El pez más grande

Descripción: Ocultos al velo de la noche bajo el manto de las lágrimas de los dioses los dos drakkar nórdicos avanzan por el inusual mar en calma del Mar de las Garras rumbo sur. La costa norte del Imperio es una fruta madura que espera ser recogida del árbol, a fuego y acero. Los remos entran en el agua y salen de ella impulsando la embarcación hacia la costa. El jarl Falki dirige el ataque. Esta noche es sólo el principio.

Autor: Arclite
Maquetación: Igest
Diseño: Heldenhammer

Documento proporcionado por la comunidad de IGARol

El pez más grande

Introducción

Norsca, tierra de montañas, montañas y montañas. Los ciudadanos del Imperio dicen que sus habitantes son bárbaros salvajes que roban y saquean, adoran a dioses oscuros y beben hasta desmayarse...y no les falta razón. El pillaje y el saqueo son una constante en su vida, celebrar el botín es otra, y la muerte la constantante absoluta. ¿Cómo burlar a la muerte sino es consagrándose a los dioses del norte, más poderosos que ningún otro y cuyos seguirdores no tardarán en aplastar a los viejomundanos? ¿A qué temen los nórdicos? A nada, te responderían ellos. A nada que conozcan.

Historia

Ocultos al velo de la noche bajo el manto de las lágrimas de los dioses los dos drakkar nórdicos avanzan por el inusual mar en calma del Mar de las Garras rumbo sur. La costa norte del Imperio es una fruta madura que espera ser recogida del árbol, a fuego y acero. Los remos entran en el agua y salen de ella impulsando la embarcación hacia la costa. Se recitan plegarias al dios de la sangre y la batalla para que les guíe en su lucha. El jarl Falki dirige el ataque. Se avecina algo sobre el mundo, una oscura sombra de muerte. Es el tiempo de los grandes guerreros, y uno de ellos se alzará sobre todos, favorecido por los dioses. El jarl quiere ser ese guerrero, y cuando se presente la oportunidad y el mundo tiemble con las grandes invasiones el querrá estar al frente de ellas. Uno debe forjarse el favor de los dioses. Esta noche es sólo el principio.

Notas

Bienvenido a esta breve aventura de Warhammer Fantasía el juego de rol (segunda edición). Con la intención de darle un buen uso al suplemento *Tomo de corrupción* he decidido crear esta aventura para ver cómo se desarrollan las opciones de juego. En este caso he decidido centrarme en el capítulo XI: Norsca. Su semejanza con la cultura vikinga pueda dar muchas ideas para una entretenida campaña.

Frío y nieve. Deben ser dos constantes en la aventura. Puede que en ese momento no esté envando, pero nevará o ha nevado hace poco, sin excepciones. Si un jugadore pregunta: nieve y frío. Ahora y siempre.

La violencia es otra compañera en esta aventura. Los nórdicos son una cultura guerrera y está aventura se ha diseñado con objeto de que los combates mantengan entretenidos a los PJ. Pero recuerda, como Director, que en este juego los combates son enemigos de la salud de los jugadores, sé libre de modificiar el número y calidad de los enemigos. Se ha previsto el uso de PNJ como "escudos humanos" pero aún así es posible que los PJ sufran.

No esperes una sesuda trama, sino una sucesón de eventos donde sólo importa quién es el más fuerte, y durante cuánto tiempo.

Comunidad Umbría

Esta partida ha sido diseñada con la intención de ser jugada en el sistema **Rol por web** (RPW) de Comunidad Umbría pero es más que probable que pueda adaptarse a una partida de mesa.

Prólogo: En busca de ganado.

En esta escena de introducción los PJ, procedentes de *Jabya* una aldea nórdica del sur de *Norsca*, estarán rumbo a un pequeño pueblo del norte del *Imperio*, *Dockholm*, en la provincia de *Nordland*, para saquearlo y capturar todos los esclavos posibles. Este tipo de incrusiones son muy típicas entre los nórdicos y los botines atractivos. Por ello son muchos los volunarios para estas incursiones.

Mar en calma

Es noche fría. Los dos drakkar surcan el mar de las garras en una noche de escaso oleaje. Pese al frío de la noche y el perforante hielo de la espuma de mar los incursores dan gracias a Mermedus por una mar sin tempestades. Las dos lunas iluminan la navegación y las estrellas en el cielo ayudan a los marineros. La luna del Caos tiene un tono rojizo, una buena señal, el vidente ha profetizado una ayuda de los dioses: el ganado de hoy será abundante. Los guerreros entonan leves cánticos de guerra mientras los marineros se agazapan entre las pieles buscando calor, un viento desde el norte les empuja hacia las costas de los sureños, y los remos permanecen en el interior, a la espera de su momento.

Los PJ son parte del grupo de incursión nórdico procedente de *Hargand*, su aldea. La razón por la cual están aquí depende del Director. Pueden ser jóvenes guerreros en busca de botín y gloria; un enano minero que necesita un fuerte esclavo o dos niños pequeños para la mina, un escaldo convocado por su señor, un ballenero buscando un dinero extra, etc. Las razones pueden ser varias, sea como fuere estarán todos a bordo del mismo drakkar. Esta nave es propiedad del jarl (jefe) de su aldea. Se llama *Falki* (su perfil está en la sección Dramatis personae). Cada nave se compone de ocho guerreros (la mayoría de ellos bárbaros de 2 avances) y un timonel (marinero de 2 avances). Eso supone que en total hay 16 guerreros (entre lo que se incluyen el jarl y los PJ) y dos timoneles. Los dos drakkar están muy cerca de la costa, pueden ver las luces en la aldea.

Conforme se acerquen a la costa las tripulaciones se irán inquietando, no por temor, sino por las ansias de combatir. Hay jóvenes guerreros que buscan ganarse el respeto de los más fieros de la tribu, y quedar bien ante el jarl *Falki*. Aún se puede escuchar el sonido de las piedras de amolar afilando las hachas y espadas de los guerreros. La palabra "Silencio" se oirá muy a menudo entre los hombres. La línea de costa se irá volviendo más detallada, y las rocas sobre las que se alza gran parte del pueblo imperial son distinguibles gracias a la débil luz de la noche. Se puede ver una figura entre las rocas de la playa, iluminada parcialmente por las antorchas que cada aldea dispone cada pocos pasos. Ha habido muchos saqueos como este en los últimos meses, los jefes de las tribus se están volviendo muy osados y aumentan el número y la frecuencia de las incursiones. Tan sólo *Marienburgo* ha reforzado sus defensas, con un aumento de las patrullas de su flota de guerra. Pero tan sólo vigilan sus costas. También ellos se benfician de estos saqueos. El plan consiste en que mientras uno de los barcos (el de los PJ) escala el acantilado y elimina a los guardias, el otro drakkar desembarcará en el puerto de la aldea, al otro lado de las rocas, atacando desde ahí. Haz una tirada de **Navegación** fácil (+20) por el timonel de la embarcación de los PJ. Si es un éxito pasa a la escena *Por sorpresa*, si es un fallo a *¡Nos atacan!*

Por sorpresa

El drakkar embarranca en la playa y los guerreros salen de su interior, el timonel no acompañará al grupo puesto que tiene que

vigilar la embarcación. Su tarea consiste en navegar, no en combatir. Su recompensa es una parte del botín y una esclava o niño. Una adecuada navegación ha permitido a la embarcación llegar hasta la playa sigilosa en invisible. La playa es apta para el desembarco con pequeñas piedras entre los finos granos de arena, conforme se internen unos metros en el interior empezarán a surgir las rocas y las escaleras de piedra que conducen hasta la aldea. Subir por las escaleras requerirá una tirada de **Movimiento silencioso** muy fácil (+30) para no alertar al guardia, es un pequeño tramo de subida, por lo que no será necesaria más de una tirada. Si alguien falla la tirada el guardia tiene derecho a una tirada de **Percepción** (Oído). Hay una segunda opción para llegar hasta el guardia, y es **Escalar** las rocas. Si fallan no alertarán al guardia, simplemente no podrán escalar, a menos, claro está que pifien, en tal caso caerán desde el punto más alto de las rocas, 6 metros, recibiendo el golpe correspondiente y alertando al guardia. En caso de que lo consigan sorprenderán al guardia por completo y por detrás (al menos un +30 HA), si acaban con él antes del segundo asalto no dará la alarma. En caso de que no le maten (que tus PJ sean muy torpes) dará la alarma. Vease d*ar la alarma*.

¡Nos atacan!

El drakkar embarranca en la playa y los guerreros salen de su interior, el timonel no acompañará al grupo puesto que tiene que vigilar la embarcación. Su tarea consiste en navegar, no en combatir. Su recompensa es una parte del botín y una esclava o niño. Debido a una mala maniobra de navegación uno de los guardias ha visto algo extraño en la playa una sombra de gran tamaño, haz una tirada de **Percepción** (vista) fácil (+20) por el guardia (utiliza el PNJ aldeano y añádele una lanza, un escudo y una chaqueta de cuero), si la supera habrá visto el drakkar y dará la alarma. Si no la supera se acercará para investigar, esto es algo muy imprudente por su parte, pero aunque las incursiones de nórdicos son habituales en la zona su aldea nunca ha sufrido ninguna. Esto da una segunda oportunidad al grupo, quien vaya en cabeza (a ser posible un PJ) deberá hacer una tirada enfrentada de **Esconderse** contra la **Percepción** del guardia. Si el guardia es sorprendido se le podrá atacar por sorpresa, si el incursor es descubierto el guardia dará la alarma, vease *dar la alarma.*

Dar la alarma: La alarma consiste en una campana de metal que se golpea con un mazo unido a un péndulo, su sonido es único y no deja lugar a la confusión, es una señal de que les invaden. Una vez el guardia avise del ataque aparecerán 1D10/2 aldeanos en 1D10 asaltos, y 1D10 aldeanos adicionales 1D10 asaltos después. La mitad de ellos llevarán arcos, el resto armas variadas (a discreción del DJ, pero por lo general cayados, dagas, armas improvisadas y algún arma de mano).

El ganado

En el pueblo hay 32 varones, 27 mujeres y 9 niños, aparte de 3 ancianos que no interesan a los incursores. No todos pelearán, muchos saldrán huyendo. Pero siempre hay algún valiente (y estúpido) que querrá enfrentarse a los incursores. Estos procurarán no matar demasiado para poder capturar esclavos, pero no dudarán en acabar con quien ofrezca resistencia. Queda a discreción del DJ la crudeza del combate, pero seguramente los aldeanos se rendirán cuando acumulen heridas superiores a 50. En caso de rolear únicamente el combate de los PJ sus enemigos serán los mismos que los PJ, aunque irán diversamente armados. Los aldeanos son valientes hasta cierto punto, por lo que buscarán combatir con el menos acorazado de los PJ. En función de cómo se comporten, o más bien de cómo actúen se enfrentarán a uno o varios enemigos. Pero aquellos que luchen con varios adversarios serán elogiados por sus camaradas. El Director debería recordarles que realmente el combate no es relevante, pues tan sólo está preparado para ambientar cómo son las rápidas incursiones de los norsca en las costas del *Imperio*.

Todo incursor tiene derecho a botín, tira 1D10, por cada 4 heridas (o fracción) que haya infligido aplica un +1 a la tirada:

Tirada	Botín
1-2	Un niño
3-5	Una mujer
6-8	Un hombre
9-10	Un hombre y una mujer o niño
11+	Dos hombres

Si el DJ quiere un tablero para el combate puede utilizar pequeñas casas de planta rectangular, construidas en madera casi en sus totalidad, hay cobertizos y corrales del mismo material por lo que si alguien les prende fuego arderán, pese a la humedad del clima. El único edifcio de piedra es la iglesia de *Sigmar*, que incluye pequeños santuarios a otros dioses como *Shallya* y *Mannan*, pero incluso el tejado de esta también es de madera.

Pese a los muertos y a los muchos que han huido el botín parece cuantioso, el ganado es de 6 vacas y 14 ovejas; los esclavos son 11 varones, 15 hembras y 6 niños. Cada 8 heridas que los PJ provocaran (entre las que se incluye las del centinela de la playa) reducirá una unidad cualquiera de estos "productos", a discreción del DJ. Habrá un buen reparto entre los participantes. El jarl *Falki* se mostrará conforme por esta incursión. Antes de volver a su aldea deben presentar un tributo al rey de la tribu, que tiene su hogar en *Könenjag*.

Este hombre, que se llama *Lárus*, hijo de *Hákon*, en realidad es poco más que un jefe local, es rey de una tribu que no llega a los cincuenta guerreros. Es el rey, pero no tiene poder fuera de la tribu. El jarl ordenará cargar el ganado, humano o animal, en los barcos y pondrá rumbo a *Könenjag*, confiando en llegar antes del amanecer.

Capítulo 1: Los fantasmas de Könenjag

Nadie en el muelle

Pese a ser de noche los componentes de las tripulaciones se darán cuenta de que algo no encaja en la aldea de *Könenjag*, no se ve ni rastro de vida en el puerto ni hay ni el más mínimo fuego que pueda avistarse desde el mar. La curiosidad y la inquietud inundarán la embarcación.

Las embarcaciones se acercan al muelle donde puede verse un drakkar hundido, el casco de la nave ha tocado fondo y parte de la borda y el mástil sobresalen del agua. Hay otra embarcación, en buenas condiciones, junto a la inundada y la sangre seca en el extremo del muelle no era alentadora. El sol estaba saliendo por el este y sus débiles rayos iluminaban el escenario de un repentino desalojo. Había objetos tirados por el suelo y barriles rotos, una gran hoguera, ahora extinguida hueaba en el centro del campamento y había una flecha clavada en uno de los tocones del embarcadero. Las puertas de las casas estaban en muchos casos abiertas de par en par, dejando que el frío penetrara en el cálido interior.

La aldea está desierta. No hay rastro de vida en las casas ni en las calles; es una escena muy semejante a la que ellos han dejado en *Dockholm*, con la diferencia de que los cuerpos de los muertos siguen en el pueblo imperial, mientras que los muertos que pudiera haber en este lugar no están. Una tirada de **Sabiduría popular (Norsca)** rebelará que la atalaya no encendió el fuego: no hubo aviso de ataque. La estructura con tinúa en pie, desierta, si alguien sube por la escalera verá cómo hay restos de sangre pero ningún cuerpo. Revisar las casas sólo revelará que sus habitantes salieron por propia voluntad u obligados rápidamente de sus casas, no hay restos de cena en las mesas por lo que el ataque debió ser bien entrada la noche. Si a nadie le importa saquear las casas podrá encontrar armas, herramientas y algo de dinero. Quienes hayan saqueado el pueblo sólo buscaban a sus habitantes, hay cabras en los corrales y dos caballos en el establo. Sólo faltan los habitantes, nada más.

Las primeras supersticiones no deberían tardar en aparecer. Se culpará del ataque a las tribus vecinas, lo que será una excusa perfecta para la guerra. Pero también a demonios nocturnos, enviados por los dioses del norte para castigar la escasez de sacrificios. Pronto uno de los guerreros propondrá sacrificar de inmediato a uno de los esclavos para aplacar su ira. Estos se encuentran en los barcos, atados con cadenas al casco, pero no tardarán en intuir lo que se les viene encima. Si nadie les "defiende" muchos intentarán zafarse de las cadenas, amenazando con partir el casco de la nave. El jarl exigirá que se les detenga de inmediato. Debería emplearse una violencia para aplacarles pero recuerda en todo momento en los jugadores que cada esclavo vale mucho, ya sea en dinero, en prestigio o en respeto a los dioses.

Lo sucedido

La aldea ha sido atacada por un grupo de incursores elfos oscuros, varias embarcaciones llegaron a la costa y los oscuros elfos atacaron sigilosamente la población. El rey *Larus* y la mayoría de sus guardaespaldas murieron en la lucha, y la población ha sido esclavizada. Aquellos que protestaron o hicieron demasiado ruido fueron ejecutados, pero todos los cuerpos han desaparecido, se los han llevado para sus oscuros fines. Los elfos han instalado su guardia en la isla de las garras, una pequeña roca con agua dulce en medio del mar de las garras, Está salpicada de rocas afiladas y puntiagudas que dificultan su navegación, estas rocas son las que le dan nombre a la isla.

La flotilla la componen nueve barcos con 15 tripulantes cada uno, pero no todos están en la isla. Muchos de ellos surcan el Mar de las Garras, capturando navíos y esclavos y llevándolos a sus temibles Arcas Negras. No es relevante la localización de estas grandes naves, ni el número ni composición exacta de la flotilla. Pues el enfrentamiento está dispuesto para el final de la aventura.

El esclavo

Oculto en uno de los corrales de las casas encontrarán a un esclavo. Se le podría escuchar revolviéndose entre los animales **Percepción** (Oído), o bien porque los animales se asusten de él **Cuidar animales** fácil (+20), o porque decidan llevarse el ganado con ellos y le descubran entre los animales. En cualquier caso darán con él, ya sean ellos o algunos de los otros componentes del grupo. Huele a excrementos, y no sólo a excrementos animales. Está muerto de miedo. Es un joven imperial, de nombre impronunciable (para los nórdicos) capturado hace varios meses en una incursión, apenas habla unas palabras del norsca y será necesaria tiradas de idioma (Norsca o Reikspeil) para comprenderle:

- 1 grado de éxito: Unas sombras oscuras llegaron en la noche y se llevaron a todo el mundo. ¡A todos! ¡Era una pesadilla! Pero estaba despierto, rezo a los dioses para que no vuelvan.
- 2 grados de éxito: Unos demonios con garras de acero mataron a los guerreros y se llevaron a todos, incluidos los cuerpos. Surgieron de la nada y desaparecieron en la nada.
- 3 grados de éxito: ¡Eran demonios! ¡Con cuerpos de hombres! Hablaban una lengua cruel y musical, como la de un rezo a los dioses oscuros. Vinieron en silencio, nadie les escuchó y no dijeron nada. Vinieron en dragones marinos y se los llevarona todos. Mataron a mi señor como se mata a una oveja.

El rey Larus está muerto, por lo que el jarl Falki es el nuevo rey de la tribu; pero no puede estar seguro de que Larus ha muerto sólo porque lo diga un esclavo, ha de consultar al vidente. Él sabrá qué hacer al respecto y si puede concederle el título de rey, que repentinamente desea tanto.

Presagios de oscuridad

Las palabras del esclavo han calado en los corazones de los guerreros. Normalmente nadie haría caso a un esclavo pero lo visto en *Könenjag* ha despertado temores incluso entre los guerreros. ¿Demonios que surgen del agua? Eso es algo que todos deberían temer, son muy conscientes de que hay grandes bestias bajo las aguas. Las grandes ballenas del Caos son un claro ejemplo. El asunto de los cuerpos es lo que más inquieta a los nórdicos. En las incursiones que ellos hacen dejan a los muertos, sólo se llevan los esclavos que puedan emplearse.

Una tirada de **Percepción** (vista) revelará que los cuervos se concentran sobre la aldea pero al no haber cuerpos sorprende la presencia de esos carroñeros. Cualquiera podría tomar el hecho como una mala señal. Si hay algún vidente entre el grupo podría percibir como el tejido del norte (los vientos de la magia) están cambiando. Es el síntoma de una inminente

desgracia sobre el mundo.*

En algún momento el jarl *Falki* ordenará recoger todo lo que pueda servir a la aldea, cargarlo en el barco que aún está intacto y llevarlo a *Jabya*. Allí reunirán a toda la aldea para celebrar una asamblea y cómo responder ante lo sucedido. No es que el jarl, y futuro rey, necesita de la aprobación sus súbditos para actuar, pero es un líder de una tribu guerrero, y los guerreros esperan que se les confíe valiosa información a cambio de su labor en la tribu. Cualquiera de ellos, que tenga el suficiente valor y fuerza claro está, podría ser jarl; y eso es algo que todo líder nórdico debe tener muy presente.

*Nota del autor: En realidad se trata de la ascensión de *Archaón* como *Señor del Fin de los Tiempos*, como preludio a la *Tormenta del Caos*.

Capítulo 2: Demonios y presagios

Botines y temores

Llegarán a su aldea una hora antes del atardecer, las tres embarcaciones atracarán en los muelles. Los niños de la aldea correrán a recibir a los héroes y admirar el botín. Si los PJ tienen hijos también estarán allí. Pese al regocijo que el nuevo botín produzca pronto se extenderá la noticia de que Könenjag ha sido atacada y que Falki es el nuevo rey de la tribu. Si los PJ no le mostraron pleitesía con anterioridad hacerlo ahora, cuando todo el pueblo muestre su respeto, ya será demasiado tarde, el jarl (ahora rey) no lo olvidará.

Tendrán tiempo para descansar y recuperarse (sé generoso como director con las tiradas de Sanar, necesitarán las fuerzas más adelante). Pueden disfrutar de su botín y cambiarlo por otros bienes. Después, al caer la noche se celebrará la asamblea donde el jarl pedirá a los ancianos su aprobación y que los escaldos empiecen a componer su historia. Es el nuevo rey. Se procederá al reparto del botín y a compartir carne e hidromiel por el triunfo. Mañana partirá con sus guerreros a la Caverna de Hielo para consultar a la vidente, como cada nuevo rey debe hacer, y que le aconseje en su camino. La tradición marca que vaya con todos los guerreros, pero el jarl dejará a una docena (los menos capaces) para que protejan la aldea de esos incursores desconocidos, por si atacasen.

Los escogidos para acompañar al jarl (entre los que estarán los PJ) se adentrarán en las omnipresentes montañas de Norsca. Es un viaje de media jornada hasta la Caverna de Hielo, cargarán con las provisiones necesarias.

El sendero angosto

Se encontrarán con que el mal clima y el abandono, algún esclavo no ha reparado el puente como parte de sus tareas y deberá pagar por su error, ha hecho que el puente que cruza el acantilado sea inestable, alguien deberá cruzar el puente con una cuerda y asegurarla al otro lado. Si alguno no rindió pleitesía en el primer momento será el primero en cruzar el puente y asegurar la estructura para que los demás puedan pasar. Cruzar el puente requerirá de una prueba de **Resistencia** del puente (60), ten en cuenta la **Fuerza** + **Resistencia** de quien cruce el puente. Por cada 10 percentiles que supere a la del puente añade un grado de dificultad a la tirada. Por cada PA (en el cuerpo) añade otro grado de dificultad. Si mientras cruza el puente éste se rompe el desafortunado sufrirá una caída de 15 metros (Daño 1D10+11 que ignora PA). Si sobrevive a la caída podrá llegar al otro lado con una tirada de **Escalar** rutinaria (+10). Quizá el PJ muera (es difícil que se haya quedado sin PD en este momento), en cuyo caso otro PJ deberá descender el acantilado y ascender por el otro lado.

Aún cuando logren pasar al otro lado deberán realizar una tirada de **Fuerza** rutinaria (+10) para asegurar la pasarela, o la cuerda a un árbol si la pasarela se derrumbó. En caso de fallar la tirada se enfrentará, en solitario, a un Ymir furioso, y agresivo. No se debe cuestionar el liderazgo del fuerte, los errores se pagan. Si supera la tirada el Ymir igualmente aparecerá, pero contará con la ayuda de oro PJ. Todos los demás estarán al otro lado, y cruzar el puente requiere de un asalto de combate (dos si deben cruzar por la cuerda), no es seguro cruzar el puente más de uno a la vez.

Un Ymir es un cazador sangriento y hambriento, siempre, bajo cualquier circunstancia. El solitario hombre que ha cruzado la pasarela es una presa apetitosa y no renunciará a ella. Si por un casual el PJ

derrota en solitario al Ymir se habrá ganado la aprobación del jarl (quien tal vez vea al PJ como una amenaza).

Guardián de espíritus

El final de su viaje se verá recompensado con la aparición ante ellos de una caverna excavada en el hielo de un glaciar. Grandes rocas del peso de docenas de hombres han sido erigidas en la entrada y pintadas con enigmáticos símbolos rituales de los dioses antiguos. Las sirvientas de la vidente, , las maegi, son jóvenes vírgenes (que deben ser tratadas con respeto) que aspiran a ser videntes algún día, cuando la actual vidente muera, no sin antes transmitirles sus conocimientos.

Pronto sabrán que un nuevo rey ha sido elegido, e irán a buscar a la vidente para que profetice su consejo. La vidente es muy vieja, lo que entre los nórdicos hace que sea muy, muy vieja. Debe ser ayudada en todo momento. Falki hablará con ella en voz baja, aunque todos los guerreros se mantendrán cerca. Lo cierto es que pese a ser una caverna de hielo la temperatura es más benigna que en el exterior debido a las mantas y fuegos que ocupan la estancia, y la protección frente al viento.

Tras una media hora de charla la vidente accederá a consultar a los espíritus. Sus maegi le preparán una poción en la que se han vertido narcóticos y otras drogas alucinógenas que permiten contactar con los espíritus, y encenderán una gran hoguera donde se quemarán hierbas aromáticas. Cuando la poción empiece a hacer efecto la vidente danzará, con una agilidad impropia de alguien de su edad, en torno a las llamas.

Los vientos soplan en un mismo sentido, pues los cuatro se han vuelto uno y uno es que el acaudilla sus ejércitos. Aquel que llaman el Señor del Fin de los Tiempos. Es el momento de jurar lealtad. Los cuatro han puesto su mirada en las tierras de los hombres. Los bosques arderán y la nieve será carmesí. Bajo la gran roca del invierno se decidirá la batalla final. El gran caudillo será derrotado y el dios de los hombres aniquilado. Débiles serán los hombres, listos para someterse.

Uno estará llamado a continuar su obra. Uno que será elegido por uno y presentado ante los cuatro. Es el momento de humillarse ante los cuatro y demostrar que se es un caudillo. Aún no está escrito, pero debe escribirse. ¡Un norsca! Ha de ser un norsca. El gran caudillo portador del Apocalipsis se alzará entre los pueblos de las montañas heladas. Protege a tu pueblo, guía a tu pueblo y tu pueblo te presentará ante los cuatro. ¡Es el momento de elegir!

Tras pronunciar estas palabras la vieja vidente caerá inconsciente ante los efectos de las drogas, las maegi se ocuparán de atenderla y asegurarse de que los visitantes abandonen la estancia. Sin duda habla de la ascensión de Archaón como Señor del Fin de los Tiempos y la inminente Tormenta del Caos que se cierne sobre los países del Viejo Mundo. Lo cual da una idea al Director de lo que se aproxima. Los espíritus han hablado, ahora son ellos los que deben decidir. Y Falki ha decidido buscar a esos demonios en la Isla de las Garras y acabar con ellos.

El escenario de una tragedia

Apenas ha salido el sol cuando os levantáis, las hojas de los árboles han sido vuestra cama esta noche, y el frío vuestro incómodo compañero. Las capas de pieles, tan prácticas y prestigiosas no han sido suficientes, y más de uno pagará la noche tan incómoda con las plagas menores, a menos que los dioses lo impidan. Y aún está el tema de la pasarela, pronto descubrirán quién era el esclavo encargado de mantenerla, y pagará su ineptitud.

Y de pronto lo que se alza junto al sol no es la luz de la mañana, sino columnas de humo negro sobre el horizonte marino. Allí donde antes estaba su aldea ahora hay chozas ardiendo, animales muertos y restos de lucha.

Pero como ya ocurriera en Könenjag no hay ningún cadáver.

Aún resuenan las palabras de la vidente en las cabezas de los nórdicos, especialmente en las de su líder que está obsesionado con ser el caudillo de los dioses del Caos, cuando ante ellos se presenta la imagen de la tragedia. Sus posesiones, familias y tierras han sido atacados por esos demonios del mar, las sombras de Mermedus que se ciernen sobre ellos al amparo de la noche y no dejan cadáveres. Su aldea ha sido atacada por los druchii. No hay nadie vivo, ni muerto. Esta vez no hay ningún esclavo refugiado, ni nadie que pueda ser testigo de lo sucedido. O no...una exitosa tirada de **Buscar** desafiante (-10) permitirá encontrar, otra vez, a ese esclavo que tiene un don innato para sobrevivir. Es, sin duda, un esclavo afortunado. Un superviviente nato. Contará la misma historia que en Könenjag, que se escondió. En caso de que no le encuentren abandonará la aldea cuando ellos partan y tratará de buscar otras aldeas en las que sobrevivir.

Podrán recuperar algunas armas y armaduras entre los restos de lo que hasta ayer era su poblado, de lo que ahora no es nada. (Sé generoso con el equipo aunque teniendo en cuenta el sentido común, las armaduras de placas completas no son algo común entre los nórdicos que van a la batalla sobre barcos, no sobre caballos). En caso de duda que hagan tiradas de **Buscar** y los grados de éxito o fracaso determinarán la calidad de lo encontrado.

Tan sólo uno de los drakkar se mantiene en el muelle. Una nave firme de reciente cosntrucción y líneas apropiadas "Último lamento" es su nombre, sin duda algún dios se está riendo de ellos si se les envía a la batalla en un barco con ese nombre. Si todos los guerreros van a ir en él podrá navegar, pero irá muy cargado. Este les deberá quedar claro a aquellos que superen una tirada de **Navegar** muy fácil (+30) o de **Sabiduría popular (Norsca)**.

Capítulo 3: Naves negras

Isla de las garras

El drakkar partirá hacia la rocosa isla guiado por el esclavo. Se le ha obligado a venir, pues de no encontrar a nadie pagará con su vida lo que a ojos de los nórdicos es una mentira, no sin antes ser expuesto al dolor de formas gratuitamente crueles.*

La Isla de las Garras es un lugar rocoso sin agua potable ni alimento alguna, golpeada una y otra vez por las violentas tormentas del Mar de las Garras. Un paisaje desoladro, su nombre proviene de las numerosas columnas rocosas que emergen del mar a su alrededor. Garras de piedra que destrozan embarcaciones. Los capitantes evitan la isla y sus trampas mortales. La isla es lo bastante grande para que las rocas proporcionen cierta protección frente a las tormentas, por lo que es a veces, no siempre, utilizada por contrabandistas y piratas imperiales para sus actividades criminales, un buen timonel sabe evitar las rocas. Sin duda esos demonios se han alojado en sus cavernas y desde allí realizan sus incursiones.

Conforme se acerquen a la isla de las garras los navegantes tendrán más cuidado, la isla está protegida por una serie de salientes rocosos afilados que podrían partir el casco de la nave, y por cada uno que se ve hay media docena sumergidos. Chocar con ellos sería fatal. El piloto deberá tener mucho cuidado con lo que hace. Finalmente, justo cuando una de las temidas tormentas se cierne sobre ellos la embarcación lográ fondear en una de las calas. No hay enemigos a la vista. El jarl separará a sus hombres en varios grupos para cubrir toda la isla y encontrar a los supervivientes de la tribu y a todos los que puedan luchar. La tormenta se cierne sobre la isla y la fina lluvia se ha convertido en un violento y continuo flujo de agua que se suma a la violencia de las olas al chocar contra la isla. Se plantean tres opciones para los PJ, cada una de ellas supondrá una escena final diferente para cada partida (aunque todas incluyen combates).

- Buscar las embarcaciones: Dragones de madera. El jarl les encargará la misión de buscar los barcos de los demonios y destruirlos, quemarlos o capturarlos. Impidiendo que puedan escapar.
- Rescatar a los cautivos: Cautivos y captores.
- Defender la ruta de escape: Un encuentro inesperado.

*Nota del autor: Pues si el Viejo Mundo es cruel, Norsca no es una excepción; aunque traspasar los límites de la imaginación en crueles descripciones queda reservado a aquellos que deseen ambientar sus aventuras en los Desiertos del Caos.

Escenario: La isla de las garras es una sucesión de cavernas rocosas expuestas al clima. La altura máxima de esta isla es de 70 metros. Las cavernas están unidas mediante corredores naturales, algunas veces expuestos al aire y otras cubiertos. Estos corredores siempre tienen unos centímetros de agua como consecuencia del oleaje constante, y el fujo de agua sobre la roca ha provocado que la superficie sea resbaladiza, y traicionera, lo que unido a las constantes pendientes hace difícil el movimiento (El Director debería aplicar las reglas de terreno difícil cuando considere oportuno).

Dragones de madera

Con un objetivo claro, evitar que el enemigo use sus naves para huir, el grupo (los PJ y seis PNJ) deberá cruzar un tramo de la cala para llegar hasta el otro lado, desde allí podrán buscar una zona elevada en la que buscar la

cala principal de la isla. El primer paso es cruzar a nado. Es una zona poco profunda y no hay riesgo de ahogamiento, sin embargo el oleaje (cuya fuerza aumenta a medida que la tormenta se fortalece) es constante y deberán superar una tirada de **Nadar** rutinaria (+10) o chocar contra las rocas, sufriendo 1D10 heridas que ignoran PA. Tras recorrer unos fatigosos 80 metros de roca desnuda mojada (y resbaladiza) se toparán con tres druchii distraídos que han ido a comprobar cómo están los esclavos. No se considera sorpresa, pues ambos grupos se han sorprendido mutuamente. 1D5+2 asasltos después de que empiece el comabte se sumarán otros cinco druchii alertados por los gritos. Son los encargados de proeteger las tres naves con forma de dragón marino que están en tierra. Su tripulación las ha sacado del agua para evitar que sufran daño alguno, por lo que destruirlas será muy fácil (tras superar el combate, claro).

Escenario: Se trata de una explanada abierta en las rocas, donde las olas golpean sin cesar y el agua discurre entre ellas. Las embarcaciones élficas se han situado en el único lugar donde la zona es completamente llana y no ponen en peligro al integridad del casco de las naves. Es posible utilizar las embarcaciones como parte del escenario.

Cautivos y captores

Este evento incluye a la mayoría de los miembros restantes de la tribu de Falki (Los PJ, Falki, y 8 PNJ). El suelo describe una U ascendente a lo largo de unos 40 metros hasta llegar a una pequeña explanada rocosa al borde de un pequeño acantilado. Hay rocas que permiten esconderse, tirada de **Esconderse** fácil (+20), de la vista de los guardianes. Si fallan los elfos oscuros tienen derecho a una tirada de **Percepción** (Vista).

Los enemigos que permanecen vigilando son nueve corsarios elfos más su líder, Algareth. Cuatro de ellos (incluido su líder) se están dando un baño con agua de mar y arena, en un ritual de purificación. Están apenas a 30 metros de ellos, son un blanco fácil para los arqueros. El grupo de los PJ se encontrará en un alto rocoso, unos 6 metros por encima del mar, protegidos por rocas (cobertura pesada). A su derecha las rocas hacen de escalones naturales y se puede llegar hasta donde se están bañando los elfos en dos asaltos (corriendo, acción completa). También se puede bajar desde donde stán aplicando las reglas de saltos verticales. Más allá están los druchii restantes, vigilando a los cautivos, atados con grilletes de pies y manos unos a otros, en grupos de seis. Si los PJ tenían algún familiar en la aldea, estará entre los cautivos.

Aún en el caso de que no les descubran deberán enfrentarse a un peligro adicional, el esclavo es en realidad un siervo de los druchii que ellos abandonan en cada saqueo, para que les avise (mediante señales luminosas) de cuándo atacar una aldea. No es algo que el esclavo haga por gusto, pero no le han dejado alternativa. Seguirá vivo mientras le sea útil a sus amos. Ni un segundo más. Así que está decidido a alertar a sus amos del peligro que corren. Una tirada de **Percepción** (Vista) permitirá descubrir sus intenciones un instante antes de que alerte a los elfos. Si alguien le ataca antes de que lo haga se producirá un combate entre los nórdicos y los elfos, pero los nórdicos contarán con el efeto de la sorpresa. Si el esclavo alerta a los druchii se iniciará un combate normal (por orden de iniciativa). Lo primero que los elfos desnudos harán será correr hasta sus armas, ponérselas les llevará 1D5+1 asaltos.

Si un PJ llega hasta los cautivos podrá liberar uno de ellos cada asalto si supera una tirada de **Fuerza** difícil (-20), si usa una maza la dificultad se reduce una categoría, o una de **Forzar cerraduras** rutinaria (+10). Esto puede favorecer el combate para los nórdicos.

Un encuentro inesperado

Son el grupo más pequeño (los PJ y dos PNJ), con la misión más segura: vigilar el "Último lamento". Lo que podría haber sido una tensa espera se va a transformar rápidamente en una

sangrienta batalla. Una nave druchii se aproxima a donde ellos están, da violentas sacudidas cada vez que una ola le alcanza, tiene las velas recogidas y los remos la impulsan hacia donde ellos están. Han confundido el drakkar con una presa, y buscan el refugio de la cala antes de que la tormenta empeore. A bordo hay siete corsarios y dos aldeanos, botines de una rápida incursión. Cualquier combate que se produzca sorprenderá a los druchii. El grupo que defiene el lugar cuenta con la ventaja del terreno (cobertura pesada y un obstáculo fácilmente defendible en cuerpo a cuerpo).

La principal preocupación de los druchii es lograr amarrar el barco antes de hacer frente a los inesperados enemigos. El oleaje amenaza con destrozar su embarcación contra las rocas. Para lograr asegurar la embarcación cuatro de ellos deberán saltar a tierra y atar sogas a las rocas. Lo que requerirá de tres exitosas tiradas de **Fuerza**. Si los PJ hieren a alguno de los que están amarrando la emabrcación ese asalto no podrán realizar la tirada. El resto de los druchii intentará proteger a los suyos y acabar con los nórdicos. Cualquiera que caiga al agua (bien porque caiga o le arrojen) deberá hacer una tirada de **Nadar** difícil (-20) cada asalto para salir del agua o sufrir 1D10 heridas que ignoran PA.

Hombres de largas orejas

Cuando el enfrentamiento termine tendrán noticias de los otros grupos, todos han salido victoriosos frente a las amenazas, aunque han sufrido muchas bajas. Lo cierto es que había muchos menos de los que se imaginaban, pero los druchii eran formidables guerreros. Finalmente los demonios no resultaron ser más que elfos de los bosques, hombres de grandes orejas, que mueren como nosotros. Y el sumiso esclavo que se escondía tan bien era uno de sus lacayos. Si aún está vivo es probable que pronto sufra una muerte violenta.

Aunque estos no habitaban en bosques, sino que habían salido de las profunidades del mar, donde al parecer vivían en gigantescos barcos-ciudad. Muchos de ellos habían abandonado la isla la noche anterior con rumbo a esas ciudades flotantes. Convendría abandonar la isla antes de que volvieran, aquí no hay comida ni agua. Si conservaron algún barco de los druchii será reclamado por Falki como rey. Ahora su tribu se ha reunido de nuevo, quizá mermada, pero confiando plenamente en su líder. Es el momento de elegir el destino de la tribu y qué hacer durante la guerra que se avecina.

Epílogo

Los victoriosos guerreros serán recibidos como héroes por sus camaradas. Aquellos que derrotaron a las sombras de Mermedus. ¿Qué ocurrirá ahora? ¿Seguirán saqueando la costa imperial ahora que los imperiales deben movilizar tropas para hacer frente al Caos? ¿O se pondrán al servicio de un gran caudillo guerrero buscando un puesto de honor y un favor de los oscuros dioses? Mientras tanto, ¿qué pasa con las flotas de Marienburgo, y los incursores elfos oscuros? ¿Cuándo volverán las Arcas Negras? ¿Y quién estará presente cuando se libre la gran batalla bajo la roca del invierno?

Experiencia

Prólogo

Llegar hasta el guardia sin ser descubiertos: 20 PE
Eliminiar al guardia en silencio: 20 PE (A quien lo consiga).
Sobrevivir al combate en la aldea: 40 PE

Los fantasmas de Könenjag

Saber que la atalaya no encendió el fuego: 20 PE (A quien supere la tirada).
Evitar que se sacrifique un esclavo: 20 PE
Someter a los esclavos sin matar a ninguno: 10 PE.
Encontrar al esclavo: 20 PE (Si nadie les ayuda).
Rendir tributo al nuevo rey sin que lo exija: 10 PE

Demonios y presagios

Derrotar al Ymir. 30 PE
Llegar a la caverna de Hielo. 20 PE
Recuperar equipo entre los restos. 10 PE
Encontrar una vez más al esclavo: 20 PE.

Naves negras

Acabar con los que protegen las embarcaciones: 20 PE
Quemar, hundir o capturar las naves. 30 PE
Detener al esclavo antes de que avise a los druchii: 10 PE
Sorprender a los que vigilan a los cautivos: 30 PE
Acabar con el jefe antes de que se ponga la armadura: 30 PE
Proteger el "Último lamento": 50 PE
Sobrevivir al encuentro: 40 PE

Dramatis personae

A continuación un listado de los PJ pregenerados y PNJ que aparecen en la aventura.

Jarl Falki "Toro sangriento" (Líder de guerra, ex-vasallo)

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
49	34	53	45	36	26	38	8
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	5	4	4	0	0	0

Habilidades: Consumir alcohol+20, Cotilleo, Esquivar, Hablar idioma (nórdico), Intimidar+10, Mando, Navegar, percepción, Sabiduría popular (Norsca), Supervivencia.
Talentos: Acostumbrado al Caos, Amenazador, Armas naturales, Audaz, Especialista en armas (A dos manos), Inquietante, Intrépido, Golpe letal, Golpe poderoso, Muy fuerte, Sangre fría.
Reglas especiales: Apariencia bestial (Cabeza de toro)
Armadura: Armadura de malla completa
Puntos de armadura: 3 (Cuerpo, Brazos, Piernas y Cabeza)
Armas: Hacha a dos manos (1D10+6, Impactante, Lenta).

Descripción: Como se espera de un líder guerrero norsca Falki es un hombre grande, quizá no descomunal pero más alto que la mayoría (incluso para los estándares nórdicos). Todo en él encaja en el típico líder guerrero salvo su cabeza de toro. Una mutación obtenida en su juventud, que le valió su ascenso hasta el puesto de jarl, que ahora ocupa. La naturaleza de su mutación hace que su voz sea como los mogidos de las vacas, lo que origina cierta comedia. ¡Pero ay de aquel que se ría del jefe! Porta una armadura de cuero sobre la que lleva una de anillas de acero, cubre su cuerpo con una capa de piel de lobo y un cinturón de cuero cuya hebilla es una cabeza de oso (hecha en oro), de manufactura enana.

Guerrero nórdico

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
39	27	41	32	31	28	30	29
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Consumir alcohol (+10), Escalar, Esquivar, Hablar idioma (Nórdico, Reikspeil), Nadar, Navegar (+10), Remar, Sabiduría popular (Norsca, Tierras Desoladas), Supervivencia.
Talentos: Golpe poderoso, Muy fuerte, Recio, Robusto, Viajero curtido.
Reglas especiales: 5% de tener una mutación.
Armadura: Armadura de cuero completa, Camisa de malla, Yelmo.
Puntos de armadura: 3 (Cabeza y Cuerpo), 1 (Brazos y Piernas)
Armas: Arma de mano (1D10+5*) y Escudo (1D10+2*; Defensivo, Especial)

Descripción: Fieros, barbudos, rubios, llenos de cicatrices, sedientos de sangre y alcohol.

Corsario nórdico

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
39	27	41	32	31	28	30	29
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Consumir alcohol (+10), Escalar, Esquivar, Hablar idioma (Nórdico, Reikspeil), Nadar, Navegar (+10), Remar, Sabiduría popular (Norsca, Tierras Desoladas), Supervivencia.
Talentos: Golpe poderoso, Muy fuerte, Recio, Robusto, Viajero curtido.
Reglas especiales: 5% de tener una mutación.

Armadura: Armadura de cuero completa, Yelmo.
Puntos de armadura: 3 (Cabeza), 1 (Cuerpo, Brazos y Piernas)
Armas: Arma de mano (1D10+5*) y Arco (1D10+3;Alcance: 24/48; Recarga: media acción).

Aldeanos imperiales

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
32	27	41	32	31	28	30	30
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Conducir; Cotilleo; Criar animales; Esconderse; Jugar; Nadar; Hablar idioma (Reikspeil); Movimiento silencioso; Oficio (Cocinero, Granjero); Sabiduría popular (Imperio)
Talentos: ¡A correr!; Muy fuerte.
Reglas especiales:
Armadura: Ninguna
Puntos de armadura:
Armas: Báculo, Daga, Arma de mano, Arco, etc.

Descripción: Atemorizados, heroicos, valientes, cobardes, mezquinos, ambiciosos, conformistas, enamorados, irascibles, etc.

El esclavo

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
26	27	31	32	38	32	26	34
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Buscar, Carisma, Charlatanería; Esconderse; Nadar; Hablar idioma (Reikspeil); Movimiento silencioso; Sabiduría popular (Imperio)
Talentos: ¡A correr!; Oído aguzado
Reglas especiales:
Armadura: Ninguna
Puntos de armadura:
Armas: Ninguna.

Descripción: Tremendamente sumiso.

Ymir

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
44	12	38	47	31	23	28	18
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	4	5	0	0	0

Habilidades: Esconderse +10; Hablar idioma (Lengua oscura), Intimidar; Movimiento silencioso; Percepción; Rastrear; Seguimiento; Supervivencia
Talentos: Armas naturales; Errante; Experto escalador; Sentidos desarrollados; Temible; Visión nocturna.
Reglas especiales: Albino, Apariencia bestial, Garras, Pelaje grueso.
Armadura: Pelaje grueso
Puntos de armadura:1 (Cuerpo, Brazos, Piernas y Cabeza)
Armas: Garras

Descrpición: Hambriento y agresivo.

Corsario elfo

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
41	44	31	32	48	31	36	30
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Buscar, Escalar, Esquiva, Hablar idioma (Eltharin), Intimidar, Nadar, Navegar, Orientación, Percepción, Remar, Sabiduría popular (Elfos), Supervivencia, Torturar.
Talentos: Ambidiestro, Especialista en armas (Ballesta), Guerrero nato, Reflejos rápidos, Sangre fría, Visión nocturna, Vista excelente.
Reglas especiales:
Armadura: Armadura de cuero completa, Capa de dragón marino, Yelmo.
Puntos de armadura: 3 (Cuerpo), 1 (Brazos), 1 (Piernas) y 3 (Cabeza).

Armas: Dos armas de mano (1D10+3), Ballesta de repetición.

Descripción: Inquietantemente silenciosos.

Algareth, líder corsario elfo (Jefe de 12 avances)

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
41	44	41	42	48	36	36	30
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	4	4	5	0	0	0

Habilidades: Buscar, Escalar, Esquivar+10, Hablar idioma (Eltharin), Intimidar, Mando, Nadar, Navegar, Orientación, Percepción, Remar, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Sabiduría popular (Elfos), Supervivencia, Torturar.
Talentos: Ambidiestro, Desarmar, Desenvainado rápido, Especialista en armas (A dos manos, Ballesta), Guerrero nato, Reflejos rápidos, Sangre fría, Visión nocturna, Vista excelente.
Reglas especiales:
Armadura: Armadura de cuero completa, Capa de dragón marino, Yelmo.
Puntos de armadura: 3 (Cuerpo), 1 (Brazos), 1 (Piernas) y 3 (Cabeza).
Armas: Alabarda (1D10+4, Especial), Ballesta de repetición

Cinco siglos en el mar han forjado a este hombre en los vientos, la mar y la batalla. Es el líder de un experimentado grupo de incursores elfos. Navegando por el Gran Oceáno ha combatido a sus odiados primos, bestias de los mares, piratas y horrores de los que ha sabido escapar a tiempo. El mar del Caos y el Mar de las Garras han sido su hogar en las última décadas. Capturando esclavos para sus hermanos o para el dios del asesinato. Se avecina un tiempo de cambio, los sacrificios exigen sangre guerrera, no basta con los simples aldeanos de las costas del Viejo Mundo, se necesita sangre de valientes. Esa es la razón por la que sus naves se adentran en los poblados de los nórdicos, pueblos marineros y guerreros, pero que no están a la altura de los druchii.