

CONAN

Los pjs se encuentran en las heladas tierras del norte, en el pequeño asentamiento de Jordmfall donde han llegado atravesando las altas cumbres de Nordheimer. Estamos en pleno invierno. El pueblo no tiene más de medio centenar de casas, todas ellas construidas con base de piedra y techo de paja y madera. El pueblo ocupa la falda de una montaña, con la nieve alcanzando el medio metro de altura. Es mediodía cuando los pjs llegan al pequeño pueblo. Las calles se ven abarrotadas de gente, tanto natural de Jordmfall como llegada de las pequeñas aldeas de los alrededores. Los hay que llevan grandes sacos a las espaldas, otros arrastran animales como cabras u ovejas para ser llevados a la plaza. Parece que el grupo ha llegado en día de mercado. Cerca del lugar donde se encuentran un cercado de madera lleno de animales preparados para la venta. Parece que una discusión ha estallado entre dos pastores sobre la propiedad de unas cabras. Varias personas se lo miran divertidas. A unos metros de distancia, una casa cumple las funciones de taberna. Si se acercan allí verán que el local está repleto. Son más de quince personas las que pasan el rato al calor del fuego mientras disfrutan de una bebida caliente. Por un módico precio podrán servirles una buena comida, carne de algún animal de montaña principalmente, o una buena sopa. Mientras están comiendo o bien más tarde, cuando salgan, verán que se está montando una tarima en la plaza. Los múltiples viajes de los pjs les hará comprender que lo que están viendo son los preparativos para una venta de esclavos.

Tarde o temprano saldrán al exterior y allí uno de los personajes verá algo que le hará estremecer. Hay esperando una larga hilera de prisioneros listos para ser vendidos, y entre ellos uno de los pjs reconocerá a un familiar suyo, un primo llamado Hagarth. Lo más terrible es que Hagarth vivía en el mismo pueblo que los padres del personaje. En un principio supondremos que se trata de un hiperbóreo, pero en caso de ser necesario puede ser adaptado para cualquier otro pueblo de esa zona del mundo.

Un grupo de seis guardias vigila a los prisioneros, más los de los otros grupos que también llevan sus esclavos para ser vendidos. En caso de enfrentarse por las armas a los primeros los otros responderán como uno solo, protegiéndose entre ellos por un extraño sentido de corporativismo. Lo que sí que no impedirán al grupo será acercarse para hablar con los prisioneros. Si preguntan podrán enterarse que esos presos en cuestión pertenecen a un traficante llamado Sigund, un asgardiano. Éste no está en esos momentos ahí, se encuentra en una tienda de lona cercana tomando unos vasos de vino con un par de traficantes de esclavos más.

Los pjs pueden intentar hablar con Sigund o hacerlo con Hagarth. Si se deciden por la primera opción deberán dirigirse a la tienda. Allí está Sigund junto a un hombre orondo proveniente de y que responde al nombre de Ishmait, mientras el otro es un negro de recia figura, un kushita llamado Oblongo. Para entrar y hablar con ellos deberán hacerlo antes con sus guardaespaldas, dos cimeros de enorme tamaño armados con grandes hachas a sus espaldas. Tras comunicar sus intenciones a Sigund los harán pasar.

Allí serán recibidos por los tratantes de esclavos, los cuales, tal vez debido al vino especiado se mostrarán de muy buen humor.

Según podrá contarles Sigund compró a los prisioneros a un grupo de hombres comandados por un tal Forgham, un caudillo asgardiano de feroz reputación. Al parecer, éste Forgham ha reunido un importante grupo de hombres bajo su mando y se dedica a asaltar pequeñas poblaciones de todo el norte, sin importarle fronteras ni nada. Consigue esclavos por los que Sigund paga un buen precio y obtiene uno mejor en las plazas. Si le preguntan en concreto por Hagarth el hombre asentirá con la cabeza.

“Si, por supuesto que lo recuerdo. Un hombre duro, valiente. Costó mucho hacerlo entrar en vereda y que fuera consciente de cuál es su nueva posición. Por fortuna, ya lo ha entendido a base de golpes, y estoy seguro que sacaré un muy buen precio por él. Cuando lo compré había más, pero sólo le vi futuro a él. Tal vez, si buscáis a alguien en concreto, deberíais hablar con Forgham. Creo que se dirigía hacia el norte, a quizás. Y si estáis interesados en Hagarth, espero veros en la plaza en unos minutos. Si me disculpáis, he de terminar de tratar ciertos temas con mis amigos”.

Los pjs pueden ponerse pesados e intentar acabar con Sigund. Es una posibilidad, pero eso haría saltar la alarma en todo el poblado y todos los guardias presentes allí se lanzarían contra ellos, y dado el abrumador número es mucho más que posible que acaben ellos mismos siendo vendidos en la plaza junto al primo del pj.

Si los pjs intentan liberar a Hagarth lo tendrán igual de difícil. Todos los grupos de esclavos se encuentran reunidos a pocos pasos de la plaza principal del pueblo. Los prisioneros están atados con cadenas tanto de manos como de pies y de ahí a unos gruesos troncos. Además, y tal como comentamos con anterioridad, hay grupos de guardias vigilando cualquier posible incidente y si éste se llega a producir todos los guardias se ayudarán mutuamente.

En el supuesto que los pjs decidan intentar hablar con Hagarth los guardias les permitirán acercarse a ellos, aunque de vez en cuando les irán lanzando miradas suspicaces para comprobar que no hacen nada extraño.

Hagarth se mostrará encantando de encontrarse con su primo y le pedirá ayuda para salir de la difícil situación en la que se encuentra. A preguntas de los pjs puede explicarles que

“hace ahora dos ciclos lunares nuestra aldea fue atacada por un grupo de hombres a caballo, al mando de los cuales iba uno que más tarde supe que respondía al nombre de Forgham, un asgardiano terrible que conduce un pequeño ejército de mercenarios y saqueadores que hacen fortuna asaltando poblados y vendiendo a los prisioneros a tratantes de esclavos. Tu padre fue capturado, al igual que tu madre, junto con algunos otros. Algunos consiguieron huir a las montañas, pero buena parte de los habitantes fue apresado por los asaltantes. A mí me llevaron con ellos. Vuestros padres se separaron del grupo junto a varios más y llevados por el desfiladero del Gigante de Hielo, ignoro hacia dónde. De eso hace ya veinte días, y no los he vuelto a ver desde entonces”.

Pocos instantes después se acercará un sujeto de casi dos metros de altura, látigo de cuero con púas de hierro en la punta en su mano derecha y que maneja con gran destreza. Una cicatriz recorre su cara desde el arco de su ojo derecho hasta la barbilla. Con voz atronadora, acostumbrado a ser obedecido ordenará a los guardias que preparen los esclavos para ser llevados a la plaza.

Todos los prisioneros serán llevados hasta la tarima mientras una multitud de gente, muchos venidos de tierras más allá de las montañas, se acercan para asistir a la venta. Y es que los guerreros norteños son muy apreciados en determinados lugares como guardaespaldas fieros y eficaces.

El primer lote será el que pertenece a Sigund, un total de doce hombres, y Hagarth será el tercero de ellos. La puja será reñida, y por mucho que ofrezcan habrá alguien que seguro que ofrecerá más que ellos.

Se trata de Taban Obanka, un turanio que busca hombres para ser adiestrados en las artes del combate y venderlos con posteridad a nobles de Turan como guardaespaldas. Y la imponente presencia de Hagarth y su fiera mirada lo han convencido que allí hay un diamante en bruto. Ha venido desde la región de Turan tan solo para hacerse con este tipo de hombres, y tras recorrer las tierras hiperbóreas el camino lo ha llevado hasta aquí. Ésta es su última parada, y tras ella planea hacer media vuelta y regresar ya a su país. Ha comprado en total ocho hombres y una mujer, y todos ellos permanecen encerrados en un carromato que cumple las funciones de jaula. De sólida madera con barrotes de hierro, reforzado en ciertas partes para evitar posibles intentos de fuga y tirado por cuatro mulas. Lo acompañan además, seis soldados y dos guardaespaldas de los entrenados en su escuela. A pesar de lo que pueda parecer, éstos últimos reciben una muy buena paga por su trabajo y no dudarán en enfrentarse a cualquiera que ose hacer daño o intentar hacerlo a su señor. Uno es un imponente bárbaro de las tierras del norte, mientras el otro es difícil de determinar de dónde procede. Uno mide casi dos metros y el otro a duras penas llega al metro setenta, pero sus dos espadas curvas colgando del cinto pueden llevar a pensar a los pjs, acertadamente, que no se trata del más débil de los dos.

TABAN OBANKA

Dados de golpe: 9d8+9 (51 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30 pies

Esquiva: 15 (+3des, +3 nivel)

Parada: 15(+4 nivel, +1 fue)

RD: -

Atq: Espada Ancha +7 c/c; Daga +7c/c.

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

TS: F +4, R +5, V +9

Características F 12, D 14, C12, I 15, S 16, C14
 Habilidades Averiguar intenciones +20, Intimidar +14, Diplomacia +22, Engañar +18, Reunir información +16.
 Dotes Liderazgo, Negociador, Persuasivo, Voluntad de Hierro, Soltura con una habilidad (Diplomacia), Soltura con una habilidad (Averiguar intenciones).

GUARDAESPALDAS TURANIO

Dados de golpe: 8d8+16 (72 pg)
 Iniciativa: +9 (+4 destreza, +5 salvación de reflejos)
 Velocidad: 25 pies (coraza)
 Esquiva: 18 (+4 des, +4 nivel)
 Parada: 23 (+6 nivel, +2 fue, +1 parada, +4 car)
 RD: 7 (+6 coraza, +1 casco de acero)
 Atq: Espada auxiliar +18/+14 c/c con sutileza o +14/+10 y +14 con mano torpe y sutileza;
 Daño: Espada auxiliar 1d10+2 sutileza /19-20x2/PA 3.
 Ataque especial: Ataque furtivo +1D6.
 TS: F +5, R +9, V +7
 Características F 14, D 18, C12, I 15, S 9, C19
 Habilidades Averiguar intenciones +15, Intimidar +21, Equilibrio +7, Escuchar +3, Reunir información +14, Uso de cuerdas +7.
 Dotes Esgrima intrincada, Finta mejorada, Liderazgo, Parar, Pericia de combate, Soltura con un arma (arma auxiliar), Combate con dos armas.

GUARDAESPALDAS BÁRBARO

Dados de golpe: 8d12+24 (95)
 Iniciativa: +6 (+1 des, +1 ref, +4 iniciativa mejorada)
 Velocidad: 25 pies
 Esquiva: 13 (+1 des, +2 nivel)
 Parada: 18/15 (+5 fue, +3 escudo grande)
 RD: 10 (coraza)
 Atq: Espadón +11 c/c o Lanza pesada +11 c/c.
 Daño: Espadón 2d10+8/19-20x2/PA 8 o Lanza pesada 1d10+5 /x3/PA 6.
 TS: F +7, R +2, V +5.
 Características F 20, D 12, C16, I 10, S 12, C8
 Habilidades Intimidar +3, Interpretar (montar guardia) +3, Averiguar intenciones +11.
 Dotes Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (espadón), Soltura con un arma (lanza pesada), Especialización con un arma (espadón).

GUARDAESPALDAS (soldados de nivel 5)

Dados de golpe: 5d10+15 (42 pg)
 Iniciativa: +6 (+1 destreza, +1 reflejos, +4 iniciativa mejorada)
 Velocidad: 25 pies (armadura de placas)
 Esquiva: 13 (+1 des, +2 nivel)
 Parada: 19 (+3 nivel, +3 fue, +2 escudo, +1 parada)
 RD: 6 (peto de escamas y casco de acero)
 Atq: Espada ancha +9 c/c.
 Daño: Espada ancha 1d10+5 19-20x2/PA 5.
 TS: F +7, R +2, V +5
 Características F 16, D 12, C16, I 10, S 12, C18
 Habilidades Intimidar +3, Interpretar (montar guardia) +3, Averiguar intenciones +3, Supervivencia +9.

Dotes: Iniciativa mejorada, Parar, Soltura con un arma (espada ancha), Especialización con arma (espada ancha).

Para liberar a Hagarth los pjs pueden improvisar el plan que deseen. El peor es, por supuesto, intentarlo mientras permanecen todos aún en el pueblo de Jordmfall. Otra posibilidad es seguir a la caravana de Obanka e intentar liberar al primo más adelante, cuando las condiciones sean propicias. Por último pueden intentar hablar con el tratante para que les venda al prisionero. Por supuesto, Taban Obanka pondrá un precio que está más allá del alcance de los pjs.

Si se da éste último supuesto les propondrá un trato. Él se dirige hacia la ciudad de Forgtsson donde realizará una parada de dos semanas. Además, el viajar con el carro de los prisioneros hace que su avanzar sea más lento de lo que sería de suponer. El trato que les ofrece es el siguiente.

“Según tengo entendido, hay al norte de aquí un valle al que se conoce como el Valle de la Sierpe. Bien, quiero su cabeza, bueno, el cráneo más concretamente. He recorrido muchos lugares en busca de un cráneo de Sierpe de los Hielos y nunca he logrado conseguir ninguna. Tengo uno de una Sierpe de las Arenas, otro de una Sierpe de la Roca, pero la del Hielo falta en mi colección. Traedme su cráneo y el prisionero llamado Hagarth quedará en libertad”.

Por supuesto, es una empresa arriesgada y los pjs pueden dudar en llevarla a cabo. De ellos depende. De no hacerlo ya comentamos antes cuales eran las otras posibilidades.

EL VALLE DE LA SIERPE

A menos que alguno de los pjs sea natural de Nordheimer ninguno de ellos sabrá hacia dónde dirigirse para encontrar el mencionado valle. Tampoco tendrán noticias de él, aunque por lo que les ha referido Taban Obanka ya pueden hacerse una idea aproximada de lo que puede esperarles allí. Una posibilidad es contratar un guía que los acompañe desde Jordmfall hasta el hábitat de la sierpe. Se trata de un viaje complicado, no excesivamente largo en la distancia pero sí en lo que a peligros posibles se refiere.

El mejor lugar donde ir a buscar un guía es la taberna donde puede que antes echasen un trago.

Si preguntan al propietario, un hombre de mediana edad y que responde al nombre de Uber, éste les contestará que guías en el pueblo dispuestos a llevarles a las inmediaciones seguro que encuentran. El problema será que si le mencionan el destino éste torcerá el gesto y se pensará la respuesta durante unos instantes. Finalmente les responderá un nombre, Urgath. Les explicará que se trata de un tipo bastante excéntrico, pero que será precisamente esa excentricidad la que favorecerá que tal vez acepte el trabajo. Si además se interesan por el Valle de la Sierpe Uber puede explicarles que antiguamente el valle era el lugar donde se encontraba una pequeña villa, Tornhenon, además de un templo dedicado a uno de los dioses de la región, Ymrog. Ahora de ella sólo quedan las ruinas. Hace unos ochenta años se instaló en la zona un gusano del hielo, una sierpe que arrasó el lugar matando a todos los que allí moraban. Los que fueron al lugar intentando acabar con la criatura tampoco regresaron. Tan solo algunos grupos se han aventurado desde entonces, pero nada más se ha sabido de ellos. No hay noticias de la sierpe desde entonces, la última vez hará unos veinte años.

A Urgath lo encontrarán muy probablemente en la taberna tomándose una buena jarra, o bien en caso contrario en la plaza del pueblo. A partir del mediodía el hombre ya se habrá dirigido de vuelta a su casa, la cual se encuentra situada en un extremo del pueblo.

Urgath es un individuo de cerca de treinta años. Una poblada barba castaña cubre su mandíbula llegándole hasta la mitad del pecho. Su mirada no cesa de observar todo cuanto le rodea, en un baile incesante y nervioso de derecha a izquierda que suele tener la virtud, o el defecto según se mire, de poner nerviosos a todos los que lo observan. Su mirada inquieta va en consonancia con sus movimientos, rápidos, poco gráciles pero efectivos. Sus manos no cesan de retorcerse en una amalgama de dedos que parecen que vayan a dislocarse en cualquier instante. De su lado izquierdo cuelga de la vaina una espada larga terriblemente afilada como podrán comprobar aquellos que se le enfrenten, aunque su especialidad es la daga, con la cual es un artista consumado.

En un principio no tendrá problemas en acompañar a los pjs por las montañas de alrededor, pero guiarles hasta el Valle de la Sierpe ya es otra cosa. En un primer momento se mostrará reacio, pero todo será una táctica para hacerles subir el precio. Si lo consigue no pondrá ya impedimentos en acompañarlos.

Tras convencer a Urgath el siguiente paso, a recomendación de éste, será avituallarse bien en forma de equipo, ropa de abrigo, alimentos, etc. Según les explicaron, ya sea Uber o bien Urgath, la zona donde se dirigen se encuentra aproximadamente a cinco de viaje. No es un trayecto excesivamente largo pero tampoco es cuestión de confiarse. Urgath les explicará que son varios los peligros a los que pueden enfrentarse allí fuera, además está claro de la posibilidad que se encuentren a la Sierpe, de hecho el objetivo que los guía. Al abandonar el pueblo de Jordmfall la primera parte del trayecto les sonará ya a conocida, pues de hecho es realizar en sentido inverso la ruta que los condujo hasta allí. Si cuando llegaron lo hicieron en una suave pendiente, el hecho de regresar ahora supondrá hacerlo a través de una cuesta que, debido a la profunda capa de nieve, lo convierte en farragoso y con las horas en extenuante. Los que no estén habituados a moverse en estas condiciones pueden pasarlo verdaderamente mal. De los pocos que parecerán disfrutar será su guía, Urgath, el cual se moverá como pez en el agua. Unas pocas horas después de haber dejado atrás la población de Jordmfall llegarán a una bifurcación. Lo más seguro es que les hubiera pasado desapercibida de no ser por su guía, pues la senda está oculta por más de medio metro de nieve, pero tras serles advertida su existencia por Urgath se darán cuenta que, efectivamente, una estrecha cañada se adentra entre dos picos lejanos en un suave pero continuo ascenso. Según les explicará antes de la noche deberían llegar a una torre abandonada y semiderruida, antiguo baluarte que cumplía tanto funciones de vigilancia como de defensa ante posibles incursores. También les contará que la torre quedó en ruinas cuando la Sierpe asoló el pueblo de Tornhenon y su guarnición cayó víctima del ataque del monstruo. Se supone que algunos de los grupos que se aventuraron allí para dirigirse al norte y enfrentarse al gigantesco gusano llegaron hasta allí, pero de los que fueron más allá ninguno volvió.

El resto del día transcurrirá en calma, un andar fatigoso, lento, que a duras penas les permite avanzar unos pocos centenares de metros cada hora. A media tarde un fuerte viento helado proveniente de las montañas empezará a soplar con fuerza, trayendo a lo lejos unas oscuras nubes que no hacen presagiar nada bueno. Cuando esto ocurra Urgath les animará a apretar el paso antes que la tormenta les alcance y puedan así llegar al refugio de la torre.

Será ya muy tarde cuando vean por fin la silueta de la construcción recortándose en la distancia en una pequeña planicie. Se trata de una construcción circular de tres pisos de altura, aunque la parte superior se encuentra medio en ruinas. Tiene adosado un pequeño edificio de dos plantas, una de las paredes del cual presenta un gran agujero. Desde la distancia no puede distinguirse ningún signo de actividad ni nada parecido que indique que haya habido recientemente presencia de algún ser vivo. La entrada a la torre se encuentra bloqueada por los cascotes caídos de la parte superior de la misma, así que, o bien deciden trepar y entrar por la parte de arriba o bien acceden a través del edificio adosado. Éste tiene una puerta de madera cerrada, pero que cederá ante el empuje de un par de hombres. El problema puede ser que, si lo hacen con demasiado ímpetu podría ceder y la sala de entrada ya no quedaría aislada del exterior. Los pjs deberán vencer una Fuerza de 20 para lograr abrirla. Si su tirada hubiera superado 25 ésta cederá en sus goznes y se vendrá abajo, tal y como explicábamos con anterioridad. El interior del edificio está abandonado, con muestras de no haber sido pisado en muchos años. Aún quedan camastros del antiguo cuerpo de guardia, arcones vacíos y armarios polvorientos. Incluso hay un armero, aunque todo lo que allí se conserva se encuentra en bastante mal estado. Sería necesaria una tirada de Oficio Armero a dificultad 20 para lograr devolver a algunas de las armas allí presentes su utilidad. En la planta alta del edificio se encuentra una puerta que da acceso al nivel intermedio de la torre. Allí, unas escaleras de caracol conducen a los pisos superior e inferior. Éste último cumplía las funciones de mazmorra, pues además de una pequeña sala de guardia encontramos una reja en el suelo, cerrada. Si se ilumina el fondo encontrarán los restos de varios esqueletos, sin duda prisioneros abandonados a su suerte. Si se registra el habitáculo de guardia encontrarán —cd 10 de Buscar —un manojo de llaves. Una de ellas abre la reja del suelo, mientras que las otras permitían abrir las diferentes estancias del complejo, aunque ahora todas se encuentren abiertas y ya no sean necesarias excepto si se desean para cerrar las puertas. El piso superior de la torre se encuentra en ruinas, como notarán nada más abrir la puerta que conduce hasta él y colarse una helada ráfaga de viento proveniente del exterior. La mayor complicación que encontrarán en el lugar provendrá de un grupo de criaturas aladas que han convertido el piso superior en su refugio. Si los pjs no se aventuran allí o no se entretienen demasiado no tendrán problemas, de lo contrario se convertirán en blanco de las iras de las criaturas. Aparte de este posible encuentro el resto de la jornada transcurrirá sin más incidentes. La noche será fría y no dejará de caer una continua pero tenue nevada.

La mañana siguiente amanecerá con una capa de nieve de bastante más altura que la noche anterior, señal inequívoca que, por si aún no se habían dado cuenta, durante toda la noche ha estado cayendo una buena nevada.

Urgath les comentará que deberán apresurarse. A pesar que el día ha amanecido despejado, unas oscuras nubes se acercan desde el norte y no hacen presagiar nada bueno. Según les explicará, no hay más refugios hasta llegar al pueblo abandonado de Tornhenon. Hay unas cuevas a medio camino pero no son seguras, incluso antes de la llegada de la sierpe los habitantes del lugar evitaban adentrarse en ellas.

El viaje hasta las cuevas transcurrirá sin problemas. Si todo va normal el grupo alcanzará dichas cuevas un poco más tarde del mediodía de la tercera jornada. Si los pjs deciden hacer un alto o bien adentrarse en ellas el dj deberá dirigirse al apartado correspondiente, de momento proseguiremos con el viaje hasta Tornhenon.

El siguiente contratiempo vendrá cuando alcancen un punto que únicamente puede cruzarse a través de un puente hecho de cuerdas y maderas que atraviesa una cañada de unos setenta metros de largo y unos ciento veinte de caída libre. El puente está en un estado lamentable, faltan varias traviesas del suelo, un trozo de la cuerda lateral que sirve para agarrarse está roto y el resto está prácticamente congelado. Con un simple vistazo queda claro que cruzarlo puede suponer todo un reto. Pero llegados a este momento los pjs no tendrán más remedio que plantearse el cruzarlo. Sonará un bramido proveniente del lugar del precipicio donde se encuentran. No verán nada en primera instancia a menos que logren una tirada de a CD 20. Si lo logran verán unas figuras que se mueven en la lejanía. No se ven bien, pero quien lo logre estará seguro que iban cubiertas de pelaje blanco. Si alguien alcanza el 25 creará haber visto entre seis y ocho figuras que se aproximan, aunque no puede ver si hay más. Las figuras parecerán desaparecer tras unos minutos, tras ocultarse detrás de unas estribaciones rocosas cercanas. Las criaturas son salvajes cubiertos con pieles de lobo blanco, las cuales les facilitan moverse por la nieve sin ser prácticamente vistos. Verlos cuando se acercan hasta tenerlos casi encima requerirá una tirada enfrentada entre el Escondarse de los salvajes y el Avistar de los personajes. En caso de fallar los pjs pueden tener la desagradable sorpresa de encontrarse un grupo de atacantes a pocos metros de ellos y dispuestos a atacarlos.

SALVAJES

Dados de golpe: 2D10+1 (17)

Iniciativa: +5 (+3 Des, +2 Salvación reflejos)

Velocidad; 30 pies

Esquiva: 14 (+3 des, +1 nivel)

Parada: 15 (+1 fue, +4 Escudo grande,)

RD: -

Atq: Lanza de caza +4 c/c; Arco de caza +3.

Daño: Lanza de caza 1D8+1+1/ 20x2/PA 1; Arco de caza 1D8/20x2/PA 0.

Especial: Rastrear, Intrépido, Versatilidad, Morder espada, Niebla carmesí.

TS: F +4, R +6, V +1

Características F 12, D 16, C13, I 10, S 9 C8

Habilidades Avistar +2, Saltar +8, Escondarse +10, Escuchar -1, Moverse sigilosamente +10,

Supervivencia +1, Piruetas +8.

Dotes Soltura con un arma.

Si logran vencer a estos salvajes, antes que acaben con todos ellos, uno de los atacantes huirá dando media vuelta, cuando se producirá un ataque inesperado. Del cielo descenderá inesperadamente una criatura de varios metros de longitud, cuerpo blanco y un fino pelaje recubriendo su cabeza. Un par de finas alas, de aspecto frágil pero resistentes en realidad, le permiten desplazarse por el aire prácticamente en silencio. Lo único que notarán los pjs es una tenue corriente de aire que les sobrevuela antes de ver como la figura, una especie de gusano gigante de unos seis metros de longitud planea hasta acercarse a uno de los salvajes que huye. Entonces, de sus fauces abiertas surge un cono de aire helado que congela en el sitio al pobre infeliz. La criatura atrapa al salvaje entre sus afilados

dientes y lo alza del suelo, perdiéndose en la distancia, rumbo a su refugio. Si se fijan el destino de la sierpe encaja con el lugar donde se supone que se encuentra su destino.

Una vez dejado atrás el precipicio el grupo no tendrá más contratiempos hasta alcanzar el antiguo pueblo de Tornhenon. La villa se encuentra en la entrada a un pequeño valle que se abre a ambos lados del sendero por donde llegará el grupo. En el centro del mismo puede vislumbrarse, a un par de kilómetros de distancia, los restos semiderruidos en su mayoría de lo que fuera antaño Tornhenon. El valle se encuentra rodeado de altas y escarpadas montañas con su parte superior cubierta de oscuras nubes.

Lo único que destaca además de las ruinas es un sendero que serpentea montaña arriba, justo al otro lado de la entrada del valle, y que va a finalizar en lo que parecen, desde la lejanía, los restos de una construcción. Si alguien es natural de la zona o logra una tirada de Saber Arquitectura a CD 15 reconocerá la construcción como un típico templo dedicado a Ymrog, una de las deidades norteñas. Supuestamente este podría ser el refugio de la sierpe, o eso tal vez piensen los pjs. Eso será hasta que la sierpe de señales de vida desde una de las casas de Tornhenon. Bueno, en realidad sí que hay una sierpe en el templo, pues de hecho hay dos serpientes: la cría que habita en el pueblo y la madre que tiene su refugio en el templo; aunque eso no lo descubrirán hasta más adelante.

A medida que se acerquen al pueblo se darán cuenta de la magnitud del desastre. Hay un total de cuarenta casas, de las cuales dieciséis aún permanecen aparentemente intactas y el resto se encuentran en diferentes estados de derrumbe.

Si se dan una vuelta por el pueblo lo máximo que encontrarán serán algunos cuerpos congelados en algunas de las casas semiderruidas. Hay un total de cuatro repartidos por las diferentes edificaciones. Todos ellos están intactos, sin signos de heridas en su cuerpo. Hay tres más que sí que presentan rastros de violencia en su cuerpo. Uno de ellos, el de una mujer, presenta un gran bocado en un lado del torso, de otro sólo encontrarán la parte del cuerpo que va de cintura para abajo y de otro únicamente pueden suponer, pues tan solo hallarán un brazo y los restos de una pierna de rodilla para abajo.

Mientras se encuentran inspeccionando el lugar y moviéndose sigilosamente oirán nuevamente el bramido, y esta vez podrán ver claramente a la sierpe. Si llegaron a verla bien en la escena del puente les servirá para corroborar la impresión que se llevaron, en caso contrario ahora podrán observarla con claridad. Mide exactamente seis metros y medio, cuerpo blanco cubierto de un suave pelaje en la parte de la cabeza mientras que el resto presenta una textura escamosa. No tiene ni patas ni nada parecido, tan solo un par de alas membranosas acabadas estas sí en unas afiladísimas garras, y unos tremendos colmillos que sobresalen de la parte superior de su mandíbula. Sus ojos amarillos recuerdan a los de las serpientes del desierto, con una pupila fija en los intrusos. Sintiendo su hábitat amenazado se lanzará sobre el grupo intentando acabar con todos ellos. Intentará congelar temporalmente a algún pj para luego agarrarlo y elevarlo hasta una docena de metros antes de soltarlo y dejar que se estrelle contra el suelo. Si las cosas se ponen feas se retirará a la casa donde tiene su refugio, la más grande de lo que fue Tornhenon.

El combate en sí, a pesar de lo que pueda parecer no debería resultar demasiado difícil para los pjs, debiendo dar buena cuenta de la sierpe en bastante poco tiempo. A fin de cuentas, se trata de una cría aunque ellos no lo sepan.

CRIA DE SIERPE

Dados de golpe: 16D8+10 (102 pg)

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

Velocidad; 20 pies, Volando 60 pies

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

RD: +6.

Atq: Garras +14 c/c, Colmillos +12 c/c, Presa +12c/c

Daño: Garras 1D10+8, Colmillos 1D12+8, Aplastamiento 1D8+8

Especial: Tirada de Terror CD 15. Cono helado: TS Reflejos CD 14 o Inmovilizado 1D3 asaltos.

TS: F +17, R +11, V +11

Características F 22, D 18, C 21, I 8, S 13 C 10

Dotes

SIERPE

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

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

Velocidad; 20 pies, Volando 80 pies

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

RD: +8.

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

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

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

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

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

Dotes

Una vez muerta el siguiente paso debería ser despellejarla e intentar hacerse con su cráneo para llevárselo al traficante, Taban Obanka.

El siguiente encuentro sólo tendrá lugar en el supuesto que los pjs se dediquen a registrar por completo el lugar y permanecen prácticamente todo el día en el lugar. En caso contrario, la serpiente mayor aparecerá ya en la aventura siguiente. De hecho, recomendamos que no aparezca en esta parte o bien el dj deberá adaptar la próxima aventura en el apartado de la Gran Sierpe.

Todo irá aparentemente bien hasta que caigan en la cuenta de una sombra que acaba de pasar por encima suyo. Si alzan la vista verán una serpiente, idéntica en todo a la que acaban de matar de no ser por su tamaño. Mide alrededor de quince metros, y en este momento se darán cuenta que lo que acaban de matar y están despellejando es su cría. Un bramido ensordecedor recorrerá el valle cuando la Gran Sierpe se dé cuenta de lo que ocurre en el pueblo. Un rugido atronará en sus oídos, la serpiente mostrará sus fauces y se lanzará sobre el grupo. A diferencia de la cría, su cono helado es capaz de congelar a varios personajes si se encuentran a poca distancia unos de otros, y sus ataques son mucho más mortíferos. Ésta serpiente sí supondrá un auténtico desafío para el grupo. Afortunadamente para ellos la ira la ciega y no usará la táctica de apresarlos y lanzarlos contra el suelo sino que se limitará a luchar con ellos intentando desgarrarlos con sus fauces y los golpes de su cola, la cual, además de presentar una especie de aguijón a diferencia de la cría, usará para apresar y romper todos los huesos de aquellos que sufran su mortal abrazo.

Cualquiera que sea apesado por la serpiente deberá vencer en una lucha desigual de Fuerza enfrentada o sufrirá daño por aplastamiento constante cada asalto. Además, los movimientos de su cola podrán derruir edificios lanzando los cascotes contra miembros del grupo. Si las cosas se ponen muy feas intentará huir dirigiéndose hacia los restos del templo situado en lo alto de la montaña.

El templo en sí no es más que un gran edificio medio en ruinas. La serpiente entra a través de una obertura en el techo hasta una de las grandes salas. Si los pjs la siguen hasta ahí tendrá lugar la lucha final, pues ella no se marchará ya a otro lugar.

Si el grupo es inteligente pueden evitar este último enfrentamiento. Obanka les pidió el cráneo de una serpiente, pero él desconoce si lo que le llevan es la de una cría o la de un adulto, así que dará por válido el que le lleven la de la cría. Si a pesar de todo deciden dirigirse al templo y enfrentarse a la serpiente, siempre podrán explicarlo más adelante y recibir los puntos de experiencia correspondientes; si salen vivos, claro.

Una vez con el cráneo en su poder podrán ir al encuentro del traficante, el cual cumplirá su parte del trato y liberará al prisionero.

Las cuevas: Se trata de un entramado natural de galerías, pozos y túneles que recorren buena parte de estas montañas. En él viven los salvajes, una de cuya partida de caza se encuentra a los pjs en la escena del puente. El Dj puede hacer las cuevas tan extensas como quiera, pues de hecho son decenas y decenas de kilómetros que recorrer. Además de los humanos cubiertos de pieles que habitan en ellas, el dj podrá colocar todas aquellas criaturas que le parezca oportuno pues, quien sabe que habita en esas profundidades.