colgando... El problema es que cuando acaben con ellos verán más aparecer cortándoles la salida a cubierta. Sólo queda un camino, y es a las bodegas, aparte de enfrentarse a ellos, claro. Bajar a las bodegas supone entrar en una zona parcialmente inundada por las aguas. La zona de las bodegas está con la superficie de las aguas allí estancadas llena de objetos flotantes. De allí surgirán varios cadáveres animados más, sin duda por la necromancia. Los allí atrapados se darán cuenta que su situación es desesperada, hasta reparar en el boquete abierto a un lateral del casco y que va a dar a mar abierto, aunque eso sí, en el lado contrario de donde seguramente dejaron el bote.

Si consiguen llegar al Dragón Carmesí la tripulación los recibirá preocupada por lo acontecido. Una cosa son los enfrentamientos con hombres, pero otra es luchar contra muertos vivientes. Cuando eso ocurra

Zarkon se dará cuenta que sus planes están a punto de irse por la borda –y nunca mejor dicho – y reunirá a todos los hombres en cubierta, donde les explicará que

“si hemos venido hasta aquí, a una isla que no figura prácticamente en ningún mapa, es porque el botín que nos espera lo merece. Ese barco que veis allí no es otro que el “Serpiente Negra”, el bajel de Vaclan el Negro. Llegó a mi conocimiento el paradero de esta isla, el lugar donde embarrancó el maldito y de donde nunca logró salir, y el lugar donde se encuentra su tesoro. En el interior de la isla donde lo encontraremos. Y bien, ¿Qué me decís? ¿Queréis dar media vuelta y regresar con las manos vacías o ir en busca de esa fortuna?”.

Tal y como diga esto todos los hombres gritarán con alegría el nombre de su jefe, sólo para ser interrumpidos por un grito de agonía proveniente de uno de los hombres situado en la última fila. Los necrófagos están asaltando el Dragón Carmesí. Habrá una cruenta lucha, pero los piratas se alzarán victoriosos. Zarkon dará orden de alejar la nave de la costa y dirigirse a la playa en bote. El irá, Deveraux se quedará a bordo. Si alguien pregunta en algún momento por lo que pudo convertir a los piratas de Vaclan en lo que son ahora Zarkon ordenará encerrarlo, aunque esas palabras habrán despertado nuevamente el temor en los hombres.

Dicho y hecho, en unos pocos viajes todos menos diez piratas desembarcarán en la playa. No se ve ninguna construcción ni ningún sendero, tan solo una espesa y tupida vegetación. Llegados a este punto el dj pedirá a todos los personajes una tirada oculta, aunque lo cierto es que no tendrá ningún valor ni importancia lo que saquen, pues la dificultad es tan alta que no la alcanzarán. Se trata de una TSVoluntad para evitar ver lo que la entidad que habita la isla quiere que vean, y que no es otra cosa que un señuelo para acercarlos hacia su refugio. Y justo en ese momento se oirá una especie de trueno y todos verán como el Dragón Carmesí empieza a hundirse mientras una estela de humo surge de su bodega. El cielo, vacío y sin una nube, los observa. Ante ellos, la selva con sus ruidos y misterios. Y de pronto, una especie de rugido que se propaga desde las profundidades de la jungla. Los hombres están asustados, pero Zarkon ordena a todos que se preparen, y así en comitiva se adentran en la espesura.

El avanzar se hace dificultoso, con una vegetación enmarañada que obliga a cortarla para abrirse paso. Tras unas horas de avanzar, y a pesar de lo cual no habrán hecho más de un kilómetro aproximadamente, el capitán da la orden de detenerse, abrir un claro con las espadas y montar un campamento. Se establecen turnos de vigilancia, y esa primera noche los pjs se libran. A la mañana siguiente, al despertar, todos descubren que dos hombres han desaparecido. Sus cosas están ahí, pero no se ve ningún rastro. A pesar de las amenazas, los vigías aseguran no haber visto nada. La inquietud crece. Zarkon ordena que alguien trepe a un árbol y eche un vistazo. Quien lo haga verá a lo lejos, en la cima de una pared rocosa, lo que parece una construcción. Calcularán un día a lo sumo de viaje hasta allí. Todos para allá. La cercanía del posible tesoro vuelve a aumentar los ánimos de los filibusteros.

Al anochecer llegarán al pie de la montaña. La pared es escarpada, pero podrán descubrir unos asideros excavados en la roca en forma de escalones. Subir por ellos no será fácil, un trepar a CD 10 en todo caso, a pesar de ser la ascensión casi completamente vertical. Al llegar arriba se puede tener una panorámica casi completa de la isla. Hay un pequeño terraplén donde descansar ante las puertas cerradas del curioso edificio. Éste parece tener una parte que sobresale y otra parte construida en el interior de la montaña. Tiene unos cinco metros de alto por unos cuarenta de largo y veinte de ancho. Las puertas son aparentemente de piedra, con inscripciones en un idioma desconocido para todos, y unas representaciones de extrañas criaturas que recuerdan a murciélagos adorando a un semejante pero de un tamaño mucho mayor. No se ve ninguna ventana ni orificio de entrada, pero cuando alguno de los que allí se encuentran examine los grabados verá que la cabeza de la criatura sobresale sobre el resto. Descubrir esto cuesta un Buscar a CD 20. Si ningún pj lo logra, ya lo hará alguno de los piratas. Al presionarlo, se oye un fuerte crujido, las puertas parecen temblar mientras polvo cae de sus juntas y lentamente empiezan a abrirse.

El interior de la construcción está completamente a oscuras, y serán imprescindibles las antorchas para iluminarlo y ver algo. Los piratas se encuentran en una estancia de unos quince metros por quince, toda vacía ella. Hay polvo en el suelo, señal que nadie ha pisado por allí en años. No hay ningún tipo de decoración, tan solo cuatro enormes columnas de piedra con la forma de las criaturas que vieron en la entrada que simulan estar sujetando el techo. Lo más destacable de toda la sala es la pared opuesta a la de entrada. Allí, nuevamente la imagen de la criatura mayor que vieron antes. Un nuevo buscar revelará nuevamente que la cabeza puede ser presionada. Al hacerlo no ocurre nada. Al menos en principio, porque unos segundos más tarde se oye un crujido, el suelo parece temblar y de pronto, antes que nadie tenga tiempo de hacer nada, las puertas de la entrada se cierran y el suelo se abre, cayendo todos sin remisión hacia las profundidades. La caída es lo suficientemente importante para que todo aquel que falle una tirada de TS Fortaleza a CD 20 caiga inconsciente. Cuando vuelvan en sí –o aquellos que no se hayan desmayado –podrán ver aún gracias a la luz de las antorchas que habrán caído con ellos. Se encuentran en

una sala idéntica a la del piso superior. Pero a diferencia de lo que ocurría arriba, aquí no están solos. Junto a ellos, tirados en el suelo, una veintena larga de cadáveres, entre ellos un negro gigantesco armado con un hacha a dos manos. Además, tirados por el suelo, cofres rotos y su contenido esparcido por las rocas del suelo: oro, joyas, monedas, piedras preciosas, un verdadero tesoro, unas doscientas mil monedas si se pudiese llevar todo y venderlo. Pero el primer problema al que se van a enfrentar son los veinte muertos que se levantan y, empuñando sus armas, se aprestan a matarlos a todos. La lucha será cruenta, difícil, y muchos de los filibusteros caerán víctimas de Vaclan y sus hombres.

Aquí, en el interior de la construcción, una magia diferente parece animar a los antiguos piratas, pues estos conservan muchas de sus características antiguas. Vaclan dará cuenta primero de Zarkon, para luego enfrentarse a los pjs. Afortunadamente, el segundo lo habrá dejado bastante tocado, así que acabar con él será un poco más fácil que si estuviera entero.

Los supervivientes, tras acabar con los muertos, deberán encontrar la forma de salir de allí. Si observan las paredes, todas ellas están repletas de figuras como aquella especie de hombres murciélagos que vieron arriba, pero no hay en ellas nada especial. La clave aquí está en las columnas. Éstas no son figuras como arriba, sino circulares con grabados en ellas. Examinándolas encontrarán en una de ellas un pequeño punto que cede. Al presionarlo se abrirá una compuerta en una columna permitiendo el paso de un hombre por una escalera descendente de caracol. El paso es estrecho, sólo se puede avanzar de uno en uno. Se descienden unos cien escalones hasta llegar a un arco que da a unos túneles excavados en la roca. Nada más entrar aquí oirán un leve zumbido que proviene de más adelante. Avanzando llegarán a una bifurcación. Un túnel gira a la derecha y otro a la izquierda. El ruido proviene de la derecha. Si lo siguen, tras mucho andar llegarán a una gran cueva con el techo repleto de murciélagos colgados cabeza abajo. Si no les hacen nada, éstos ignorarán completamente su presencia. Al otro lado de la cueva hay otro túnel que conduce hasta el exterior, unos metros más allá. El problema es que el agujero da a una altura de unos cien metros en una pared escarpada de roca muy difícil de bajar. Serían necesarias unas diez tiradas a una CD de 20 para lograr bajar.

Si siguen por el pasadizo de la izquierda van a dar a otra cueva. En esta, a diferencia de la anterior, no hay nada colgado. Al contrario, hay una especie de nichos en la pared, unos cien, cubierto el agujero con una especie de membrana que tapa la pared por completo excepto un arco en la pared contrario por donde entraron. Si examinan la membrana y los nichos, verán que la primera parece pulsar como si estuviera viva. En el interior de los agujeros, duermen apaciblemente unas criaturas idénticas a las que mostraban las representaciones de arriba. Si no tocan la membrana nadie les molestará aquí, podrán pasar por el arco sin problemas. Si cortan la membrana para intentar eliminar a las criaturas, nada más cortar un trozo un rumor empezará a crecer y todos los seres se despertarán inmediatamente, prestos a defenderse.

Si siguen avanzando llegarán por fin a un túnel ascendente. La única opción de subir por aquí es trepar, aprovechando los agarraderos excavados en la pared. El túnel asciende hasta la cima de la montaña, unos ochenta metros más arriba, aunque hay una obertura a unos diez que conduce hasta lo que sería el piso superior a donde se encontraban antes. Un arco permite acceder a una sala circular cuyo suelo está decorado con un grabado en piedra. El dibujo representa un símbolo extraño, desconocido para los pjs. La sala se abre a un pasillo del que surgen diversos pasadizos, todos los cuales van a dar a varias habitaciones vacías, todas ellas sin puertas. Al avanzar por ellos el grupo será descubierto por las extrañas criaturas que aquí moran. Avanzando por el suelo, paredes y el techo, comunicándose mediante chillidos y saliendo de las diferentes salas, los intrusos no tardarán en verse rodeados y luchando por sus vidas. Tras vencerlos podrán explorar sin problemas todo el nivel. Las habitaciones están aparentemente vacías, ocupadas simplemente por lo que parecen unas estructuras que recuerdan a la membrana de los niveles inferiores y que recubren las paredes de las salas. En el centro de cada una de ellas estas membranas parecen formar unas estructuras que recuerdan a lo que podrían ser una especie de camastro, un recubrimiento orgánico donde descansar.

Tras pasar esta zona de habitaciones se llega a un corredor con las paredes decoradas con dibujos excavados en la roca representando unos zarcillos espinados que se prolongan a lo largo del pasillo. Cuando los personajes empiecen a avanzar, los zarcillos parecerán cobrar vida y con un chasquido se desprendan de las paredes en su totalidad excepto en un punto. Avanzando hacia los personajes intentará o bien golpearlos o bien hacer una presa en ellos. En caso de lograr esto segundo los retendrán en el lugar donde se encuentren apretando cada vez más, dañándolos cada asalto e intentando ahogarlos. Incluso formarán una especie de pared de zarcillos de piedra para enlentecer su avance y dificultar así su posible huida. Al final del corredor, unos cincuenta metros más adelante, se alcanza un arco de piedra que da acceso a unas escaleras ascendentes. Éstas conducen ya al nivel por el cual penetraron en un principio los pjs. Tras subir unos metros llegan a un arco de piedra pero cuya entrada está bloqueada por grandes trozos de piedra. Es obvio que allí no ha habido ningún desprendimiento, así que da la impresión que las piedras fueron colocadas a propósito. La forma en que están colocadas, del arco hacia fuera, parece indicar que

fueron puestas para evitar que nada salga del nivel, más que nada entre. Quitarlas todas llevará bien unas dos horas aproximadamente, tal es el tamaño y el peso de cada una, además del número.

Una vez libre el camino tienen ya acceso a las diversas habitaciones aquí presentes. Todas son de forma semejante, cuadradas, sin ningún tipo de mueble aparente, inscripciones extrañas en las paredes y sin nada de valor que robar. El primer hecho extraño aquí tendrá lugar mientras avanzan por uno de los pasillos. Ante ellos aparecerá una ligera disrupción en el aire, formándose poco a poco lo que parece una cara semejante a las de las extrañas criaturas que poblaban los niveles inferiores. La aparición parecerá mirarlos con odio, luego dará la impresión que murmura algo en un idioma desconocido, aunque nadie llegará a oír nada, para posteriormente desaparecer. En ese momento el corredor donde se encuentran parecerá llenarse de fulgurantes rayos color azul que sacuden los cuerpos de los personajes. Todo aquel que pase una tirada de salvación de Voluntad a CD 20 no sufrirá ningún daño, es más para él los rayos no existen. Los que fallen serán alcanzados por un total de 1D6 rayos causando cada uno 1D4 puntos de daño sin tirada de salvación que valga.

Si siguen avanzando llegarán, minutos más tarde, a un corredor que no parece tener salida. Nueva tirada de salvación de Voluntad a CD 20. Quien la pase no verá absolutamente ninguna pared, simplemente el túnel que sigue. Quien falle tiene clarísimo que ahí hay un muro. Pero pasarlo será imposible para quien falle, incluso estando dormido o inconsciente. Si fallo la tirada, el muro seguirá siendo real para él.

La única opción es buscar una vía alternativa. En otra zona del complejo verán algo más peligroso: unas criaturas semejantes a las que vieron abajo se dirigen hacia ellos. Quien nuevamente pase la tirada no verá absolutamente nada, para él las criaturas no existen. Quien falle, será atacado y muy posiblemente dañado por sus garras. El número, para ser generosos, puede estar en función de los que fallen la tirada. En otro lugar del nivel empezarán a ver el suelo cubierto de una sustancia pegajosa de color blanco. Una tirada de Saber Naturaleza (o lo más parecido) podría recordar al rastro dejado por caracoles comunes.

Si avanzan llegarán a una sala donde hallarán lo que parece el capullo de un gran gusano, de unos ocho metros aproximadamente. En su interior se halla dormitando el cuerpo de uno de los dos gusanos albinos que habitan en el nivel y por el cual las criaturas semejantes a murciélagos taponaron la entrada. Es muy buena opción acabar con él ahora que está indefenso, pues si llegan a enfrentarse a su compañero éste saldrá del letargo y acudirá en su ayuda. El suelo de la cámara donde se hallan está repleto de restos de lo que sin duda se trata de esqueletos de los otros seres, de los cuales éstos deben alimentarse. Avanzando nuevamente llegarán al lugar donde se encuentra el otro gusano, éste sí que perfectamente activo y que no dudará, en su estado de hambre desesperada, a lanzarse sobre ellos para devorarlos. Podría intentarse alguna forma para que los pjs pensasen que están ante una nueva alucinación, como haber lanzado antes los dados y anunciar que ahora todos ven lo que tienen enfrente, aunque seguramente unos pjs expertos no caerán ante tal artimaña y estarán prestos a defenderse. A pesar de todo, la criatura usará todo su poder para crear falsas alucinaciones a los allí presentes, como por ejemplo varias versiones de ella misma para que los pjs no sepan en ningún momento cual es la verdadera (en este caso, las tiradas de Salvación de Voluntad a CD 20 deberán ser secretas para que nadie sepa cual ha acertado). Otra opción es crear falsos muros o agujeros, rocas del techo que se desprenden o cualquier otra alucinación que al dj se le ocurra. La lucha aquí debería ser cruenta y mortífera, pero si logran acabar con él tendrán vía libre para salir de aquí, pues al otro lado de la sala donde se encuentran están las puertas que dan a la habitación donde entraron. Abrirlas desde este lado es sencillo, así que ahora ya no deberían tener problemas para lograr salir de aquí. Para volver a la costa no tienen que más que desandar el camino seguido, y cuando lleguen, aquellos que pasen la tirada de dificultad 20 verán que el barco sigue donde estaba, que no se ha hundido. Los piratas que se encuentran a bordo se mostrarán preocupados por su tardanza, querrán saber que ha ocurrido, si han encontrado el tesoro, pero negarán que a ellos les haya ocurrido nada. Todos podrán decidir entonces que hacer, si volver a buscarlo si no lo tienen o marcharse si prefieren volver allí o ya lo llevaron consigo. Sea como sea, cuando se haga de noche y el barco se haya alejado de la isla, los que volvieron se llevarán la desagradable sorpresa de descubrir que sus compañeros ya no son lo que eran. Están ahora tan muertos como los piratas de Vaclan el Negro y atacarán a sus antiguos compañeros cuando crean que éstos son más vulnerables. Con un poco de suerte alguno de los aún vivos estará haciendo guardia y podrá dar la alarma, entablándose un combate entre vivos y muertos. Si los pjs salen victoriosos, los supervivientes deberán decidir que se hace ahora, elegir nuevo capitán si el antiguo está muerto, que rumbo tomar, etc...

VACLAN EL NEGRO

Puntos de golpe: 75

Iniciativa: +11

Velocidad; 30 pies

Esquiva: 21

Parada: 19

RD: 7 (cota de mallas y casco de acero, escudo +2)

Atq: Cimitarra /Bardiche 12/+7 c/c; daga +11/+6 c/c

Daño: Bardiche 2D10+5 /x3, PA 8(13).

TS: F +11, R +9, V 4

Reputación 23

Características F 19, D 18, C14, I 17, S13, C16.

Dotes Juerguista, Liderazgo, Reflejos de combate, Sin honor, Soltura con cimitarra y bardiche, Esquiva, Esquiva asombrosa, Esquiva asombrosa mejorada, Móvil, Movilidad mejorada.

NECRÓFAGO

Puntos de golpe: 13

Iniciativa: +2

Velocidad; 30 pies

Esquiva: 14

Parada: 11

Atq: Mordisco +3 c/c y Garras (2) +2 c/c

Daño: Mordisco 1D6+1 y parálisis, Garras 1D3 y parálisis.

Parálisis: TS Fortaleza CD14. En caso de fallar inmovilizados 1D6+2 minutos.

TS: F +2, R +0, V 5

Características F 13, D 15, C-, I 13, S14, C16.

Dotes Ataque múltiple, Sutileza mordisco.

PIRATA MUERTO

Puntos de golpe: 2d8+2

Iniciativa: +4

Velocidad; 30 pies

Esquiva: 17

Parada: 17

RD: 2 (escudo +2)

Atq: Cimitarra +5 c/c; Daga +5 c/c

Daño: Cimitarra 1D8+2.

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

Características F 15, D 13, C12, I 10, S9, C8.

SERES MURCIÉLAGO

Puntos de golpe: 4d10+4

Iniciativa: +3

Velocidad; 50 pies

Esquiva: 15

Parada: 16

Atq: Mordisco +2 c/c y Garras (2) +7 c/c

Daño: Mordisco 1D8+1, Garras 1D6+4.

TS: F +7, R +5, V 3

Características F 18, D 17, C12, I 10, S14, C10.

Dotes Ataque múltiple, Alerta, Visión penombra, Sonar.

Habilidades: Avistar +11, Escuchar +15, Supervivencia +8.

GUSANO GIGANTE

Puntos de golpe: 138

Iniciativa: +1

Velocidad; 40 pies

Esquiva: 11

Parada: 11

Atq: Ácido +5 c/c (una vez cada tres asaltos), Topetazo +8 c/c

Daño: 2D4 (la armadura no protege), Topetazo 1D8+4.

TS: F +1, R +14, V 8

Características F 12, D 12, C30, I 14, S10, C5.

RD: 5.

Recompensas:	Por salir vivo de la aventura:	500px
	Por matar a un gusano:	150 px
	Por matar a los dos gusanos:	400 px
	Por hacerse con el tesoro:	300 px
	Por interpretación:	100-200 px
	Por ideas:	100-200 px