

## CONAN

### INCURSIÓN EN TERRITORIO PICTO

Los pjs se encuentran en la zona de confluencia entre tres países: los Yermos Pictos, Aquilonia y Cimmeria. Por los motivos que sean —los personajes pueden conocerse o no entre ellos— se hospedan todos en la posada de un pequeño pueblo de Taurán que lleva el nombre de Heral. Los motivos por los cuales se encuentran aquí pueden ser de lo más variado, desde llegar a la villa habiendo acabado de dejar su pueblo natal hasta ser el punto final de un anterior trabajo y que los ha llevado hasta aquí. Tanto da.

La posada en la que se hospedan es un cuchitril que responde al nombre de El regazo del gigante, vaya a saber su dueño el motivo. Es un lugar sucio, donde los insectos corren a sus anchas tanto por el suelo como por los camastros de los huéspedes, donde el vino es fuerte y la comida abundante, aunque nada refinada. Es un lugar de frontera, lugar de descanso tanto de comerciantes como de aventureros, campesinos y cazadores. Su dueño es un antiguo batidor del ejército aquilonio que responde al nombre de Sorgan, anchos hombros y cuello poderoso, mirada ceñuda y habla impetuosa, pero que no permite trifulcas en su negocio so pena de ser apaleados y echados a patadas a dormir la mona sin más colchón que el barro de la calle.

En el pueblo destaca un pequeño templo dedicado a Mitra, centro de rezos de algunos de los viajeros devotos de la deidad. Es relativamente conocido por ser el único en bastantes kilómetros a la redonda. Y es allí donde empezará todo.

En mitad de la noche el templo es asaltado por unos extraños. Es la época de la siembra y el lugar es visitado por los agricultores de la zona para entonar unas oraciones y cánticos a su dios.

Mientras el grupo de personajes se encuentra en la posada —que cumple las funciones de taberna— apurando ya sea la última jarra o dando cuenta del plato de carne que Sorgan les ha servido, la puerta de la posada se abrirá con un golpe seco y unos lugareños entrarán corriendo, con rostro asustado y el brillo del miedo en sus ojos. Con la voz alta y entrecortada explicarán a los allí presentes que el templo a Mitra está siendo asaltado. Unos hombres han llegado aprovechando la oscuridad de la noche y están matando a los que allí se encuentran y llevándose a los más jóvenes, sean hombres o mujeres. Al resto lo están matando allí mismo.

Nada más salir al exterior de la posada los pjs verán como son varias las casas de Heral que están ardiendo, las más próximas al templo. Si se dirigen a la carrera hacia allí encontrarán a algunos rezagados de los asaltantes entregados a una orgía de sangre, abriendo en canal a varios lugareños que se habían acercado a intentar detenerlos. Los hombres no son guerreros, y por tanto no son rival para los asaltantes, unos individuos de piel oscura, larga melena y marcas blancas en el pecho. Mientras luchan sus gargantas no cesan de lanzar gritos de rabia y desafío a los que se les enfrentan, especialmente al derrotar a un oponente. Los pjs los reconocerán como pictos, tanto si los habían visto antes como si tan sólo habían tenido noticias de ellos.

Los atacantes lucharán sin dar cuartel, y la única manera de detenerlos será matarlos. El resto de asaltantes habrá huido cuando los pjs logren vencer a los rezagados y llegar al templo. Suponemos que los pjs les harán frente, en caso contrario cierra el libro y saca el parchís. Éstos no son pjs dignos del mundo hyborio.

Una vez allí podrán comprobar que poco es lo que queda en pie y no ha sido consumido por las llamas. Éste no albergaba objetos de gran valor, y si había algo ha sido aplastado o quemado en el fuego.

Tras apagar el fuego y evitar que éste se propaga hasta las casas de alrededor será el momento de calmarse y echar balance. Las gentes de Heral explicarán que son ocho individuos los que faltan, cinco muchachas y tres chicos. Sin duda los pictos se los han llevado.

Mientras los ánimos decaen y los sollozos ocupan la plaza, el representante del rey aquilonio se acercará al grupo de personajes. Su nombre es Hubber, capitán bosonio del destacamento. El hombre pedirá hablar con los pjs aparte y les ofrecerá una recompensa por rescatar a los secuestrados. La guardia no es muy abundante, y además ha sufrido algunas bajas debido al asalto, y no puede dejar al pueblo sin protección o esperar que lleguen refuerzos de las fortalezas próximas, pues éstos pueden tardar un par de días. Tal vez fuera ya tarde para los infelices que los pictos se han llevado. En caso de aceptar Mitminei ordenará que se les entreguen avituallas, pero no monturas, aunque no dispongan de ellas. El territorio picto es abrupto, selvático y traicionero, y su orografía no favorece el cabalgar por él.

Abandonando el pueblo de Heral y siguiendo la dirección del Río Trueno, frontera con los Yermos Pictos, los pjs podrán realizar diversas tiradas de Rastrear en el supuesto de disponer de la dote necesaria. Con suerte y a la luz de las antorchas podrán encontrar pisadas, huellas que podrán determinar si la tirada fue lo suficientemente buena, que pertenecen a un grupo de unos veinte individuos más o menos.

Unos tres kilómetros antes de llegar al río, y si han seguido una línea recta, encontrarán –si sacan una tirada de Buscar a CD 20 –un medallón representativo de Mitra, concretamente un óvalo de piedra con la imagen del dios representada en su cara, liso en su reverso. Una cinta de cuero servía para anudarlo al cuello. No habrá ya más pistas hasta llegar al río.

A medida que se vayan acercando a éste la vegetación es cada vez más abundante. Gruesos árboles se alzan entre tupida vegetación por la que cuesta avanzar y donde de vez en cuando hay que abrir un sendero con la espada u objeto similar. Los ruidos animales irán también en aumento hasta ser ahogados por el furor del río Trueno, el cual hace honor a su nombre.

Cuando lleguen, y si son discretos, podrán observar un grupo de cinco pictos junto a dos canoas de madera. Están sentados comiendo algo, sin duda confiados en que nadie será lo bastante atrevido para seguirlos hasta aquí. Si los pjs son cautelosos y se mueven con silencio podrán acercarse lo suficiente para pillarlos desprevenidos. De los cinco únicamente uno de ellos parece estar realizando algo similar a lo que podríamos denominar montar guardia, y tampoco es que esté muy atento, más pendiente de lo que hacen sus compañeros que de otra cosa. Si logran derrotarlos podrán cruzar el río. Para ello, y si desean utilizar las canoas, alguien con Oficio Marinero les ayudará a hacerlo a pesar del imponente caudal de agua que fluye corriente abajo. En caso contrario serán necesarias algunas tiradas afortunadas para lograrlo o si deciden ignorar las canoas siempre les quedará el Nadar. Son diversas las rocas que sobresalen en la superficie del agua y que pueden hacer peligrar la integridad de las balsas, pero también pueden ayudarles a sujetarse en caso de extrema necesidad.

Suponiendo que lleguen todos sanos y salvos al otro lado, en el terreno embarrado de la orilla contraria encontrarán diversas pisadas con una buena tirada de Rastrear a CD 10. Si no disponen de la dote necesaria podrán vislumbrarlas, pero las perderán unos cien metros más adelante, aproximadamente cuando se llega a un terreno rocoso. A pesar de todo podrán hacerse una ligera idea de la dirección que tomaron.

A todo esto les espera una buena caminata. El terreno es boscoso, con una espesa y tupida vegetación. El calor y la humedad son asfixiantes, no sopla ni la más ligera brisa y el sudor les recorrerá la espalda mientras los mosquitos los convierten en su apetitosa cena. Así pasarán lo que queda de día. Cuando

Llegue la noche y hagan una acampada para descansar tendrán la mala fortuna de encontrarse con uno oso recién despertado, deseoso de encontrar algo que echarse a la boca. Sólo está interesado en su comida, y si puede llevarse algo para saciar su apetito se mostrará más que satisfecho. Como los pjs seguramente no serán de la misma opinión deberán optar por reducirlo o hacerlo huir. Si el plantígrado pierde más de 2/3 partes de sus puntos de vida optará por la huida antes de ser abatido.

Al segundo día de adentrarse en la espesura de los frondosos bosques pictos los pjs empezarán a escuchar ruidos de tambores que resuenan a través de la vegetación. Se trata de los pictos comunicándose entre sí. Por supuesto los pjs podrán pensar que los mensajes hacen referencia a su presencia en la zona, pero nada más lejos de la realidad. Los pictos son de momento ignorantes de que un grupo de extraños se aproxima a su campamento.

A finales de este segundo día los pjs llegarán a un lugar donde encontrarán empaladas diversas cabezas, doce en total, algunas ya con los cráneos pelados mientras otras están todavía descomponiéndose, con restos de pelo y carne en su superficie. Ninguna de ellas parece pertenecer –a tenor de su estado –a ninguno de los secuestrados de Heral.

Esa noche el retumbar de tambores se hará más intenso. Con una tirada de Escuchar a CD 15 podrán determinar aproximadamente su situación, al menos los más cercanos.

Por la mañana del tercer día llegarán a un puente colgante de madera. Bajo él un río caudaloso, sin llegar por eso al caudal del Río Trueno, transita a unos cincuenta metros más abajo. Con una muy buena tirada de Avistar a CD 25 serán capaces de ver un grupo de pictos que se encuentran agazapados tras la vegetación. Si no, cuando crucen serán atacados por los salvajes. Si los pjs intentan cruzar igualmente un par de ellos tratarán de detenerlos mientras el tercero corre hacia su campamento para alertar a sus compañeros.

Si lo alcanzan perfecto. En caso contrario las cosas se les complicarán sobremanera, debiendo realizar el Dj los ajustes pertinentes.

Al anochecer del tercer día el grupo, si todo ha ido bien, debería llegar al campamento picto, éste se encuentra en un claro en la jungla, con un río situado por la parte contraria donde llegarán los pjs. Las chozas, no más de cinco, están repartidas por un terreno relativamente llano, con unos cinco o seis metros de separación entre una cabaña y otra. Destaca especialmente un pequeño templo muy primitivo donde los prisioneros van a ser sacrificados. Los pobres infelices están encerrados en una especie de jaula construida con troncos y cerrada con cuerdas. Los pictos presentes en el campamento son una quincena.

Si los pjs echan un vistazo con calma se darán cuenta que no se trata de un verdadero poblado, pues únicamente hay hombres en él; ni mujeres ni niños ni ancianos. Es más como una avanzadilla para guerreros.

Cuando sea medianoche los hombres serán sacados de la jaula y llevados a una especie de monolito de piedra que se encuentra cerca del altar. Allí serán atados y sacrificados, abriéndoles el vientre en canal en medio de una algarabía de gritos, bailes y rezos a sus dioses. Las entrañas serán arrancadas con las manos y arrojadas al suelo, todas excepto corazón e hígado, que serán devorados.

Las mujeres de Heral permanecerán de momento dentro de la jaula, horrorizadas ante la suerte corrida por sus compañeros de cautiverio. Dos guardias las vigilan.

Por suerte para el grupo si no fueron descubiertos los pictos se encuentran bajo los efectos de algún tipo de droga, viendo sus competencias reducidas a la mitad. En caso contrario estarán en perfecto estado y los guardias no serán dos sino cuatro.

Si no liberaron a los hombres, luego les tocará el turno a las mujeres. Primero serán todas violadas por todos los miembros de la avanzadilla, un hecho que se prolongará durante buena parte de la noche. Cuando falte poco para salir el sol serán llevadas al monolito y de allí sacrificadas como sus compañeros.

Supondremos que los pjs logran liberar a los prisioneros, si no a todos si al menos a la mayoría. En caso que logren acabar con todos los pictos el viaje de regreso será muy tranquilo, amenizado tan solo por los encuentros ocasionales que el director de juego tenga a bien colocar. El único contratiempo les llegará casi al final, a media jornada de cruzar el Río Trueno. Los tambores resonarán con gran fuerza y velocidad, a un ritmo frenético. Cuando estén cruzando el río serán finalmente alcanzados por un grupo de pictos, tantos como pjs +3. En caso de vencerlos el regreso a Herlan sí que no tendrá ya más contratiempos.

En caso contrario, si algún picto escapó con vida correrá hasta el campamento más cercano donde alertará a sus compañeros de la presencia de los pjs y de la liberación de los prisioneros, iniciándose una persecución a través del territorio picto. El grupo será alcanzado mucho antes, cuando aún no hayan cruzado el puente colgante. Si se les ocurre cortar las cuerdas eso les dará una jornada más de ventaja y no serán alcanzados hasta el mismo punto que en el caso anterior, al cruzar el Río Trueno. Si no lo hacen así los pictos los atraparán una jornada y media antes de llegar al Río Trueno por un grupo de pictos iguales en número a los pjs. Si los vencen, otro grupo les dará alcance, nuevamente al cruzar el Río Trueno y en idéntico número al mencionada antes, es decir, número de pjs +3.

Si a pesar de todo logran cruzar el río estarán ya a salvo, llegando a Herlan sin más contratiempos. Allí serán recibidos por sus habitantes y las autoridades, donde recibirán el agasajo correspondiente y la recompensa prometida. Si hablan detenidamente con Hubber podrán llegar a enterarse que poco después de su partida llegó un grupo de soldados, los cuales partieron hacia el Yermo Picto para intentar rescatar a los cautivos. Su desazón será importante cuando descubra que los pjs no saben nada de ellos, pero su relación con el grupo ya se verá unas aventuras más adelante.