

## CONAN

### EL PUEBLO DE LA ISLA

Los pjs se encuentran viajando por el norte del Yermo Picto, concretamente en Vanaheim. Han dejado atrás las salvajes junglas y bosques hábitat de los salvajes pictos y, siguiendo escarpados senderos, han cruzado los Montes Elglofios. El tiempo es frío a pesar que el verano ya se acerca, pero las perpetuas nieves de estas montañas han obligado a los personajes a esperar el deshielo para cruzar los escasos pasos que comunican las inhóspitas tierras de Nordheim con las tierras al sur.

En estas condiciones los personajes dejan atrás las últimas estribaciones montañosas y toman el camino que conduce hacia el océano occidental. El clima es frío, el cielo está cubierto y un fuerte viento sopla de mar hacia el interior llevando hasta los pjs el salado olor del océano. Oscureciendo ya los personajes ven a lo lejos un grupo de luces que resplandecen en la oscuridad. A medida que se acerquen verán que se trata de una aldea de pescadores. Casas de madera, pequeños botes amarrados en un tosco muelle, y prácticamente nadie por las calles. Tras entrar en el pueblo el grupo se dará cuenta que uno de los edificios debe ser el centro social del pueblo pues, desde allí provienen los pocos ruidos que se escuchan en la noche. Se trata de risas, como si se estuviera celebrando una fiesta.

El pueblo en si no consta más que de un par o tres de docenas de casas, todas ellas de madera, de no grandes dimensiones excepto un par de ellas. Una gran plaza se encuentra en el centro, desde la cual surgen tanto el camino por el que llegaron los pjs como el que conduce hacia el sur. Tres o cuatro perros vagan por las calles a tan altas horas de la noche. Si los pjs se dirigen hacia el edificio de donde proviene el ruido encontrarán que, pegado a él, otro edificio que parece ejercer las funciones de cuadra. En su interior hallarán un carro, cinco caballos y un par de mulas, los cuales ignorarán la llegada de los pjs.

La taberna del pueblo es el lugar de donde proviene el ruido. Allí se han congregado una veintena larga de personas que se encuentran cantando alegres canciones. Todos parecen originarios del pueblo, el cual si por cierto preguntan responde al nombre de Tordhim. Cuando los pjs entren en el lugar se hará el silencio por unos instantes. Cesarán las canciones y las miradas se dirigirán hacia los recién llegados. Tras unos instantes de duda, uno de los allí presentes, sin duda el más anciano y que podrán averiguar más tarde que responde al nombre de Vilsson levantará su jarra de cerveza y dirigiéndose a los recién llegados los saludará en Nordheimir. Si ninguno de los allí presentes lo entiende lo intentará en un torpe hiperbóreo. Sea como sea los recién llegados interpretarán perfectamente que les está dando la bienvenida e invitando a beber con ellos. Si todo va bien podrán averiguar que están celebrando el día de Nusse, que según sus creencias marca el fin del invierno y la llegada de la primavera. Los pjs podrán darse cuenta si son observadores que de la veintena de los allí congregados tan solo tres parecen fuera de lugar. Se trata de un matrimonio de mediana edad y su hija, la cual roza la quincena larga. El matrimonio procede de un pueblo del norte, Sondar, y han decidido dirigirse al sur en busca de mejores condiciones de vida. Suya es la carreta y las mulas que habrán podido ver en las cuadras.

Los pjs podrán pedir cena y alojamiento, además de bebida. Una hora después la familia de viajeros se despedirá de los presentes y subirá al primer piso, donde tienen su habitación. Abajo, la algarabía se prolongará durante un buen rato todavía hasta que cerca ya de medianoche todos se irán retirando a dormir. Los pjs que aún se mantengan en pie podrán ir a sus respectivos alojamientos a dormir la mona.

Pero la calma no reinará esa noche en Tordhim. Mientras los pjs duermen un grupo de habitantes penetrará en la habitación de la familia de Sondar, donde tras asegurarse que Ilmar y June, los padres, no se despierten, secuestrarán a la hija y se la llevarán hacia la costa. Pero las cosas no saldrán como esperan y la joven Igrid logrará zafarse momentáneamente y dar un grito de alarma. No será difícil que los pjs lo oigan y, alertados, si echan un vistazo por la ventana verán unas luces oscilantes que se alejan en la oscuridad rumbo a la playa. Si deciden echar un vistazo al resto de la posada hallarán los cadáveres del matrimonio en su habitación, con las cabezas aplastadas salvajemente. La hija ha desaparecido, lo cual los puede llevar a deducir que es lo que ocurre.

Si salen al exterior un grupo de tordhimianos intentará impedir que se acerquen a los secuestradores y su víctima. Si logran vencerlos podrán seguirles la pista, no siendo excesivamente difícil por las luces de sus antorchas. Finalmente llegarán a la playa. Y allí verán algo que sin duda los sorprenderá. Los asaltantes han dejado a la joven atada en el interior de un bote el cual se aleja de la costa.

Los hombres se enfrentarán a los pjs mientras les piden que les dejen hacer, que están intentando salvar su pueblo. Es un sacrificio que debe hacerse. Por si los pjs dudan en ese momento un nuevo grito de Igrid vendrá a romper en la noche.

#### LUGAREÑO

Dados de golpe: 1d4+1 (3)

Iniciativa: +0

Velocidad; 30 pies

Esquiva: 10

Parada: 11(+1 fue)

RD: 3 (justillo acolchado)

Atq: Clava +1 c/c

Daño: 1D8+1 /x2, PA 1.

TS: F +1, R +0, V -1

Características F 13, D 11, C12, I 10, S 9, C8

Habilidades Conocimiento local +4, Oficio +6, Tregar +4.

Dotes Soltura con una habilidad (oficio) .

Libres de los molestos habitantes de Tordhim los pjs podrán coger algunos de los botes que hay amarrados en el muelle y adentrarse en el mar. Lentamente, la antorcha que brilla desde el bote de la joven se ha ido alejando. Pero precisamente esa luz facilitará al grupo poder perseguirla. Lo que sin duda les sorprenderá es que no logran reducir la distancia hasta el bote donde yace presa la muchacha, y que incluso éste parece alejarse más. La oscuridad y la distancia impedirán ver a los pjs que es lo que ocurre.

Tras un rato de navegar la luz parecerá detenerse. Unos minutos después los pjs llegarán a su altura. El bote está quieto, amarrado en unas rocas. Frente a ellos, un acantilado asciende en

vertical durante una treintena de metros. Los pjs han llegado, aunque no lo sepan, a un islote donde habitan unas criaturas que veneran a una criatura. El monstruoso ser despierta una vez al año, en estas fechas, y sus adoradores le entregan siempre una joven para ser devorada y así calmar su voraz apetito antes que se sumerja en las profundidades oceánicas hasta que, colmada su hambre de grandes peces, vuelva al interior de la isla a descansar hasta el año siguiente.

Toda la isla está bordeada de acantilados, así que lleguen por donde lleguen los pjs no tendrán más remedio que escalar para llegar a la parte alta. Una vez allí verán que el islote en cuestión no mide más de doscientos metros de lado a lado. En el centro, un gran cráter desciende hacia las profundidades. Una escalera tallada en la roca desciende por él hasta llegar a una entrada de unos tres metros de altura por cuatro de ancho. Unas extrañas figuras esculpidas a cada lado representan una monstruosa criatura donde se la ve devorando lo que parecen humanos.

Adentrándose en el túnel este parece girar alrededor de un eje, bordeando por el interior todo el islote. Finalmente, este se abre a una gran sala. Allí, un gran pozo central lleno de agua del océano es iluminado por una docena de antorchas colgando de otra docena de columnas que, surgiendo de la misma roca del suelo, ascienden hasta los treinta metros de altura del techo donde mantienen firme la bóveda de la caverna.

Aquí encontrarán un total de (nº de pjs +5) criaturas de aspecto entre humano y anfibio. De metro y medio aproximadamente, piel azulada, mirada lechosa y extremidades palmeadas, un repelente olor a pescado podrido emana de sus cuerpos. Todos ellos excepto uno van armados con hachas. Dos de ellos, de un tamaño mucho más alto (rondan los dos metros y medio) manejan unos gigantescos garrotes capaces de aplastar la cabeza de un hombre con poco esfuerzo mientras uno más parece desarmado. Se trata del chamán que acaba de invocar a la criatura a la que adoran. Y es que en el extremo opuesto de donde se encuentran hay un pilar de roca donde han atado a la joven Igrid, la cual yace desmayada.

#### CRIATURA ANFIBIA MENOR

Dados de golpe: 6d8+30 (60)

Iniciativa: +4 (Reflejos +4, Destreza +2)

Velocidad; 25 pies

VD: +15

RD: +7

Atq: Garra (2)+8 c/c, Mordisco +8 c/c, Hacha +8 c/c

Daño: Garra 1D6+3 y Mordisco 1D4 +1 Hacha 1D8+3 x3 PA 1.

TS: F +8, R +5, V +3

Características F 16, D 11, C16, I 10, S 10, C10

Habilidades Buscar +10, Equilibrio +8, Esconderse +12, Intimidar +6, Moverse Sigilosamente +10, Saltar +12, Tregar +12

Dotes Ataque poderoso, Hendedura.

#### CRIATURA ANFIBIA MAYOR

Dados de golpe: 10d8+50 (95)

Iniciativa: +8 (Reflejos +6, Destreza +2)

Velocidad; 25 pies

VD: +19 (-1 tamaño, +2 destreza, +8 natural)

RD: +7  
 Ataque presa: +10/+20  
 Atq: Garra (2)+15 c/c, Mordisco +10 c/c, Garrote +15  
 Daño: Garra 1D8+6 y Mordisco 1D4 +3, Garrote 2D12+6.  
 TS: F +12, R +9, V +7  
 Características F 22, D 15, C20, I 14, S 10, C16  
 Habilidades Buscar +15, Equilibrio +15, Escondarse +8, Intimidar +12, Moverse Sigilosamente +8, Saltar +12, Tregar +14  
 Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Gran Hendedura.

Para rescatarla los pjs deberán eliminar a los extraños y seres para, posteriormente, enfrentarse al ser al cual rinden pleitesía esa extraña mezcla de hombres y criatura. De las oscuras aguas oceánicas surgirá una visión de pesadilla, un ser de más de ocho metros de altura, con cabeza ovalada, seis ojos, afilados dientes y cuatro extremidades útiles para enfrentarse al grupo de pjs. Su piel es azulada como la de sus adoradores, sus ojos blanquecinos igualmente, pero su furia no tiene igual. Matarlo será casi imposible para el grupo, pero cuando le hayan quitado ya dos terceras partes de sus puntos de vida empezará a golpear las columnas. Estas se irán rompiendo y los pjs tendrán el tiempo justo para rescatar a Igrid y abandonar la isla. Cuando logren llegar arriba entre cascotes que caen y profundas brechas que se abren se encontrarán que los botes han desaparecido, destruidos por las rocas que se desprenden mientras el islote se hunde. Su única oportunidad es desprenderse de todo lo que pese y arrojarlo al mar, nadando hasta la costa en las heladas aguas del océano.

#### GRAN CRIATURA ANFIBIA

Dados de golpe: 18d8+60 (140)  
 Iniciativa: +12 (Reflejos +10, Destreza +2)  
 Velocidad; 40 pies  
 VD: +17  
 RD: +8  
 Ataque presa +13/+17  
 Atq: Golpetazo (2)+16 c/c, Mordisco +12 c/c  
 Daño: Golpetazo 2D6+9 y Mordisco 2D8 +9.  
 Ataque especial Costreñir 2D8+9  
 TS: F +14, R +13, V +12  
 Características F 23, D 15, C17, I 3, S 12, C10

Una vez logren llegar a tierra firme podrán recuperar sus monturas mientras las gentes de Tordhim se mantienen a distancia de ellos, sin atrever a acercarse. Ya en camino, las puertas del norte se abren para ellos... pero esa es otra historia.