

MIDGARD



CAMPAÑA
PARA
UNIVERSO

*'Soy el Tronador.
Y aquí, en mis tierras, al norte,
con mi fuerza y velocidad,
reinaré yo, por siempre.'*

MIDGARD: AVENTURAS PARA UNIVERSO EN LA ERA DE LOS VIKINGOS
es una marca registrada por CRONOPOLIS Ediciones.

© 1994 CRONOPOLIS Ediciones.

MIDGARD forma parte de una serie de campañas creadas por CRONOPOLIS para su uso conjunto con UNIVERSO, el juego de rol multiambiental, reglamento base de juego. Con estas campañas (no autojugables) se aportan extensiones de reglas para ambientaciones concretas, información histórica y módulos listos para jugar.

Este libro esta impreso en papel reciclado de acuerdo con el compromiso asumido por CRONOPOLIS Ediciones para la conservación de Midgard, hogar de los humanos.

La reproducción total o parcial y en cualquier medio de los textos y/o ilustraciones contenidas en este libro constituye una violación de la Ley de la Propiedad Intelectual. CRONOPOLIS Ediciones emprenderá las acciones legales correspondientes para la persecución de la copia ilegal de los productos de su propiedad.

MIDGARD es una publicación de



Apdo. de Correos 329
Las Rozas
28230-MADRID
Al-Andalus

Primera edición, Julio 1994.

I.S.B.N 84-88749-02-3

Depósito legal M-26129-1994

*Impreso en Artes Gráficas Fernández Ciudad
C./ Catalina Suarez, 19
28007-MADRID*

MIDGARD

AVENTURAS PARA UNIVERSO EN LA ERA DE LOS VIKINGOS

THING

MIKEL MEDINA
PEDRO ALCÁNTARA
ROBERTO LÓPEZ-HERRERO
MIGUEL ÁNGEL VILLAR
JAVIER ROLDÁN
DAVID MESTRE • JACOBO DE MATEO

EINHARS

RAFA ALCÁNTARA • DANIEL ALONSO
CARLOS GONZÁLEZ • JUANMA PAGNOLA
ESTEBAN GÓMEZ • ENRIQUE DE MIGUEL
OSCAR RECIO • KATO

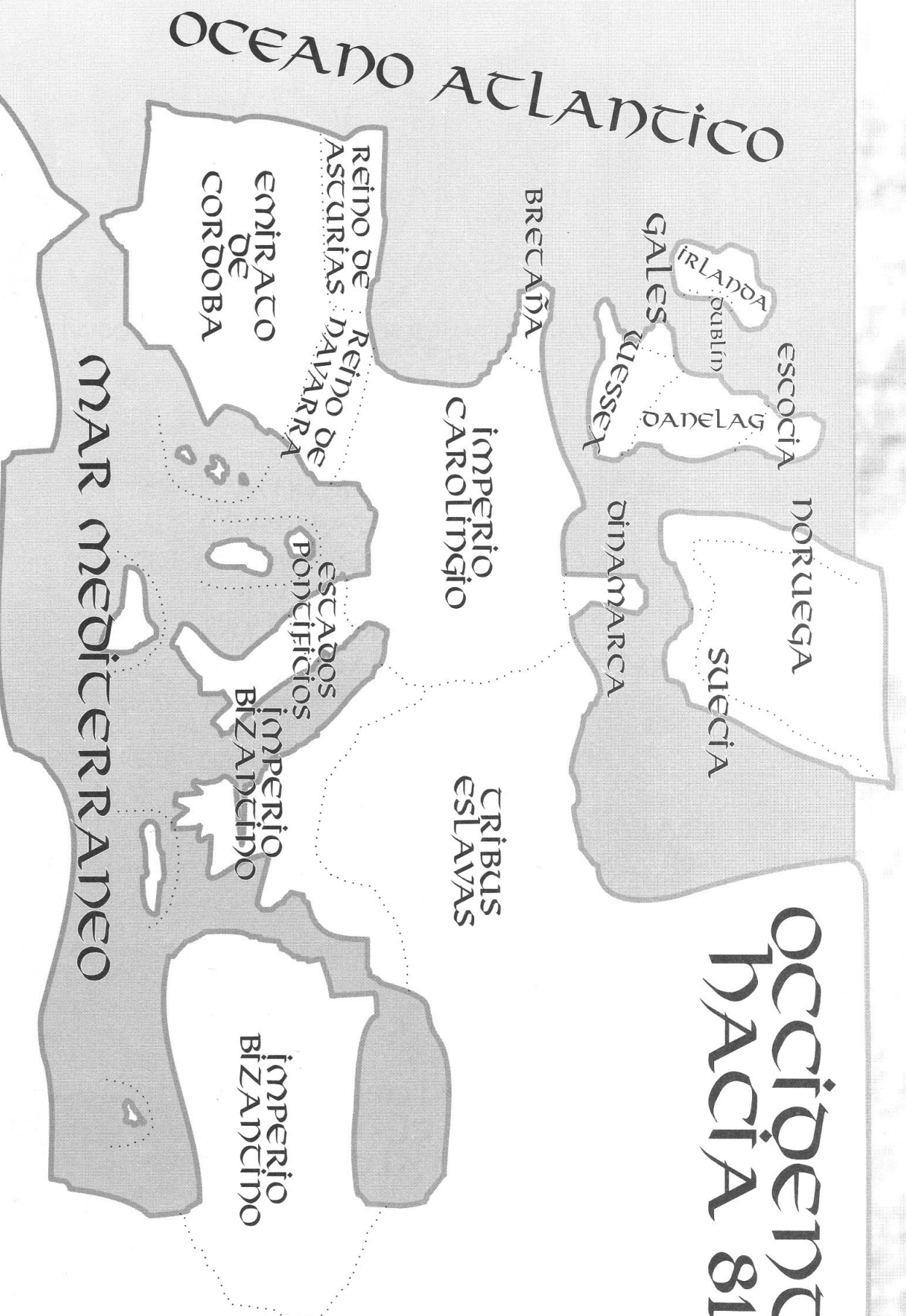
ÆSIR

ROBERTO LÓPEZ-HERRERO
MIKEL MEDINA
PEDRO ALCÁNTARA

ASGARD

CRONÓPOLIS

occidente hacia 815



reinos islámicos vinculados al califato de DAMASCO

LA ERA DE LOS VIKINGOS

Los vikingos fueron, durante dos siglos, a finales del primer milenio de la era cristiana, una fuerza sin control que se desencadenó en el norte de Europa y que tuvo repercusiones desde los Urales hasta la Península Ibérica, e incluso más allá.

Se conocen como vikingos a los pueblos escandinavos que durante algunos siglos utilizaron su superioridad en el combate y la navegación para asolar las costas europeas durante la época de verano.

Estos pueblos fueron los antecesores de los que hoy conocemos como noruegos, suecos y daneses. Una cultura poco desarrollada, pero fuertemente basada en tradiciones e identidad étnica y un sistema político poco estable hizo de los escandinavos un pueblo emprendedor, arriesgado y ávido de explorar y conquistar nuevas tierras.

Las aventuras que tendrán lugar en Midgard se desarrollarán en ese tiempo, entre los años 800 y 1.000. El escenario: toda Europa, e incluso más allá. Donde tu quieras dejarte llevar. Durante esos años sus expediciones de exploración, saqueo y conquista fueron temidas en todo el continente. Su religión, radicalmente distinta de la cristiana, ya bien establecida, glorificaba el valor, la lucha y el riesgo, frente a otros valores.

Como guía enumeramos los principales acontecimientos de la era vikinga:

AÑO ACONTECIMIENTOS

650 Hacia este año se establecen los siete reinos que constituirían Inglaterra: Kent, Essex, Sussex, Wessex, Northumbria, Mercia y East Anglia.

700 Los noruegos fundan colonias en las Islas Shetland.

711 Ejércitos árabes desembarcan en la Península Ibérica conquistándola fácilmente. Al Andalus se integra entre los Emiratos dependientes del Califato de Damasco.

732 Los francos, con Carlos Martel a la cabeza,

vencen a las tropas árabes en Poitiers, deteniendo el avance árabe en Europa.

756 Abderramán se independiza de Damasco, subiendo al poder en el nuevo Emirato Independiente de Córdoba.

773 Carlomagno, rey de los francos, se proclama "Rey de Francos y Lombardos". Así mismo pone a los Estados Pontificios bajo protectorado franco.

778 Incursiones francas contra Zaragoza y Pamplona, en poder árabe.

793 Se producen los primeros ataques contra las costas inglesas.

796 Alhakam I sube al trono en el Emirato de Córdoba.

799 Primeras incursiones sobre el reino de los francos.

800 Carlomagno hace avanzar su dominio hacia oriente, mientras es proclamado por el Papa Emperador de Occidente, según la vieja fórmula imperial. A consecuencia de ello las relaciones entre el *Imperio Bizantino* y el Imperio Franco atraviesan momentos difíciles. Las Islas Feröe caen en poder de los noruegos.

812 Miguel, emperador Bizantino, reconoce a Carlomagno como emperador de Occidente a cambio de posesiones en el sur de la Península Italiana y Dalmacia.

814 Muerte de Carlomagno.

822 Abderramán II sucede a Alhakam como Emir.

825 Los noruegos llegan a Islandia.

830 A partir de este año se suceden las intrigas y los enfrentamientos que darán fin al Imperio Carolingio, dividido en tres partes

835 Los daneses fundan el reino de Danelag, en el este de Inglaterra.

839 Los noruegos fundan Dublín (Irlanda),

mientras que los suecos llegan hasta el mar de Azov, en sus expediciones.

841 Los daneses llegan al Sena y París.

844 Saqueos de Cádiz y Sevilla.

845 Los daneses sitian París.

850 Ataques continuos sobre las costas francesas. Se prolongaran hasta finales de siglo.

852 Mohamed I nuevo emir de Córdoba.

862 Los suecos se expanden hacia el este, acaudillados por Rurik. Toman la ciudad comercial de Novgorod. Estos guerreros son conocidos como los *rus*, y el reino que fundarán acabará tomando su nombre (Rusia). Muy pronto Kiev estará también en poder de los suecos, que así tienen vía abierta hacia Bizancio.

888 El caudillo guerrero danés Rollon asedia París y consigue del rey de Francia el Ducado de Normandía para los vikingos daneses a cambio de prestarle vasallaje.

890 Los daneses dominan el este de Inglaterra, después de crear un reino llamado *Danelag*, defendido por cinco plazas fuertes: Derby, Leicester, Lincoln, Stamford y Nottingham.

907 Los rus, tras construir una potente flota y descender hasta el Mar Negro por el Danubio, se encuentran a las puertas de Constantinopla con 80.000 hombres y 2.000 embarcaciones. Oleg, jefe de la expedición, se ve obligado a arrastrar sus naves por tierra tras el bloqueo del río con una cadena. Salvado el subterfugio somete a la ciudad que pasará a ser tributaria de los rus.

922 Abderramán III llega al trono de Córdoba, proclamándose Califa. Su reinado hará del Califato de Córdoba el estado más culto y floreciente de Occidente.

982 Descubrimiento de Groenlandia por Erik, apodado 'el rojo', de origen noruego y expulsado de Islandia a causa de un crimen.

992 Leifr, hijo de Erik, navega al oeste hasta descubrir una nueva tierra que llamarían

Vindland. Probablemente se trata de la Península del Labrador. Se producen luchas contra los habitantes de esa tierra, a los que los vikingos llamarían *skraelings*. Estos nativos serían seguramente indios norteamericanos.

Para que puedas ambientar convenientemente tus partidas te apuntamos a continuación la situación aproximada que existía en las regiones del mundo conocido en que se desarrollaron los vikingos:

ESCANDINAVIA: Inicialmente no existía una organización política de los territorios nórdicos. Los caudillos guerreros unían sus fuerzas o luchaban entre sí a tenor de las circunstancias. Los Noruegos eligieron Irlanda, las islas al norte de Escocia, Islandia y Groenlandia para su expansión; los suecos avanzaron hacia las llanuras del este, donde existían tribus eslavas poco organizadas, y fundaron allí un poderoso reino comercial, conectado con Medio Oriente; los daneses, en cambio, atacaron las costas orientales de Inglaterra y el norte de Francia.

La formación de una estructura política central, con un rey único, fue causa de grandes enfrentamientos armados en estos reinos, y tuvo como efecto secundario que muchos descontentos emprendieran expediciones en busca de nuevas tierras donde asentarse.

INGLATERRA y ESCOCIA: Eran regiones alejadas de la civilización, en continua guerra civil entre los distintos reinos que surgían y desaparecían casi anualmente. Algunos de éstos consiguieron sobrevivir el tiempo suficiente para convertirse en los únicos baluartes contra la invasión de daneses y noruegos. Wessex, Kent y Mercia, situados todos ellos al sur de la isla, serán los más destacados de entre ellos. Alfredo del Grande de Wessex y su sucesor Eduardo el Viejo se harán cargo de la defensa de la isla contra los ataques de una coalición formada por daneses, galeses y escoceses. Para ello edificarán castillos por todo el territorio bajo su dominio y construirán una flota inglesa.

El centro de la isla (Northumbria) era una región controlada enteramente por los daneses, a la que éstos dieron el nombre de *Danelag*.

802 Egberto de Wessex impone su soberanía a los reinos de Inglaterra.

866 Comienza la conquista sistemática de Inglaterra por los vikingos

871 Alfredo de Wessex ordena el establecimiento de un gran número de castillos en su reino así como la construcción de una flota que haga frente a la de los invasores.

878 Alfredo consigue una victoria militar sobre los vikingos, tomando la ciudad de Londres, la cual es rápidamente fortificada.

899 Eduardo el Viejo es proclamado rey de Inglaterra, que continúa la lucha contra los invasores daneses.

924 Etlestan, sucesor de Eduardo, consigue someter a todos los reinos daneses de la isla.

937 El rey inglés consigue vencer frente a una coalición de daneses procedentes de Dublín, escoceses y galeses.

959 El nuevo rey, Edgard, debe resistir contra la creciente presión de nuevas oleadas de invasores daneses.

978 A pesar de los tributos pagados a los daneses, la isla sufre nuevas incursiones que ponen cada vez más parte del territorio en poder danés.

1013 Inglaterra esta en poder total de los daneses, bajo el gobierno de Knut, rey de Dinamarca.

IRLANDA: Una isla con claro predominio noruego. Los vikingos fundaron Dublín, la que ahora es su capital, y la utilizaron como base de operaciones en el área, para controlar además pequeños territorios costeros del noroeste de Inglaterra.

El interior esta poblado mayoritariamente por tribus celtas, afincadas allí desde antiguo. Estas tribus serán en ocasiones aliadas de los noruegos en sus expediciones guerreras.

790 Primeras apariciones de expediciones piratas noruegas. Hasta el momento la isla estaba ocupada por pobladores celtas, agrupados en

clanes que gobernaban condados, frecuentemente involucrados en guerras civiles.

841 Los invasores noruegos fundan Dublín, en la parte oriental de la isla, como una base de apoyo fortificada. Pronto comienzan a mezclarse con la población nativa, de origen celta y profunda tradición cristiana, y mediante alianzas matrimoniales extienden su poder sobre los distintos condados de la isla.

851 Los daneses hacen su primera aparición. Son llamados por los irlandeses Paganos Negros. Toman pequeñas extensiones de territorio y algunos archipiélagos donde forman reinos poco duraderos y que estarán en continua lucha contra noruegos e irlandeses.

870 Caudillos guerreros irlandeses toman el control del norte de la isla mientras en el sur de la misma, se combate fieramente contra los noruegos. Simultáneamente se desarrollan guerras internas entre distintas familias y estirpes rivales.

1014 Los irlandeses, desembarazados ya de la mayoría de los noruegos que ocupaban su territorio, derrotan a las fuerzas vikingas en la batalla de Clontarf, terminando con el dominio escandinavo sobre la isla.

FRANCIA Y CENTRO EUROPA: A partir del 800 estas regiones representarán el último aliento del Imperio Romano, al quedar bajo la soberanía de Carlomagno, último emperador de Occidente. Su organización política reforzará el poder militar de este estado, convirtiéndolo en el más importante de occidente.

La región norte de Francia estará sometida al acoso de los daneses, que acabarán por asentarse allí y formar allí el Ducado de Normandía.

Bretaña, en el oeste será en cambio un reducto de las tribus célticas, pobladoras tradicionales de la zona. Sus relaciones con Inglaterra e Irlanda serán frecuentes, a causa de sus raíces culturales.

800 Carlomagno es nombrado emperador de Occidente.

812 A cambio de concesiones territoriales en el sur de Italia Miguel I, emperador del Imperio Bizantino reconoce a Carlomagno como Emperador de Occidente.

814 Carlomagno muere y le sucede su hijo Ludovico.

830 Las ambiciones de los sucesores de Ludovico partirán el Imperio Carolingio: Pipino subirá al trono de Aquitania (sur de Francia); Luis el Germánico a Baviera (sur de Alemania), Carlos el Calvo a Alamania (un reino artificial al oeste de Baviera) y Lotario se hará cargo del resto del Imperio (Lotaringia).

833 Nuevas rebeliones terminan con una nueva repartición del Imperio, en la que comienza a fraguarse la división entre los territorios orientales (germania), los occidentales (francia) y los meridionales (Italia).

850 Luis el Germánico debe enfrentarse a los ataques de normandos en el noroeste y de eslavos en el este.

877 La muerte de Carlos el Calvo, que gobernaba en ese momento sobre la parte occidental del imperio, deja abierta una crisis de poder que desembocará en la independencia del ducado de Borgoña

911 Al quedar vacante el trono del territorio oriental del Imperio Franco, los nobles eligen a Conrad I como su monarca y queda instaurada una nueva dinastía que independizará a los germanos de los monarcas occidentales. Se ha creado el Imperio Germánico. A pesar de ello muchos duques presentan resistencia al nuevo monarca y siguen considerandose dependientes de occidente.

EUROPA ORIENTAL: Un auténtico caos, dominado por tribus que carecían de organización política estable, y que combatían unas contra otras, y contra el flanco oriental del Imperio Carolingio.

La principal influencia sobre ellos fueron los guerreros suecos llegados hasta allí en busca de nuevas tierras. Su falta de orden y su empobrecimiento por la guerra eran tales que a la llegada de los suecos les ofrecieron voluntariamente el

poder político para que les gobernasen. Los eslavos, habitantes de esta región, se agrupaban en clanes patriarcales en los que los ancianos contaban con una gran influencia. Estos clanes estaban regidos por un jefe o Kunedzi. Los mismos eslavos eran contrarios a las agrupaciones de tribus, lo que impedía su constitución como una auténtica nación.

Todas las tribus eslavas compartían una religión politeísta y basada en la Naturaleza. Sus dioses principales eran Svarog (Señor del cielo y el trueno) y Perun (Señor de la tempestad). Se observan grandes similitudes con la religión vikinga.

Entre los principales pueblos eslavos se encontraban los búlgaros, ávaros y cázaros.

800-850 Vikingos suecos, conocidos como varegos, levantan fortalezas, en torno a las cuales se forman pequeños reinos, en territorios eslavos. Estas fortalezas actuaban como avanzadas varegas con fines comerciales.

850 Bajo Rurik, rey de los varegos, se produce la unificación de los reinos vikingos en el Reino de Novgorod, con capital en esta ciudad.

858 Askold y Dir, nobles seguidores de Rurik, viajan con un ejército hacia el sur hasta alcanzar Kiev, creando una ruta comercial hasta Bizancio, sobre la que lanzan un primer ataque que fracasa.

882 Oleg, sucesor de Rurik, unifica Novgorod y Kien, formando un reino conocido como Reino Rus (Rusia).

944 Igor firma un tratado comercial con Bizancio y permite la difusión del cristianismo en su reino.

970 Los rus controlan las rutas comerciales de oriente.

PENINSULA IBERICA: Tras la influencia germánica traída por los godos, la Península se encuentra en plena efervescencia guerrera entre los dos reinos cristianos que tratan de ensanchar sus territorios (Asturias y Navarra) y los árabes asentados allí desde dos siglos atrás.

Incluso se registraron esporádicas incursiones de tropas de Carlomagno sobre territorios árabes. Mientras tanto, más al sur, Córdoba, capital del Emirato, representaba junto con Damasco, y a mucha distancia de Roma, el lugar más civilizado de todo el Occidente. El Emirato se extendía también hasta las Islas Baleares.

796 Alhakam I mejora su ejército para resistir los ataques procedentes del Imperio Carolingio. Los franceses establecen una franja de territorio de protección que llamarán Marca Hispánica. Los navarros, que se han mantenido independientes de árabes, asturianos y francos, luchan contra estos últimos infligiéndoles una abrumadora derrota.

812 La Marca Hispánica se extiende ya hasta la orilla norte del Ebro.

822 Se proclama emir Abderramán II, bajo cuyo reinado Al-Andalus será una de las regiones más cultas y prósperas de occidente. La organización política es de clara influencia oriental.

852 Un nuevo emir Mohamed I sube al trono en Córdoba, afrontando el descontento en el interior del reino, dentro del cual conviven varios grupos de población de orígenes distintos (bereberes, mozárabes, árabes y judíos).

880 Omar Ibn-Hafsun se revela contra Mohamed I, reuniendo bajo su mando a partidarios cristianos y musulmanes con la intención de crear un independiente de Damasco. Llegará en su apogeo a controlar gran parte de Andalucía Oriental.

900 Los navarros, poseedores de un poderoso ejército a pesar de su reducido territorio, mantienen posiciones de fuerza en el norte contra francos, leoneses y árabes.

912 Abderramán III sube el trono y proclama a Córdoba como califato independiente de Damasco. Refuerza la posición de los musulmanes sobre la península, estableciendo vasallaje sobre los reinos de León, Barcelona, Castilla y Navarra. El reinado de este califa marca una época de prosperidad en el reino.

Hay rutas comerciales hacia Francia (tráfico de esclavos) y una marina mercante que navega regularmente entre la península y Tunes y Egipto.

914 El reino de Asturias, convertido ahora en el de León, se extiende por Asturias, Galicia, León y Castilla. Con ayuda de los navarros ganará progresivamente más y más territorios a costa de los árabes.

978 Almanzor, primer ministro de Hixem II, le arrebató el poder y emprende expediciones de saqueo contra Barcelona (985), León (988) y Santiago (997).

1035 El califato se descentraliza de Córdoba, dando paso a los Reinos de Taifas, que acabarán por debilitar el poder musulmán en la península.

PENINSULA ITALIANA: No disfrutaba de una organización como tal, sino que se encontraba dividida en tres regiones: El norte pertenecía al Imperio Carolingio; el centro era una región, llamada Estados Pontificios, con capital en Roma y gobernada por la Iglesia; y el sur constituía el territorio más occidental del ya moribundo Imperio Bizantino.

812 El sur de la península pertenece al Imperio Bizantino en virtud de un acuerdo entre Carlomagno y Miguel I, emperador de Bizancio.

827 Los árabes toman Sicilia.

833 El norte de Italia queda bajo el gobierno de Lotario, rey del Imperio Franco.

850 Con la pérdida de influencia bizantina el sur queda dividido en numerosos ducados y principados (Spoleto, Salerno, Cápua).

870 Luis II, sucesor de Lotario, sube al trono del Reino de Italia, en el norte.

951 Otón el Grande, emperador de Alemania, se hace con el control del norte de la península.

IMPERIO BIZANTINO: Grecia, Balcanes, Asia Menor y Oriente Próximo: Junto con el sur de

Italia, estos territorios constituían los dominios del emperador de Bizancio. Esta es la última época de esplendor del Imperio, cuyas relaciones con occidente han empeorado después de que el Papa accediese a coronar a Carlomagno como Emperador del Imperio Romano de Occidente.

La Emperatriz Irene representa el poder político de este estado, en continua lucha contra los árabes del Califato de Damasco.

751 Los bizantinos pierden poder en Italia, quedando sus dominios restringidos a pequeñas regiones al sur de la península.

800 La emperatriz Irene gobierna el Imperio. En esta época existe una poderosa Flota Imperial en guerra permanente con los árabes por el control marítimo del Mediterráneo oriental.

812 El emperador Miguel I establece un tratado con Carlomagno según el cual Bizancio recuperaría posesiones en el sur de Italia.

820 Creta conquistada por los árabes.

842-867 Prosperidad en el imperio bajo el reinado de Miguel III.

867 La Iglesia Bizantina abandona la obediencia a Roma, creando sus propios ritos.

902 Sicilia cae bajo el dominio de los árabes.

923 Romano I rechaza ataques rusos en el norte.

969 El emperador Juan I afianza del poderío bizantino sobre Bulgaria y expulsa a los rusos de los balcanes.

976 Bizancio dicta los destinos de Siria y Bulgaria y mantiene un pacto matrimonial con Rusia, lo que le convierte en una gran potencia.

NORTE DE AFRICA: Estas regiones, al igual que otras situadas en Medio Oriente, son reinos islámicos más o menos independientes, pero vinculados a la autoridad del Califa de Damasco.

Los principales reinos tenían sus capitales en Fez (Marruecos), Tahert (Argelia), Cairuán (Túnez), El Cairo (Egipto) y Aleppo (Siria).

Bajo el control de estos reinos se encontraban prácticamente todas las islas del Mediterráneo (Córcega, Cerdeña, Sicilia, Creta y Chipre) que constituían una plataforma inmejorable para el control de las rutas marítimas y para la piratería.

800 Harun-Al-Raschid, soberano del Califato de Damasco consigue victorias importantes sobre los bizantinos, pero no consigue controlar los movimientos independentistas de los califatos de Fez (Marruecos), Tahert y Cairuán (Túnez).

809-900 Luchas continuas por el poder restan fuerza al Califato. Los emires ganan más y más poder a costa de los sucesivos Califas, que acaban convirtiéndose en meros títeres. Distintas dinastías se instalan en las provincias ejerciendo el control directo de ésta, y poniendo en entredicho el poder de Damasco.

820 Creta conquistada por los árabes.

902 Los árabes tunecinos toman Sicilia.

918 Los árabes tunecinos atacan Reggio (sur de Italia).

926 Los árabes tunecinos atacan Tarento (sur de Italia).

940 El Califato se desintegra. Los mongoles conquistan la provincia de Persia.

Los vikingos efectuaron, durante los años que duró su influencia, incursiones sobre todos los territorios de los que hemos hablado. En algunos de ellos su presencia fue esporádica, pero en otros permanecieron durante largos años, imprimiendo su especial carácter a los reinos que después se formarían.

En las cercanías del año 1.000 muchos vikingos, influidos por sus viajes y el contacto con otras gentes abrazan el cristianismo, lenta pero progresivamente.

Este será el momento del comienzo de la decadencia del espíritu vikingo.

Religión vikinga

Los vikingos desarrollaron una religión basada en una mitología politeísta que dignificaba el combate y la sabiduría. Esta religión se transmitió durante generaciones a través de la tradición y las leyendas que narran la creación de los nueve mundos en que se divide el universo, las luchas entre dos familias de dioses: los Æsir y los Vanir y la destrucción de estos mundos al final de los tiempos (Ragnarök).

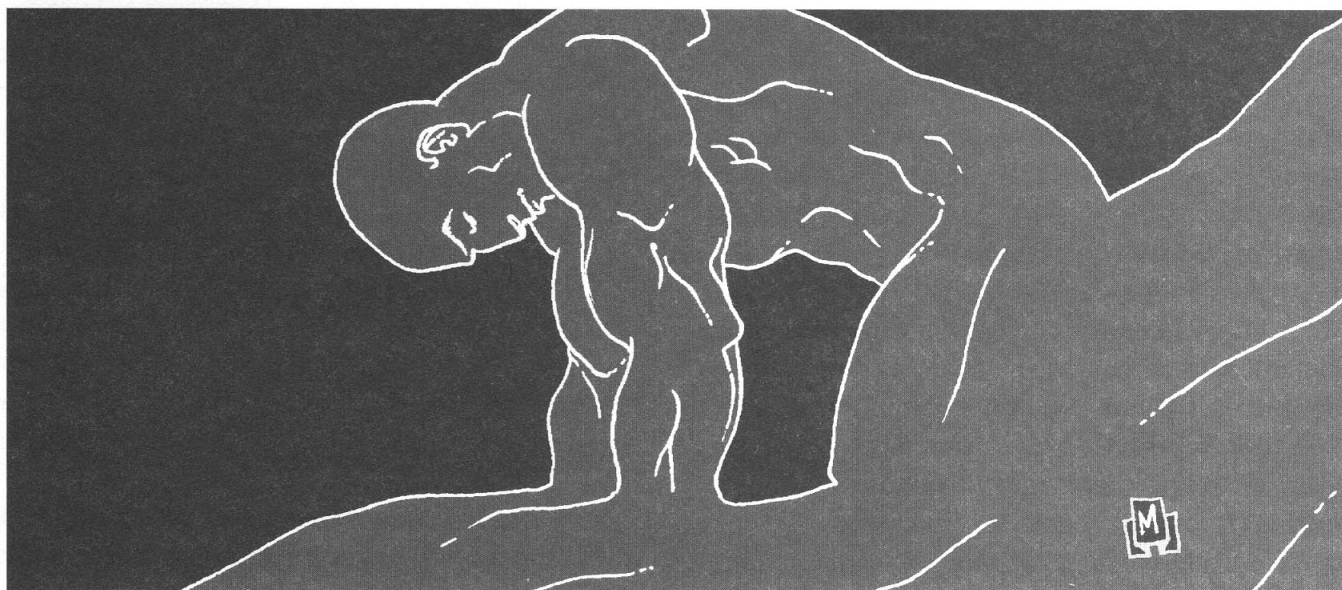
ORIGEN DEL UNIVERSO

En un principio no había nada más que un gran desierto de Hielo y Nieve, que se extendía desde la Tierra de las Nubes hasta la Tierra del Fuego. Las chispas y llamas de Muspelheim fundieron parte de los hielos místicos de Niflheim. Del hielo fundido se alzó Ymir, padre de los Gigantes.

to a Bergelmir y su esposa, que huyeron navegando por el mar de sangre nacido en la batalla y se convirtieron en los padres de la nueva raza de Gigantes.

Con los restos de Ymir, los Æsir crearon el mundo: Con su cráneo y el fuego de Muspelheim hicieron el cielo, el sol, la luna y las estrellas, colocando la cabeza del gigante sobre cuatro pilares. Con su carne crearon los montes y la tierra firme, con su sangre el océano, sus cabellos fueron árboles y sus huesos el núcleo de las montañas.

Tras terminar Midgard, Odín, junto con Hoenir y Lothur crearon a Arsk y Embla, los primeros humanos de los troncos vivos de un fresno y un olmo, dándoles el valor, la inteligencia y la vida respectivamente.



Mientras Ymir dormía, de su axila nacieron más gigantes. Estos se alimentaban de la leche abundante que manaba de las ubres de la vaca Audumla, aparecida también con el deshielo. Ymir y los gigantes bebían la leche de Audumla y ésta se alimentaba lamiendo el hielo que se derretía al contacto con su enorme lengua bovina. De él rescató a un pequeño ser, Buri.

El hijo de Buri, Bor, contrajo matrimonio con Bestla, hija de Ymir, y de su unión nacieron los primeros Æsir: Odín, Vili y Ve. Los Æsir combatieron a Ymir y sus hijos, matándolos a todos, excep-

Otros seres surgieron espontáneamente, como los Enanos al descomponerse la muerta carne de Ymir. Por eso suelen vivir en cuevas y bajo tierra.

Los nueve mundos

Según la religión vikinga el universo estaba dividido en nueve mundos independientes entre los que existía una cierta posibilidad de comunicación. Muchos de estos reinos están habitados por seres mágicos o divinos con influencias o vinculación al bien o al mal. Los humanos habitaban

según ellos sólo uno de estos: Midgard. No es mucha la información de que se dispone actualmente de estos mundos:

Asgard: Es el hogar de los dioses. Dentro de él existen otros submundos, entre ellos el Valhalla, al que van a parar los guerreros muertos valerosamente en combate y Varinheim, donde reside Fenris, el gigantesco lobo-dios que permanece allí obligado por una cadena especialmente forjada por los enanos: Gleipnir. La estancia principal de Asgard posee un gran fuego en su interior alrededor del cual se sientan los dioses cuando discuten los planes sobre los Nueve Mundos. Se une a Midgard por Bifrost, el puente del arco-iris, eternamente custodiado por Heimdall, el dios vigilante, que todo lo ve y oye sobre el arco Bifrost.

Vanaheim: La tierra original de los Vanir, otra jerarquía de dioses. Estos fueron antaño un pueblo guerrero, pero tras ser sometidos por los Æsir, se dedican a tareas más pacíficas, como la caza, la construcción de naves y las artes.

Alheim: Mundo de los elfos de la luz. Este reino y sus habitantes viven bajo el benévolo reinado de Freyr, quien guarda allí su posesión más valiosa, su navío Skidbladnir.

Nidavellir: El Reino donde moran los enanos. Su frontera más cercana con Asgard lo delimitan los montes de Ullthang. Es un reino de vegetación frondosa y climatología húmeda. Los enanos viven en cuevas y se dedican a la forja y la orfebrería. En el pasado, Eitri el enano fue el artífice de Mjöltnir, el martillo de Thor, el Anillo de Odín y otros elementos mágicos ideados por el Padre de Todos y por otras entidades.

Midgard: El recinto central, la Tierra, el hogar de la Humanidad. Esta rodeada por Jormungand, una enorme serpiente, hija del dios Loki, que separa Midgard de Jothunheim. La cola de la serpiente provoca las tempestades al moverse en el fondo del mar.

Jothunheim: Tierra de los gigantes. Rodea a Midgard. Ambos reinos están separados por enormes montañas y por Jormungand. Thor acostumbra a ir a este mundo a cazar gigantes.

Svartalfheim: Mundo de los elfos oscuros. Precede a Hel. En él viven criaturas deformes de aspecto humanoide e inclinaciones malignas, que parecen ser el reverso oscuro de los elfos de la luz.

Hel: El infierno destinado a aquellos que no murieron con honor, es decir en combate. Sobre este mundo reina Hela, la diosa de la muerte.

Niflheim: Infierno helado de los criminales. Aquí vive Nidhogg, dragón alado, en una de las raíces de Yggdrasil y que se ocupa de devorar las almas de los muertos con deshonra, a los ladrones, criminales y traidores.

Muspelheim: Infierno de los demonios de fuego. El más poderoso de estos demonios es Surt, el Herrero de la Desgracia, que combatirá a los supervivientes del Ragnarök al final de los tiempos, como bien sabe Odín.



Uniendo todos estos mundos se encuentra un árbol enorme, un fresno sagrado que tiene por nombre Yggdrasil. Tiene tres raíces, una que parte hacia Asgard, otra hacia Jothunheim y la tercera hacia los infiernos, que obtienen sustento de tres fuentes: el Pozo del Destino, el Manantial de la Sabiduría y la Fuente de todos los Rios. Las Norns, Destino, Ser y Necesidad, cuidan del sagrado Fresno que se mantendrá fuerte incluso después del Ragnarök y del cual nacerán los Nuevos Dioses, Lif y Lifdrasir.

La mayor parte de los dioses residen en uno de esos mundos, Asgard. De entre todos ellos, cuatro son los verdaderamente importantes: Odín, Thor, Freyr y Loki.

Odín

Es el dios supremo, el señor del Viento, líder y protector de los héroes, dios de la Victoria, señor de las Runas, el de los doce nombres y el Padre de muchos de los otros dioses. Como padre protector ocupa el mejor lugar en los salones de Asgard, la torre Hlidskialf, desde donde vigila las vidas de dioses, humanos, gigantes, elfos y enanos.

Representa la sabiduría y la victoria. Su arma principal es la astucia. Recorre el mundo a lomos de un caballo gris-plata de ocho patas llamado Sleipnir. Dos cuervos, Hugin (el pensamiento) y Munin (la memoria) le escoltan con frecuencia y todas las mañanas los envía a las tierras de los vivos y los muertos para que a su retorno le cuenten lo acontecido en el día.

En su trono de Hlidskialf le protegen dos lobos, Geri y Freki, a los que alimenta personalmente. Estos lobos son considerados un buen presagio por muchos godar que ven en ellos el influjo guerrero y positivo del Señor de las Runas.

Su aspecto más habitual es el de un guerrero de unos cincuenta años, fuerte, con una frondosa barba gris y portando su infalible y mística lanza Gungnir, no obstante, puede cambiar su aspecto y se presenta como enano en casa de los enanos, como gigante en tierras de gigantes y, suele aparecerse a los vikingos como un afable viajero, humilde, para no sobrecogerlos con su presencia.

Como señor de la guerra, Odín resulta un líder imbatible. Además de Gungnir, tiene un arco mágico capaz de disparar diez flechas, de una sola vez, que siempre derriban enemigos. Su invocación permite a los vikingos ser más atrevidos, más salvajes y mejores guerreros.

En tiempos pretéritos Odín, consciente de su responsabilidad, buscó el saber de lo que es, ha sido y será, la Sabiduría Divina.

Encontró su objetivo en la fuente guardada por el gigante Mimir. Éste le exigió un precio por poder beber las aguas: un ojo. Odín accedió y logró su deseo, convirtiéndose en Él que tiene la Respuesta, otro de sus muchos nombres. Para conmemorar



su reciente conocimiento, Odín cortó una rama del fresno sagrado, Yggdrassil y mandó convertirla en su lanza Gungnir.

En su enorme sabiduría conoce que un día el tiempo de Ragnarök llegará y los Æsir deberán luchar contra los gigantes y contra Surt, por lo que recluta a los más bravos guerreros, los Einhar, y los prepara en el Valhalla para el combate definitivo bajo sus órdenes. Su esposa es Frigg y es la única, aparte de Odín, que puede ocupar un lugar en la Torre-Trono Hlidskialf.

Sus hijos, la mayor parte de los demás Æsir, han sido una fuente continuada de problemas para el Padre de Todos. La adopción de Loki y su posterior integración han dado muchos quebraderos de cabeza al Señor de las Runas.

THOR

Hijo predilecto del Padre de Todos. Su nombre es sinónimo de trueno y su invocación en batalla es un presagio de victoria.

Desde su infancia destacó por su fuerza y su tamaño y aunque es de buen talante, sus accesos de rabia y tozudez motivaron que su madre Frigga lo entregase a Vingnir y Hlora para su educación y crianza. Al llegar a la madurez Thor fue admitido entre los Æsir y como regalo recibió el reino de Thrudhein, donde construyó el palacio Bilskirnir, una de las mejores edificaciones de la dorada Asgard.

Recorre los cielos en un carro tirado por dos machos cabríos, Tanngrnjóst y Tanngrisnir y porta en su mano el que es su principal símbolo y arma: un enorme martillo de combate, Mjöltnir, el destructor.

Fue creado por el maestro enano forjador Eitri con el místico metal mágico Uru, a raíz de una apuesta realizada por Loki, señor de la mentira. Para doblar su fuerza y poder controlar el enorme poder de Mjöltnir, Thor porta el cinturón Megingjörð y el guante de hierro Iarn-greiper.

Entre sus poderes se encuentran la capacidad para provocar tormentas, para hacer rugir el trueno y controlar los rayos.

Estos poderes místicos, otorgados por Odín, y fundidos con su martillo Mjöltnir, junto con su fuerza y resistencias sobrehumanas hacen de Thor el guerrero más renombrado de los salones de Asgard, siendo recordadas sus épicas incursiones en Jothunheim, donde dio muestras de valor, bondad y sabiduría.

Es el dios que asume la labor de defender a los humanos del ataque de los gigantes y trolls que habitan en otros mundos.

Thor ha estado casado en dos ocasiones, primero con una de las doncellas de las Olas, Iarnsaxa que le dió dos hijos, Magni y Modi y despues con Sif, la de los cabellos dorados, que a su vez tambien le dió un hijo y una hija llamados Lorríde y Thrud.



Su segunda esposa, Sif posee el Anillo de Odín, otro de los resultados de la orfebrería de los enanos, y fue objeto de una de las peores bromas del malvado Loki.

El caracter de Thor, tozudo y facilmente irascible ha motivado más de una disputa en cualquiera de los Nueve Mundos. Su ira es temible y pobre de aquel que incurra en su odio. No obstante es un dios que tiene buen talante y no duda en ayudar a cualquiera que se lo pida, siempre que sus intenciones sean nobles y esté de acuerdo con el ideal de vida vikingo.

Es uno de los dioses más reverenciados por los vikingos, rivalizando con el mismísimo Odín, y aún así, no es necesario ser un godi para pedir su apoyo en el combate.

FREYR Y FREYA

Freyr es el dios de la fertilidad y el sol. Es hijo de Niörd y Nerthus, antiguos dioses Vanir. No es un Æsir, pero ha sido acogido entre ellos como uno más. Como regalo de bienvenida, Odín otorgó al joven Freyr un reino para gobernar, el Reino de los Elfos de Luz, Alfheim.

Posee además el barco Skidbladnir, hecho por los enanos, y que es el mejor navío que nunca se haya construido (no el más grande). Tiene la propiedad de que al desplegar sus velas comienza a soplar el viento que le lleva donde debe ir. Freyr gobierna el sol, la lluvia y la vegetación.

Con la llegada de la primavera se celebran fiestas en su honor y son muchos los godar que han dedicado sus vidas a su culto.

Le acompaña permanentemente el jabalí dorado Gullin-bursti, famoso por su gran velocidad y por ser la personificación de los rayos del Sol.

Freyr porta una espada mística invencible, regalo de los Æsir, con la que combate contra los Gigantes del Hielo, muy frecuentemente codo a codo con Thor.

Su hermana Freya es la diosa de la belleza, que además dirige el ejército de las valquirias, hermosas mujeres guerreras que se encargan de recoger a los muertos que han caído valientemente en una batalla y transportarlos hasta otro de los mundos, Valhalla, en el que vivirán felices hasta el fin de los tiempos.

Cuando los jóvenes Freyr y Freya llegaron a Asgard, fue tal la admiración que causó la rubia diosa que Odín dispuso que tuviera su propio palacio en los salones dorados para evitar las aglomeraciones que provocaba cada vez que salía.

Casada con Odur, el dios del sol de verano, es madre de dos hijas bellísimas, Hnoss y Gersemi.

Fue tras su marido cuando éste fue hechizado por Loki y la repudió. En su largo viaje, Freya asumió diferentes identidades (Mardel, Horn, Gefn, Syr, Skialf y Thrung) pasando por los nueve Mundos



en busca de su amado, al que finalmente encontró y con el que vive feliz en Folkvang.

En su misión de dirigir a las valquirias, no solo recoge a los valientes, sino también a sus viudas y a las vírgenes que quieren ayudar a Odín en la dura tarea de preparar a los futuros guerreros que combatirán contra el mal.

Su manto mágico, que le permite volar donde sea necesaria su presencia, fue tejido con hebras de oro por los enanos a cargo de Eitri, el forjador y robado en una ocasión por Loki.

Los amantes que se encomiendan a Freya saben que su matrimonio será largo y fértil dándoles muchos y buenos guerreros como hijos y saludables y bellas hijas.

LOKI

El Príncipe de la Oscuridad, el Señor de la mentira y el embuste, el Amo de las Moscas, el Cruel, el Hijo de la Malignidad, son algunos de los títulos que recibe este dios.

Sobre su nacimiento y origen hay varias versiones, una de ellas afirma que es hijo de un rey gigante y fue adoptado por Odín. De joven, el osado Loki fue conocido por su sombría belleza, con la que ha seducido y engañado a la mayoría de las diosas, pero su conducta ha sido la causa de muchos de los conflictos que se han originado en Asgard, Midgard y en casi la totalidad de los Nueve Mundos.

Otra de las leyendas cuenta que Loki es una criatura de los Infiernos de fuego, un demonio menor hijo de Farbauti, originador de las llamas y de Laufey, madre de los árboles. Probablemente solo el propio Loki conoce su verdadera historia y se ha encargado de difundir las falsas.

Su primera fechoría consistió en robar el manto de Freya, acto seguido cortó el pelo a Sif mientras ésta dormía. Al enterarse del suceso, Thor corrió a desmembrar a Loki, quien, acobardado juró restaurar la belleza de la doncella. Para ello recurrió a Eitri, el forjador enano, el cual tejó una magnífica cabellera dorada que, hechizada por Loki, crece con naturalidad como si de pelo normal se tratase.

Su primer matrimonio fue con la diosa Glut, quien le dió dos hijas, Eisa y Einmyria, diosas de las brasas y las cenizas respectivamente.

Más tarde, tuvo tres hijos con la giganta Angrboda: Fenris (el lobo gigante), Jormungand (la serpiente que envuelve Midgard) y Hela.

Su tercer matrimonio tuvo lugar con Sigyn, que demostró ser una devota y enamorada esposa de su abyecto marido. Con ella, Loki ha sido padre de dos hijos, Narve y Vali. Este último es el encargado de vengar a Balder.

Según la tradición Loki traicionará definitivamente a los Æsir, engañando a un gigante al que pro-



meterá a la diosa Freya si construye para Asgard un gran puente que sustituya a Bifrost. Tras demostrarse su maldad, el gigante declarará la guerra a los dioses y Loki se pondrá al mando de las fuerzas del mal que destruirán el mundo (Ragnarök) cuando llegue el fin de los tiempos y combatirá contra los Æsir y los Vanir.

También fue el responsable de la muerte de Balder, al engañar al dios ciego Hodur para que asesinase al Æsir con la planta del Muérdago. Loki disfruta haciendo sufrir a dioses y mortales y le encanta reírse de cualquier situación cruel. Su extraño sentido del humor es siempre causa de problemas en los dorados salones de Asgard. Ha sido castigado en muchas ocasiones por el Padre de Todos y su rivalidad con su medio hermano Thor es conocida por todo el Universo.

BALDER

Según la leyenda se trata del mejor y más noble de los Æsir. Tuvo un presagio sobre su muerte, y Odín obligó a todos los seres del Universo a prestar juramento de no provocar la muerte de Balder. Pero la planta del muérdago pasó desapercibida.

Loki, al saberlo, engañó a Hodur, un dios ciego, para que matase sin darse cuenta a Balder con una flecha hecha de muérdago.

HELA

Hija de Loki. Diosa de las Tinieblas, gobierna Hel y Niflheim. Su cuerpo es mitad oscuro mitad color carne. Su cara es lúgubre y su aspecto maligno. Atormenta eternamente a los cobardes y a los que no han merecido el honor de vivir en el Valhalla. Se trata de una presencia pasiva más que dinámica, aunque su sola aparición aterroriza a los más fieros guerreros.

No es ambiciosa, ni suele intrigar como Loki, aunque ha puesto en apuros más de una vez a Thor, Dios del Trueno.

ÆGIR

Dios del Mar y Señor de las Aguas. Su culto es muy minoritario y no es muy popular entre los vikingos quienes lo consideran un dios cruel que se divierte provocando tempestades y arrastrando a los marinos al fondo del mar.

Ægir no es un dios Æsir, ni Vanir. Tampoco se alía con otras razas como enanos, gigantes o elfos. Siente predilección por los seres acuáticos como los mermen y mermaids y toda criatura viva en sus dominios.

Su hermana y esposa, Ran, es la personificación de la muerte en alta mar. Es una diosa despiadada a la que se ofrecen rezos para evitar que las expediciones marinas sufran su ira y su cólera. Siente predilección por el oro. Ha tenido nueve hijas con Ægir, las Olas, famosas por su belleza.



heimdall

En el transcurso de un paseo, en el Origen de los Tiempos, por una playa, Odín, el Señor del Viento, observó a nueve preciosas muchachas dormidas en la arena. Se trataba de las Olas: Gialp, Greip, Egia, Augeia, Ulfrun, Aurgiafa, Sindur, Atla e Iarnaxa.

Conmovido por su belleza, Odín las poseyó a todas. A su vez, las nueve Olas se unieron para parir un único hijo: Heimdall, al que alimentaron con la fuerza de la Tierra, la humedad del Mar y el calor del Sol. Tan poderoso resultó el muchacho que su padre le ordenó guardar por siempre el puente del arco iris, Bifrost. Heimdall dará la alarma al comienzo del Ragnarök.

TRATAMIENTO DE LOS DIOS

A pesar de tener una gran importancia en la vida de los vikingos, hay que tener mucho cuidado a la hora de manejar a los dioses. El DJ debe ser prudente en su utilización. Algo que hay que tener en cuenta es que en Midgard los dioses son siempre PNJs. Y que sólo en casos excepcionales se mostraban a los hombres. Antes preferían dejar que los mortales vivieran y lucharan sin interferencias divinas.

A pesar de todo, los dioses nórdicos, al igual que ocurre con muchos otros Panteones de dioses, tienen un carácter esencialmente humano. De ahí que sus motivaciones sean, en gran medida, las mismas que mueven a los simples mortales. O sea que, en definitiva, lo que impulsa a los dioses es el amor, el odio, el ansia de poder, la avaricia, la venganza y todos los demás sentimientos que rigen el mundo desde sus comienzos.

No obstante un aura de grandeza y de exaltación de valores, tales como la audacia, la nobleza y el valor, hacía que, de vez en cuando, algún dios aburrido dirigiera su mirada hacia Midgard y asistiera asombrado a las hazañas de unos diminutos e indefensos seres que no eran conscientes de sus propias limitaciones.

Los dioses nórdicos, a pesar de todo su poder, estaban sin embargo, sometidos a la dictadura del Destino. Y ni siquiera Odín, el Padre de Todos, estaba libre de cumplir el suyo algún día.

Por ello tanto dioses como hombres son, en realidad, dos piezas de un mismo mecanismo. La dependencia entre ellos es mutua, pues si bien los hombres necesitan a los dioses para que les ayuden y aconsejen; también los dioses necesitan a los hombres para poder existir.

Ahora bien. El DJ debe encontrar una causa que justifique la aparición de algún dios en sus aventuras, pues de lo contrario es preferible prescindir de su presencia. Varios motivos que pueden hacer aparecer dioses en una aventura pueden ser:

- ♦ Que los dioses utilicen a los habitantes de Midgard como herramientas para conseguir sus

finés (Loki es bastante aficionado a este tipo de estratagemas).

- ♦ Que los mortales soliciten la ayuda de algún dios en concreto para solucionar algún problema grave. Hay dioses más dispuestos que otros a ayudar a los mortales, también depende del tipo de ayuda que se le pida al dios.

Por ejemplo Thor estará dispuesto a intervenir en problemas que incluyan la presencia de Gigantes, Ogros o seres sobrenaturales; Freya sin embargo estará más receptiva a cuestiones de tipo sentimental o de familia, etc.

Hay que tener en cuenta que para pedir la ayuda de un dios es necesario ofrecerle algún sacrificio a cambio, ya que si no quienes hayan solicitado la ayuda del inmortal quedarán en deuda con él, y éste podrá reclamar el pago de esa deuda en el momento y la forma que mejor le parezca.

- ♦ El godi o el jarl de un clan siempre serán unos interlocutores más válidos que el resto a la hora de comunicarse con los dioses.

- ♦ Los inmortales también intervendrán en asuntos de gran transcendencia, incluso sin que su ayuda sea solicitada. Y muchas veces tomarán partido por un lado u otro del conflicto por motivos e intereses cuya comprensión quedará fuera del alcance de los mortales.



Vemos pues que la presencia de unos seres superiores, unas veces crueles, otras mentirosos, otras nobles y valientes; puede enriquecer en gran manera las posibilidades de un buen DJ para que sus aventuras sean más atractivas, apoyándose siempre en la indiscutible riqueza de la mitología nórdica y sus grandes mitos y sagas.

REGLAS ESPECIALES

CREACIÓN DE PERSONAJES

Para generar un personaje vikingo se deben seguir los pasos indicados en UNIVERSO, el juego de rol multiambiental. Dentro de la sociedad vikinga no existía la nobleza. Los jefes eran nombrados en función de sus méritos como guerreros que proporcionaban a las aldeas riqueza y protección.

Dentro de la escala social se podían distinguir las siguientes categorías:

Jarl: Lo más parecido a la aristocracia. Son jefes guerreros que toman a su cargo una región para defenderla e impartir justicia en ella.

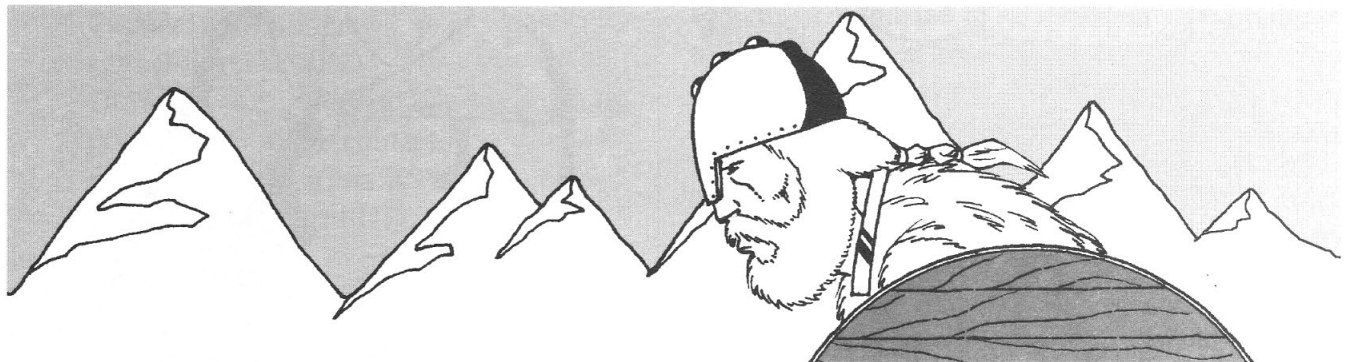
Baendr: Ricos hacendados. Se trata de los caudillos guerreros que emprenden expediciones de conquista o saqueo.

Vargr: Proscritos. Aquellos que han sido apartados de la sociedad a causa de un crimen que han cometido. Normalmente vivían en bosques o lugares apartados. Su nombre significa literalmente 'lobo'.

Siempre que sea necesario determinar aleatoriamente la clase social de un personaje se puede consultar la siguiente tabla:

1d100	CLASE SOCIAL
01-02	Jarl
03-13	Baendr
14-16	Godar
17-95	Carl
96-00	Thrall

Los vargr son creados expresamente por el DJ en función de que la historia lo permita.



Carl: Hombres libres. Son la mayor parte de la población. Tienen su propia profesión que compaginan con expediciones guerreras. Su lealtad principal es para su familia, su clan y su jarl.

Godi: (plural Godar) Sacerdotes. Una casta muy influyente en las aldeas. La religión vikinga carecía prácticamente de ritos, salvo las celebraciones de Sigrblot (primavera) y Jolablot (otoño, festividad de los muertos), pero la presencia de los godi se hace notar en todas las actividades de la aldea.

Thralls, Praells: Esclavos capturados durante las incursiones. Generalmente irlandeses, francos, germanos o eslavos. El trato que recibían normalmente no era malo, y no era infrecuente que recibieran la libertad en pago de sus buenos servicios.

Si además se desea conocer el origen de un Thrall, que haya sido tomado como prisionero en una expedición de saqueo se puede consultar en la siguiente tabla:

1d100	ORIGEN
01-25	Irlandés
26-32	Galés
33-39	Escocés
40-58	Inglés (Wessex o Danelag)
59-63	Bretón
64-70	Germano
71-77	Eslavo
78-84	Franco
85-89	Astúr
90	Navarro
91-95	Árabe (Córdoba)
96	E. Pontificios
97-99	Árabe (Damasco)
00	Otro.

El origen en el caso de que el resultado del dado sea 00 debe ser más exótico: mauritano, egipcio, bizantino, mongol, etc. El DJ y el jugador deben hablar para establecer convenientemente la auténtica historia del PJ.

Las profesiones admitidas en esta época y lugar y dentro de esta campaña son las siguientes:

Guerrero: Cualquier personaje que vive de su habilidad en el combate. Incluye soldados, duelistas, etc.

Bruja (Maga): Mujeres aisladas de la sociedad a las que se recurre únicamente en circunstancias irregulares. Solamente practican la magia druídica o la nigromántica.

Jarl (Caballero): Aristócrata, caudillo guerrero de un clan. La autoridad civil en el grupo. Su palabra prevalece por motivos obvios.

Artesano: Personas que dominan alguna habilidad manual como la herrería, la carpintería, etc. Los esclavos deben incluirse dentro de esta categoría a pesar de que puedan tener conocimientos de armas o combate.

Godi (Sacerdote): Representantes de la religión escandinava. Su influencia, junto con la de los Jarl, es la más fuerte dentro del clan.

Escaldo (Artista): Bardos que componen sagas relatando las peripecias de los hombre o los dioses en sus andanzas por el mundo.

Aventurero: Otros personajes que no puedan ser encuadrados dentro de ninguna otra profesión. Los carls y thralls pueden ser de esta profesión.

Los Thralls (esclavos) deben elegir una profesión de acuerdo a su vida antes de ser capturados por los vikingos. Un thrall debe ser siempre asignado como propiedad de un PJ.

Hay que observar que con mucha frecuencia los hombres en edad de combatir entraban al servicio de un jarl, prestando juramento de lealtad, y defendiéndolo hasta la muerte.

La autoridad e influencia de un godi o un jarl se refleja en el juego de la siguiente forma: para

oponerse a una opinión o una orden de uno de estos personajes es necesario que: 1) éste no consiga superar su tirada de Influencia y 2) el jugador que trata de oponerse obtenga la suya.

Si se falla la tirada de Influencia y el jugador que se opone al jarl o al godi obtiene la suya habrá conseguido salirse con la suya. Si éste también falla su tirada el jarl o el godi prevalecen.



HABILIDAD NAVEGACIÓN

En la época en la que tratamos los vikingos tenían una bien merecida fama de buenos navegantes. La necesidad de conducir sus naves por mares con fuertes mareas, climas con tormentas y fiordos les puso a la cabeza del arte del Mar en su tiempo.

Por esta razón cualquier personaje que adquiera la habilidad Navegación suma un modificador +20 a su valor inicial.

mística

Entre los vikingos existían dos clases de personas que estaban en contacto con lo sobrenatural. Por un lado los godi eran los sacerdotes de la religión escandinava, y sus habilidades incluían aspectos relacionados con la adivinación, la interpretación de augurios y la medicina, así como el uso de la influencia dentro de la sociedad vikinga.

A estos efectos las características más relevantes de un godi deben ser INT, PER y APA. Las habilidades que más importancia deben tener para él deberían ser:

- Medicina
- Supervivencia: Bosques
- Interpretar Augurios
- Interpretar sueños (INT+PER/3)
- Ciencia: Religión Escandinava
- Ciencia: Botánica
- Ciencia: Astronomía
- Climatología (INT/2)
- Otro idioma: ... (idiomas con los que haya podido tener algún contacto)
- Expulsión de espíritus (INT/3)
- Doma de animales (INT/3)

Los godi, aparte de poder realizar magia, disponen de tres habilidades vinculadas con ésta:

- Detección voluntaria de magia
- Detección involuntaria de magia
- Invocación de presencias

Las habilidades en las que no se establece el valor inicial se calculan según el reglamento general de Universo, el juego de rol multiambiental.

Es importante destacar que no todos los godar aprendían el uso de la magia y muchos dedicaban su vida al estudio y la sabiduría. Este hecho se daba con mayor frecuencia entre los adoradores de Odin, Señor de las Runas.

Por otro lado, y en conflicto con los anteriores, existían personas que vivían generalmente apartadas del resto de la sociedad, y a las que se llamaba comunmente brujas.



El saber mágico no era algo reservado solo a hombres, en la sociedad vikinga y estas mujeres, aunque sus funciones eran también adivinatorias y curativas, su relación con los godar era bastante tensa. No eran necesariamente mujeres inclinadas al mal, aunque si se aislaban y las habladurías corrían sobre ellas.

Estas mujeres podrán utilizar varias habilidades de las utilizadas por los godi, pero además podrán utilizar la magia tal como se la describe en Universo en dos vertientes: Druidesa o Bruja (Nigromante).

Tanto los Godar como las brujas dedicaban su vida y sus obras a una divinidad en concreto, siendo esta la que marcaba los hechizos y el uso de la magia que podían realizar. Existían rivalidades entre los diferentes godar, brujas y druidesas debido a los diferentes caracteres de los dioses.

MAGIA SUPERIOR y hechizos

Los Godar se corresponden con la profesión de Mago Superior (Clérigo). Pueden hacer uso de la magia y del poder divino, en función del dios (presencia) al que sirvan o invoquen.

Tal y como se indica en UNIVERSO, cada Servidor de la Magia, ya sea Clérigo, Nigromante o Druida, debe decidir a que presencia defiende, dedica su vida y sirve, en el momento en el que la ficha del personaje es creada.

Para saber en profundidad cómo funciona la magia, consulta UNIVERSO, el juego de rol multiambiental. En la época de los vikingos existían diferentes listas de hechizos dependiendo a que deidad se sometían.

CLÉRIGOS

La mayoría de los Godar sirven a Odín, el padre todos, aunque algunos prefieren dedicar sus vidas a la adoración del Dios del Trueno, Thor. Algunos clanes vikingos admitían entre sus miembros Godar femeninas, como la aldea de Thulenjord, las cuales se decantaban por la servidumbre hacia Freya.

Odín

Los servidores del Padre de Todos disfrutaban de la sabiduría y experiencia acumulada por el Señor de las Runas desde el principio de los tiempos. Dependiendo del nivel del mago, estos son los hechizos que pueden aprender:

Nivel 1:

- ♦ Lanza de Odín: Se aplica sobre una lanza, la cual impactará (con un daño normal) con un 100% de probabilidades. El jugador debe tirar de todas formas 1d100 para saber si hay crítico. Si lo hay el personaje que lo recibe muere sin importar cual sea la localización del impacto. Distancia de contacto.
- ♦ Espíritu de Munin: Mediante este conjuro se logra la utilización de un ave del tipo que sea durante 1d4 horas, sirviendo ésta como mensajero, avistador o atacante. Distancia máxima 12 metros.
- ♦ Evitar discordia: Es un conjuro opuesto a Enemistad (Loki). Funciona también cuando

sobre un grupo de no más de 10 personajes que se encuentren en situación de enfrentamiento. La duración es de 10 asaltos y la distancia máxima de lanzamiento del hechizo es de 12 metros.

Nivel 2:

- ♦ Conocer dirección: Es equivalente al conjuro del mismo nombre de UNIVERSO.
- ♦ Vínculo de Hugin: Permite establecer una conexión con un animal de la especie que sea para percibir todo lo que la bestia sienta durante 1d6 horas. No permite controlar sus acciones y todo será visto u oído desde la perspectiva del animal. El Dj debe hacer incapié en la verosimilitud de las descripciones. La distancia máxima es 12 metros.
- ♦ Ojo de Odín: Con este conjuro el blanco dispone de una percepción especial que le permite conocer a qué Presencia sirve cualquier personaje que se haya a menos de 20 metros de distancia. La duración es de 10 asaltos.

Nivel 3:

- ♦ Viento sagrado: El mago provocará una corriente de viento que podrá dirigir a voluntad. Este viento es muy fuerte y es capaz de arrastrar a personajes de CON 75 o menos. Los que tengan mayor CON quedarán inmovilizados. La duración del viento es de 10 asaltos y la distancia máxima a la que puede aplicarse es de 25 metros.
- ♦ Esfera de exclusión: El mago genera una esfera de exclusión de 10 a su alrededor en la que no puede entrar ningún ser que sirva a una de la Presencias que gobiernan la Necromancia. Si alguno de esos seres o personajes se encontrasen ya dentro de la esfera quedará automáticamente paralizado. La duración es de 12 asaltos.
- ♦ Conocer conjuro: ver Universo.

Nivel 4:

- ♦ Orgullo: Este conjuro permite a un mago exaltar los ánimos de un grupo para que lleve a cabo una misión. La tarea que deben realizar será considerada a partir de ese momento una cuestión de orgullo para el clan y todos

estarán dispuestos a arriesgar sus vidas por concluirlos. El grupo será de un máximo del doble de hombres que nivel tenga el mago.

- ♦ Invocar Pasado: El godi aplicará este conjuro sobre un objeto, persona o lugar para conocer un único hecho significativo que afecte al blanco del conjuro y que haya tenido lugar en el pasado. La distancia máxima es de 5 metros.

Nivel 5:

- ♦ Liderazgo: El blanco de este conjuro tiene durante 24 horas una Influencia de 95%, lo que le convertirá en líder del grupo del que pueda formar parte. Si no forma parte de ningún grupo será capaz de reunir a su alrededor a un contingente de 2d10 seguidores (PNJ's) que actuarán a sus órdenes siempre que éstas no sean disparatadas. El blanco puede ser el propio godi. La distancia debe ser de contacto.
- ♦ Anillo de sabiduría: Basado en la leyenda del Anillo regalado a Sif, amante de Thor, por Odín. Aplicado sobre un anillo proporciona al portador un 80% de Conocimientos Generales mientras lo lleve puesto.

Nivel 6:

- ♦ Conjuro de Sleipnir: Al aplicarse sobre un caballo propociona al animal una resistencia y fortaleza excepcionales, que le permitiran cabalgar sin descanso hasta 36 horas, cayendo muerto a continuación. La velocidad de desplazamiento será además doble de la normal. Distancia de contacto.
- ♦ Comprensión de lenguaje: ver Universo.

Nivel 7:

- ♦ Anular conjuro: El godi anula un solo conjuro hecho por un mago de nivel inferior al propio sobre un sólo blanco. Distancia de contacto.
- ♦ Visión del alma: Mediante este conjuro el godi puede conocer de forma íntegra las características y antecedentes de un personaje. A efectos de juego esto querrá decir que puede ver absolutamente todo lo que quiera en la ficha del personaje, y que el jugador que encarna al godi debe hablar con el blanco en presencia del DJ para preguntarle cualquier cosa que desee.

Nivel 8:

- ♦ Extracción de energía: El godi puede, estando en contacto con un guerrero a punto de morir en combate, extraer de éste la cuarta parte de sus PV máximos. Esta operación debe realizarse no más tarde de 5 asaltos después de que éste haya muerto. El godi debe inclinarse sobre el cadaver y recitar el conjuro, momento en el cual un haz de luz violeta pasará desde la boca del muerto a la del godi y la transferencia de energía vital se habrá completado. Distancia de contacto.
- ♦ Vuelo: Permite al godi volar durante 3 horas a una velocidad máxima de 100 Km/h.

Nivel 9:

- ♦ Golem de Piedra: Debe aplicarse sobre una formación de roca. A partir de ella se desgajará una porción que dará lugar a un golem de las características explicadas en UNIVERSO. El golem será controlado por el godi que hace el conjuro o por alguien designado en voz alta por él. Los golems de piedra son de los más fuertes que existen, junto con los de metal.
- ♦ Bloqueo mágico: El blanco, que debe ser algún tipo de practicante de la magia, quedará bloqueado sin que pueda ejercer a partir de ese momento, y en un plazo de 24 horas, ningún tipo de magia. Los conjuros que hubiera hecho se mantienen. Distancia máxima 20 metros.

Nivel 10:

- ♦ Visión de Odín: Odín inspirará en el blanco del conjuro (que puede ser el mismo godi) una visión profética que servirá para inspirar el destino del que la sufre. El DJ deberá comunicar al personaje objeto del conjuro información sobre lo que le espera más adelante o establecer un destino y llevarlo a cabo.
- ♦ Sueño de Odín: el blanco (personajes o criaturas) quedará aletargado, cansado, somnoliento, sufriendo un modificador de -30 a todas las acciones y quedando con solo una acción por asalto, en caso de que tuviera más de una, hasta que se cumpla una determinada condición que establezca el godi que hace el conjuro. La distancia máxima de lanzamiento del hechizo es de 12 metros.

Thor

Este uno de los dioses más populares entre los vikingos. Su culto esta muy extendido, y por ello el número de sus sacerdotes es bastante elevado.

Nivel 1:

- ♦ **Reforzar arma:** Un arma gana un modificador +4 al daño sobre cada impacto conseguido. El efecto permanece durante 24 horas. Distancia de contacto.
- ♦ **Defensa:** Durante 20 asaltos el blanco dispone de una Parada Doble de lo normal. La distancia máxima de aplicación es 25 metros.

Nivel 2:

- ♦ **Vínculo de Hugin:** Igual que el conjuro del mismo nombre para Odín.
- ♦ **Brazo de Thor:** El blanco del conjuro gana un modificador +4 al daño cuando esta combatiendo cuerpo a cuerpo. Su fuerza aumenta +30 mientras el conjuro este activo. La duración es de 24 horas y la distancia de contacto.

Nivel 3:

- ♦ **Canto del valor:** El godi cantará para alentar a uno o más personajes cuando se produzca una situación que sea susceptible de hacer entrar en situación de Pánico a los personajes. Mientras dure la canción ninguno, incluido el godi, entrará en Pánico.
- ♦ **Tormenta de Nieve:** Se produce una tormenta de nieve que puede durar hasta 6 horas, a voluntad del godi. Mientras dure la tormenta la visibilidad (PER visual) tendrá un modificador -30. La altura que puede alcanzar la capa de nieve es de hasta 50 centímetros, y el área de efecto 2 kilómetros.
- ♦ **Coraza de trueno:** Una armadura gana la propiedad de impedir el daño sobre aquel que la utiliza, a la vez que causa en el que trata de infligir el daño el mismo número de PV que habría perdido el atacado. El conjuro permanece durante 1 hora. Cuando se utilice este conjuro es importante localizar el lugar de impacto y saber si la armadura objeto del conjuro cubre esa región del cuerpo.

Nivel 4:

- ♦ **Maestro de Armas:** El personaje blanco de este conjuro adquiere un modificador positivo de

+50 al impacto a su arma principal (aquella en la que tiene mayor porcentaje) o a cualquier otra que se use de forma similar. La duración del conjuro es de 6 horas, y la distancia de aplicación de 25 metros.

- ♦ **Resistencia al fuego:** El personaje u objeto afectado por este conjuro será inmune al efecto del fuego, el cual podrá atravesar sin sufrir daño alguno. La duración es de 1 hora y la distancia de aplicación de 12 metros.

Nivel 5:

- ♦ **Tormenta:** El godi es capaz de provocar una tormenta eléctrica con agua y truenos. Los efectos pueden ser devastadores en un radio de 2 kilómetros alrededor del mago. Los animales escapan o resultarán muertos. La tormenta durará 30 minutos, en el transcurso de los cuales el mago podrá provocar la caída de un rayo (1d100 puntos de daño) sobre un punto concreto que él determine, dentro del área de acción de la tormenta.
- ♦ **Valor:** Se aplica sobre un solo personaje (incluido el godi) que tendrá durante 1 hora los siguiente modificadores: +15 a Iniciativa y 20 a EQM. Cualquier acción física que emprenda contará además con un modificador +10.

Nivel 6:

- ♦ **Defensa mágica:** El receptor del conjuro dobla durante 1 hora su Resistencia a Magia. La distancia de aplicación es de 25 metros. Un resultado de pifia en el momento de realizar este conjuro reduce a la mitad la resistencia a magia.
- ♦ **Alejar troll:** Un solo troll es mantenido a distancia mediante este conjuro. El troll debe estar a menos de 25 metros del godi y se alejará hasta desaparecer en el horizonte.

Nivel 7:

- ♦ **Alejar gigante:** Igual que Alejar troll, pero para gigantes. Este conjuro se basa en la gran cantidad de leyendas que definen a Thor cómo un dios enemigo natural de estas colosales criaturas.
- ♦ **Rabia:** Un personaje elegido por el godi entra en rabia mediante este conjuro. El personaje elegido no se verá afectado a menos que cuen-

te con una causa razonable para entrar en Rabia. La duración es de 1 hora y la distancia máxima de aplicación de 12 metros.

Nivel 8:

- ♦ **Arma sagrada:** Un arma afectada por este conjuro se transforma en sagrada, adquiriendo las siguientes propiedades: Es indestructible, incluso por el fuego; tendrá un único dueño, asignado por el godi; su daño será siempre doble; y su capacidad de impactar aumentará en +25 siempre que sea su legítimo dueño quien la utilice.
- ♦ **Fundir metal:** Un objeto o bloque de metal que se pueda abarcar entre los brazos extendidos se funde por efecto de la magia de este conjuro. La operación debe realizarse a menos de 2 metros del metal.

Nivel 9:

- ♦ **Golem de fuego:** Debe aplicarse sobre un fuego. A partir de él se desgajará una porción que dará lugar a un golem de las características explicadas en UNIVERSO. El golem será controlado por el godi que hace el conjuro o por alguien designado en voz alta por él. Un golem de fuego hace arder (6d6 PV por asalto) a todo aquel que entra en contacto con él.
- ♦ **Volver incansable:** El personaje adquiere un conjunto de capacidades que le convierten en incansable durante 24 horas: Gana una acción por asalto si originalmente tiene menos de tres; no necesita dormir; puede caminar a doble velocidad de lo normal; y no acusa el efecto de transportar un peso de tantos kilos como su valor en CON.

Nivel 10:

- ♦ **Invulnerabilidad:** El personaje u objeto que recibe el conjuro es invulnerable. Nada puede dañarlo excepto la intervención directa de uno de los dioses. La duración es de 24 horas y la distancia de aplicación es de contacto. Esta magnífica resistencia es solamente física.
- ♦ **Carro de Thor:** Al pronunciar el conjuro hace su aparición un carro tirado por dos machos cabríos. El carro puede volar a 100 Km/h, y transportará hasta dos personas al lugar donde deseen siempre que puedan alcanzarlo en un plazo de 6 horas.

Freya (druídas, druidesas)

A pesar de la estrecha relación de caracteres positivos y protección a los humanos, entre Thor y Freya, el culto a la diosa responde más a los ritos druidicos que a los de magia superior. Los adeptos al culto de Freya acostumbran a ser también sanadores, conocedores de extrañas combinaciones de hierbas poco frecuentes y mantienen en muchas ocasiones relaciones especiales con animales.

Cualquier seguidor de este culto tendrá un modificador +30 en su trato con druidas o druidesas celtas, galeses, irlandeses, etc, que rinden tributo a dioses del mismo tipo, como la diosa Dana.

Nivel 1:

- ♦ **Aumentar belleza:** El personaje que recibe el conjuro será, a partir de ese momento y durante 24 horas, extremadamente agradable a los ojos de otros personajes del sexo opuesto. Por este motivo ganará un +25 en Influencia sobre el sexo contrario. La distancia de aplicación es de 12 metros.
- ♦ **Seducción:** Un personaje afectado por este conjuro queda inevitablemente seducido por otro que el mago designe. Su voluntad será la del otro, y su principal objetivo obtener su amor.
- ♦ **Fertilidad:** Provoca un incremento de un 50% de producciones agrícolas en una región de radio diez veces el nivel del godi, en kilómetros. El efecto perdura una estación completa.

Nivel 2:

- ♦ **Curar daño:** Mediante este conjuro se reparan 3d10 puntos de daño de forma instantánea. Distancia de contacto.
- ♦ **Lenguaje vegetal:** El godi podrá comunicarse con las plantas, los árboles y todos los seres del mundo vegetal, de forma que éstos le proporcionen informaciones poco elaboradas sobre aquello que hayan podido percibir. Distancia de contacto.
- ♦ **Provocar embarazo:** La mujer que reciba este efecto quedará encinta con seguridad la siguiente vez que mantenga relaciones sexuales. Si el receptor es un hombre curará su infertilidad si la tiene o no tendrá efecto sobre él en cualquier otro caso.

Nivel 3:

- ♦ Lenguaje animal: Igual que Lenguaje vegetal, excepto que con animales. Estos son capaces de un mayor grado de percepción y comunicación, por lo que las informaciones que el godi reciba serán más completas. Distancia de acción 12 metros.
- ♦ Invocar duendes: El godi hará surgir un grupo de 1d10 duendes con los que podrá al menos tratar, pero que no necesariamente estarán dispuestos a cooperar con él.
- ♦ Supervivencia en bosques: Permite tener una sola idea clara de qué acción tomar para superar una situación de dificultad en este entorno.

Nivel 4:

- ♦ Criaturas de las aguas: Se invocan a 1d6 criaturas de las aguas (ver Criaturas), con las que se podrá tratar en los mismos términos que con los duendes del nivel anterior.
- ♦ Unión de Hierro: Puede aplicarse sólo entre seres con una diferencia en su Resistencia a Prejuicios no superior a 15. Se crea un poderoso vínculo entre dos personajes o entre un personaje y un animal superior. Los destinos de ambos seres quedan ligados permanentemente, no pudiendo separarse el uno del otro. Su entendimiento se llevará a cabo mediante una transmisión de imágenes telepática. Ambos seres colaborarán siempre para llevar a cabo sus fines. La muerte de uno de ellos provocará en el otro la pérdida de 1d100 puntos de EQM y una eterna sensación de indefensión y soledad. Distancia de contacto y duración ilimitada.

Nivel 5:

- ♦ Manantial: Tras realizar este hechizo, se hará brotar un manantial de agua potable del lugar indicado por el mago. El volumen de agua que sale de él permite mantener con vida a tres personas durante un día.
- ♦ Defensa contra los elementos: Un área de 12 metros alrededor del godi quedará a salvo de cualquier inclemencia de los elementos durante un tiempo de 1 hora. Este hechizo no protege de las agresiones debidas a la aparición de dioses, como Thor, Ægir, Heimdall o que controlen los elementos.

Nivel 6:

- ♦ Invocar Einhars: El godi puede realizar una invocación que haga aparecer a 1d6 guerreros divinos (Einhar). Estos guerreros vienen directamente del Valhalla, y no se les puede dañar, pues son inmateriales. Su aspecto es etéreo y tienen siempre un color blanquecino. La presencia de los guerreros beneficiará siempre al godi. Duración de 10 asaltos.
- ♦ Defensa mágica: igual que el conjuro de mismo nombre de los seguidores de Thor.

Nivel 7:

- ♦ Control de animal marino: Un animal marino que se encuentre a la vista queda sometido a la voluntad del godi, que nunca podrá obligarle a hacer una acción que le perjudique. La duración es de 1 hora y la distancia de efecto de 50 metros.
- ♦ Crear arma: Puede utilizarse únicamente sobre un personaje al que queden menos de 10 PV. El conjuro hace aparecer en la mano de éste un arma que coincide con aquella que es principal del personaje.

Nivel 8:

- ♦ Control de corriente marina: El godi puede dirigir una corriente marina en la dirección que desee. Esto provocará que una embarcación dentro de esta corriente avance a doble velocidad de lo normal.
- ♦ Fusión terrestre: El godi podrá fundirse con la tierra, y moverse bajo ella sin traba y sin necesidad de respirar. Podrá resurgir desde cualquier punto del suelo adoptando su aspecto normal. La duración es de 6 asaltos. Un resultado de pifia al lanzar este hechizo provocará la muerte por enterramiento del godi.

Nivel 9:

- ♦ Transformarse en reno: El godi adoptará la naturaleza de uno de estos animales, lo cual le permitirá comer, desplazarse y defenderse como uno de ellos. La duración es de 24 horas.
- ♦ Golem vegetal: Debe aplicarse sobre un árbol. A partir de él se desgajará una porción que dará lugar a un golem de las características explicadas en UNIVERSO. El golem será con-

trolado por el godi que hace el conjuro o por alguien designado en voz alta por él. Un golem vegetal tiene un aspecto muy desagradable que hace perder 1d10 puntos de EQM a todo aquel que entra en contacto con él por primera vez.

Nivel 10:

- ♦ **Manto de Freya:** El godi podrá transportarse instantáneamente a otro lugar distante menos de 500 kilómetros. Podrá transportar con él un peso igual a su CON/2.
- ♦ **Invocar valquiria:** Una valquiria acudirá en defensa del godi, que debe hacerle siempre una petición justa.



NIGROMANTES

El culto a Loki, Fenris y Hela no está muy extendido, pero algunas brujas y nigromantes se encomiendan a estas Presencias oscuras.

Las listas de conjuros que pueden ejercer los seguidores de estos dioses son las siguientes:

Loki

Nivel 1:

- ♦ **Enemistad:** Este conjuro permite establecer una mala relación entre dos personajes, independientemente de su nivel y del tiempo que

haga que se conocen. Ambos empezarán a apreciar falsamente malas intenciones en el otro. La duración es de 24 horas y la distancia de aplicación de 20 metros.

- ♦ **Crear veneno:** A partir de ingredientes minerales, vegetales y/o animales el nigromante preparará un veneno con efecto de +15 y valor de daño de 4 PV por asalto. El mismo conjuro sirve para preparar el antídoto.
- ♦ **Desorientación:** Los personajes afectados (hasta un máximo igual al nivel del nigromante) elegirán el camino equivocado por efecto de este conjuro. La duración es de 1 hora y la distancia de efecto de 25 metros.

Nivel 2:

- ♦ **Enjambre:** El nigromante convocará durante 6 asaltos a un enjambre de 1d6x10 insectos (abejas, moscas, avispas, tábanos, etc.) que dirigirá al punto que desee, pudiendo además causar picaduras.
- ♦ **Ocultar armas:** Las armas de una mano que el propio nigromante, o cualquier otro personaje que se elija, lleven en su equipaje o colgadas de sus cinturones, pasarán desapercibidas para todo el mundo. El efecto es de 2 horas y el radio de acción de 12 metros.
- ♦ **Mentira:** El nigromante puede decir una mentira que sea prácticamente indetectable. Cualquier otro jugador que investigue la veracidad de la afirmación comprobará que todos los hechos corroboran la mentira (de ello debe encargarse el DJ). Sólo si se consigue obtener un crítico en INT se detectará la maniobra.

Nivel 3:

- ♦ **Invocar ratas:** Este conjuro permite reunir a diez veces el nivel del mago ratas o ratones. Estos animales estarán a las órdenes del nigromante. La duración es de 10 asaltos.
- ♦ **Avaricia:** Un personaje puede ser influenciado para provocar mágicamente la avaricia en un momento dado. De repente sólo pensará en obtener riquezas, dejando de lado cualquier otra motivación que pudiera tener. La duración de la influencia es de 6 horas, y la distancia de aplicación de 12 metros.
- ♦ **Imitar voz:** El nigromante adoptará la voz exacta de alguien a quien haya oído hablar

alguna vez. Puede mantener el uso de esa fonación y timbre el tiempo que desee, pero en el momento que deje de usar esa misma voz se deshace el conjuro.

Nivel 4:

- ♦ Parálisis: Un solo personaje quedará inmediatamente paralizado durante 1 hora. La distancia máxima es de 20 metros.
- ♦ Invocar serpientes: En caso de que existan en el entorno (a discreción del DJ) una pareja de serpientes hará acto de presencia ante el nigromante. Las serpientes no obedecen órdenes, pero con sus movimientos pueden defender al nigromante, indicarle direcciones o ayudarlo de alguna manera. La duración es de 20 asaltos.

Nivel 5:

- ♦ Reflejos: Se formarán 1d6 imágenes iguales de un solo personaje elegido por el nigromante. Sólo una de ellas (elegida por él) será la verdadera. Las otras imágenes son inmateriales y no pueden actuar independientemente. Duración de 10 asaltos.
- ♦ Control de la voz: El nigromante podrá forzar a otro personaje a decir lo que él quiera. La duración del conjuro es de 10 asaltos y la distancia máxima de 12 metros.

Nivel 6:

- ♦ Invocar Troll: En caso de que exista algún troll en las cercanías (lo cual debe decidir el DJ) éste acudirá a la llamada del nigromante y efectuará para él una misión que no puede durar más de una noche.
- ♦ Niebla maldita: En un área de radio 10 veces tantos kilómetros como nivel tenga el nigromante se crea una espesa niebla, sea de día o de noche, que pondrá en estado de Pánico a todo aquel que no obtenga un crítico en EQM. Las volutas de niebla formarán figuras de criaturas monstruosas, y a lo lejos se escucharán lamentos apagados. La duración es de 6 horas.

Nivel 7:

- ♦ Control de la edad: El nigromante podrá aparecer con la edad que crea oportuno. En realidad sus capacidades serán las mismas que

antes de recitar el conjuro, pero su aspecto engañará a quien le vea. La duración del hechizo es de 1 hora.

- ♦ Invocar gigante: En caso de que exista algún gigante en las cercanías (lo cual debe decidir el DJ) éste acudirá a la llamada del nigromante y efectuará para él una misión que no puede durar más de un día.

Nivel 8:

- ♦ Flecha Negra: El conjuro lanzado sobre una flecha provocará que, de impactar ésta, robe el alma del objetivo. El personaje quedará como un zombie, sin razonamiento, sin voluntad. Pasará automáticamente a ser un Personaje no Jugador.
- ♦ Emplazamiento: El nigromante establece una misión y un plazo no inferior a un mes para que el objetivo del conjuro la cumpla. De no poder llevar a cabo la misión, el blanco sufrirá un destino cruel que determinará el nigromante con la supervisión del DJ.

Nivel 9:

- ♦ Locura de Loki: El personaje que sufre este conjuro pierde automáticamente 1d100 puntos de EQM, ganando además una obsesión: todo el mundo intenta perjudicarlo; todos los actos de los demás personajes esconden en realidad una conspiración contra él. La duración es ilimitada.
- ♦ Golem de niebla: Debe aplicarse durante un día o una noche con niebla. A partir de la niebla se formará un torbellino que dará lugar a un golem de las características explicadas en UNIVERSO. El golem será controlado por el godi que hace el conjuro o por alguien designado en voz alta por él. Un golem de niebla es inmaterial, por lo que no se le puede dañar por medios físicos, aunque si mágicos.

Nivel 10:

- ♦ Mirada de Loki: El objetivo de este conjuro obtendrá malos resultados con frecuencia en acciones que emprenda. Es una especie de *mal de ojo*. Acciones que antes eran sencillas ahora serán todo un problema, se producirán accidentes, etc. La duración del conjuro es indefinida hasta que un clérigo haga un conjuro de Defensa Mágica.

- ♦ **Ocultación:** El nigromante u otro personaje puede pasar prácticamente desapercibido en cualquier ambiente pues dispone durante 2 horas de una capacidad de camuflaje muy elevada. Prácticamente sólo podrá ser percibido como una distorsión borrosa del medio ambiente, y únicamente si algún personaje o criatura presente consigue una de las siguientes tiradas: Crítico en PER, crítico en Detección Voluntaria de Magia o Crítico en Detección Involuntaria de Magia. Mientras se encuentre bajo los efectos del conjuro el blanco puede llevar a cabo cualquier acción sin llamar la atención, pues no emite sonido, ni le delatará su olor, por fuerte que éste sea en condiciones normales.

Hela

Nivel 1:

- ♦ **Enfermedad:** El blanco comienza a sentirse mal inmeditamente, y durante los siguientes 10 asaltos pierde 1d4 PV. A partir de ese momento, y hasta que recupere todos sus PV tendrá un modificador de -15 a cualquier actividad física que realice. La distancia máxima es de 25 metros.
- ♦ **Sirvientes:** Un grupo de 1d6 ratas o ratones se presentarán ante el nigromante y llevarán a cabo las órdenes que se les encomienden dentro de un plazo de 10 asaltos.
- ♦ **Producir fealdad:** La APA del personaje queda reducida en 1d20 de forma permanente. El conjuro Aumentar Belleza, de Freya, es capaz de restaurar la situación. El alcance es de 12 metros.

Nivel 2:

- ♦ **Impedir embarazo:** Mediante este conjuro se impide de forma permanente que un hombre o una mujer puedan tener hijos. Se contrarresta con el conjuro Provocar Embarazo. Distancia 25 metros.
- ♦ **Cobardía:** El personaje objeto del blanco tendrá un modificador de -20 en todas las tiradas de Pánico que haga en el plazo de 24 horas a partir del conjuro. Distancia 25 metros.
- ♦ **Tormenta de nieve:** Igual que el conjuro del mismo nombre de los seguidores de Thor.

Nivel 3:

- ♦ **Aliento helado:** De la boca del nigromante saldrá una corriente de aire tan helado que será capaz de congelar un objeto pequeño o una extremidad de un ser de tamaño normal, causándole un daño de 1d10 Pv por asalto pudiendo llegar a perder la vida. La duración es de 10 asaltos y la distancia máxima de 12 metros.
- ♦ **Esterilidad:** Es el conjuro opuesto a Fertilidad de la diosa Freya. Alguien afectado por este hechizo deberá recurrir a una godi de esta diosa.
- ♦ **Canto del miedo:** Este canto hará que todos los personajes que se encuentren en un área de radio 25 metros alrededor del nigromante deban realizar una tirada de Pánico con un modificador -15 para evitar huir despavoridos.

Nivel 4:

- ♦ **Ilusión:** Igual que el conjuro de mismo nombre de UNIVERSO.
- ♦ **Parálisis:** Un solo personaje quedará inmediatamente paralizado durante 1 hora. La distancia máxima es de 20 metros.

Nivel 5:

- ♦ **Báculo negro:** Un bastón de madera de espino adquiere la propiedad de causar 6 puntos de daño más de lo normal. La duración es indefinida y la distancia de aplicación la de contacto.
- ♦ **Ceguera:** El blanco del conjuro quedará cegado durante 5 asaltos. La distancia máxima es de 12 metros. Un crítico como resultado dejará permanentemente ciego a la víctima.

Nivel 6:

- ♦ **Niebla maldita:** Igual que el conjuro del mismo nombre para los seguidores de Loki.
- ♦ **Envejecimiento:** El personaje blanco del conjuro lanzará 1d10. El resultado, multiplicado por 10 será el número de años que ha envejecido. Si obtiene un 10 habrá muerto de viejo y se convertirá en un esqueleto. Por cada punto obtenido en el resultado del dado lanzado tendrá además -5 puntos de modificador negativo a cualquier actividad física. La duración del conjuro es permanente, aunque

puede contrarrestarse con Defensa Mágica. Este envejecimiento no supone en ningún caso una subida de nivel, ya que no está acompañado de una variación significativa de la experiencia personal del individuo.

Nivel 7:

- ♦ Locura de Hela: El personaje que sufre este conjuro pierde automáticamente 1d100 puntos de EQM. Durante el resto de su vida tendrá un terror obsesivo con todo aquello que se relacione con la muerte.
- ♦ Ejército de las Tinieblas: El nigromante podrá hacer que 3d10 guerreros muertos vivientes (ver UNIVERSO) armados con espadas (50%) se levanten de sus sepulturas y obedezcan al nigromante. La duración es de 20 turnos y el conjuro puede realizarse únicamente de noche, o de día si el cielo está cubierto, hay niebla o se ha producido un eclipse.

Nivel 8:

- ♦ Aparición: Se provoca la aparición de un personaje que está muerto. La aparición será inmaterial, contestará a preguntas sencillas y quizá dará avisos. La imagen desaparecerá al cabo de 6 asaltos.
- ♦ Congelación: Puede congelarse a un objeto grande o a una persona o ser de tamaño normal. La congelación es permanente hasta que vuelva a repetirse este conjuro sobre el mismo blanco o también el conjuro Resistencia al Fuego, de Odín.

Nivel 9:

- ♦ Golem de hielo: A partir de una masa de hielo se formará un golem de las características explicadas en UNIVERSO. El golem será controlado por el godi que hace el conjuro o por alguien designado en voz alta por él. Un golem de hielo es capaz de congelar todo aquello que toca durante 10 asaltos. Es una criatura poderosa, pero fácilmente vulnerable y que se destruye con el fuego.
- ♦ Visión de la muerte: el nigromante producirá en el blanco del conjuro una visión en la que éste podrá ver su propia muerte. A partir de ese momento vivirá completamente angustiado sabiendo las circunstancias que rodearán su muerte y tratando de evitarlas.

Nivel 10:

- ♦ Toque de Hela: El nigromante produce por contacto 1d100 puntos de daño sobre el objetivo.
- ♦ Posesión: El nigromante podrá apoderarse de la voluntad de un personaje inteligente y hacer con él lo que le plazca durante 24 horas, sin que éste recuerde nada de lo sucedido. Distancia máxima 12 metros.



Fenris

El culto a Fenris, si bien es minoritario, existe de forma rudimentaria. Se trata de un culto a las fuerzas más primordiales y destructivas de la Naturaleza. De alguna forma es un aspecto de la religión o una clase de superstición notablemente opuesta al naturalismo druídico.

Las entidades que se encomiendan a Fenris son seres primitivos (generalmente bersekers o gentes que viven al margen de la civilización) y su capacidad mágica es limitada, restringiéndose a un solo conjuro por nivel. Por lo general solamente buscan una ayuda mística en cuestiones de combate, mejorar su supervivencia u otros fines oscuros y malignos.

Nivel 1:

- ♦ Crear veneno: A partir de ingredientes minerales, vegetales y/o animales el nigromante preparará un veneno con efecto de +15 y valor de daño de 4 PV por asalto. El mismo conjuro sirve para preparar el antídoto.

Nivel 2:

- ♦ Supervivencia en bosques: Permite tener una sola idea clara de qué acción tomar para superar una situación de dificultad en este entorno.

Nivel 3:

- ♦ Invocar lobos: Puede utilizarse únicamente en bosques o en montañas. Acudirán 1d10 lobos que actuarán a las órdenes del nigromante.

Nivel 4:

- ♦ Supervivencia en montaña: Igual que Supervivencia en Bosques solo que en montañas.

Nivel 5:

- ♦ Visión de lobo: El nigromante podrá aumentar su Percepción en vista, olfato y oído en un 50% más. Este hechizo dura 1d6 asaltos.

Nivel 6:

- ♦ Aliento helado: De la boca del nigromante saldrá una corriente de aire tan helado que será capaz de congelar un objeto pequeño o una extremidad de un ser de tamaño normal. La duración de la congelación es de 10 asaltos y la distancia máxima de 12 metros.

Nivel 7:

- ♦ Invocar bersekers: El nigromante podrá hacer que 1d10 bersekers aparezcan y obedezcan al nigromante. La duración es de 20 asaltos y el conjuro puede realizarse únicamente en el interior de un bosque.

Nivel 8:

- ♦ Transformarse en lobo: El nigromante adoptará la naturaleza de uno de estos animales, lo cual le permitirá comer, desplazarse y defenderse como uno de ellos. La duración es de 24 horas.

Nivel 9:

- ♦ Transformar en hombre-lobo: Este conjuro, aplicado sobre un niño(a) no mayor de 7 años, provoca en el(la) la licantropía. A partir de ese momento tendrá de forma permanente y por el resto de su vida todas las características de un hombre-lobo (ver UNIVERSO).

Algunos nigromantes han convertido, mediante este hechizo, a sus hijos en criaturas malignas para poder contar con un ejercito de bestias favorables a sus intereses.

Nivel 10:

- ♦ Locura de Fenris: El blanco perderá 1d100 puntos de EQM y será a partir de ese momento un berseker intratable.



ARMAS Y DEFENSAS

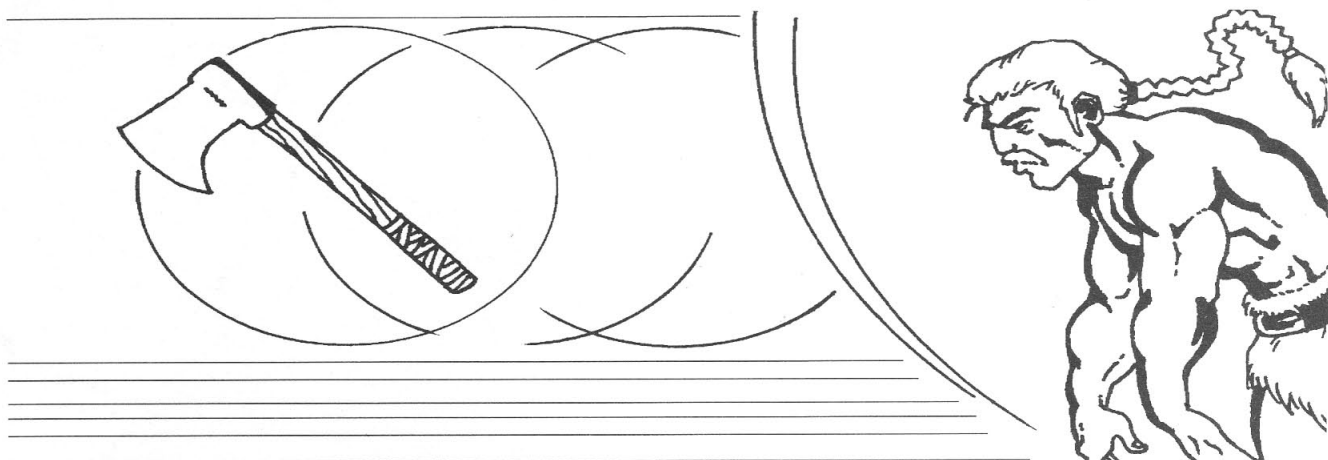
Por regla general, se pueden utilizar en MIDGARD las armas comunes del pasado que vienen explicadas en UNIVERSO. No obstante, conviene recordar las más importantes, así como incluir otras de uso exclusivo de los vikingos.

ARMAS

- ♦ Hacha: hacha de una mano. Igual que en UNIVERSO. Su uso lo determina la habilidad "Hacha". Daño $2d6+MOD$ por FUE. Precio 200 mo. Peso: 3 Kg.

Sven es de 87, por lo que el daño causado por el golpe será $6+3+2=11$. Si se tratase de un hacha normal Eitri, al parar el golpe con un escudo, conseguiría que éste absorbiera 10 puntos de daño y él recibiría solamente 1. Al ser un hacha vikinga el daño recibido por el escudo será de 20 puntos. Daño $2d10+MOD$. por FUE (Doble contra escudos).

- ♦ Espada: la espada vikinga era larga y de dos filos. Para manejarla hace falta tener la habilidad Espada. Daño $2d6+MOD$. por FUE. Precio 200 mo. Peso: 2 Kg.



- ♦ Hacha vikinga: gran hacha con un mango de más de metro y medio de longitud. Normalmente hay que manejarla con las dos manos, a menos que se tenga una fuerza mayor de 95, en cuyo caso puede utilizarse como si fuera un hacha normal pero con un modificador de -10. Si se maneja con ambas manos, estará regida por "Hacha de guerra"; en el caso de que pueda utilizarse con una mano dependerá de la habilidad "Hacha". El hacha vikinga estaba especialmente diseñada para causar el máximo daño posible en escudos de todo tipo, por lo que al usarse contra éstos doblará el daño causado. Su daño normal es $2d10$ más el modificador por FUE del personaje que la empuña. Precio 350 mo. Peso: 7 Kg.

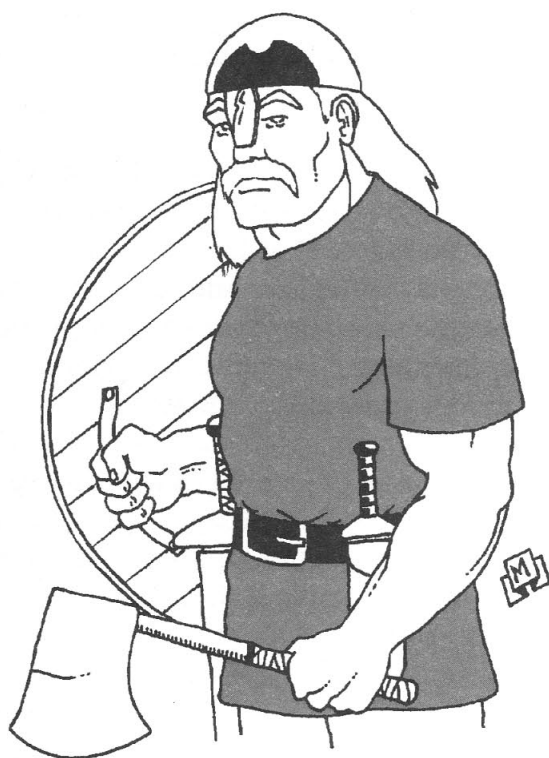
Por ejemplo:

Sven golpea con su hacha vikinga a Eitri, pero éste interpone su escudo. El daño causado por el hacha vikinga es $2d10+MOD$. por FUE, lanzamos los dados y obtenemos un 6 y un 3. La FUE de

- ♦ Venablo: utilizado generalmente como arma arrojadiza antes de comenzar el combate a corta distancia. Para poder usar con efectividad esta arma es necesario tener la habilidad Lanza Arrojada. Daño: $2d10$. Precio 400 mo. Peso: 2 Kg.
- ♦ Puñal: para poder usar un puñal en combate hay que tener Daga Empuñada entre las habilidades de aprendizaje. Daño: $1d6+MOD$ por FUE. Precio 50 mo. Peso: 0.25 Kg.
- ♦ Arco: equivalente al Arco Corto de UNIVERSO. Daño: $2d6$. Precio 120 mo. Peso: 1 Kg.
- ♦ Martillo de Guerra: poco utilizado, sólo algunos de los más fanáticos del dios Thor lo usaban. Era un arma muy pesada, por lo que había que manejarla con ambas manos, por lo que dejaba al descubierto el cuerpo. Daño: $2d10+MOD$ por FUE. Precio 400 mo. Peso: 12 Kg.

- ♦ Hacha y Martillo arrojadizos: de pequeño tamaño, cada guerrero podía llevar varios (2 ó 3). El manejo de ambas armas era similar, y esta regido por la habilidad Hacha Arrojada. Daño: 2d6. Precio 200 mo. Peso: 2 Kg.

Cómo se puede comprobar las armas que los vikingos usaban eran toscas, pero efectivas y destinadas a conseguir el mayor daño aún a costa de perder protección. Los vikingos no eran luchadores especialmente tácticos.



DEFENSAS

- ♦ Cota de cuero: la mayoría de los guerreros vikingos llevaban este tipo de protección. La cota de cuero protegía solamente la zona del tronco, dejando al descubierto la cabeza y las extremidades. Puntos de Vida: 24. Daño absorbido por asalto: 6. Precio 500 mo. Peso: 3 Kg.
- ♦ Cota de malla: usada por los personajes importantes. Estaba compuesta por anillos metálicos entrelazados entre sí. No protege la cabeza ni las extremidades. Puntos de Vida: 48. Daño absorbido por asalto: 10. Precio 2.000 mo. Peso: 10 Kg.

- ♦ Escudo Redondo: característico de los Vikingos. hecho de madera de tilo y reforzado con placas de hierro. Tenía la característica especial de que al ser de madera por los bordes, cuando un enemigo golpeaba con su arma, ésta quedaba clavada al escudo, proporcionando así una clara ventaja al guerrero vikingo, ya que su enemigo perdía automáticamente la siguiente acción para intentar desclavar su arma, para lo cual debía hacer una tirada de FUE. Puntos de Vida: 40. Daño absorbido por asalto: 8. Hace falta tener la habilidad Escudo. Precio 500 mo. Peso: 5 Kg.

- ♦ Escudo Danés: alargado, redondeado por la parte de arriba y acabado en punta por abajo. De más de 1'5 metros de longitud, protegía todo el cuerpo. Como en el caso anterior, hacía falta tener la habilidad Escudo para poder usar el Escudo Danés. Puntos de Vida: 60. Daño absorbido por asalto: 15. Precio 700 mo. Peso: 7 Kg.

- ♦ Casco: en sus múltiples expediciones de guerra los vikingos llevaban cascos de diversas formas. El tratamiento de los cascos es el mismo que en UNIVERSO. Puntos de Vida: 24. Daño absorbido por asalto: 6. Precio 500 mo. Peso: 1 Kg.

Para calcular cuanto peso puede llevar tu personaje y los consiguientes modificadores a la acción y el movimiento, consulta la siguiente tabla:

Peso	Modificador
0 a FUE/4 Kg.	----
FUE/4 a FUE/3 Kg.	-15
FUE/3 a FUE/2 Kg.	-30
FUE/2 a FUE Kg.	-45

Esta tabla no determina el peso que un PJ puede levantar, sino que indica el que puede transportar. No obstante el DJ tiene siempre la última palabra para decidir en según que condiciones un personaje puede transportar según que cosas, teniendo en cuenta también la forma de estas y su dificultad de agarre, camuflaje, etc.

CRÍATURAS Y OTRAS RAZAS

En Midgard pueden encontrarse varias razas y criaturas. Algunas han sido descritas anteriormente en UNIVERSO. Aquí tienes la tabla de equivalencias de múltiples razas entre Midgard y Universo:

MIDGARD	UNIVERSO
Dragón	Dragón
Duende	Duende
Elfo de la Luz	Elfo
Elfo de las Tinieblas	Orco
Enano	Enano
Gigante	Gigante
Golem	Golem
Kraken	Kraken
Troll	Troll

Otros tipos de criaturas inteligentes y de naturaleza claramente mágica pueden encontrarse también en estas historias. A continuación encontrarás una somera descripción de algunas de ellas junto con sus características principales:

FYLGAR

Son genios vinculados a una persona desde su nacimiento. Algunos niños en el momento de nacer establecen un nexo con una entidad sobrenatural, el fylgiar. Estos genios son invisibles para todo el mundo excepto para sus dueños o para personas con conocimientos mágicos (que reconocen automáticamente la naturaleza de la magia que afecta al personaje una vez que han detectado la fuerza mágica voluntaria o involuntariamente).



Los fylgiar siguen siempre a su personaje a estrecha distancia, no pudiendo separarse de él más de 15 metros. Si por alguna razón ambos se alejasen más de esa distancia el vínculo se rompería y el fylgiar desaparecería.

Estos genios tienen exactamente las mismas características que sus dueños, y actúan durante el juego en el momento en que el dueño prefiera pero siempre después que éste. Es decir, que si un PJ dispone de un fylgiar y en una acción debe actuar en tercer lugar de un grupo de cinco personas su fylgiar podrá realizar sus acciones en cuarto, quinto o sexto lugar.

Este es un antecedente secreto del jugador y las acciones del fylgiar deben ser pasadas en un papel escrito por el PJ al Director del Juego. Los fylgiar no pueden realizar muchas acciones, pero sí pueden cambiar de lugar objetos pequeños, producir sonidos y rumores, respirar cerca de otras personas para atemorizarlas, etc.

En Midgard un personaje dispone de un fylgiar si uno de sus antecedentes según el reglamento básico es "Relación con un animal" (antecedente 74).

ELLFOR

Son seres poderosos a medio camino entre los elfos y los trolls. Su aspecto es femenino, y su principal actividad es la danza.

Cuando un personaje ve una danza llevada a cabo por estos seres es incapaz de resistirse a bailar hasta caer muerto, a menos que obtenga un crítico en INT, para lo cual dispondrá de una oportunidad al iniciar el baile y de otra justo antes de caer inconsciente. Las ellfor tienen un aspecto agradable, y una voz suave y dulce que atrae a los humanos. Nunca combaten. Viven habitualmente en los claros de bosques frondosos.

PV=80
 AxA = 3
 Influencia 90%
 PER=70%
 Bailar=120%

FAINEN

Hadas de buen carácter que ayudan habitualmente a los humanos, pero que si descubren a una persona comportándose con mezquindad le castigan sin miramientos de forma cruel.



Habitan en los bosques y son inmateriales. No pueden ser dañadas por mortales. Su magia coincide con los Encantamientos que se establecen en el reglamento general, pero tienen una Energía Mágica (EM) ilimitada, por lo que pueden utilizarlos indefinidamente.

Los viajeros que, en un bosque, se encuentren en una situación apurada o difícil, podrían recibir la visita de una fainen si obtienen un crítico en una tirada de Suerte.

NIXIES

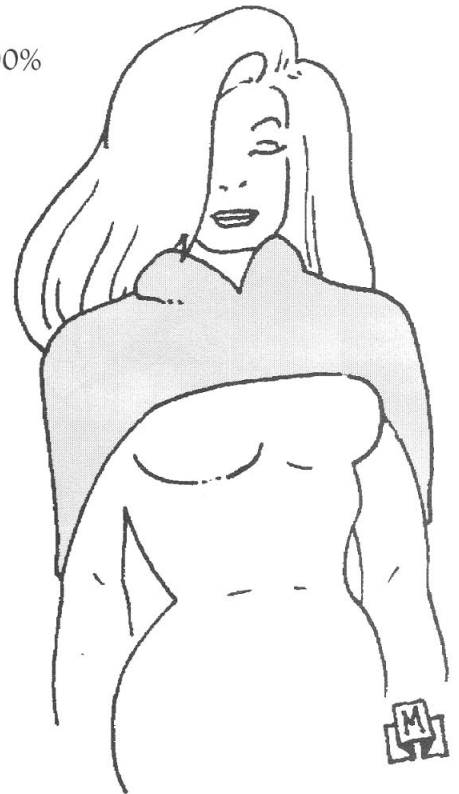
Son mujeres de naturaleza mágica que habitan los cursos de agua dulce. Pueden moverse sin respirar bajo la superficie de ésta de forma indefinida. A menudo se las encuentra sentadas en las orillas peinando sus largas cabelleras.

En ocasiones se emparejan con los humanos y sus descendientes tienen una gran belleza y la capacidad de moverse debajo del agua durante una hora sin respirar, además de detectar cursos de agua en un radio de 50 kilómetros a la redonda.

La belleza de una nixie es tal que un varón humano sólo será capaz de no enamorarse de ella si consigue sacar un crítico en INT. Si no lo consigue su voluntad estará completamente en manos de la mujer hasta que ésta lo libere voluntariamente.

No combaten. Cuando se encuentran en una situación delicada huyen, o seducen a sus atacantes. Sus características son las siguientes:

PV=80
AxA=2
Nadar 100%
APA 100
PER 70



FOSSEGRIM

Son la contrapartida masculina de las nixies. Siempre visten con ropajes de tonalidades parduzcas y grisáceas. Les gusta mucho gastar bromas pesadas a los humanos, asustándoles y causando pequeños destrozos en las zonas donde hay asentamientos humanos cerca de cursos de agua y tienen el mismo efecto sobre las mujeres humanas que las nixies sobre los hombres, seduciéndolas de manera irresistible. Su alegría y risa son muy contagiosas y son grandes amantes de la diversión.

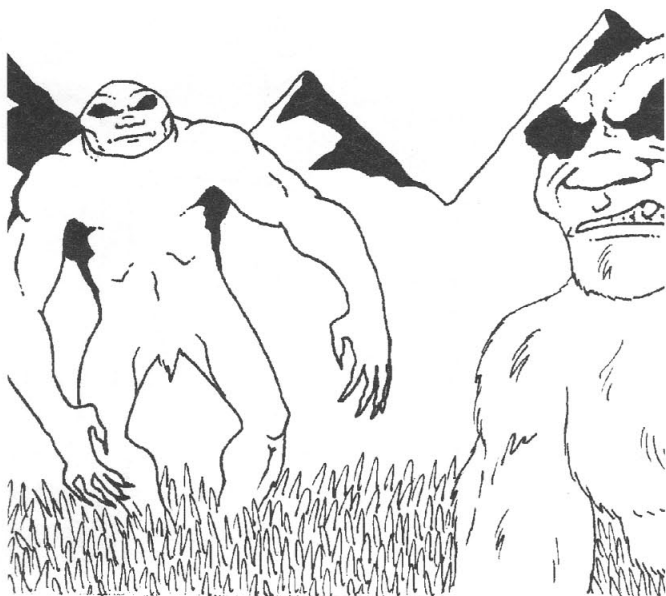
Las características de los fossegrim son idénticas a las de las nixies y su proceder y modo de actuar muy similar. Sienten predilección por las muchachas de cabellos oscuros.

Los hijos de un fossegrim y una humana tendrán las mismas características y habilidades especiales que los hijos de un humano y una nixie.

Nixies y Fossegrim son hijos de Ægir y Ran.

THUSSER

Seres deformes que habitan los antiguos túmulos funerarios de civilizaciones anteriores a la vikinga en toda Escandinavia. Los niños pequeños vikingos son amenazados con la aparición de estos oscuros seres, por lo que muchos adultos dudan de su existencia real.



Su carácter retorcido y maligno les lleva a enfrentarse a muerte contra los humanos que se aproximan a estos túmulos. Su tamaño es como el de un hombre adulto.

PV=100

AxA=2

Maza de piedra (2d10) 60%

Parada 0%

PER 70%

MERMEN Y MERMAID

Son seres de aspecto humano que habitan los mares. Las tormentas y las mareas pueden estar causadas por estos seres. Los varones llevan largos cabellos y barbas. Las mujeres tienen una especial belleza muy cautivadora.

Los cuerpos de guerreros vikingos muy renombrados y valerosos son confiados a ellos después de hacerlos reposar sobre barcos que se dejan a la deriva. Entonces los mermen los recogen y los conducen al fondo del mar, para que sus cuerpos

descansen en el reino de Ægir, bajo la protección de la feroz diosa vanir Ran.

PV=120

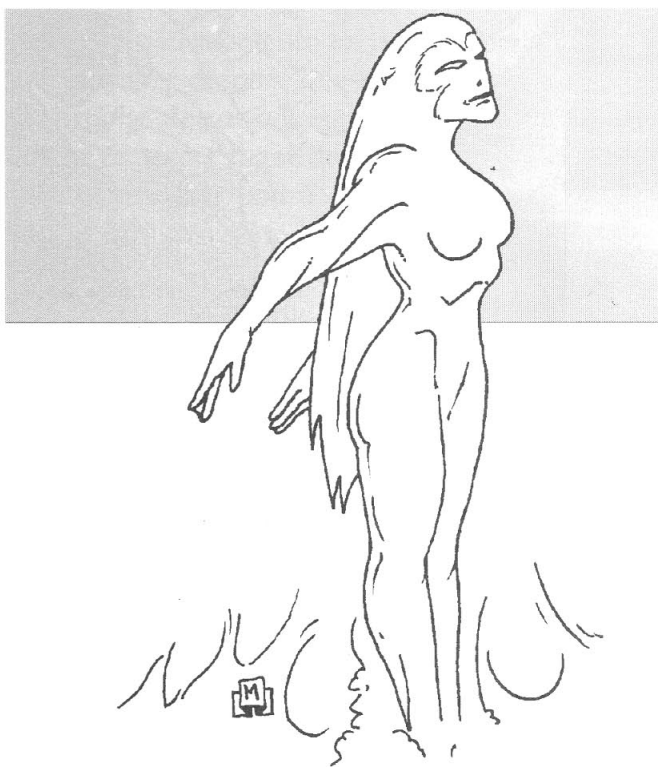
AxA=2 (en el agua, 1 fuera de ella)

Nadar 100%

Tridente (2d10) 60%

Parada 20%

PER 70%



VALKIRIAS

Son mujeres inmateriales, de belleza sobrehumana y que acompañan a los combatientes. Recorren los campos tras la batalla para acompañar a los guerreros muertos con valor hasta el Valhalla, el paraíso de los guerreros, donde se convertirán en Einhar, guerreros divinos.

El poder de las valkirias es tan grande como su belleza. Freya es la diosa que las manda. La visión de una valkiria es para un vikingo el presagio de una muerte honorable, digna de un valiente, pues es raro verlas salvo en el momento antes de la muerte.

Son inmateriales. No se las puede dañar.

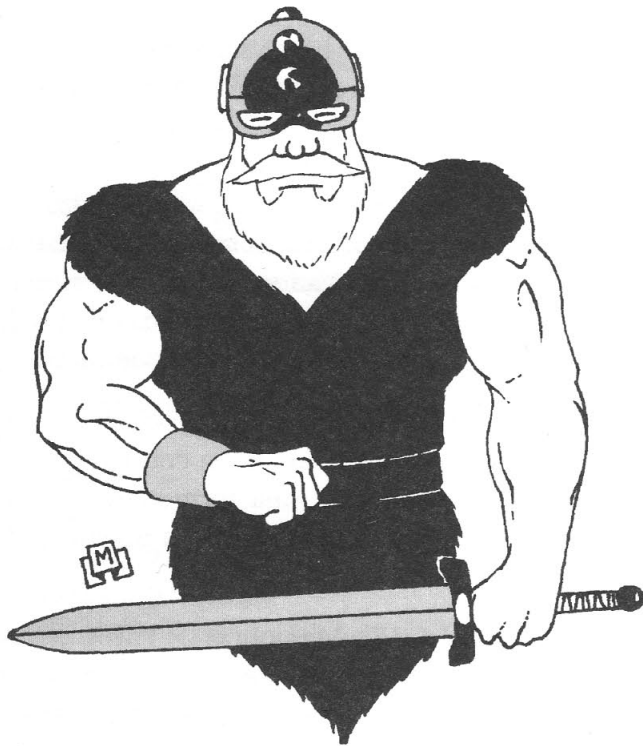
AxA=2

Espada de Odín 90% (6d10 puntos de daño)

PER 70%

EINHAR

Son guerreros divinos, que habitan el valhalla después de haber dado culminación a su vida muriendo con valor en combate. Cuando llegó el Final de los Tiempos, éstos guerreros combatirán codo con codo con los Æsir y las fuerzas del Bien, contra Loki y sus secuaces.



Están entrenados por el propio Odín. Tienen un carácter semidivino y su presencia causa un incremento de moral notable entre los guerreros humanos (+15 a la Iniciativa y a tiradas de Equilibrio Mental).

Se mueven con una marcada lentitud, pero de forma imparable. Ráramente hablan, pero cuando lo hacen sus palabras deben ser escuchadas, pues suelen revelar el destino del que escucha.

AxA=1

Espada sagrada 80% (5d10 puntos de daño)

BERSEKER

Algunos guerreros, enloquecidos por la furia del combate o por una historia personal desafortunada, abandonaban las aldeas para ir a vivir a los bosques.

En ocasiones incluso olvidaban su lengua y vivían en manadas, como los lobos. Estos guerreros, los

bersekers, carecen en el juego de puntos de Equilibrio Mental, así como de la mayoría de los parámetros relacionados con capacidades intelectivas y en muchas ocasiones será completamente inútil intentar entablar conversación con ellos, pues su única obsesión es combatir, no importa contra quién o contra qué.



No tienen mucho valor como aliados ya que no distinguen el bien del mal y pueden causar más daño del que se pretendía con su alianza, que por otra parte es casi imposible de realizar.

Tan solo los bersekers convocados por un godi o un nigromante favorecerán a éste o al beneficiario de un hechizo de convocación de estos guerreros salvajes dominados por una furia casi divina.

PV=80

AxA=2

Espada 60%

Maza 60%

PER 70%

NOTA IMPORTANTE

Todos los PJ de Midgard deben ser humanos. Las criaturas de las que te hemos hablado en esta sección son siempre Personajes No Jugadores.

BARCOS Y NAVEGACIÓN

Los vikingos usaban sus barcos para realizar incursiones de saqueo, explorar y pescar. Las velas de sus barcos eran cuadradas, generalmente teñidas de rojo, para identificar mejor su posición. Esta vela estaba sujeta por un mástil desmontable. En la proa, a modo de mascarón, se situaban figuras representando cabezas de dragón.

Los marineros llevaban a bordo sus pertenencias en un baúl, que les servía de asiento cuando remaban. Los ríos sirvieron a menudo de vías de penetración en el interior de las tierras que saqueaban.

Los tipos más importantes de barcos eran:

- Knorr:** el tipo de nave más grande. Generalmente empleado en travesías largas de exploración o comercio, no como nave de guerra. A bordo caben 30 hombres más ganado y alimentos. (Puntos de golpe=60)
- Drakkar:** usado durante las incursiones. Aproximadamente 20 hombres. No está pensado para transporte de mercancías. Puede embarrancarse en la playa y excelentes condiciones para remontar ríos, pues tiene muy poco calado. Según su tamaño se les llamaba skutta, snekkia o skeid. (Puntos de golpe=40 a 50)

Las riquezas obtenidas durante las incursiones se repartían a partes iguales entre los expedicionarios (¡incluido el jarl!), pero los dueños de los barcos usados para incursión cobraban dos partes, en pago del uso del navío.

Las reglas que se exponen a continuación son necesariamente una simplificación del proceso de la navegación, a pesar de lo cual recogen los aspectos más importantes de ésta.

Como ocurre con las acciones más usuales, al navegar los personajes no tendrán que hacer tiradas para realizar una navegación de rutina, si no que bastará con que posean la habilidad.

Cuando se trate de realizar maniobras más complejas será necesario lanzar los dados. Ejemplos: Mal tiempo, ausencia de viento, tempestades, cruzar mares extraños, atravesar arrecifes, etc. El DJ debe asignar un grado de dificultad (modificador) a la acción en concreto.

Este citado modificador ha de ser sumado al valor de la habilidad del personaje que gobierne el barco en ese momento. Unas dificultades orientativas pueden ser las siguientes:

Muy difícil (-50): Gobernar el barco durante una tempestad fuerte; orientación con niebla; atravesar un arrecife con rocas muy próximas a la superficie, etc.; navegación en grupo con niebla.

Difícil (-30): Maniobrar en el interior de un río estrecho; manejar la embarcación con tempestad, etc.; orientación durante una tormenta; navegación en grupo durante una tormenta potente o de noche.

Poca dificultad (-15): Maniobrar el barco en un río de anchura regular; navegación con niebla, marea no muy fuerte o tormenta de poca intensidad, etc.; orientación con lluvia y cielo encapotado; navegación en grupo con tormenta poco importante.

Normal (0): Atracar con tormenta, niebla o marejada poco potente; embarrancar el barco en una playa rocosa. Navegación en grupo con lluvia.

Fácil (+15): Orientación con cielo nuboso; embarrancar el navío en una playa de arena; navegación en grupo con cielo encapotado.

Bastante fácil (+30): Orientación con cielo despejado; Navegación en grupo con cielo nuboso.

Muy fácil (+50): Atraque o navegación en grupo con mar en calma, etc.

Además hay que tener en cuenta la propia naturaleza de la embarcación. En la tabla de la página que sigue te indicamos una característica de las embarcaciones, la navegabilidad, que debe aplicarse como modificador al porcentaje de éxito en la habilidad Navegación que posea el personaje que se encuentre al mando del navío.

Opcionalmente el DJ podrá además establecer un cierto modificador en concepto de calidad de la tripulación.

Calidad de tripulación	Modificador
Mala	-20
Regular	-10
Normal	—
Buena	+10
Muy buena	+20
Excelente	+30

De esta manera podemos calcular el éxito de realización de una acción de navegación mediante la siguiente fórmula y la tabla de embarcaciones:

$$\% \text{ Éxito} = \% \text{ Navegación} + \text{Modificador dificultad} + \text{Navegabilidad} [+ \text{Calidad tripulación}]$$

TIPO DE BARCO	NAV.	PV
Skutta (Drakkar)	+20	40
Snekkia (Drakkar)	+15	45
Skeid (Drakkar)	+10	50
Knorr	-5	60
Knorr de altura	-10	70
Galera de guerra	0	80
Galera comercial	-15	80
Drómona bizantino (grande)	-10	70
Drómona bizantino (pequeño)	-5	60
Lemba	+15	35

Los Drakkar eran barcos de pequeño calado (profundidad) y una eslora de unos 24 metros, muy rápidos y utilizados por los vikingos en sus expediciones de saqueo al continente. Disponían de un mascarón de proa con forma de cabeza de dragón o de algún otro animal mitológico para espantar a los espíritus del mar y de una vela cuadrada, aunque carecían de espolón. Eran embarcaciones ligeras de ataque cuyas características permitieron a los nórdicos remontar ríos durante cientos de kilómetros, como ocurrió en el año 885 cuando un grupo de embarcaciones danesas remontó el Sena hasta París para sitiar la ciudad. Sus tripulaciones rondarían los 20 hombres. Podían así mismo ser embarrancados en las costas y las orillas de los ríos.

Un poco más grandes, los Knorr eran navíos pensados para el transporte, la travesía de larga distancia y el comercio. Su tripulación no sería de más de 25 personas, pero existía un recinto a bordo destinado a albergar mercancías y ganado. Eran sin duda barcos mucho menos maniobrables que los Drakkar, pero sirvieron bien a sus constructores en expediciones a territorios desconocidos.

Un knorr de una capacidad para 30 personas y más espacio en la bodega se denomina de altura.

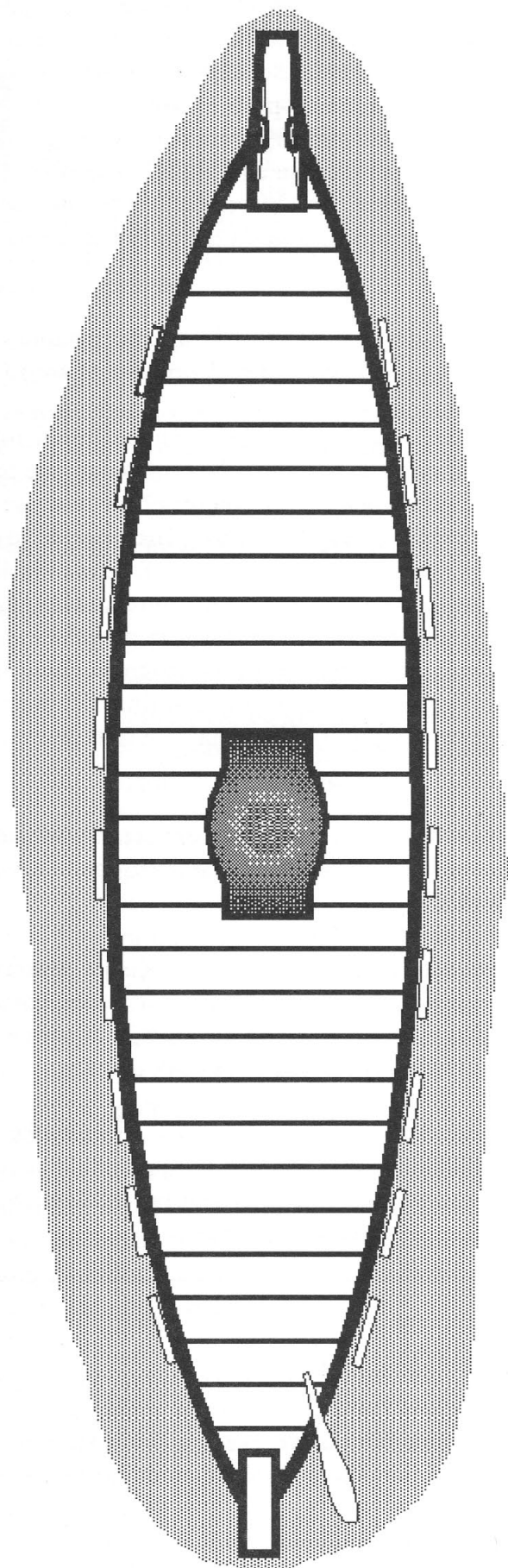
El término Galera sirve para encuadrar a una gran variedad de barcos de la antigüedad que tienen como característica común el ser marcadamente más largas que anchas, y disponer de propulsión tanto a vela como a remo. Existían versiones tanto de guerra como comerciales. Los Drómona bizantinos eran un tipo de galera que se utilizó en el mediterráneo oriental entre los siglos V y XII, y que contaba con unos 50 metros de eslora (longitud) y disponía de 2 filas de remeros.

Las Lembas eran pequeñas embarcaciones de remos y vela que servían para pequeño tráfico comercial.

La totalidad de los barcos de esta época desarrollaban una velocidad media de 5-6 nudos, considerándose un buen día de navegación aquel en el que se habían recorrido unos 220-250 Km.

Los precios de estos navíos son los siguientes, si bien difícilmente se pueden comprar si no es por encargo, en cuyo caso se pagan por adelantado y se reciben al cabo de 6 meses:

TIPO DE BARCO	PRECIO (mo)
Skutta (Drakkar)	160.000
Snekkia (Drakkar)	180.000
Skeid (Drakkar)	200.000
Knorr	800.000
Knorr de altura	900.000
Galera de guerra	1.200.000
Galera comercial	1.000.000



En cuanto a las maniobras que pueden tener lugar en el encuentro de dos navíos enemigos, será necesario enfrentar las habilidades de Navegación de ambos capitanes. El DJ debe tener en cuenta además los modificadores de los que hablamos antes.

Para conseguir dar alcance o alejarse de otro navío vamos a dividir las posibles distancias entre ellos en varios intervalos:

Horizonte: El otro navío es perceptible con visibilidad buena, obteniendo una tirada de Percepción.

Media: La otra embarcación se encuentra a menor distancia, aunque es todavía imposible efectuar disparos de proyectiles sobre ella.

Corta: El combate de proyectiles (arcos, ballestas, etc.) es posible, así como la comunicación verbal entre las cubiertas de ambos barcos.

De abordaje: Las tripulaciones pueden intentar abordar el barco enemigo y, si disponen de él, los capitanes podrán tratar de atacar al rival mediante los espolones de sus navíos.

Para pasar de una distancia a otra (acortar o aumentar distancias) hay que realizar tiradas de Navegación por ambos bandos. Se trata de un Enfrentamiento de Habilidades Iguales.

La victoria por uno de los bandos produce el efecto deseado (aumentar o acortar la distancia).

Por ejemplo: Un navegante vikingo debe vencer en el enfrentamiento de habilidades a otro marino si quiere darle caza. Deberá imponerse al contrario 3 veces desde que la víctima es vista en el horizonte hasta situarse a distancia de abordaje.

En lo tocante al combate simplificaremos las posibilidades reduciéndolas a estas tres:

Arqueros: Pueden actuar a partir de la distancia Corta. Los efectos del lanzamiento de sus proyectiles pueden ser de dos clases: eliminar a tripulantes enemigos o incendiar el otro navío. Para el primero de los casos rigen las reglas de combate normales en Universo.

Incendiar una nave, sin embargo, requiere no sólo puntería si no suerte. Es necesario obtener un crítico en el disparo para que la nave enemiga se incendie, en cuyo caso su hundimiento se producirá en $10+1d10$ asaltos.

Espolones: Prolongaciones de la proa de una embarcación en forma puntiaguda.

Son un arma eficaz para embestir y hundir rápidamente un barco enemigo, pero desgraciadamente los capitanes contrarios suelen estar en desacuerdo con estas acciones, por lo que para que nuestro capitán sea capaz de ensartar el casco enemigo es necesario que obtenga un crítico al intentarlo, o una tirada simple si el barco contrario esta incapacitado en su movimiento por alguna causa (sin velas, anclado, parado, etc.).

El barco atacado se hundirá en $1d6$ asaltos. Existe también un 5% de probabilidades de que el barco que embiste quede encajado en el atacado, y se hunda con éste.

Los drakkar y knorr carecían de espolones, pero en cambio algunas galeras (a elección del DJ) sí que disponían de ellos.

Abordaje: las dos embarcaciones deben estar a distancia de Abordaje. Entonces al menos dos personajes de la tripulación del barco que aborda deben lanzar garfios de abordaje (tirada de Lanzar fácil (+15)).

En este momento los personajes que vayan a realizar el abordaje deben realizar una tirada de "Tregar/Saltar" para tener éxito en su paso a la otra nave. El resto del abordaje tiene lugar según las reglas habituales de combate entre personajes.

LAS EXPEDICIONES

Para los vikingos, encerrados por un paisaje montañoso y rodeados por bosques inmensos que no permitían la comunicación fácil entre dos núcleos habitados y además eran considerados por ellos como lugares peligrosos, a los que era mejor no acercarse y que estaban habitados por criaturas mitológicas que jugaban con la vida y con los destinos de los hombres que se aventuraban en sus aguas.

El mar era el dominio del temible dios Ægir y su cruel esposa y hermana Ran. También era la vía de comunicación auténticamente utilizable. Les daba alimentos y una movilidad que no podían encontrar en tierra firme.

Realizaban sus expediciones durante la primera parte del verano, cuando las condiciones climatológicas permitían la navegación de forma segura en el Mar del Norte. Así se garantizaban un mar en buenas condiciones a su regreso, a mediados o finales de agosto.

Durante ese tiempo navegaban rumbo a las costas del norte de Francia, a Inglaterra o Irlanda y efectuaban allí incursiones de saqueo (vikings o strandhagg) o establecían reinos más o menos duraderos.

La tradición exigía realizar un rito de consulta a los dioses para que éstos fijasen el destino de la expedición, y diesen su conformidad a ella.

Los participantes acordaban antes de la partida el reparto del botín. Ésta tenía lugar a finales de primavera o principio del verano. Si otros vikingos tenían algún asentamiento de apoyo en la desembocadura de algún río (cosa frecuente) el destino inicial podía ser ese, para luego remontar el río y saquear las ciudades y aldeas que encontraran a su paso.

Son famosos los saqueos de París, del oeste de Inglaterra y de Irlanda. En 793 el monasterio de Lindisfarne fue saqueado de forma brutal.

Los vikingos adquirieron de inmediato fama de salvajes y fueron temidos durante siglos. Los vera-

nos eran la época peligrosa en la que los vigías de las aldeas costeras observaban el mar sin descanso a la espera de localizar una de las velas vikingas, generalmente con dibujos de color rojo.

IDIOMAS

Cuando tus personajes deambulen por el mundo se toparán con otras personas de distintos países, con diferente origen y culturas extrañas, y que por tanto hablarán distintos idiomas.

La evolución de los distintos idiomas europeos era mucho menos en el siglo IX de lo que es hoy en día. Muchas de las lenguas habladas entonces procedían de troncos comunes. A efectos de juego vamos a simplificar esta situación.

Un personaje de un determinado origen puede tener conocimientos rudimentarios de otros idiomas distintos del nativo pero emparentados con este.

Bretón, Irlandés y Galés: A efectos de juego se considerarán una misma lengua, el gaélico. Cualquier personaje de estas nacionalidades no tendrá ningún problema para entenderse con otros de este mismo grupo o ser comprendido por ellos. Además entenderá inglés en un 20%.

Inglés: Hablado por habitantes de Wessex, Escocia y la población nativa de Danelag. Comprenderán además Danés (20%) y Gaélico (20%).

Franco: El idioma oficial del Imperio Carolingio. Esta fuertemente emparentado con el Germano, y toma además palabras del latín y gaélico. Otros idiomas conocidos: Germano (40%).

Germano: Hablado en el área oriental del Imperio Carolingio. Los personajes que sean de este origen conocerán además: Franco (40%), Danés (40%, Noruego (20%), Sueco (20%) y Eslavo (20%).

Danés: La más meridional de las lenguas escandinavas. Tiene una raíz común con el germano, por

su relativa proximidad geográfica. Estos personajes hablarán también: Germano (40%), Noruego (20%) y Sueco (20%).

Noruego: Muy emparentado con el sueco. Los noruegos, hábiles navegantes y fieros guerreros, tuvieron mucho más contacto con los pueblos occidentales, por lo que son capaces de entender además Inglés (30%), Gaélico (20%) y Danés (20%).

Sueco: Más vinculado a la Europa Oriental, los suecos tenían un frecuente trato con tribus eslavas del Este de Europa y el Báltico. Conocen, también, la lenguas de los Eslavos en un 30%, así como Danés (20%) y Noruego (20%).

Eslavo: En realidad se trata de una amalgama de dialectos, que trataremos conjuntamente para facilitar el juego. Los eslavos tendrán facilidades y conocerán además el Germano (20%) y el Griego (20%).

Griego: Hablado en el Imperio Bizantino. Los bizantinos conocerán además el árabe (20%) y el Eslavo (20%).

Árabe: Aquellos personajes que tengan origen en la región de África y Oriente Próximo bajo el poder de los árabes sometidos a Damasco hablarán exclusivamente éste idioma. Los que procedan del Emirato de Córdoba hablarán además castellano como segundo idioma.

Castellano: Se habla en el Reino de Asturias y Navarra como una derivación vulgar del latín. Los personajes que tengan por origen Asturias conocerán además Gaélico (20%) y los que procedan de Navarra hablarán Eusquera como segunda lengua materna.

EL MODO DE VIDA VIKINGO

La parte más importante de la organización social para un vikingo es la familia, o más correctamente el clan, puesto que la familia se entiende como un entramado muy extenso de relaciones familiares que abarcan muchos grados de parentesco. El clan es la base de la sociedad, y para un vikingo

todo lo relativo a él supone una obligación que por honor no se puede rechazar. El honor de la familia es importantísimo. Las sagas cuentan casos de familias enteras destruidas en el empeño de saldar deudas de honor. La afrenta contra un miembro del clan se convierte automáticamente en una injuria contra todos sus miembros, que harán lo posible y lo imposible por llevar a cabo su venganza, sin importar el coste en vidas.

Para un vikingo la expulsión de su clan representa uno de los peores castigos que puede recibir durante su vida. Sólo en el mundo un vikingo no es nadie.

Hay que aclarar que la familia se entiende en un sentido sanguíneo, pero también político, y aún más amplio, pues era muy común que un hombre tomara en adopción al hijo de otro amigo suyo o de alguien a quien debía favores. El padrino era llamado fostri y el hijo adoptivo quedaba totalmente integrado en su nuevo círculo familiar, además de aquél del que procedía. Por otro lado no era infrecuente que personajes pudientes tomaran más de una esposa, puesto que la religión vikinga no era contraria a la poligamia.

En un orden superior los clanes eran representados en organizaciones locales llamadas Things (asambleas). Estos Things eran los foros de discusión de todos los temas que afectaban política, militar o jurídicamente a los clanes.

Los Things estaban compuestos por los ancianos de los clanes, el jarl que gobernara sobre ellos y el godi del lugar. En ellos se impartía justicia, se tomaban decisiones sobre el curso de las expediciones que se emprenderían en la estación siguiente o, llegado el caso, se elegía a un nuevo caudillo o jarl.

La vida social de los vikingos era limitada en invierno, pues las condiciones climatológicas impedían la comunicación entre las personas, encerradas en las casas alargadas de los nórdicos, y alejadas unas de otras.

Sin embargo al llegar la primavera y al terminar el verano se celebraban fiestas en las que se comía y bebía abundantemente, se escuchaba la

música y se ejercitaba el baile. Además los vikingos eran muy aficionados en estas ocasiones a celebrar competiciones de bebida, caza, cetrería y de fuerza o habilidad, sobre las que se hacían múltiples apuestas.

La hospitalidad era un deber sagrado para el pueblo escandinavo. El extraño que reclamase cobijo o comida era recibido como cualquier otro miembro del clan.



Los vikingos acostumbraban a vestir con trajes de lana de colores vistosos (rojo, violeta, verde o negro). Era frecuente el que los hombres llevaran un ligero gorro de cuero en la cabeza y botas, también de cuero, impermeabilizadas mediante la grasa de los animales que cazaban. El uso de abrigos y capuchones de piel de reno, oso y lobo era también frecuente entre los que se dedicaban a la caza.

Cuando no se encontraban recorriendo el mundo, durante el invierno, los nórdicos se dedicaban a labores artesanales, en las que eran muy diestros. La herrería (en la que destacaron sobre otros

pueblos), la carpintería, y la caza eran labores comunes en esta estación. Mientras, las mujeres empleaban el invierno en una labor vital para la supervivencia: el tejido de prendas de lana muy tupidas que permitían a sus hombres sobrevivir en el exterior.

La vida durante el invierno se hace mayoritariamente en el interior de las casas vikingas, que eran rectangulares, alargadas y parcialmente enterradas en el suelo para impedir la pérdida de calor. En los comienzos de la era vikinga ni siquiera disponían de ventanas. La luz y el calor procedían de un fuego central, alrededor del cual se realizaban todas las actividades. La estancia es única para toda la casa, por lo que no existe prácticamente intimidad. Cerca del fuego se encuentra un sitio, que sirve de asiento al jefe de la familia que reside en ese hogar.

Estas veladas darán pie a la elaboración de historias y cuentos, muy apreciados por los vikingos, y en cuya composición destacarían unos poetas especializados en narrar los sucesos atribuidos a personajes tradicionales. Las narraciones recibirán el nombre de sagas, y los cantores se llamarán escaldos. La narración de estas historias, muy elaboradas en algún caso, se convertirá en todo un arte que perdurará a través de los siglos, y que permitirá a los escandinavos conservar una memoria de la historia de su pueblo.

Las casas vikingas no se encuentran agrupadas formando auténticas aldeas, sino que se establecen con bastante distancia entre unas y otras para que el terreno que rodea a la casa sea suficiente para sustentar a la familia que la habita. En su mayor parte las casas vikingas contaban con edificios auxiliares, también rectangulares y alargados, y que permitían a sus propietarios estabular al ganado durante el invierno, almacenar el heno y guardar los aperos de labranza.

Mediante el cultivo de forraje y la ganadería vacuna y lanar se pretende llegar a una autarquía en cada casa, que debe producir lo suficiente para dotar a todos sus habitantes de lo necesario para vivir. La carne y el pesacado salados o secos, la cebada y centeno, la caza y la pesca deben alimentar a la familia; las ovejas y las vacas propor-

cionan leche, cuero y lana para los vestidos; los bosques aportan madera para leña y confección de herramientas de carpintería; y los pocos productos sobrantes deben ser suficientes para comparar espadas y cascos a los herreros.

Si el clan participa en expediciones comerciales puede hacer acopio de pieles, miel, cera, armas y esclavos con los que realizar trueques por otros productos o por monedas extranjeras (los vikingos no acuñaron moneda hasta el siglo XI).

La llegada de la primavera es festejada con una fiesta que reúne de nuevo a los miembros del clan. Con el deshielo da comienzo la estación del sol, de los viajes y la aventura, a la que se entregan de buena gana.

En sus expediciones iban protegidos con una armadura de cuero y un casco cónico rematado con un nasal (protector de la nariz) de cuero o metal. Generalmente sus armas consistían en un arco largo de tejo (los vikingos se entrenaban en el tiro con arco desde muy jóvenes) y un escudo de madera de tilo reforzado con placas metálicas. Para el combate a corta distancia gustaban de usar un hacha de larga empuñadura, conocida como hacha danesa, o de espadas.

Los exploradores llevaban siempre consigo el sitio de sus casas. Al avistar una nueva tierra era costumbre arrojar este sitio al agua. La marea lo llevaba hasta la costa, indicando a los vikingos el lugar donde por designio divino debían establecer el nuevo asentamiento.

Los vikingos eran habitantes de las zonas costeras por muchos motivos, como la posibilidad de utilización de los recursos marinos y sus expediciones, pero sobre todo por el temor que les imbuía el establecerse en un bosque, ya que les aterraban las criaturas mágicas y mitológicas que en ellos habitaban.

LOS VIKINGOS, EL PÁNICO Y EL EQM

Con relación a las acciones que un vikingo pueda emprender, y al EQM que puede perderse al realizarlas hay que advertir lo siguiente: el EQM es

un concepto relativo a la cultura, la sociedad y en general al medio en el que se desarrolla la vida del personaje. Esto implica que una misma acción puede causar un efecto bastante distinto en personajes de diferentes culturas o incluso de diferente profesión.

Por ejemplo, ser testigo de una masacre no causa el mismo efecto a un personaje de profesión sacerdote que a uno que es un mercenario.

El DJ debe tener el suficiente buen criterio para saber que a los guerreros vikingos no les van a revolver el estómago escenas de muerte y destrucción, aunque quizás sí aquellas que tengan que ver con lo sobrenatural.

Los vikingos se caracterizaban por ser un pueblo especialmente supersticioso. El realizar prácticas adivinatorias antes de emprender cualquier acción importante era de mucha importancia para ellos, y el resultado de la adivinación influía notablemente en su ánimo.

Así mismo los buenos y malos augurios eran tomados muy en cuenta en caso de que se produjeran. Los godar estaban realmente especializados en detectarlos (habilidad Interpretar Augurios), a pesar de que cualquier persona normal puede, o debería poder, reconocer un augurio del tipo que sea si obtiene una buena tirada de Conocimientos Generales (a discreción del DJ).

NOTA IMPORTANTE

Un mal augurio supondrá, a efectos de juego, que las acciones de cualquier tipo que emprendan los personajes estarán modificados con un -15. Esto incluye las tiradas de Pánico. Por el contrario, un buen augurio pondrá a los personajes sobre aviso de que se encuentran en el buen camino en su aventura. No supone ningún modificador.

Los escandinavos eran bien conocidos por su valor en el combate, ya que la muerte de esta forma era la principal gloria para ellos. Es difícil asustar a un vikingo, pero existe un elemento al que tenían un miedo especial: la niebla. A todos los efectos la existencia de niebla supondrá un mal augurio, con el consiguiente descenso de moral entre los PJs (modificador -15).

LA LEY DEL VIKINGO

No tendrás más tienda
que la bóveda celeste;
el vikingo con esto se contenta.
Duerme sobre tu escudo,
tu espada en la mano.
No te encierres jamás.
Ya no hay nada inseguro.
No temas enfrentarte
de cerca con tu adversario:
Con su martillo, Thor,
en su furia, mata a los gigantes.
El que no tiene miedo
no necesita tener un arma larga.

Pon la vela en lo más alto
cuando sople la tempestad,
pues es el momento verdadero
en que el mar está de fiesta.
¡Cobarde el que se oculta!
Merece la muerte:
Sería mejor naufragar enseguida.
Que a bordo mujer alguna
sea admitida por tí jamás
Basta con que a las mujeres
se las corteje en tierra:
Siempre nos engañan
con sus aires seductores
y sus hermosos cabellos
son una trampa
para nuestros corazones.

Bebe vino sin exceso, si se te antoja:
En el mar un paso en falso
puede costarte la vida.
Si algún mercader te pide ayuda
¡que pague un rescate!
¡Y acuerdate siempre
que los bienes de Midgard
pertenecen a los valientes!
Reinas por la espada,
de la cual el oro
no es más que un esclavo.
El destino decidirá
cuál será tu parte del botín.
No hay ningún juego de azar:
el honor te lo prohíbe.

Si se trata de combatir,
el vikingo debe tener
el ánimo de cuatro personas.
Nunca dar un paso atrás,
vencer a toda costa,
correr hacia el peligro,
y, si es necesario, morir,
o ser expulsado de nuestras filas.
La clemencia debe seguir a la victoria
en cualquier circunstancia.
El enemigo desarmado
quiere ser respetado.
Tratarlo sin consideración
sería una cobardía.
Si quieres tener un lugar entre nosotros
espera al día siguiente
para vendar la herida
que has recibido en el combate.
¡Es un honor para tí!

Esta será tu ley.

LA SAGA DE FRITHIOF

UNA ALDEA EN HAFURSFJORD

NO ERA MÁS QUE UNA AGRUPACIÓN DE
CASAS EN EL REFUGIO DEL FIORDO.

LAS VACAS Y LAS OVEJAS DE LOS GRANJEROS,
EL ATRACADERO, EL CARPINTERO REPARANDO
LOS CASCOS DAÑADOS, LA TABERNA...

PERO ERA NUESTRA ALDEA.

TENÍAMOS NUESTRO THING, NUESTROS
BARCOS, Y EN PRIMAVERA REÍAMOS Y
BAILÁBAMOS DURANTE EL SIGRBLÖT Y
BEBÍAMOS LA CERVEZA DE ULF
HASTA CAER AL SUELO.

ERA EL LUGAR DONDE VOLVÍAMOS
EN OTOÑO, CON LOS BIENES OBTENIDOS
DURANTE EL VERANO.

ALLÍ ESTABAN NUESTRAS MUJERES,
NUESTRAS HIJAS Y TODOS AQUELLOS QUE
LLORARÁN POR NOSOTROS
CUANDO FREYA NOS RECLAME.

información inicial

Hafursfjord es uno de los miles de fiordos que salpican las costas noruegas. Se encuentra al sudoeste de la península escandinava. El clan del que tratan estas historias se asentó allí en tiempos inmemoriales. En ese tiempo las cosas no han cambiado mucho.

El fiordo protege la entrada a una ensenada en cuyo borde, sobre la ladera de las montañas, se alzan varias construcciones típicas de las que suele salir una estrecha columna de humo. En su exterior, en los prados, los niños juegan.

Bajo una gran roca se extiende la explanada que sirve como sede del Thing, la asamblea local de los hombres libres.

Las cabañas que albergan a las personas se encuentran separadas por unos cientos de metros. Existen caminos que enlazan las alquerías y manantiales que permiten recoger agua del deshielo. Los campos albergan bueyes y ovejas, a los que cuidan tanto hombres como mujeres.

Un poco más abajo, en el agua, tres barcos permanecen amarrados (primavera y verano) o embarrancados en tierra (otoño e invierno). Dos de ellos son drakkar (un skutta y un snekkia) y el otro es un knorr de tipo medio.

La vida de la aldea transcurre de forma pacífica durante el invierno. Algunos de ellos son leñadores, pastores, cazadores, herreros, algún tabernero y la mayor parte de ellos participa en las expediciones que se organizan en primavera. Las mujeres atienden la casa y la granja y cuidan a los niños hasta que son lo bastante grandes como para valerse por sí mismos.

Durante el invierno todos ellos realizan varias labores artesanas que requieren sus casas, curten pieles, forjan sus armas, reparan los barcos que necesitan un arreglo, cuentan historias en la lumbre y hacen planes para el verano siguiente.

Estos son algunos de los personajes más relevantes de la vida de la aldea:

Bjarni (PNJ)

Apodado *Espada Ancha*, es uno de los jefes guerreros vikingos más activos y respetados de las costas de Noruega. Tiene la suficiente influencia con los suyos para que todos estén dispuestos a seguirle hasta el fin del mundo. Lloró desde hace años la muerte de su joven esposa, en el parto de sus hijos.

FUE	82
CON	79
AGI	76
INT	66
PER	71
APA	59

NIVEL	10
-------	----

PV	131
Inc	13
AxA	2
Influencia	142%

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Espada	86%
Mandoble	78%
Maza	74%
Escudo	42%
Daga	66%
Navegación	28%
Irlandés	25%
Sajón (Inglés)	21%
M. Caballo	78%



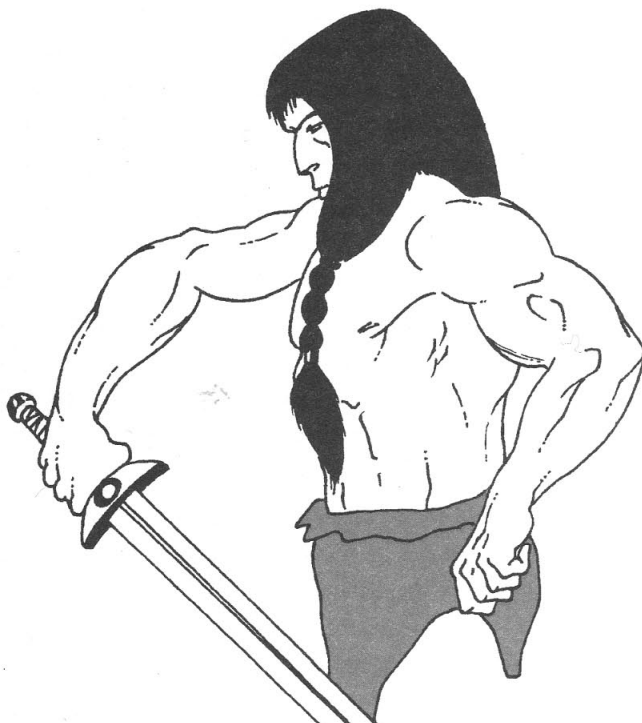
Thorfinn

Uno de los hijos gemelos de Bjarni. Es de carácter templado y apacible. Esta bien considerado por todos los aldeanos. Es un guerrero valeroso y que continuamente se preocupa del bien de los que están bajo su mando.



Thorhall

El otro de los gemelos. Es una persona violenta que vigila de cerca a su mujer, Sigrid, sospechando que puede engañarle con su hermano. Es ambicioso y no tiene escrúpulos.



Sigrid (PNJ)

Esposa de Thorhall y antigua novia de Thorfinn. Es toda una mujer con un caracter un tanto fuerte que ahora se encuentra indecisa entre Thorhall, su marido, y Thorfinn, su primer amor, cansada del caracter tiránico y despótico de su esposo. No se hace a la idea de ver crecer a su hijo Rurik con su padre.

FUE	52
CON	65
AGI	72
INT	59
PER	65
APA	84
NIVEL	4
PV	58
Inc	6
AxA	1
Influencia	80%

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Ciencia: Agricultura	46%
Ciencia: Ganadería	70%
Montar a caballo	65%
Daga	52%
Superv.: Bosques	49%
Farmacología	34%



Rurik

Hijo de los dos anteriores. Tiene buenas relaciones con Thorfinn, su tío. Es un joven despierto, que acoge de buen grado la posibilidad de hacer un largo viaje lleno de aventuras.

Askold (PNJ)

Godi del culto a Odín, de la comunidad de la aldea. Amigo de Bjarni desde la infancia, es su mano derecha y consejero. En ocasiones participa en las expediciones, pero únicamente con el fin de obtener información útil.



Por esta causa procura no perderse las incursiones que tienen como blanco monasterios cristianos, donde él sabe que se guarda el poco saber que existe sobre occidente. Es un godi atípico, ya que prefiere el estudio del saber de su época, a la práctica de las Artes Mágicas, algo, por otra parte, común entre determinados fieles a Odín, el Señor del Viento y las Runas.

Las malas lenguas del pueblo dicen de él que perdió el uso parcialmente de su mano derecha al intentar realizar un complejo hechizo, tras lo cual abandonó atemorizado el estudio del saber oculto y prefirió dedicarse a acumular sabiduría. Una

vieja broma que siempre circula por la aldea habla sobre un improbable encuentro entre Odín y Askold y de como éste último le recrimina su actitud arguyendo que un buen seguidor de Odín, jamás haría tal o cual cosa.

FUE	47
CON	52
AGI	66
INT	87
PER	92
APA	43

NIVEL	9
-------	---

PV	106
Inc	11
AxA	1
Influencia	110%

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Det. Vol. Magia	40%
Det. Invol. Magia	20%
Interp. Augurios	87%
Medicina	68%
Farmacología	52%
Irlandés	24%
Germano	32%
Latín	35%

Oleg (PNJ)

Dueño de uno de los drakkar (el skutta), que, por lo tanto, cobrará doble que los demás. Es un respetado miembro de la comunidad, y acompaña a Bjarni en sus expediciones (de lo cual se jacta frecuentemente en la taberna de la aldea).

Valiente y arrojado, nunca duda en seguir a su Jarl donde éste le indique. Discute muchísimo con Askold, el godi, ya que él es más partidario del culto a Freyr y sobre todo del culto a Freya.

Gran bebedor, de él se dice que una vez estuvo bajo los efectos de la locura de Loki, pero pocos dan crédito a esa historia.

Vive con sus cinco hijos y con su esposa, a la que adora. Su mujer Jenna, es una de las grandes

conocedoras de la vida social de la aldea, lo que apesadumbra bastante a Oleg, cansado de oír chismorreos propios y ajenos. No obstante, la familia de Oleg es una de las más envidiadas por su habitual armonía.

FUE	77
CON	68
AGI	62
INT	59
PER	63
APA	60
NIVEL	7
PV	82
Inc	8
AxA	1
Influencia	78%

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Navegación	61%
Ciencia: Astronomía	23%
Ciencia: Geografía	39%
Superv.: Mar	26%
Irlandés	18%
Franco	30%
Hacha	75%
Montar a caballo	35%

Gardar Thulir (recitador, bardo)

Cronista de la vida de Bjarni, y testigo de los viajes del jarl de la aldea. Es un hábil cantor y compositor de odas y su presencia es necesaria en cualquier fiesta. Muy devoto de Thor, es otro de los que suele discutir acaloradamente con Askold, al que recrimina poca atención al dios del trueno.

Naddod Cazador vagabundo

Conoce bastante bien los bosques. A veces acepta enrolarse en las expediciones de saqueo si la caza está baja en esa temporada. Es un personaje huraño, pero bastante noble. Tiene fijación por las mujeres, y es también gran bebedor.

Harald

Guardia de corps de Bjarni. Un guerrero de los de toda la vida. Hombre noble, es uno de los que seguiría a Bjarni a cualquier parte.

Hakon

Otro de los guardias de corps. Es hermano del anterior, pero está más interesado en el combate y el saqueo que en lo demás. Bastante sanguinario, no tiene fama de buena persona.

Ingolf Herrero del pueblo

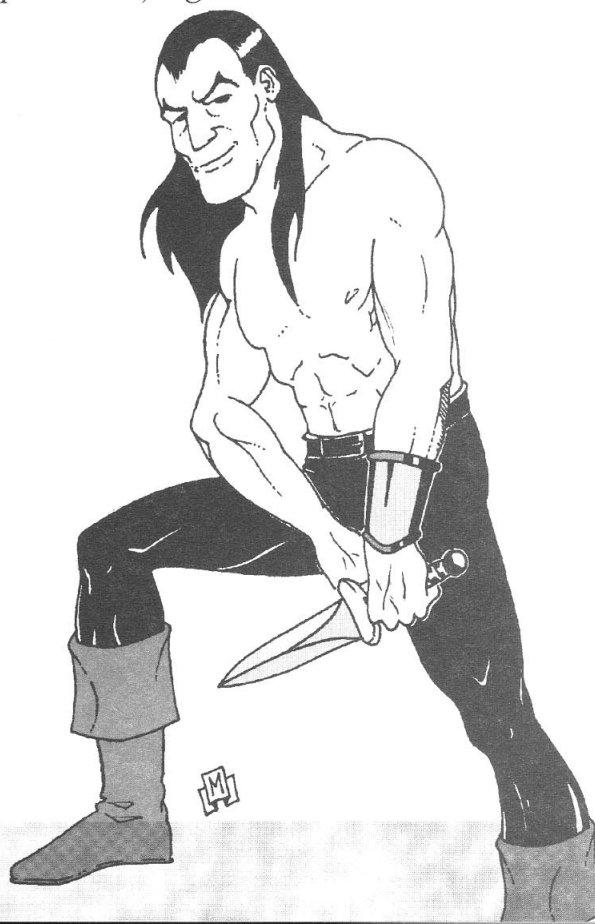
Nunca ha participado en un viking. Tiene una gran amistad con Thorfinn, pues considera a Thorhall como un salvaje que perjudicará a la aldea.

Snorri Carpintero

Es el encargado de construir casas y embarcaciones. A veces se ha embarcado en algún viking, pero siempre a costa del descontento de su esposa, Gudrid, que es una mujer dominante que prefiere tener a su marido cerca. Es también un espadachín experimentado.

Thorvald Duelista

Es el encargado por algunas familias de dirimir los pleitos pendientes con otras mediante retos a sus miembros (una práctica habitual entre los nórdicos). Domina el arte de la espada por encima de todo, pero también es un buen ladrón, y muy fiel a la religión vikinga, por lo que será difícil que apoye una opción distinta de la planteada por Askold, el godi.



Fredis

Un joven sin demasiada experiencia. Según rumores que corren por el pueblo es hijo ilegítimo de Thorhall y una joven granjera, Thorunn, a quien se parece mucho. Es un ser bastante retorcido, pero admira a Thorfinn como opositor a su supuesto padre, Thorhall, al que odia.

Olaf

Siempre se mete en líos. Un personaje que es incapaz de quedarse quieto o tomar la decisión correcta. Tiene tanta torpeza como buena voluntad, y muchos le aprecian... a distancia.

Su intención de participar en una expedición de saqueo es siempre objeto de discusión a causa de sus antecedentes. Soporta con estoicismo las bromas que suelen hacerle.

Ulric (PNJ)

El forzado del pueblo. Su fuerza legendaria le ha hecho ser durante seis primaveras seguidas el campeón de lucha de la fiesta de Sigrblot que se celebra entre varias aldeas vecinas. Es un bonachón que está absolutamente enamorado de Inga, la hija de Ulf. Sueña con morir en combate y encontrarse en el Valhalla con su amada y ser un buen guerrero Einhar, dispuesto a derrotar a las huestes del oscuro Loki.

FUE	97
CON	82
AGI	79
INT	60
PER	95
APA	53
NIVEL	4
PV	62
Inc	6
AxA	2
Influencia	67%

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Espada	78%
Maza	79%
Hacha	67%
Montar a caballo	46%

Ari (PNJ)

Es uno de los mejores navegantes de toda Noruega. Tiene entre sus posesiones el único knorr de la aldea, al que cuida con esmero. De todos los marinos de la aldea es el que tiene más reputación, y el que ha llegado más lejos en sus viajes, a pesar de que no es muy partidario de los viajes de saqueo. Él prefiere el comercio, en el que se ha creado un nombre que es conocido incluso hasta en el Mar Báltico, donde cuenta con enemigos entre los marinos suecos.

FUE	68
CON	72
AGI	93
INT	85
PER	81
APA	58

NIVEL	6
-------	---

PV	95
Inc	10
AxA	3
Influencia	86%

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Navegación	98%
Ciencia: Astronomía	66%
Ciencia: Geografía	54%
Superv.: Mar	63%
Montar a caballo	38%
Carpintería	37%
Espada	69%
Irlandés	32%
Sueco	31%
Sajón (Inglés)	18%
Germano	12%



Lodin (PNJ)

El tercero de los propietarios de embarcación. Posee un drakkar, un snekkia. No tiene especial pasión por la navegación. El drakkar perteneció a su padre del que lo heredó. Prefiere las rutas de cabotaje.

FUE	71
CON	75
AGI	56
INT	59
PER	64
APA	61

NIVEL	2
-------	---

PV	42
Inc	4
AxA	1
Influencia	60%

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Navegación	33%
Espada	46%
Montar a caballo	34%



Ulf Tabernero

Su hidromiel, su cerveza y su guiso de carne son bien conocidos incluso más allá de los fiordos vecinos. Es un hombre jovial que tiene como una de sus principales tareas el impedir que ninguno de los clientes se acerque más de la cuenta a su preciosa hija Inga, su ojito derecho. Desconfía especialmente de Ulric, por que lo considera un buen candidato a enamorar a su hija, aunque él preferiría a alguien más listo.

Svein

Un tipo curioso y solitario. No le gusta relacionarse mucho con la gente, aunque ha participado en más de un viking. Son conocidas sus habilidades como jugador y ladrón, que nunca ha empleado contra nadie de la aldea. Más de una joven de Hafursfjord está enamorada de este hombre misterioso, aunque él no parece decantarse por ninguna. Las malas lenguas dicen que Svein es un antiguo Godi que adoraba a Loki, aunque nunca ha demostrado excesivo interés por cuestiones sobrenaturales.

Si necesitas algún PNJ más de la aldea puedes utilizar también los siguientes valores.

OTROS GUERREROS

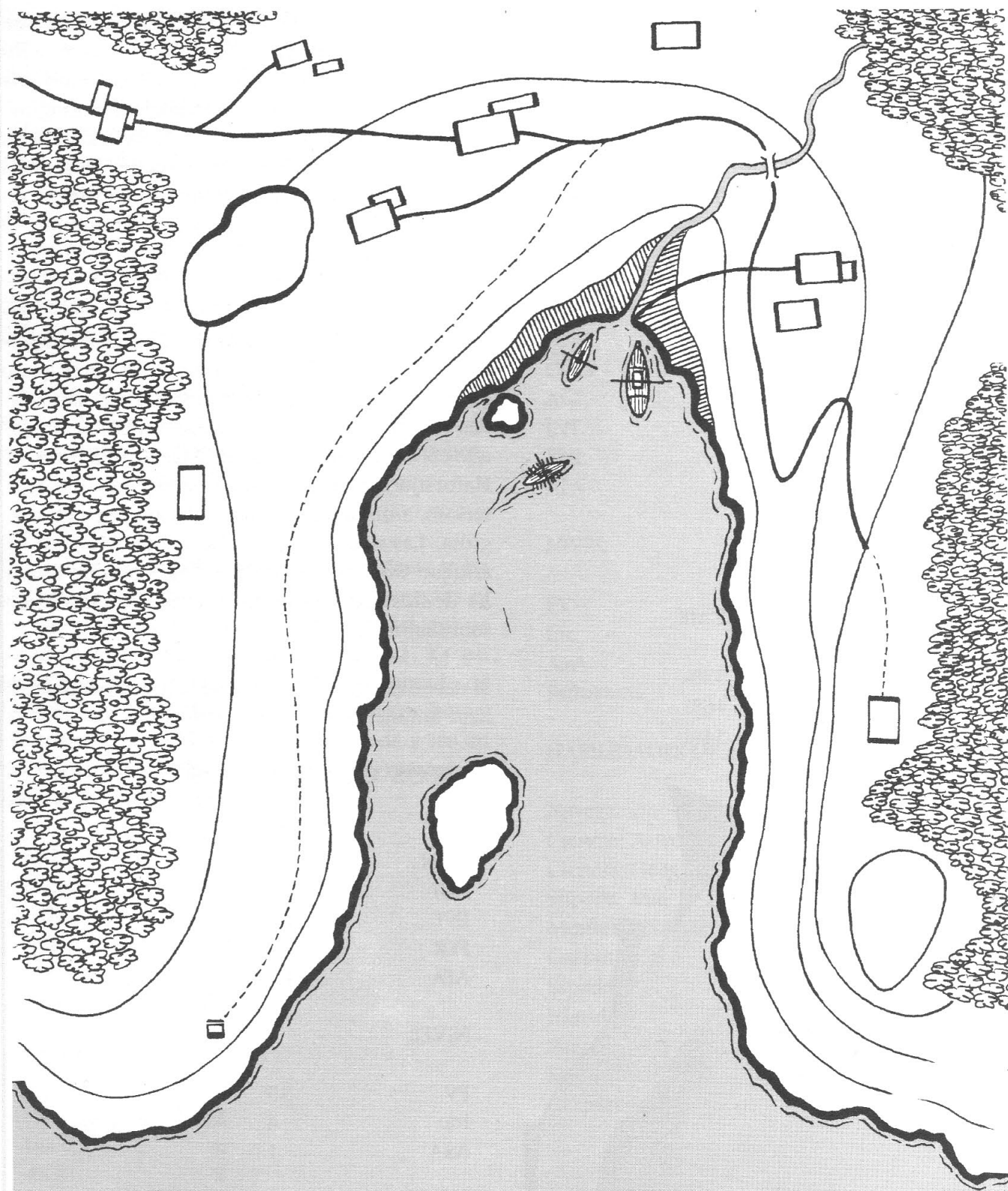
FUE	70
CON	70
AGI	60
INT	60
PER	60
APA	60

NIVEL	1
-------	---

PV	35
Inc	4
AxA	1

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Espada	40%
Maza	40%
Escudo	40%
Daga	60%
M. Caballo	30%
Navegación	10%



LA ALDEA DE HAFURSFJÖRD

RECOMENDACIONES PARA JUGAR ESTA CAMPAÑA

Midgard esta pensado para que los módulos que encontrarás a continuación se jueguen en el orden establecido. Si eres el Director de Juego deberás tener en cuenta los acontecimientos que tengan lugar en cada aventura a la hora de jugar las siguientes.

Los personajes serán miembros de la aldea, y por lo tanto del clan. El DJ lo tendrá en cuenta a la hora de crearlos, y puede ayudarse con los personajes que se han indicado antes o crear otros nuevos.

Un dato importante que debe de tener en cuenta el DJ es que los aventureros viajan bajo la autoridad de un jefe (jarl) y/o de un sacerdote (godi). Esta autoridad debe ser respetada.

A menudo las lealtades dentro de un clan se respetaban hasta la muerte.

Muchos guerreros juraban fidelidad a un jarl y a partir de ese momento sometían su voluntad a este de forma indefinida a menos que éste se comportara de forma indigna para con la aldea o sus hombres.

A lo largo de las sucesivas historias es posible que los personajes fallezcan, y en ese caso los jugadores pueden asumir otro nuevo personaje.

El DJ puede estimar que en caso de que el jarl o el godi falten, sean reemplazados por otros nuevos, de poca experiencia, que podrían ser PJs. Puesto que toda la campaña se desarrolla dentro de un clan, los personajes que se incorporen pueden incluso ser descendientes de los iniciales, o parientes, siempre dispuestos a honrar la memoria de los suyos.

Otro aspecto importante dentro de estas historias es el intentar conservar el ambiente épico de las sagas vikingas, que a menudo estaban llenas de trágicas muertes, destinos fatales, intervención de fuerzas ultraterrenas y sutiles tramas de intereses que arrastraban a familias enteras al desastre. El Director de Juego debería impregnar sus descrip-

ciones del dramatismo necesario para que las aventuras mantengan ese tono épico. Los jugadores, por su parte, deben dar vida y espíritu a los PJs. El ambiente adecuado puede ayudar. Si el DJ puede disponer de un fondo musical como *El anillo de los Nibelungos* de Wagner o la suite *Finlandia* de Sibelius los jugadores se inspirarán con más facilidad y las aventuras cobrarán más realismo.

PNJs FUERA DEL FIORDO

Los personajes de Hafursfjord van a verse envueltos en muchas aventuras, y viajarán con frecuencia a lugares remotos, en los que encontrarán a otros personajes, quizá no muy dispuestos a colaborar, quizá preparados para evitar a toda costa los objetivos de los hombres del norte.

A continuación te ofrecemos algunos Personajes no Jugadores sugeridos para que los utilices en las historias que tú mismo desarrolles:

SOLDADO INGLÉS (WESSEX)

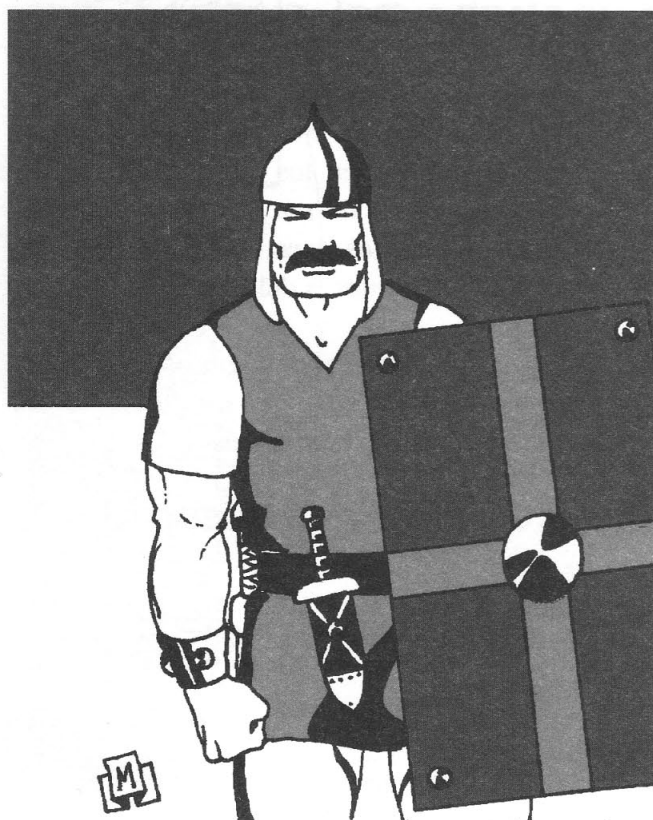
NIVEL	2
PV	44
Inc	4
AxA	1
Comb. C.aC.	70%
Parada	20%
Espada	45%
Arco Largo	45%
M. Caballo	35%
Cota de cuero	

SOLDADO ESCOCÉS O IRLANDÉS

NIVEL	2
PV	42
Inc	4
AxA	1
Comb. C.aC.	70%
Parada	20%
Lanza	51%
Casco	

SOLDADO FRANCO

NIVEL	2
PV	45
Inc	5
AxA	1
Comb. C.aC.	70%
Parada	20%
Espada	50%
Lanza	50%
Escudo	40%
M. Caballo	40%
Cota de malla.	
Casco.	



SOLDADO ASTUR

NIVEL	2
PV	46
Inc	5
AxA	1
Comb. C.aC.	70%
Parada	20%
Espada	46%
Escudo	43%
M. Caballo	37%
Cota de malla.	
Casco.	

SOLDADO NAVARRO

NIVEL	2
PV	42
Inc	4
AxA	1
Comb. C.aC.	70%
Parada	20%
Maza	43%
Escudo	45%
M. Caballo	39%
Cota de malla	
Casco	

SOLDADO ÁRABE (PENÍNSULA IBÉRICA Y NORTE DE ÁFRICA)

NIVEL	2
PV	45
Inc	5
AxA	1
Comb. C.aC.	70%
Parada	20%
Lanza	40%
Alfanje	40%
Escudo	30%
M. Caballo	30%

SOLDADO ESLAVO

NIVEL	2
PV	39
Inc	4
AxA	1
Comb. C.aC.	70%
Parada	20%
Espada	46%
Casco	

SOLDADO BÁLTICO (POLONIA, LITUANIA, ESTONIA)

NIVEL	2
PV	46
Inc	4
AxA	1
Comb. C.aC.	70%
Parada	20%
Hacha	46%
Casco	

SOLDADO DANÉS

NIVEL	2
PV	45
Inc	5
AxA	1
Comb. C.aC.	70%
Parada	20%
Hacha vikinga	40%
Escudo Danés	40%
Cota de malla	
Casco	

SOLDADO SUECO

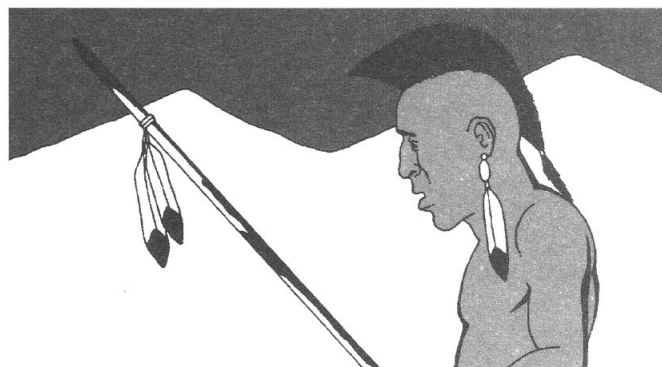
NIVEL	2
PV	45
Inc	5
AxA	1
Comb. C.aC.	70%
Parada	20%
Espada	50%
Escudo	40%
Cota de malla	
Casco	

SOLDADO BIZANTINO

NIVEL	2
PV	45
Inc	5
AxA	1
Comb. C.a C.	70%
Parada	20%
Espada	50%
Escudo	40%
Armadura metálica (cuerpo)	
Casco	

ALDEANO [CUALQUIER LOCALIZACIÓN]

NIVEL	1
PV	35
Inc	4
AxA	1
Comb. C.a C.	60%
Parada	20%
Bastón	40%



Existen muchas teorías, muy controvertidas, sobre la posible presencia de vikingos en América. Investigaciones recientes que se apoyan en las sagas nórdicas (Saga de Erik el Rojo) confirman la presencia vikinga en la Península del Labrador.

Hay quien llega más allá, situando en Centro América una tribu con unas características raciales completamente ajenas al área: cráneo de tipo europeo y, en ocasiones, ojos verdes.

No nos pronunciamos al respecto. El Director del Juego tiene la última palabra en cuanto a dónde quiere hacer llegar a sus Personajes.

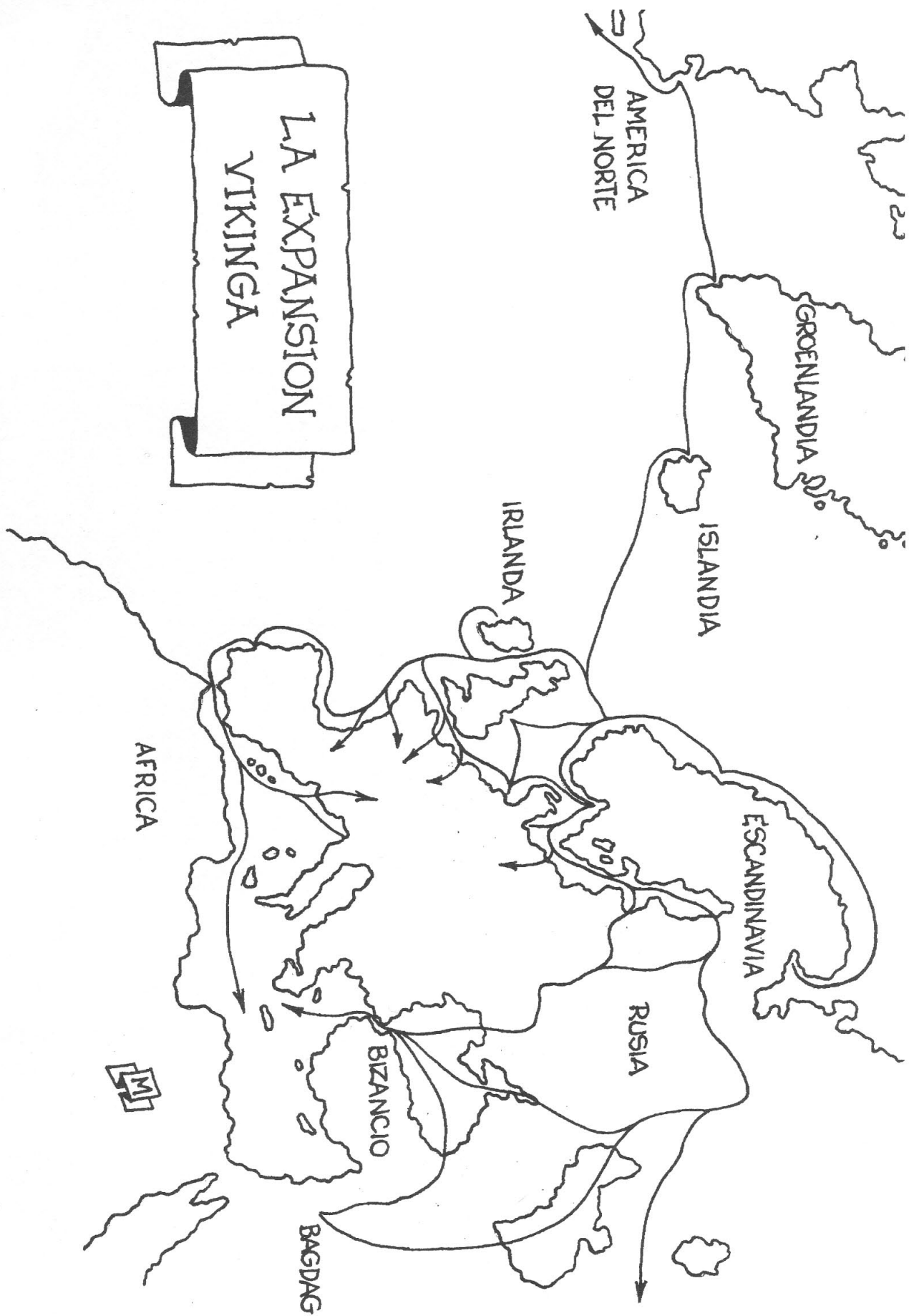
SKRAELING [INDIO NORTEAMERICANO]

NIVEL	2
PV	45
Inc	5
AxA	2
Comb. C.aC.	80%
Parada	25%
Tomahawk	60%
Arco Largo	60%
Superv.: Bosques	70%

INDÍGENA CENTROAMERICANO

NIVEL	2
PV	45
Inc	5
AxA	2
Comb. C.aC.	80%
Parada	25%
Hacha	60%
Arco Largo	60%
Superv.: Selva	70%

LA EXPANSION VIKINGA



ROMPETORMENTAS

DE LOS NUEVE QUE PARTIERON
SÓLO UNO REGRESÓ AL HOGAR,
EITRÍ MATAGIGANTES ERA SU NOMBRE.

NO VOLVIÓ CON LAS MANOS VACÍAS
PUES TRAJÓ EL FUTURO DEL CLAN,
EL REGALO DE ODÍN Y THOR...

ROMPETORMENTAS.

Un módulo para 5 o 6 personajes. Bjarni Hakonson "Espada Ancha" es el Jarl de la región. Guerreros y aventureros que se enfrentan a poderes ultraterrenos más allá de su comprensión.

LA CACERÍA

Eitri Jonnanson era un joven guerrero del clan Rognailf, que apenas si había cumplido los 16 años cuando tomó parte en su primer viking. Ahora, con 18 años recién cumplidos, se consideraba a sí mismo un experimentado vikingo y un gran guerrero.

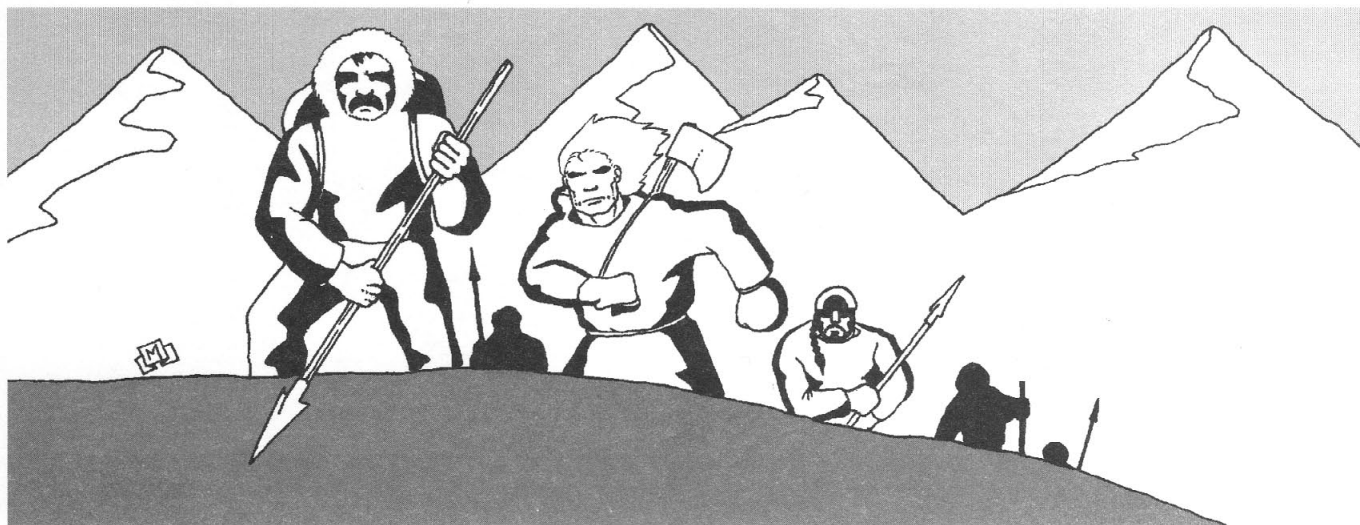
Era el mes de Septiembre del año 771, el verano tocaba a su fin y la perspectiva que esperaba a Eitri en los próximos meses era más bien aburrida, ya que dentro de unos días los hielos harían imposible hacerse a la mar. Por eso, cuando se organizó una partida de caza para ir en busca de osos, Eitri no lo dudó un instante y se unió a ella.

Hacia más de una semana que habían partido del asentamiento y lo único que habían conseguido cazar eran unas cuantas liebres. De continuar así deberían soportar las burlas de toda la aldea cuando regresaran.

treador de la expedición, encontró una pista muy extraña. Animados y excitados por la posibilidad de encontrar algo de caza, siguieron las huellas de lo que parecía ser un enorme animal. El rastro les condujo a la entrada de una gran cueva, de la que salía el sonido de un singular instrumento musical.

Extrañados, decidieron entrar en la caverna. Esta era tan profunda que caminaron durante horas antes de llegar al lugar de donde procedía la misteriosa música.

Por fin alcanzaron una gran cámara en la que hubieran cabido perfectamente dos drakkars, el techo abovedado se elevaba a más de 15 metros de altura, y las paredes estaban recubiertas de calaveras humanas. En el centro de la estancia vieron a un colosal gigante de los hielos, sentado frente a un gran fuego y soplando con fuerza el



Al amanecer del noveno día comenzó a nevar, Rungest Thornison, el viejo cazador, jefe de la expedición y por quien Eitri sentía una gran admiración, reunió al grupo y les dijo que si durante el día de hoy no conseguían encontrar el rastro de ningún oso, no tendrían más remedio que volver al asentamiento.

La nevada se hacía cada vez más fuerte y estaban a punto de abandonar cuando Sven, el mejor ras-

cuerno mágico con el que estos seres provocan terribles tormentas en los meses de invierno. El enorme coloso mediría aproximadamente 6 o 7 metros, y todavía no se había percatado de la presencia de los cazadores.

Rungest consultó con sus amigos, y decidieron atacar al gigante, pues aunque tenían pocas posibilidades de victoria frente a tan fabuloso enemigo, la gloria y la fama que vencerle reportaría a

su clan y a ellos mismos hacían que el riesgo mereciese la pena; además, de salir victorioso el cruel gigante, pronto estarían en el Valhalla, brindando con Odín por tan valeroso intento.

El ataque inicial fue tan salvaje que el gigante recibió un gran número de heridas. A pesar de todo no tardó en reponerse de la sorpresa, agarró a uno de los cazadores y lo arrojó contra una de las paredes del refugio, matándolo.

La lucha continuó con los valerosos vikingos atacando, como los lobos que se atreven a acosar al sagrado Uro cuando el hambre les da el valor suficiente.

El coloso, cubierto de heridas, utilizaba ahora como arma el tronco seco de un viejo roble. Cada golpe que daba suponía la muerte de uno de sus atacantes.

No obstante éstos también estaban causando estragos en el furioso titán, golpeándole sin cesar con hachas y espadas, y valiéndose de su mayor rapidez para ponerse fuera de su alcance.

Eitri, entre asustado y excitado por la lucha, vio como Rungest caía al suelo con el cráneo destrozado por un golpe del terrible ser. Sólo quedaban en pie él y Turnal el arquero, que desde una prudente distancia, clavaba una tras otra, sus flechas en el inmenso corpachón del extenuado monstruo.

Este ya apenas podía levantar el pesado madero que le servía como arma, pero haciendo un esfuerzo supremo lo elevó con ambas manos y lo arrojó con fuerza hacia Turnal, aplastándolo. Eitri vio como el coloso giraba hacia él y le dirigía una siniestra sonrisa.

— *Este es el fin.*— Pensó, y lanzó su ensangrentada hacha hacia el gigante, que ya se abalanzaba contra él gritando como un poseso.

El joven guerrero recibió un fuerte golpe y quedó inconsciente.

La oscuridad dio paso a un terrible dolor de cabeza. Sorprendido de seguir con vida, Eitri se incor-

poró con dificultad, recorrió con la vista la cámara y no pudo distinguir gran cosa, ya que el fuego que alumbraba la caverna casi se había apagado. Lo alimentó con un par de troncos y, cuando las llamas volvieron a iluminar la estancia, vio el resultado de la espantosa lucha.

A pocos metros de donde él había caído se encontraba el inmenso cuerpo del gigante, con su hacha todavía clavada en la frente, tenía los ojos abiertos y helados a causa del frío reinante y la boca desencajada en una horrible mueca de terror y desesperación.

Los compañeros de Eitri estaban repartidos por toda la cueva, con las articulaciones dobladas en ángulos imposibles, y las cabezas reventadas como si fueran melones maduros. La sangre de todas las heridas formaba pequeñas figuras de hielo rojo.

Cortó la cabeza al gigante. La guardó envuelta en una manta junto con el cuerno mágico y emprendió el regreso a la aldea.

La hazaña de Eitri pronto fue conocida en toda la región. Colocaron el cráneo del gigante junto al Vajhol, el roble sagrado del clan, y el joven guerrero aprendió poco a poco los secretos del maravilloso cuerno Rompetormentas.

Lo llamaron así porque tenía la facultad de controlar los helados vientos del norte, provocando o apaciguando a voluntad espantosas tormentas y violentos huracanes.

EN EL CLAN ROGNAILF

La aventura transcurre durante el mes de julio del año 811. Los personajes son vikingos del vecino asentamiento de Hafursfjord y han viajado hasta Rognailfjord (el fiordo donde se asienta la principal aldea del clan Rognailf) a bordo del knorr de Ari Mörnirson con el objetivo de vender algunas mercancías.

El clan Rognailf es uno de los más importantes y poderosos de toda Noruega, y ha ido creciendo con los años debido a que sus navíos siempre via-

jan bajo la increíble y mística protección de Rompetormentas, que asimismo se ha convertido en el terror de sus enemigos.

Nadie se atreve a atacar los barcos del clan Rognailf y la leyenda de Eitri se ha extendido por todos los fiordos.

Eitri llevó a partir de entonces una vida llena de peligros y se comportó siempre como se esperaba de un gran hombre como él.

Ahora, con más de 50 años sobre sus espaldas se encarga del cuidado del fabuloso cuerno conocido como Rompetormentas. Por aquel entonces era llamado en toda la zona Eitri Matagigantes.

Los PJs formarán parte de una expedición comercial y deberán conocer la historia de Eitri Matagigantes. Esto será un aliciente para que valientes guerreros se embarquen en una misión de este tipo, ya que Eitri aún vive, y la expectativa de conocer a un personaje tan famoso hará el viaje muy atractivo para los audaces vikingos.

Los dos clanes mantienen unas relaciones muy buenas por lo que, después de los intercambios comerciales, invitarán a todos los tripulantes del knorr a la boda del hijo del Jarl con una bella lugareña.

La ceremonia se lleva a cabo bajo el estrellado cielo del poblado junto al Vajhol, el roble sagrado. Todo acompaña para la felicidad de la joven pareja. Se ofrecen sacrificios a Odín y a Freya, diosa de la Fertilidad.

La cerveza y la hidromiel corren a raudales. Los personajes tienen la oportunidad de conocer en persona a Eitri Matagigantes, que les atenderá con paciencia y amabilidad. (El conocer a tan famoso héroe proporcionará a los PJs un determinado número de PX, a discreción del DJ).

A la mañana siguiente Ari despertará pronto a los Personajes para poder aprovechar la marea favorable. Aquí el Director del Juego deberá aplicar los modificadores que considere oportunos dependiendo de la cantidad de cerveza e hidromiel que hayan tomado.

el sueño

El viaje de regreso hasta el asentamiento dura dos días, en cada uno de los cuales el DJ tendrá que hacer una Tirada de Encuentros en la siguiente tabla indicativa:

1d10	Encuentro
1 - 2	Ningún encuentro.
3 - 4	Barco de pescadores.
5 - 6	Knorr del Clan Eingham.
7 - 8	Drakkar desconocido.
9 - 10	Kraken.

- ♦ En el caso de encontrarse con el barco de pescadores, éste tratará de evitar que el Knorr de los aventureros se le acerque, pero en todo caso se mostrarán totalmente inofensivos y no ofrecerán ninguna resistencia. En el pesquero lo único que hay de valor es la pesca obtenida a lo largo del día.
- ♦ Si se encuentran con el knorr del clan Eingham hay un 50% de posibilidades de que adopten una actitud agresiva ya que dicho clan mantiene tradicionalmente unas relaciones tirantes con el de los PJs. Una PER de alguno de ellos le permitirá darse cuenta de que el barco de Eingham va repleto de carga por la profundidad del calado. La habilidad como navegante de Ari permite a los vikingos decidir si atacan o no al knorr de Eingham. Las tripulaciones de ambos barcos están equilibradas. Cualquier combate se resolverá según las reglas de navegación. Cada PJ deberá enfrentarse a un tripulante enemigo, cuyas características serán:

TRIPULANTE

PV	35
Inc	3
AxA	1
Parada	15
Espada	45% daño 2d6+2

Cuando los PJs maten a sus adversarios se entenderá que han muerto 20 de los 30 tripulantes del knorr enemigo y 1d6+4 del de los personajes. El resto se rendirá y se podrá hacer con ellos lo que se quiera. El barco va

cargado de pieles y pescado seco, un buen botín que sin duda hará que el largo invierno sea mucho más llevadero.

- ♦ Si lo que se encuentran es el drakkar sólo tendrán una oportunidad de evitar el encuentro, que es acercarse a tierra y desembarcar, abandonando el barco (esta salida es un acto de cobardía difícilmente aceptable para un vikingo). De cualquier otra forma el drakkar abordará al navío de los PJs. Cada PJ tendrá que combatir con un guerrero enemigo.

GUERRERO VIKINGO

PV	45
Inc	4
AxA	2
Parada	20
Hacha Danesa	55% Daño 2d10+2

La tripulación del drakkar está compuesta por 20 guerreros, pero aunque son menos están mejor preparados que la tripulación del knorr de los personajes, por lo que las bajas estarán equilibradas. El resultado de la lucha será también proporcional al resultado de la lucha particular de los PJs.

- ♦ El Kraken es un monstruo marino similar a un calamar gigante con múltiples tentáculos, sus características son las siguientes (sin parada):

KRAKEN

PV	200
Inc	20
PER	90
AxA	2
Ataque	90% Daño 5d10

Normalmente el ataque del Kraken irá dirigido contra la nave. Si los PJs logran cortarle dos tentáculos se retirará (cada tentáculo tiene 20 PV). Si, por el contrario el Kraken hunde la nave cada PJ tendrá que hacer 3 Tiradas de CON para poder llegar a la costa a nado, después de lo cual tendrán que llegar a pie a su aldea.

Cuando se produzca uno de esos encuentros en la primera tirada, no se podrá repetir ese mismo encuentro en el segundo día.

De una u otra forma los PJs llegarán hasta su poblado. Si llegan con algún tipo de botín se les recibirá con honores y a cada PJ le corresponderán 5d100 mo,(todos la misma cantidad). Si regresan después de un viaje sin incidentes, el dinero obtenido por el comercio con el Clan Rognailf será de 3d100 mo.

El resto del día transcurrirá con normalidad. Por la noche uno de los PJs (aleatoriamente), tendrá la siguiente visión:



Se verá él mismo con el resto de PJs corriendo por un bosque o foresta. Algo o alguien les persigue. Hay una persona con ellos a la que no se le ve la cara y que lleva en la mano un enorme cuerno de caza. El cielo retumba con la furia desatada de una tormenta. La oscuridad del cielo sólo es interrumpida por la repentina luminosidad de los relámpagos. De repente el cielo se calma y las negras nubes se retiran. A lo lejos, casi en el horizonte una figura imponente se comienza a perfilar de una manera indiscutible.

Los PJs reconocen inmediatamente a Thor, montado en su Carro Mágico, tirado por sus dos machos

cabríos Tanngrnjóst y Tanngrísnir. El Tronante habla a los PJs. Les dice que tienen la culpa de la guerra entre los Clanes y, acto seguido les arroja su martillo sagrado Mjölñir. Este golpea el suelo junto a ellos y una gran grieta se abre a sus pies. Todos caen al abismo, menos el misterioso personaje que les mira desde el borde de la hendidura mientras sostiene en su mano derecha el cuerno Rompetormentas.

El vikingo despierta con desasosiego. Está amaneciendo. En ese mismo instante el vigía del poblado da la señal de alarma.

Sobre el horizonte la silueta de cinco drakkars se superpone al círculo dorado del sol naciente.

Sacando una PER fácil (+20) los PJs se darán cuenta que los barcos pertenecen al Clan Rognailf. Se acercan hasta la entrada del fiordo y se detienen. Cuando los PJs llegan a la playa Bjarni y varias personas están deliberando. De uno de los drakkars desciende un bote en el que se suben varios guerreros. A medida que el bote va acercándose se podrá reconocer a una persona: Eitri Matagigantes, lleva la ira de Odín reflejada en sus ojos.

Los guerreros van totalmente equipados. A 10 metros de la orilla el famoso héroe salta al agua y se acerca caminando.

A pesar de su avanzada edad el aspecto del hombre es impresionante; lleva una brillante cota de malla y un enorme escudo danés en el brazo izquierdo, con la mano derecha sujeta un gran hacha que cualquier otra persona debería manejar con ambas manos, cubre su cabeza con un casco cónico con nasal de hierro, que le da una aterradora expresión.

En la playa le esperan los PJs, Bjarni, Askold el godi de la aldea y los dos guerreros que se ocupan de la seguridad personal del Bjarni. Eitri ignora a los personajes pesar de que los conoce y se dirige directamente al jefe.

Le cuenta que hace dos noches, durante la fiesta de celebración de la boda del hijo de su Jarl, alguien robó algo de gran valor de su aldea:

Rompetormentas. Al decir esto mira fijamente a los personajes. Si estos tienen una respuesta agresiva hacia Eitri, Bjarni y sus dos guardaespaldas se interpondrán para evitar la lucha. Eitri dará un ultimátum a los PJs y a todo el poblado.

Los drakkars permanecerán atracados a la entrada del fiordo, si en el plazo de una semana el cuerno no está en su poder, desembarcarán y arrasarán el asentamiento y a todos sus habitantes hasta encontrar ellos mismos a Rompetormentas.

Acto seguido da media vuelta y sube otra vez en el bote, con el que parten de la playa en dirección a los drakkars.

LA BÚSQUEDA

Bjarni convoca inmediatamente a todos los tripulantes del knorr en la explanada de la roca Atalaya. Allí interrogará a todos (incluidos los personajes) sobre todo lo que pasó mientras estuvieron en Rognailfjord.

Después de convencerse de la inocencia de sus hombres, el jefe preguntará a sus hombres si alguien tiene algo que decir (ahora es el momento de hacer que el PJ que tuvo el extraño sueño cuente a todos los demás lo que vio en su visión).

Ante los oscuros augurios del sueño, Bjarni ordena a todos que abandonen la Asamblea, menos a los personajes, el godi y él mismo.

Una vez solos Askold consulta las runas para averiguar el significado del sueño. Por tres veces el godi lanza las runas, y las tres veces obtiene el mismo resultado:

HOMBRETROLL
HOMBRETROLL
HOMBRETROLL

Bjarni encargará a los PJs que partan enseguida en búsqueda de Skolla, una vieja con fama de bruja, de la que se dice que tuvo dos hijos después de haber sido violada por una extraña criatura con aspecto de Troll.

Se sabe que vive en el Bosque de Shofgell, junto a sus hijos, a los que nunca nadie ha visto, pero que deben tener ya más de treinta años.

Ese bosque está a más de dos días y medio de camino por lo que tendrán que partir cuanto antes. Bjarni proporcionará a los PJs todo lo que necesiten para el viaje.

En el primer día todo sucederá normalmente. A la hora de acampar la primera noche el DJ deberá tener en cuenta si los PJs establecen unas rondas de vigilancia o no, pero tampoco ocurrirá nada. El día siguiente transcurrirá por los mismos cauces. Tranquilidad y nada relevante. Al anochecer del segundo día una espesa niebla anunciará una dura noche.

A eso de las tres de la mañana unos ojos brillantes rodearán el campamento de los PJs. Si alguno de ellos está de guardia y saca una tirada de PER los verá y podrá avisar a sus compañeros.

Son bersekers (Uno por cada dos PJs) dispuestos a luchar hasta la muerte. Si los PJs vencen, una PER fácil (+15) dará como resultado que uno de los jugadores vea un extraño amuleto colgado del cuello de uno de los muertos.



El amuleto tiene forma triangular y, si algún PJ lo mueve, brillará con un fulgor azulado. Los personajes no lo saben, pero en realidad brilla cuando se orienta en una determinada dirección. Esto puede averiguarse fácilmente con una tirada con éxito de INT o Idea.

Si siguen la dirección que marca el amuleto comprobarán que la luz se hace más fuerte según avanzan. Tras dos horas de caminos se encontrarán con un claro del bosque. Una extraña formación de grandes piedras (colocadas con una rara armonía) sorprende a los PJs.

Es evidente (PER fácil) que fuerzas sobrehumanas operan en este lugar. El DJ debe transmitir a sus personajes la sensación de que no están solos y que misteriosas energías operan a su alrededor. Ahora el DJ tendrá que tener muy en cuenta el tiempo transcurrido, ya que por cada 5 asaltos que los PJs permanezcan en el claro deberán pasar una tirada (hecha en secreto por el DJ) de INT+20. El no pasarla supone que el jugador se transforma en un berseker, que con furia en sus ojos se lanzará contra sus antiguos compañeros (doblando sus PV y disminuyendo su Parada hasta 0).

Si los PJs consiguen capturar a su(s) camarada(s) afectados y los alejan del claro estos volverán a su estado normal. Si han asesinado a alguno de los suyos el DJ les hará entonces pasar una tirada de EQM. En caso de no superarla perderán 1d10 puntos de EQM por cada personaje que haya muerto a sus manos.

Los que superen la tirada observarán una piedra con iridiscentes incrustaciones. Si la retiran verán un largo, oscuro y estrecho túnel. Un zumbido les indicará que algo se acerca.

Si esperan dos asaltos antes de cerrar el habitáculo verán que se trata de una Fainen. ésta saldrá del agujero y dejará caer algo de un brillo extraordinario a los pies de los PJs, tras lo cual desaparecerá sin posibilidad alguna de seguirla. En el suelo se halla una llavecilla de plata.

NOTA PARA EL DJ

Esta pista es la primera de una serie de datos para la resolución del último módulo y la totalidad de esta campaña.

Cuando al día siguiente se pongan en marcha tendrán un -10 a la actividad durante todo el día por la falta de sueño y el cansancio subsiguiente al encuentro tardío con la fainen.

A media mañana del tercer día llegarán al Bosque de Shofgell y verán que a unos 500 metros de donde están sale humo por encima de la copa de los árboles. Al llegar al lugar de donde salía el humo se encontrarán una pequeña cabaña en un claro del bosque. Es la casa de Skolla. La vieja estará sentada fuera de la casa. Junto a la puerta, un perro que está tumbado a su lado levantará la cabeza y ladrará en la dirección por la que se acercan los personajes. Estos no estarán todavía a la vista, pero la desconfiada anciana se levantará y entrará enseguida en la casa.

El perro se levantará en cuanto vea a los PJs y gruñirá agresivamente. No permitirá que nadie se acerque a la puerta.

PERRO

PV	45
Inc	4
PER	70
A x A	1
Ataque	45% Daño 2d6

La vieja no responde a las llamadas de los guerreros, así que tendrán que entrar. La puerta está cerrada, pero es de madera y tiene un aspecto muy frágil, una simple patada bastará para derribarla. El interior de la cabaña ofrece un aspecto verdaderamente lamentable, los pocos muebles

que hay están en muy mal estado y la suciedad reinante hace que una mueca de asco se dibuje en el rostro de los vikingos.

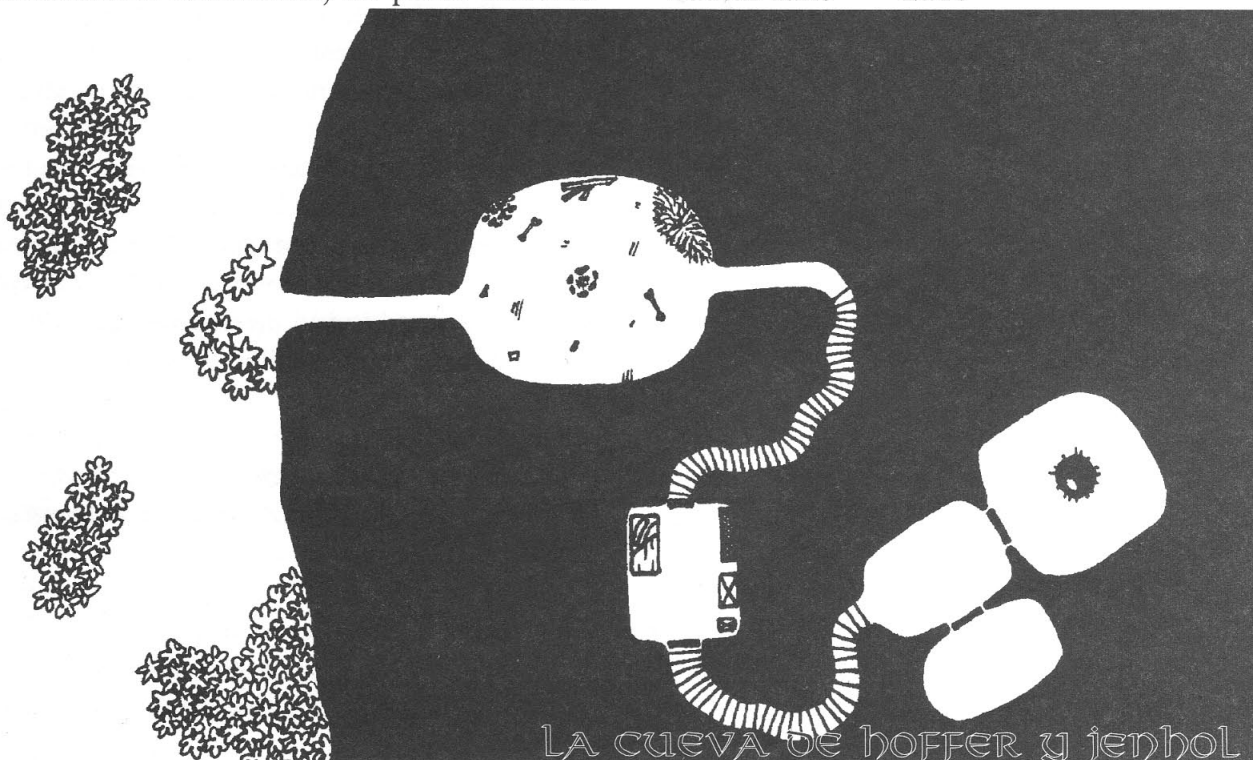
Skolla está en una esquina tirándose de los encañecidos cabellos con ambas manos y profiriendo terribles insultos y maldiciones a los aventureros. Les asegura que si le hacen daño su hijo Hoffer la vengará, pues ahora es un ser poderoso que controla las más terribles tempestades. Los PJs se darán cuenta de que la vieja está totalmente loca. Aún así comenzará a recitar algo en un idioma desconocido para los vikingos. Si alguno de ellos saca una tirada fácil(+20) de Conocimientos Generales se percatará de que la vieja está intentando realizar algún tipo de conjuro contra ellos. Si ataca inmediatamente hará que el conjuro de Skolla falle al estar incompleto; si no, la bruja tendrá tiempo de lanzarlo.

SKOLLA

PV	25
Inc	2
AxA	1
Parada	5
PER	34
Magia	45% EM.90

CONJUROS

Causar daño	2d10
-------------	------



LA CUEVA DE HOFFER Y JENHOL

Si después de vencer a Skolla los vikingos registran la casa encontrarán dos cosas:

- ♦ En un gran puchero colocado encima de la chimenea reconocerán restos humanos (una mano, ojos, etc.). Tan repulsivo espectáculo obligará a los jugadores a pasar una tirada de EQM, los que no la pasen perderán 1d10 puntos de EQM.
- ♦ En una repisa al lado de la puerta hay un pergamino enrollado, en el que se marca la entrada oculta de una cueva situada a unas 2 horas de camino, también pone dos nombres Hoffer y Jenhol (los nombres de sus dos hijos).

A medida que se van acercando a donde está la cueva, el bosque adquiere un aspecto más siniestro. Los árboles parecen gigantes guerreros que estiran sus brazos para atraparles, las nubes cruzan el cielo a toda velocidad, y los animales del bosque han callado sus voces como si no desearan despertar a algo terrible que permanece alejado.

La entrada de la gruta está hábilmente cubierta por ramas de árboles. Dentro está totalmente a oscuras, por lo que si los PJs no llevan alguna antorcha habrá que ponerles un modificador negativo (-30) a cualquier acción que intenten.

Otro efecto de la oscuridad es que automáticamente perderán la Iniciativa en cualquier enfrentamiento.

La cueva es artificial, y está toscamente excavada en la roca. Un largo pasillo lleva hasta una cámara donde brillan los rescoldos de una hoguera, huesos de todo tipo están esparcidos por toda la estancia. Al fondo, y sentado sobre un sucio montón de paja una figura comienza a incorporarse. De aspecto humanoide, la deforme y peluda criatura se encara a los PJs con actitud agresiva. No se ve a Rompetormentas por ningún lado pero a la izquierda del Troll hay una apertura de gran tamaño en la pared.

A pesar de que el Troll no es muy inteligente se meterá en el pasadizo por lo que sólo podrán atacarle dos personas a la vez. Aunque los aventure-

ros no lo saben están frente a Jenhol, uno de los hijos de Skolla. A pesar de ser medio humano, sus características son las de un auténtico Troll.

JENHOL

PV	140
Inc	14
AxA	1
PER	65
Parada	15
Ataque	65% Daño 4d6+4

Si vencen a Jenhol verán que en la caverna no hay nada de interés, solo unos cuantos huesos, la cama de paja y un montón de excrementos en un rincón.

La apertura de la pared (de unos 2 metros de altura por 3 de anchura) tuerce enseguida hacia la derecha. Si ninguno de los PJs lleva una antorcha el que vaya en primer lugar caerá por unas escaleras que descienden (2d6 de daño). Si llevan algo para iluminar el camino, el primer aventurero tendrá que pasar una tirada fácil (+25) de Percepción.

Las escaleras descienden hasta llegar a una puerta. Está cerrada. Si ninguno de los PJs tiene "Abrir Cerraduras" tendrán que derribarla (80 Pv). La puerta da a una habitación bastante ordenada, en la que hay un camastro (todavía caliente y con las sábanas revueltas, si alguien hace una PER); un armario que contiene tres espadas y un hacha; varios barriles (solamente tienen cerveza) y dos cofres, uno grande y otro más pequeño.

El cofre grande está abierto, y sólo contiene ropa usada y un cinturón de cuero. En el cofre pequeño (que también está abierto) aparentemente no habrá nada, si el PJ que lo está mirando saca una tirada muy difícil de PER -30 se dará cuenta de que el fondo del cofre está demasiado alto por la parte interna, otra tirada de PER, esta vez fácil +20, permitirá al vikingo encontrar el mecanismo que abre el doble fondo, donde habrá 1000 monedas.

Al fondo de la habitación otra puerta (igual que la anterior) impedirá el paso a los PJs. Detrás más escaleras que descienden.

Al final de la escalera, una pequeña estancia con dos puertas: una a la derecha y otra al fondo. La de la derecha tiene un pequeño ventanuco por el que poco puede verse ya que está totalmente a oscuras. Si abren la puerta se encontrarán en un pequeño calabozo vacío, varias ratas corren asustadas ante la presencia de los jugadores.

En la otra puerta se escuchará ruido, aunque no se podrá determinar su naturaleza. Al abrir o derribar el portón los PJs se encontrarán ante la siguiente escena:

Un hombre de gran tamaño y aspecto extraño está en pie frente a la puerta agarrando con ambas manos a Rompetormentas. A sus pies se abre un pozo de gran tamaño sobre el que, el misterioso individuo sostiene el cuerno mágico. Les dirá a los PJs que si le atacan arrojará el cuerno al Pozo sin Fondo(que es como él lo llama).

Les estará intentando engañar ya que es un pozo normal de donde sacan el agua, cada uno de los PJs tendrá que superar una tirada difícil (-20) de PER para darse cuenta del engaño, si ninguno la saca deberán idear alguna manera de arrebatarse el cuerno al enigmático personaje, o atacarle directamente confiando en su suerte (el DJ puede ayudarles aquí haciendo que hagan una tirada fácil de Idea y si logran superarla sugerirles que se marchen fuera y le tiendan una emboscada, en este caso los personajes tienen que tener muy en cuenta el tiempo que les queda hasta que expire el plazo dado por Eitri Matagigantes).

Si alguien saca una tirada de Conocimientos Generales se dará cuenta de que se enfrentan a un Semitroll, uno de los hijos de Skolla. Probablemente el Troll que mataron antes era su hermano. Hoffer tampoco permitirá que los vikingos le ataquen por la espalda, por lo que luchará apoyado contra el muro.

HOFFER, EL SEMITROLL

PV	80
Inc	8
AxA	2
PER	75
Parada	20
Espadón	60% Daño 2d10+4

Una vez acaben con Hoffer y recuperen a Rompetormentas les quedan otros dos días y medio de regreso.

Si llegan a tiempo Bjarni les recibirá como héroes y Eitri Matagigantes se disculpará humildemente en su nombre y en el de su señor por haberles acusado injustamente

Esto conllevará grandes beneficios para el clan de los PJs ya que desde ese momento el comercio con el pueblo de Eitri se hará en unas condiciones mucho más ventajosas. Bjarni organizará una gran fiesta y el nombre de los aguerridos vikingos comenzará a susurrarse con admiración en todas las aldeas cercanas.

Si por el contrario llegan pasados los siete días de plazo, o no llegan Eitri cumplirá su promesa y desembarcará al frente de más de 100 fieros vikingos y pasará a cuchillo a todos los habitantes de la aldea.

PERSONAJES NO JUGADORES

EITRI MATAGIGANTES

FUE	98
CON	99
INT	75
AGI	82
PER	68
APA	74
NIVEL	18
PV	120
Inc	12
A x A	2
Influencia	150

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Espada	98% Daño 2d6+4.
Hacha Danesa	125% Daño 2d10+4
Escudo	75%
Navegar	34%
Montar Caballo	66%
Esquiar	58%
Hacha (arrojada)	72% Daño 2d6.
Nadar	87%
Irlandés	40%

Nota: Eitri usa el hacha danesa con una sola mano, debido a su gran fuerza.

sucesión

LA MUERTE DE BJARNI EN LA PRIMAVERA DEL AÑO 812 DEJÓ A LA ALDEA SIN SUCESIÓN.

ESE AÑO EL INVIERNO FUE DURO Y LAS NIEVES DURARON MÁS DE LO ESPERADO.

LAS GENTES DE HAFURSFJORD ESPERABAN LA LLEGADA DEL SIGRBLOT, EN EL QUE EL THING SE REUNIRÍA PARA DAR AL CLAN UN NUEVO JARL.

PERO SUS PREOCUPACIONES ESTABAN TAMBIÉN PUESTAS EN LA ADQUISICIÓN DE BIENES QUE LOS CAMPOS LES HABÍAN NEGADO ESE AÑO.

Un módulo para cinco o más personajes, al menos uno de ellos con la habilidad Navegar y otro el godi de la aldea. Los dos hijos de Bjarni deben participar obligatoriamente como PJs.

EL GODI, EL MAR Y EL EXTRAÑO MENSAJE

Corre el año 812 de nuestra era. Bjarni Hakonson, también llamado Espada Ancha, que gobernó la región de Hafursfjord durante treinta y cinco años, y cuyas incursiones en los territorios cristianos fueron famosas durante años, murió en este año, durante la primavera. Bjarni fue considerado durante mucho tiempo como un héroe por su valor. Después de cincuenta y siete años de correrías guerreras murió pateado por una mula.

Grande fue el pesar con que todos recibieron esta noticia, pues entre los vikingos sólo aquellos que mueren en combate alcanzan el Valhalla.

Habiendo sido Bjarni un ejemplo para cualquier guerrero de aquél tiempo, parecía injusto que no disfrutase de él. En lugar de instalarse en su bien ganado lugar en el Salón de Odín (Valhalla), Bjarni debería ocupar por su desgraciada muerte un lugar en el Hel, el infierno gobernado por Hela.

Pero pronto este asunto quedó relegado a segundo plano por los acontecimientos terrenales, pues a la muerte de Bjarni se cernió sobre esta comunidad el riesgo de una guerra civil.

Para comprender bien esta parte es necesario conocer más datos sobre su familia.

En 772 Bjarni había contraído nupcias con una muchacha de 17 años, Halldis, que al cabo de dos años dio a luz a dos gemelos, Thorfinn y Thorhall. Complicaciones en el parto, unidas al hecho de ser Halldis primeriza, acabaron con su vida. Bjarni, que nunca llegó a recuperarse de esta pérdida, no quiso nunca volver a casarse, por lo que los gemelos fueron su única descendencia. Debido a lo inopinado de la muerte de Bjarni, la cuestión sucesoria no había sido aclarada. Ambos hijos optaron al puesto de jarl en el Thing que siguió a la muerte de su padre, y junto a ellos acudieron también sus respectivos partidarios.

Las opiniones estaban divididas. La situación era todavía más complicada. Años antes Thorfinn se enamoró de una joven de la aldea, Sigrid, con la que anduvo en tratos durante algún tiempo.

Después de una terrible discusión (en la que según los chismes de la aldea no faltaron los golpes por uno y otro lado), Sigrid tomó la decisión, inusual pero no inaudita en aquella época, de ofrecerse ella misma como esposa a Thorhall. Este, un hombre desmedido, pendenciero y violento, que siempre sintió celos de su hermano, aceptó de inmediato y la boda tuvo lugar poco después.

Después de este matrimonio las relaciones entre ambos hermanos se deterioraron todavía más.

Con el paso del tiempo los esposos tuvieron descendencia, Rurik, que a la muerte de su abuelo Bjarni tenía 18 años. A pesar del desacuerdo de su padre, Rurik mantenía buenas relaciones con su tío. Thorfinn mientras tanto, se daba cuenta de que estando su hermano casado y teniendo un hijo, sus probabilidades como candidato para la sucesión de Bjarni disminuían.



Por otro lado Sigrid parecía haber vuelto sus ojos de nuevo hacia Thorfinn, cansada del carácter despótico y violento de su marido.

Esta era la situación en el año 812, cuando Bjarni acabó sus días. Todo indicaba que la confrontación no se haría esperar. Askold, el godi del poblado, estaba aquella mañana meditabundo mirando el mar, sentado a la puerta de su cabaña, cuando Ingolf llegó corriendo sin aliento hasta su cabaña.

Tras unos segundos para recuperar el aliento, Ingolf le tendió al godi un pedazo de una extraña tela. Sobre ella el godi pudo descubrir unos dibujos y algún tipo de lengua escrita, cuyo origen desconoce totalmente.

INFORMACIÓN PARA EL DJ

El extraño pedazo de tela es un pergamino, los dibujos son un mapa del oeste de Europa y los símbolos son nombres geográficos escritos en árabe.

El godi se dará cuenta enseguida de que se trata de un mapa, pero no conocerá el significado de los símbolos.

Cuando el godi pregunte a Ingolf cual es el origen de la pieza éste sólo podrá decir que se trata de algo que su anciana madre sacó inesperadamente de un baúl. La buena mujer recuerda habérselo robado a un viajero de piel oscura que pasó por el poblado el año anterior, mientras muchos de los hombres se encontraban fuera del fiordo, tomando parte en aventuras por el mundo.

En la cabeza del godi se produce un remolino de ideas, y pensará que se trata de una señal de los dioses que viene a producirse en coincidencia con los problemas de la aldea. Estos acontecimientos traerán hasta la memoria del godi los recuerdos de una conversación que mantuvo mucho tiempo atrás, con el que fue su maestro cuando él mismo era todavía un joven inexperto:

“Existe un país, al sur y al oeste, en el que los hombres de piel más oscura sitúan el fin del mundo. Finis Terrae, el fin de la Tierra, es su nombre. Durante años he deseado visitarlo. Una anciana de Armórica me lo explicó cuando yo era más joven que tú, aún.”

Cualquier mago debe viajar hasta allí al menos una vez en su vida si quiere descubrir la auténtica magia...”

La admiración de un recuerdo olvidado trae al godi el deseo de viajar hasta ese país lejano. ¿Pero dónde está esa tierra en el mapa? Existe una basta región en el extremo del continente que puede contener el lugar, pero los símbolos escritos son extraños y no sirven para descubrirlo.

El godi sabe sin embargo que en otra lengua quizá pudiera descubrir el lugar del que recuerda haber hablado con su maestro. Y conoce también dónde puede encontrar la información que necesita: el monasterio de Lindisfarne, en Irlanda.

Puesto en pié, agarra a Ingolf por el brazo y le arrastra hacia el pueblo, con una sola idea en la cabeza. *Vamos Ingolf* — le dice — *Debemos reunir al thing inmediatamente.*

EL THING, LOS HERMANOS Y EL JUICIO DE ODÍN

Todos los PJs serán convocados al Thing mediante el sonido del cuerno de la aldea. Los hombres acudirán directamente a la explanada mientras las mujeres observan y escuchan desde atrás.

Los ánimos iniciales deben estar muy caldeados. El DJ debe hablar previamente con los jugadores que representan a los gemelos para indicarles por separado que el otro está tratando de arrebatárle lo que es suyo por derecho.

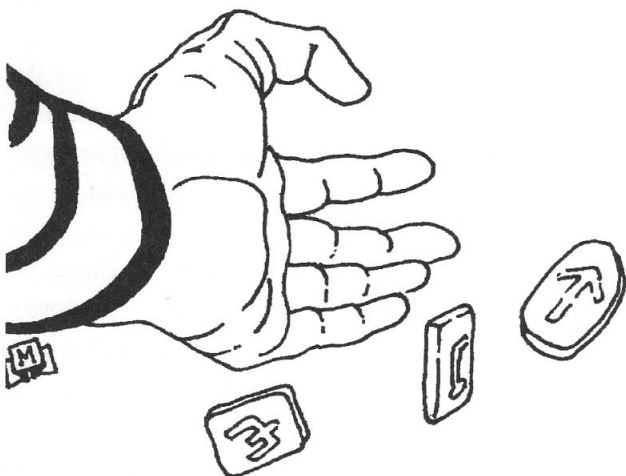
Los convocados son unas 30 personas. De entre ellos cada uno de los gemelos cuenta inicialmente con la lealtad de 15 hombres. El Director del Juego informará de ello a cada uno de los jugadores que conducen a los gemelos y le dirá que según se comporten estas cifras irán variando a favor o en contra suya.

El número de seguidores de uno y otro es muy importante, pues llegado el caso la sucesión del liderazgo de la aldea podría resolverse por las armas y la violencia.

También informará de esta circunstancia al resto de personajes, que deberán públicamente decantarse por uno u otro pretendiente a la sucesión o bien callar su opinión si así lo quieren. Les comunicará además que deben estar pendientes de ambos gemelos con el fin de variar sus respectivas preferencias. El DJ controlará las opiniones de los Personajes no Jugadores.

Askold relatará, con grandes dosis de dramatismo, a los reunidos el hallazgo del pergamino y les comunicará que ha visto claramente que se trata de una señal, y que los signos apuntan a que debe realizarse una expedición a ese lugar, en la que cada uno de los gemelos demuestre su valía como líder, bajo el control del godi y la mirada atenta de sus compañeros. Si alguno de los dos hermanos se niega a sostener la prueba sus partidarios bajarán rápidamente (cobardía).

La primera acción a tomar será consultar la voluntad de los dioses. El resultado de utilizar las runas o cualquier otro método de adivinación dará como resultado el que debe realizarse el viaje.



La historia comienza el 23 de julio, y es importante llevar la cuenta de los días transcurridos, pues el mar del Norte será navegable únicamente hasta el 12 de septiembre. A partir de esa fecha el regreso supone un 25% de probabilidades diario de hundimiento si no se saca la tirada de Navegar. Cualquiera de los patrones de barco estará dispuesto a poner su embarcación a disposición de la prueba. Lo más normal es que elijan un drakkar. El dueño de la embarcación irá con ellos en cualquier caso, y cobrará dos partes del botín para el solo, según era común en estos casos. La

capacidad del drakkar es de 20 hombres, mientras que la de los knorr pueden cargar entre 25 y 30 viajeros.

El DJ tendrá en cuenta esta circunstancia para el control de los personajes que participarán en el viaje y su influencia en el número de partidarios de cada pretendiente. Askold explicará que el primer paso será el monasterio de Lindisfarne, donde debe comparar el pergamino que tiene en su poder con algún mapa que se encuentre escrito en alguna lengua con alfabeto latino.

El viaje transcurrirá sin mayor problema, a no ser que alguno de los jugadores decida emprender alguna acción durante el mismo. Abordo se dispondrá de sacos de cuero para dormir (uno por personaje), carne y pescado salados, cofres con las pertenencias de los personajes y col fermentada. Durante el viaje el DJ establecerá un encuentro con una galera inglesa. La galera es comercial, y debe resultar fácil para los vikingos por varias razones: en primer lugar porque no se pretende acabar el viking en el mar, y en segundo porque se pretende que los personajes se confíen con vistas a un encuentro posterior.

A bordo de la galera viajan 10 soldados ingleses que serán los únicos que combatirán. El resto de la tripulación (otros 10 hombres) suplicará perdón pero no se atreverá a combatir. El destino de la tripulación de la galera esta en manos de los vikingos.

SOLDADO INGLÉS

PV	30
AxA	2
Parada	20%
Espada	50% Daño 2d6

El botín se cifrará en lo siguiente:

- ♦ 20 barriles de aguardiente fuerte
- ♦ 30 rollos de tela de alta calidad
- ♦ 12 barriles conteniendo carne salada
- ♦ 6 barriles conteniendo arenques salados
- ♦ 2 barriles de resina
- ♦ 2.000 mo (inglesas)

El total de días de navegación será de 10.

LINDISFARNE

Al llegar a destino se avistará una aldea y un monasterio sobre un acantilado, algo por encima de la aldea. La aldea costera tendrá 15 casas. Antes de llegar a ella saldrán al encuentro de la expedición un grupo de 3d10 hombres dispuestos a hacer frente a la invasión, aunque intentarán negociar antes un rescate por que los personajes no asalten la aldea.

Estarán dispuestos a dar hasta 200 mo, y asegurarán que son pobres y que no pueden permitirse dar más. Si los personajes están dispuestos a escuchar a los campesinos el tiempo perdido será suficiente para que los aldeanos abandonen la aldea hacia el bosque, donde los personajes no deben perseguirles pues se encontrarían en franca desventaja (¡manos libres para el DJ..!).

ARQUEROS EN EL BOSQUE

PV	30
AxA	2
Acechar/Discr.	40%
Escondarse	60%
Arco corto	70% Daño 2d6
Espada	50% Daño 2d6
Cobertura	-30

En cada una de las casas se pueden encontrar 10x1d10 mo.

Un camino asciende por la montaña hacia el monasterio. Si los personajes no han hecho nada que llame mucho la atención sorprenderán completamente a los monjes, y la puerta estará abierta. No habrá problema para entrar y deambular por donde se quiera.

Si han hecho algo escandaloso la puerta estará cerrada. Es un enorme portón de madera. Hay ventanas pero están a mucha altura del suelo y es totalmente imposible llegar hasta ellas, ni siquiera con cordajes, pues no hay donde atarlos.

En las proximidades del monasterio hay algunos árboles de buen tamaño, que pueden usarse como arietes contra la puerta. Para cortar uno de esos árboles será necesario causar al tronco 200 puntos de vida con un hacha.

Al empujar el ariete contra el portón (que tiene 200 PV) causa 1d20 puntos de daño más el modificador por fuerza por cada hombre que empuje.

Dentro del monasterio no hay resistencia posible. Los monjes se encontrarán acobardados, rezando en la capilla, mientras los PJs campan a sus anchas, pudiendo expoliar lo siguiente:.

- ♦ 6 candelabros de plata (500 mo cada uno)
- ♦ 1 gran cruz de oro (18.000 mo)
- ♦ 8 tapices (100 mo cada uno)
- ♦ 500 mo en metálico

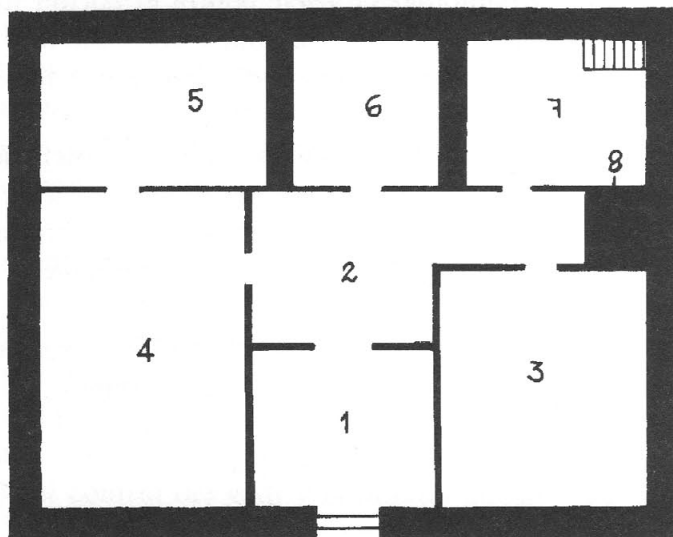
Una de las salas es la biblioteca. Los monjes realizan en ella copias de libros procedentes de otros monasterios. Al llegar a esta, los PJs podrán observar como uno de los monjes más jóvenes desaparece con un aparatoso libro en su regazo, tras un falso mamparo. Para descubrir el mecanismo que abre la trampilla deberán superar una tirada difícil (-30) de PER.

Si deciden bajar por el pasadizo, descubrirán que se trata de un entramado de viejos túneles con cientos de años de antigüedad, oirán extraños lamentos y ululares sombríos a lo lejos... La débil iluminación de los corredores les mostrará docenas de grotescas figuras vagamente humanas que se acercan hacia ellos.

Los que pasen una tirada fácil (+20) de Conocimientos Generales, sabrán que se trata de enfermos mentales, leprosos, tullidos y pobres desgraciados escondidos a los ojos de la humanidad. No son peligrosos, aunque si molestos, impulsados por el hambre y una enorme curiosidad.

Uno de ellos se interpone y detiene a los PJs y con un gesto de extraña lucidez se dirige a los vikingos con sobriedad y habla: *"El Padre de todos se enfrentará a su destino a menos que logréis encontrar al que una vez aprisionó a la Bestia."*

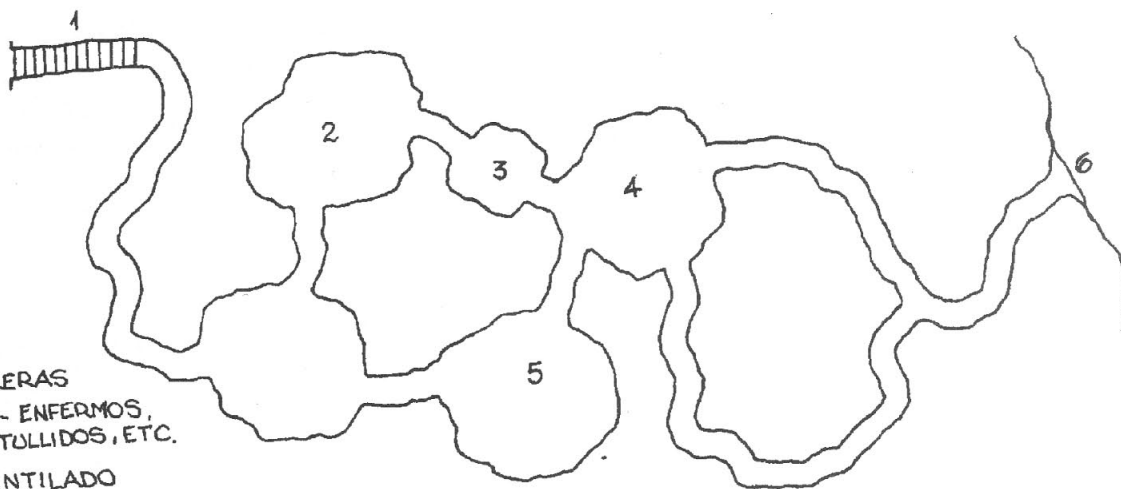
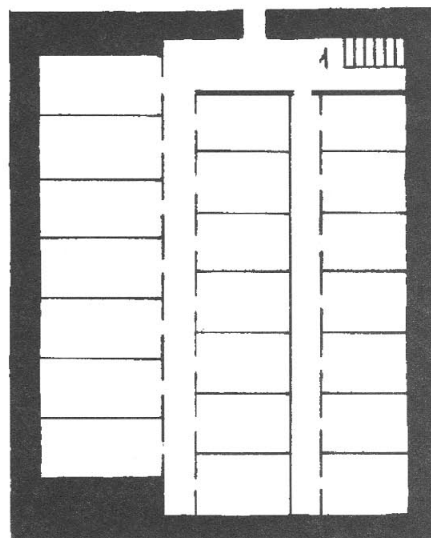
Dicho esto, recuperará por instantes su expresión original, para, acto seguido, consumirse en cenizas ante los ojos de los personajes.



- 1 - RECIBIDOR
- 2 - DISTRIBUIDOR
- 3 - CAPILLA
- 4 - REFECTORIO
- 5 - COCINAS
- 6 - ALMACEN (COMIDA)
- 7 - BIBLIOTECA (ESCALERAS QUE SUBEN)
- 8 - ENTRADA SECRETA AL PASADIZO SUBTERRANEO

1 - ESCALERAS QUE BAJAN

HABITACIONES DE
LOS MONJES



- 1 - ESCALERAS
- 2, 3, 4, 5 - ENFERMOS, TOLLIDOS, ETC.
- 6 - ACANTILADO

Todos los personajes deberán superar una tirada de Equilibrio Mental, ya que una manifestación mística de esta índole puede afectarles seriamente. El que no logre superar la tirada perderá 2d10 puntos de Equilibrio Mental y mientras se halle en las catacumbas, estará en permanente estado de Pánico, obligándole el DJ a actuar cómo tal.

NOTA PARA EL DJ

Esta es la segunda de las pistas necesarias para resolver el enigma del quinto módulo y la campaña en general.

Si siguen avanzando por los túneles, irán notando un aumento paulatino de la luminosidad, un rumor y una corriente de aire fresco que indican, sin lugar a dudas, una posible salida. Al continuar por este pasadizo verán al joven monje al final del pasillo, al borde de un acantilado que es el foco de luz y aire fresco. El fraile, al advertir la presencia de los vikingos se suicidará llevándose consigo el libro.

Cuando se acerquen al borde los PJs, verán que este acantilado da a un rompiente, más de 30 metros abajo y por donde resulta imposible el descenso, no se ve ni rastro del libro.

En la Biblioteca, Askold deberá hacer una tirada de Conocimientos Generales cada cuarto de hora para localizar un mapamundi. Una vez localizado, el godi dará con la información necesaria para situar la región llamada Finis Terrae, que está en el extremo noroeste de una península llamada Hispania. El saqueo del monasterio puede durar el tiempo que deseen, pero pronto habrá llegado el momento de dirigirse hacia su destino.

...ENCONTRARÁS UN MAR DE AGUA TEMPLADA

Ahora deberán llevar a cabo la travesía entre Irlanda y el norte de Hispania. El mar es favorable, y la duración del viaje será de otros 10 días. Durante este viaje se producirá un segundo encuentro. Un barco pesquero, esta vez de bandera desconocida se cruzará en su camino. La tripulación de la misma es buena (+10). Su origen, aunque los PJs no lo sepan, es vasco.

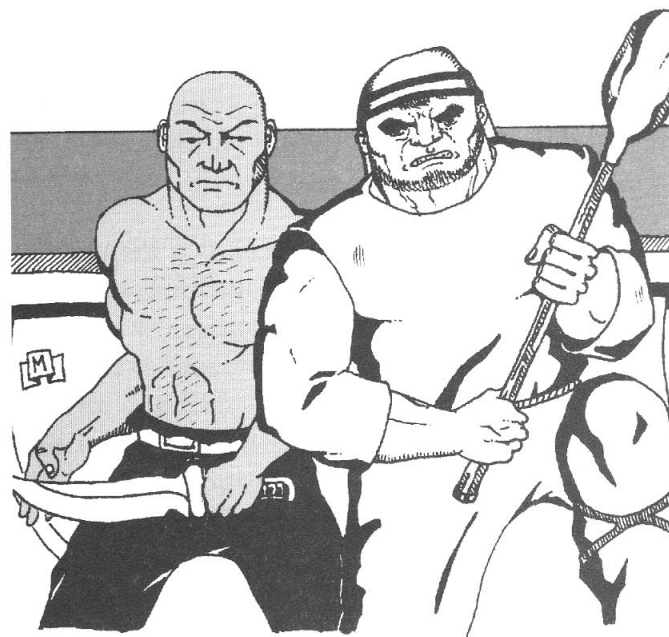
PESQUERO VASCO

Navegabilidad	+5
PV	35

Aunque los jugadores consigan darle caza, las cosas no serán fáciles para ellos, pues aquí si que van a combatir todos (10), y no son oponentes débiles.

MARINOS VASCOS

PV	45
AxA	2
Parada	20%
Navegación	50%
Comb. C. a C.	70% (+4)
Espada	55% Daño 2d6+4
Maza pesada	65% Daño 2d10+4



Buena suerte para los vikingos. Lo que quede de la tripulación y el navío puede llegar sin problemas hasta la desembocadura de un río, que según el mapa conduce hacia la aldea buscada. El navío vasco carecía de carga, aunque se podrían encontrar en el interior 1.000 mo.

El ascenso del río, silencioso, causará un estado de ánimo sombrío a los PJs. No se vislumbra a ningún ser vivo. En la lejanía se alzan columnas de humo negro, evidentemente producidas por el incendio de alguna aldea. El barco remonta lentamente la corriente...

SI DECIDEN AVERIGUAR EL ORIGEN DEL HUMO

Un estrecho sendero discurre por un terreno lleno de maleza y castaños. Llega hasta una pequeña aldea. Se trata de una incursión árabe en territorio cristiano.

La aldea, que esta formada por seis cabañas muy humildes, esta siendo saqueada. Los campos de centeno y coles de las proximidades están ardiendo en llamas de gran altura.

Varios hombres yacen muertos en el suelo, con sus armas en la mano, mientras un grupo de mujeres y niños lloran abrazados junto a una de las cabañas. Los árabes no van a matarlos, si no que los piensan llevar como esclavos. No son especialmente crueles. Los incursores son quince, cinco de ellos montados a caballo.

SOLDADO ÁRABE

Lanza	45% Daño 2d10
Escudo	30% PV 48; DE 15
Alfanje	40% Daño 2d10
PV	50
AxA	1
Parada	20%



Los aldeanos cristianos que quedan vivos son seis mujeres, ocho niños y un anciano. No tienen por que dar ningún problema, ya que están aterrorizados y a merced del atacante, sea quien sea.

La acción que los PJs decidan emprender corre de su cuenta. A pesar de todo, e independientemente de lo que decidan hacer los jugadores verán demasiado tarde cómo una de las mujeres más jóvenes escapa en la confusión hacia la espesura.

Cualquier intento de dar con ella después será inútil y totalmente vano.

El ascenso llevará 1 día. Esporádicamente algunas flechas saldrán de la espesura (2d6 puntos de daño; 60% de éxito). Será imposible descubrir a los arqueros.

Queda una pequeña parte del camino a pié. Dejando la embarcación embarrancada puede continuarse camino a pié por un sendero que serpentea en dirección nordeste.

A las pocas horas se vislumbrará un grupo de veinte casas protegidas mediante una robusta empalizada de troncos recios de madera, en una colina rodeada de frondoso bosque. En una explanada de la entrada de la empalizada hay un pequeño grupo congregado. Unos cuantos hombres permanecen a caballo.

Entre los que están montados hay cuatro vestidos de guerreros y uno que lleva otro tipo de atuendo que todos reconocerán como un religioso cristiano de alto rango.

Todos miran hacia el centro de la explanada, donde una pila de leños se extiende a los pies de una joven de unos veinte años atada a un tronco vertical de madera.

Si antes fueron testigos del saqueo llevado a cabo por los árabes reconocerán a la chica como aquella que escapó hacia el bosque. Varios de los aldeanos portan teas.

El religioso se dirige al grupo de vecinos, en un lenguaje que los PJs seguramente no entenderán. Los paisanos parecen asustados. La muchacha atada grita airadamente de cuando en cuando, siendo increpada por el sacerdote. Si algún jugador obtiene una tirada de Conocimientos Generales descubrirá que se trata de un proceso por brujería.

Antes de que se proceda a la quema de la bruja uno de los mozos dará la voz de alarma: los vikingos han sido descubiertos.

Se producirá una terrible escena de caos, horror y desconcierto. Los campesinos correrán a refugiarse en el interior de la empalizada, algunos arrojarán las teas al suelo y rápidamente desenvainarán sus espadas mientras retroceden, cubriendo la retirada.

El primero en entrar por la puerta será el sacerdote, seguido de los jinetes. Aquí no habrá ocasión para el combate, pues la retirada será tan precipitada que cuando los PJs quieran llegar hasta la empalizada, su puerta se habrá cerrado ya.

Las cabezas de varios aldeanos se asomarán desde lo alto de la empalizada y varias flechas (1d10 disparos) volarán hacia los personajes (éxito 60%). La situación es de asedio.

El Dj debe forzar una buena situación de tensión en este momento y recordar a los jugadores que las buenas interpretaciones permiten conseguir mayor número de PX.

EL CLÉRIGO, LA BRUJA Y LA ALDEA DE LA EMPALIZADA

Los habitantes del poblacho no harán nada por salir. Es una aldea fronteriza, con dominio cristiano y frecuentes incursiones árabes de saqueo. Están acostumbrados a la situación y preparados para ello.

¿Qué opciones les quedan a los PJs?

- ◆ Incendiar la aldea desde fuera. Pueden hacerlo utilizando la resina y la tela que saquearon en la galera inglesa (una tirada de Idea, Conocimientos Generales o incluso INT será suficiente para que se den cuenta).

Si la lluvia de flechas incendiarias arrecia el sacerdote se asomará y comenzará a recitar una monótona letanía mirando y dirigiendo sus brazos al cielo, mientras los soldados se defienden

desde la muralla con sus flechas. Askol podría detectar aquí la intervención de magia superior.

ARQUEROS

Arco corto 60% Daño 2d6

Cobertura -25

Cuando la situación sea realmente difícil las puertas de la empalizada se abrirán para dejar paso a la joven que iba a ser carne de hoguera. Ella conservará su dignidad, y permanecerá mirándoles desafiante aún después de que las puertas se cierren a su espalda. La expectación aumentará en la aldea, y muchas más cabezas se asomarán a la empalizada.

Sólo hay una forma de comunicarse con la muchacha: ella sabe hacerse entender con gestos con el mismo porcentaje que su INT. Los vikingos la entenderán fácilmente siempre y cuando no intente comunicarles conceptos abstractos. En este caso, para comprenderla, deberán superar, a su vez, una tirada de INT.

Comenzará a indicarles que se alejen, fijando su atención rápidamente en el godi, en quien reconoce un semejante. Su nombre es Gaila, y efectivamente es una bruja, pero solo desde el punto de vista de que forma parte de un culto precristiano, que le ha dado acceso a cierto conocimiento mágico y druídico. Su inclinación natural es hacia el bien, sólo que nunca ha sido bien comprendida.

GAILA

INT	80%
AxA	1
Nivel	3
APA	95%
Farmacología	50%
Medicina	50%
Magia	65%
Invo. de pres.	7% 4d10 Thussers
EM	170

Conjuros:

Muro de espino: Un muro de espinos se interpondrá entre la muchacha y los atacantes. Es virtualmente impenetrable (2d10 puntos de daño por asalto a quien intente atravesarlo).

Plaga de víboras: las serpientes comenzarán a salir de agujeros en el suelo, de debajo de las piedras, de grietas en los árboles. Si hay animales se espantarán. Las víboras atacarán a los personajes. Tienen las características que figuran en el apartado de Criaturas de Universo y son venenosas.

Invocar lobos: 3d10 lobos aparecerán de repente e irán a acercarse mansamente a Gaila. Obedecerán a la muchacha con un porcentaje de éxito igual a su INT (80%).

Lenguaje animal (ver Universo, magia druídica).

Provocar torpeza (ver Universo, magia druídica).

En el caso de que por cualquier circunstancia Gaila muera, se formará de forma rapidísima una tormenta muy fuerte. Cualquier acción de los personajes hasta que abandonen esta tierra estará estorbada por los elementos naturales (animales, árboles, ríos, clima) de forma feroz.

Si por el contrario el trato con los vikingos es bueno, Gaila preferirá marchar con ellos antes que quedarse para ser quemada en la pira. Sentirá marchar, pero no tendrá más opción (se incorporará como PNJ al resto de la campaña).

- ♦ **Negociar con los habitantes.** Askold se mostrará indignado con quien sugiera la posibilidad. La expedición es una prueba para los dos candidatos a la jefatura del clan. Si fue alguno de ellos el que sugirió la idea el DJ estimará el número de partidarios que pierde.

- ♦ **Intentar una incursión por sorpresa.** Esto dejaría abierta la aldea si la incursión tiene éxito. En el plano se puede ver la posición de los principales puntos de la aldea.

Es una población pobre, fronteriza y muy frecuentemente arrasada, así que solamente se puede encontrar algo de valor en la Iglesia (Una casa como las demás sólo que con una Cruz en el tejado). Los objetos de valor son:

Un cáliz de madera y plata (300 mo),
unas cortinas de tejido de alta calidad (unas 150 mo. de valor),
una cadena de bronce con un crucifijo de

una aleación rica en plata (225 mo)

una Biblia encuadernada en cuero con incrustaciones de oro (1000 mo).

La empalizada está patrullada día y noche por seis hombres armados con espadas, y la probabilidad de encontrar vecinos de guardia en las calles es de un 15% cada cuarto de hora.

VIGILANTES

NIVEL	2
PV	32
Inc	3
AxA	1
Comb. C.a C.	70%
Parada	20%
Espada	43% Daño 2d6
Grebas	
Cota de malla	
Casco	

Durante las noches es frecuente que haya brumas bajas y lloviznas persistentes, aún en verano, por lo que cualquier percepción necesariamente tiene un modificador -20.

Si las condiciones meterológicas son muy desfavorables, los vikingos entenderán esto como un mal augurio, y deberán hacer acopio de moral para continuar adelante.

En cualquier caso, si hasta el momento siguen ambos pretendientes vivos el godi les indicará que deberán enfrentarse en la Iglesia a un duelo a muerte, para el que no se podrán emplear sustitutos ni duelista alguno.

Aquel que venza será proclamado jarl, a menos que exista una desproporción muy grande en el número de partidarios de uno y de otro (en favor del muerto), en cuyo caso el clan tendría un nuevo jefe muy poco popular, y automáticamente el PJ con más Influencia de entre los que son contrarios al superviviente pasará a convertirse en enemigo del nuevo jefe, y este hecho será conocido por todos.

Esta situación formará parte del trasfondo de las aventuras siguientes.

VIAJEROS DEL DESTINO

NO SABÍAN BIEN QUE ERA LO QUE BUSCABAN.

DE LO QUE SÍ ESTABAN SEGUROS
ERA DE AQUELLO QUE
ESPERABAN ENCONTRAR:

UN SANTUARIO DE PAZ,
UN LUGAR DIGNO DE SER VISITADO
POR LOS DIOS.

La siguiente historia comienza a mediados del verano del año 813, y los primeros sucesos transcurren en la vecina aldea de Thulenjord, durante la primavera.

INFORMACIÓN INICIAL

El día había despertado agradable y despejado. Los verdes campos de la aldea de Thulenjord brillaban radiantes bajo la potente luz del sol. Grida disfrutó toda la mañana en el lago, dejando reposar su cuerpo mientras relajaba su mente. Al salir de las aguas se vistió con su túnica, y se dirigió a la aldea.

Este era un día importante para ella, la Godi del pueblo. Los astros estaban favorables y la primavera ya se aproximaba. Había llegado el momento de consultar con los dioses.

Al caer la noche se sentó junto al fuego de su cabaña, y, cerrando los ojos, se internó en una profunda meditación. Los dioses tenían algo importante que decirle, y Grida lo sabía.

— *¡Por Odín!* — exclamó Grida al salir de su profundo trance. — *¡Odín!, ¡eso es!, ¡El Padre de todos me ha comunicado el camino al centro espiritual supremo, sede de la paz y la libertad!*

Grida no podía dar crédito a lo que había visto en su meditación. Los dioses la habían comunicado un mensaje que provocaba en ella desasosiego y esperanza al mismo tiempo. *¿Sería ese lugar de tan increíble belleza un paraíso?*

Lo que Grida ignoraba es que el dios que habló con ella esa noche no fue Odín sino Loki, dios del engaño, la mentira y la traición. Un terrible peligro se cernía sobre el clan.

Ese mismo día Grida había actuado con rapidez, sin desperdiciar ningún minuto. Lo primero que hizo tras despertar de la meditación fue hablar con su hijo, Hallfred, el cual es a su vez aprendiz de godi. Este reaccionó de la misma manera que Grida lo había hecho, pues consideraba a su madre como una excelente godi capaz de recibir mensajes divinos. Tras unas horas de reflexión ambos decidieron que debían de reunir al Thing esa misma tarde a ser posible. No había tiempo que perder, los dioses no esperaban.

“Tenían que entenderlo, los dioses están en contacto con ellos, y a mí me ha sido concedido el privilegio de conducirles hacia el sendero de la felicidad eterna”, pensaba Grida mientras se dirigía al centro de la aldea.

En la pequeña aldea de Thulenjord la asamblea del Thing es fácil de reunir, y más cuando Grida lo requiere con gran urgencia.

Los 10 hombres que constituían la asamblea se encontraban situados enfrente de Grida y Hallfred, el cual se incorporaba por vez primera a una reunión del Thing. Este detalle ponía nerviosos a los integrantes de la reunión, ya que se podía sentir en el ambiente que algo extraño estaba pasando, y aún no podían saber si esto les era o no favorable.



Grida se levantó de su asiento y dijo:

— *Supongo que todos estaréis un tanto preocupados, y los que no, al menos algo extrañados. Os preguntaré el porqué de esta precipitada reunión. Pues bien, sin más rodeos pasaré a relataros lo que la pasada noche vi en mis meditaciones. Me encontraba en alta mar, a bordo del*

Rompehielos. Habíamos viajado durante siete días y siete noches hacia el noroeste. De alguna manera yo sabía que ese era el momento preciso para actuar, y a mi mente vinieron unas palabras procedentes de algún antiguo idioma, pero que aún no he conseguido descifrar en su integridad. Pues bien, me coloqué en lo alto de la proa y dije las extrañas palabras al viento. Durante unos instantes todos los integrantes del barco permanecieron inmóviles, esperando que algo ocurriera. No parecía suceder nada, pero aún así yo me mantenía a la espera de algún suceso inesperado. Y así es, ante nosotros apareció como por arte de magia una isla, en la cual pude ver los signos de la paz y la felicidad. El clima se tornó mucho más agradable, brisas cálidas comenzaron a rozar mis mejillas, y el sol calentaba tanto como en las costas del sur de Hispania. Esa isla es un paraíso, y los dioses nos han revelado el camino que conduce a ella.

— ¡Grida!, exclamó Fregidor, el jarl de la aldea — *sabía que mantenías un vínculo divino, pero nunca pude imaginar que los dioses nos revelarían a través de ti el camino hacia una vida sin preocupaciones y llena de placer y felicidad, ¿porque es de eso de lo que nos estás hablando, verdad?. ¿O acaso me equivoco?*

— *No te equivocas, Fregidor. Odín me ha hablado en mi meditación, y yo confío en él. Ahora espero que vosotros me escuchéis y que entre todos concertemos cuando y como se realizará la primera expedición.*

Durante el resto de la asamblea se debatieron muchos aspectos de las visiones de Grida, se discutieron significados, se contaron profecías, pero nadie las puso en duda, ya que Grida, junto con Fregidor, habían conducido a Thulenjord a una etapa de prosperidad y florecimiento, por lo cual tenían cosechado un merecido respeto entre los habitantes de la aldea.

Las conclusiones a las que llegó el Thing de la aldea de Thulejord, son las siguientes:

- ♦ La expedición sería llevada a cabo, debido a que no podían dejar de escuchar la llamada de los dioses del norte, sus dioses.

- ♦ Este verano dos de los tres barcos que tienen en la aldea serían enviados a la expedición. Uno de ellos es un viejo knorr, posesión de Fregidor, el cual lo había heredado de su padre. El otro es un Snekkia, llamado Rompehielos, el cual es propiedad de toda la aldea, ya que fue capturado cuatro años atrás en un viking. Mientras tanto, se realizaría un corto viking con el Skutta de Agrid, por si acaso fracasaba la expedición, cosa que en la asamblea no se quería ni pensar.

- ♦ La tripulación del knorr incluiría a 16 personas, entre las que se encontrarían Grida y Ahleg, hijo de Fregidor. Los catorce hombres restantes serían marineros y guerreros. La tripulación del Snekkia sería la de siempre, 14 guerreros experimentados y 5 marineros especialistas, una tripulación de lujo, en su totalidad voluntarios, con la cual habían realizado saqueos a gran escala.

- ♦ La fecha de partida sería el 12 de Junio. Considerando que el Thing se celebró el día 12 de Abril, el tiempo de preparación de la expedición se elevaba a dos meses, más que suficiente para almacenar provisiones y preparar las embarcaciones.

- ♦ Ninguna otra aldea de las cercanías debía enterarse de su objetivo, mantendrían todo en el más estricto secreto.

Hasta el 12 de Junio la atención de la aldea entera estaba puesta en la expedición. En ella se embarcaban importantes personalidades de la aldea, como eran Grida y Ahleg, y de su éxito o posible fracaso dependía el futuro del clan.

Las familias de los que partían mostraban su orgullo ante la gesta que ahora iban a emprender. El secreto se mantuvo durante los dos meses de espera, y nadie más, excepto los habitantes de Thulenjord, conocía la importante empresa que se iba a llevar a cabo.

La mañana del 12 de Junio los dos barcos partieron, llevándose con ellos a casi un tercio de los habitantes de la aldea. *Ahora el destino y los dioses serán las brisas marinas que guíen sus barcos.*—dijo Fregidor al ver adentrarse las dos naves en el ancho mar.

Cada día que pasaba tras la partida de la expedición acrecentaba la impaciencia de los habitantes de Thulenjord. Calculaban que la expedición regresaría como máximo tres semanas más tarde.

Pero los días pasaban, y la expedición no volvía.

A principios de Agosto la preocupación se incrementó con creces, y el Thing se reunió siete veces en diez días. El frío iba a llegar en pocos meses y se veían desnudos ante su ataque.

Les faltaban Grida y un gran número de trabajadores, los cuales cubrían muchas de las importantes necesidades del pueblo.

La espera ya no se podía aguantar, y el skutta de Agrid, el cual había vuelto pocos días atrás del viking, era insuficiente para organizar una expedición de búsqueda, por lo que el día 25 de Agosto se decidió pedir ayuda a una de las aldeas más cercanas... Hafursfjord.

UNA SOLICITUD DE AYUDA

Aquí es donde comienza la historia en la que se verán envueltos los PJs. Un grupo de 10 personas de Thulenjord (entre los que se encontrarán Fregidor y Hallfred) se acercará a Hafursfjord con el objetivo de pedir ayuda.

Lo que pretenden conseguir es que el jarl de Hafursfjord les conceda hombres y un barco para ir en busca de la perdida expedición. Hallfred querría evitar a toda costa el informarles de las visiones de su madre, pero Fregidor le había convencido previamente de que sin aportar esa información, sus vecinos vikingos no les iban a ofrecer ninguna ayuda.

Fregidor pedirá al actual jarl de la aldea que se convoque un Thing, en el cual expondrá mínimamente lo que sabe de la expedición (a no ser que los aldeanos se muestren extraordinariamente amables y les concedan su ayuda sin ningún tipo de explicación), argumentando además en la grave situación en la que se vería Thulenjord si los barcos no regresasen pronto.

Fregidor es un hombre muy carismático y que siempre ha mantenido unas espléndidas relaciones entre ambas aldeas. Además, en los últimos años, los aldeanos de Hafursfjord habían sido ayudados en numerosas ocasiones por Fregidor y su aldea.

Todo esto, junto a la atractiva perspectiva de la isla paradisiaca hará casi imposible que se rechace la petición de ayuda, ya que además los vikingos de Hafursfjord ya han finalizado y con muy buen resultado.

La nueva expedición debe ser preparada en conjunto con Fregidor y Hallfred, los cuales sólo imponen una condición que es a su vez necesaria para el éxito de la misión: Hallfred debe formar parte de la expedición ya que es el único que conoce las palabras que hacen aparecer la isla, las cuales, además, sólo pueden ser pronunciadas por un conocedor de las artes mágicas. Grida no llegó a descifrarlas, pero para que tú lo sepas, DJ, lo que las palabras quieren decir es lo siguiente: *"Que se abra el camino que atraviesa la frontera de los dos mundos"*. El resto es cosa de los personajes y de la asamblea del pueblo.

Como idea, se sugiere que la expedición esté básicamente formada por:

- ♦ El Skutta de Agrid (aldeana de Thulenjord). En él irían 10 guerreros experimentados y 8 marineros especialistas más la compañía de Hallfred.
- ♦ Un drakkar de Hafursfjord. La tripulación estaría formada íntegramente por habitantes de Hafursfjord, es decir, unas 15 personas, entre las que se encontrarán los PJs y tantos personajes no jugadores como sean necesarios.

La nueva expedición necesita unos cuantos días de preparación (al menos 5 días). Piensa que cuanto más se retrasen, las inclemencias climáticas se irán tornando mucho peores, y que a mediados de Setiembre comienzan las heladas, y con ellas las tormentas de nieve.

Hallfred guarda una copia del mapa que él y su madre realizaron antes de que la primera expedición partiese. En el se indica aproximadamente el

mágico lugar donde se encuentra la isla. Por tanto Hallfred deberá de hablar con los capitanes de los barcos antes de partir para señalar la ruta más apropiada. Podrías obligar a realizar una tirada de Navegación a los capitanes para ver si eligen la ruta adecuada. Si ambos cometen un fallo en su tirada escogerán una ruta más larga y pesada, la cual les conducirá hasta el mismo lugar en 8 días, en vez de los 6 que tardarían normalmente.

Durante los seis días del viaje marítimo los expedicionarios se podrán ver envueltos en diversas situaciones y diferentes encuentros.

Lanza 1d100 y consulta esta tabla de posibles encuentros una vez cada 12 horas:

- 01-05 Nublado. Los tripulantes comenzarán a sentir un profundo miedo. Es necesario hacer tiradas de navegación cada dos horas con un -15 a la tirada (-30 si es de noche). Si se falla la tirada el barco se desviará de su trayectoria. Por cada tirada fallada se retrasarán 12 horas.
- 06-10 Mar revuelto. -15 a todas las tiradas de Navegación
- 11-15 Tormenta de duración 1d6 horas. -30 a la habilidad de Navegación (-40 si es de noche). Necesario conseguir con éxito una tirada de Navegación por cada hora de tormenta. Si se falla la tirada, el barco sufre 1d10 de daño. Si el resultado es una pifia sufre el doble de daño.
- 16-20 El vigía de uno de los barcos grita: "¡¡icebergs a la vista!!!". Un grupo de icebergs se dirige hacia los barcos. El esquivarlos es una maniobra fácil de realizar, un +15 a la tirada (de poca dificultad si es de noche, un -15 a la tirada). Si no se pasa la tirada de pilotaje el barco sufrirá 2d10 de daño.
- 21-25 Vientos fuertes arrecian a las naves. 50% de probabilidades de que sean favorables, de lo contrario, les frenarán. Esto se vera reflejado en medio día de adelanto o de retraso. La demora será vista con malos ojos por los personajes y por los no jugadores. Los animos se encresparán.

26-95 No ocurre nada anormal.

96-100 Un Kraken se ve molesto en sus tranquilas aguas por la expedición. Este atacará al barco más pequeño. El encuentro se realizará igual al mostrado en la historia Rompetormentas, lo mismo que las características de la bestia.

NOTA PARA EL DJ

Estos encuentros son una simple orientación para ti. En tus manos está el hacer todas las modificaciones que creas convenientes. No se ha incluido un encuentro con otros barcos debido a que la zona por la que se desarrolla el viaje no es frecuentada.



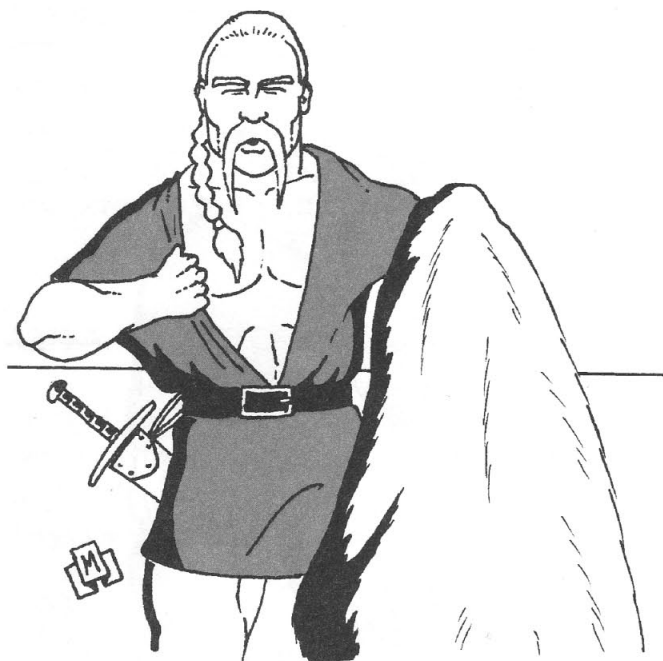
Al llegar a su destino, y a últimas horas de la tarde (tiene que ser así), Hallfred pedirá que se detengan ambos barcos, y que le dejen a solas en la proa del knorr. Este, para darle un poco de teatro a la cosa, comenzará a gesticular y a entonar cánticos en lengua antigua (procura que los PJs se queden sorprendidos ante tal extraña acción).

Tras unos minutos de parafernalia, Hallfred pronunciará las palabras (inventate algo vistoso, extraño y llamativo), y se quedará inmóvil a la espera de que algo ocurra. Pues bien, no sucederá

nada, excepto que una ligera niebla comenzará a pasearse por los pies de los tripulantes de ambas embarcaciones. En unos minutos esta niebla lo cubrirá todo, y será tan espesa que no se podrá ver a más de 1 metro de distancia.

Esto provocará un gran miedo a todos los vikingos, siempre temerosos ante este fenómeno.

La niebla no se disipará hasta que amanezca. Durante el amanecer, todos los tripulantes se percatarán del gran aumento de temperatura, y cuando la niebla desaparezca completamente se encontrarán ante un islote en medio de un inmenso mar de aguas templadas.



En esta zona, el clima es cálido y agradable, aunque para los vikingos suponga un calor insopor- table, por lo cual tenderán a desprenderse rápidamente de todas sus pieles, quedándose con la ropa más ligera.

Hallfred dirigirá ambos barcos a la isla, donde desembarcarán sin problemas. Atracado en una de las playas de la isla se encuentra el viejo Knorr que partió en la expedición, ya que el Snekkia se hundió en un enfrentamiento con una gran serpiente marina en las proximidades de la isla. Fallecieron todos sus ocupantes.

Hay un 25% de probabilidades de que atraquen en la zona en la que se encuentra el viejo Knorr. Si lo encuentran y lo inspeccionan percibirán un hedor horrible que proviene del interior del barco.

NOTA PARA EL DJ

En este momento y de cara a la jugabilidad de la escena, el Director del Juego debe ser capaz de ambientar la situación como si algún horrible y asqueroso monstruo se encontrase en las entrañas del barco.

Pero si entran en las bodegas, se darán perfecta cuenta de que ese hedor proviene de las podridas provisiones allí almacenadas. Además, en el interior del barco encontrarán pieles vikingas, ya que debido al calor de la zona, los tripulantes del barco se desprendieron de ellas al traspasar el extraño portal.

LA ISLA DE LA TORRE

Esta isla es un paraíso hecho realidad, playas cálidas y hermosas la rodean, y la vegetación que en ella se encuentra está ordenada como si de un jardín divino se tratase.

De ancho mide unos cuatro Km, y de largo cinco y medio. En la isla hay tres colinas. Dos de ellas se encuentran en la zona norte, siendo la del oeste la más alta de todas.

En esta se puede ver una torre de unos 50 metros de altura. En su parte más alta hay dos ventanas, las cuales, al igual que las gigantescas puertas de entrada (20 metros de altura) están herméticamente cerradas. Una PER fácil (+20) permitirá a los PJs ver una diminuta cerradura disimulada a unos 2 metros del suelo. No podrán abrir las puertas por la fuerza ni mediante tiradas de "Abrir cerraduras".

Ahora es el momento de ver si alguno de los vikingos lleva consigo la pequeña llave de plata que una Fainen les dio en la historia "Rompertormentas", y que abre la cerradura con facilidad. Si por el contrario nadie tiene la llave,

al cabo de 5 asaltos se oirán unos terribles gritos provenientes de una arboleda cercana y que delatan a alguien que lucha ferozmente.

Si se dirigen en dirección al origen de los gritos y superan una tirada cada uno de "Acechar/Discreción" podrán acercarse lo suficiente como para sorprender a un grupo de $1d10+1$ lobos que acosan a un pequeño personaje de largos bigotes, el cual con la espalda apoyada a un grueso árbol, amenaza a los lobos con un cuchillo. Cuando mueran dos de los lobos, el resto (si los hubiera) huirán velozmente.

El pequeño individuo, un enano, se dirigirá a los PJs con una gran sonrisa.

— *Habéis llegado en el momento preciso* — les dice — *Un poco más y tendría que haber dado cuenta yo solo de estas fieras. Bueno, tengo un poco de prisa, así que si no se os ofrece nada...*

Aquí los personajes deberán tener los reflejos a punto ya que si en tres asaltos no le dicen nada, el enano desaparecerá de su vista y ya será imposible volver a encontrarle. Si piden ayuda al enano sobre las puertas, este mirará fijamente a los personajes y responderá:

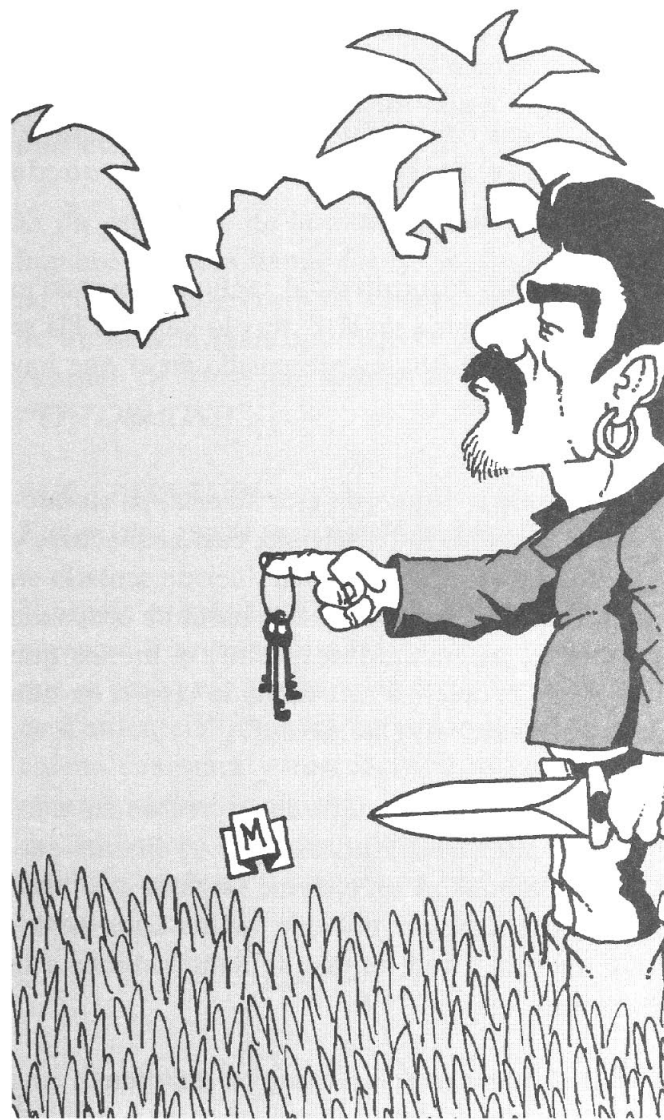
— *¿Las puertas de la Torre? Nunca he estado allí, se dice que es un lugar peligroso en el que no todo es lo que parece. Mirad, el otro día encontré este juego de llaves, quizás os sirva alguna.*

Diciendo esto ofrece a los PJs un manojito con seis llaves y se marcha.

De vuelta a la Torre, cuando los personajes intenten abrir las puertas con las llaves, habrá un 40% de posibilidades de que cada llave abra la puerta. En el caso de que no lo consigan, el DJ deberá hacerles entender que nada más tienen que hacer allí y al cabo de cinco asaltos la aparición de un numeroso grupo de Trolls (treinta) sólo dejarán dos opciones a los personajes.

- ♦ Enfrentarse a los monstruos y morir como verdaderos vikingos.
- ♦ Retroceder y embarcar de regreso. Casi inmediatamente la niebla volverá a envolver los barcos

y cuando se disipe al cabo de unas horas el paisaje habrá cambiado por completo. Una tirada fácil (+30) de Conocimientos Generales permitirá al PJ que la supere reconocer la costa que aparece frente a ellos. Están a menos de medio día de Hafursfjord. Cualquier intento por parte de los PJs de volver a la isla resultarán infructuosos. No les queda más remedio que volver a la aldea y reconocer su fracaso.



Si los personajes abren las puertas de la torre se encontrarán con una enorme sala circular que ocupa toda la superficie interior de la torre, siendo la única estancia de esa planta. En su centro se encuentra una estatua de piedra de grotesco aspecto y tras ella unas escaleras conducen a una trampilla de madera que hay en el techo.

En el momento en que uno de los vikingos ponga un solo pie en la habitación, los ojos de la figura

se iluminarán con un color rojo sanguinolento y comenzará a moverse. Se trata de un golem, y tiene como misión eterna impedir la entrada en la torre a cualquier ser extraño *“que ose aventurarse en su interior...”*

GOLEM

PV	150
Inconsciente	—
AxA	2
PER	40%
Puño	60% (3d10+10)

NOTA: Los críticos no le afectan, aunque el daño si se considera doble. Nunca queda inconsciente.

Para abrir la trampilla del techo es necesario superar una tirada de FUE, tras lo cual los PJs se encontrarán en un angosto pasillo en el que hay dos portezuelas.

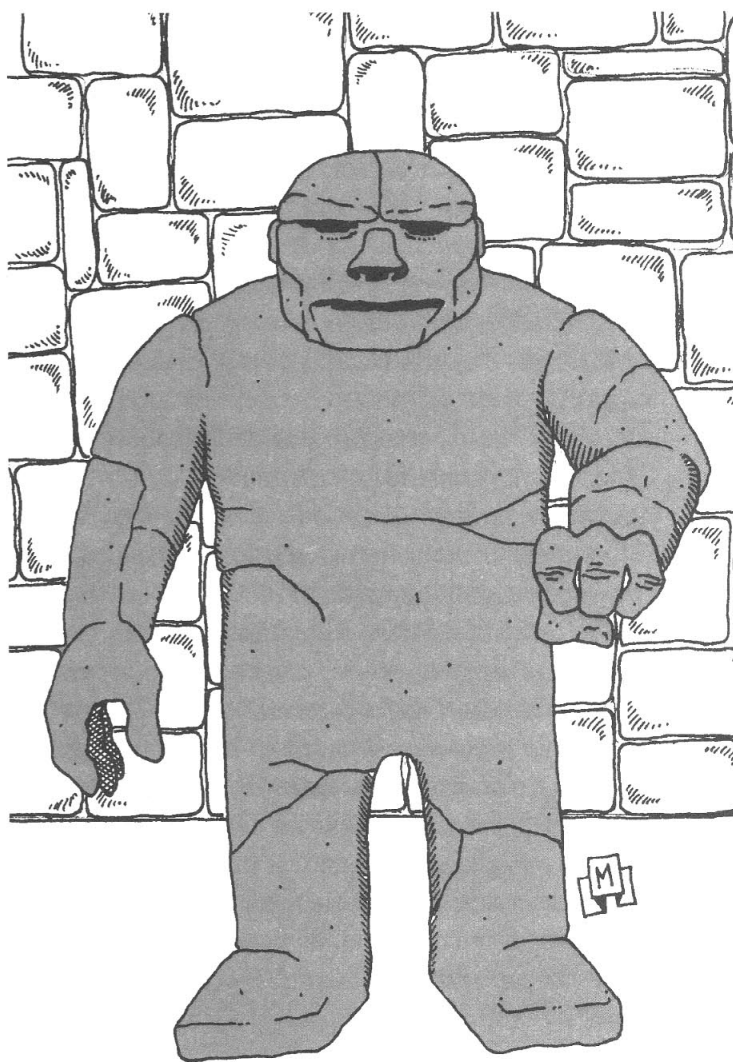
La puerta de la izquierda está abierta, en su interior, un anciano muy delgado, casi caquéctico, y con una larga melena blanca duerme sentado en un butacón. La habitación está bastante ordenada y pulcra y el anciano despertará a menos que todos los PJs obtenga un resultado crítico en una tirada de “Acechar/Discreción”.

No parecerá sorprendido de su presencia y les saludará amigablemente. Si algún PJ intenta atacarle, se producirá un enorme estallido y el viejo desaparecerá en una nube de azufre. Cada personaje recibirá 2d10 puntos de daño debidos a la explosión.

Si por el contrario, los vikingos mantienen una actitud pacífica, el anciano se ofrecerá a ayudarles y les dará un consejo:

— *No os olvidéis, ¡cough, cough!, de mirar el espej...jo, en el en... ¡cough!, encontrareis la res... puesta que os salvará la vi...da en un ¡cough, cough! futur...o.*

Acto seguido volverá a dormirse ignorando al grupo. En la habitación no hay nada que pueda serles de utilidad.



Detrás de la puerta de la derecha hay una cocina, entre los pucheros y las cacerolas hay una rechoncha mujer cocinando.

— *Bueno, ya era hora de que llegaseis. ¿A qué estáis esperando? Sentémonos a la mesa.*

Al fondo de la cocina hay otra puerta, que va a parar a un amplio comedor en el que los PJs podrán ver una gran mesa de roble en la que están servidos los más apetitosos manjares. Al fondo del comedor se pueden ver unas escaleras de madera que suben hacia un nivel superior.

Si los PJs deciden aceptar el ofrecimiento de la mujer, deberán sacar un crítico en PER para darse cuenta de un extraño olor en la comida (si alguno decide por propia iniciativa hacer la tirada de PER sobre la comida sólo será necesario que supere una tirada con un modificador de -15).

El primer PJ que pruebe la comida se retorcerá por el suelo con fuertes dolores debido al potente veneno que la mujer a mezclado con la comida. Si no supera una tirada de "Resistencia a enfermedades y venenos" morirá sin remedio al cabo de 1d10 asaltos. Pasada la sorpresa inicial, la mujer intentará escapar sin que los vikingos se den cuenta, a no ser que alguno de ellos saque una PER difícil (-15, debido a la confusión), por lo que la verá desaparecer escaleras arriba.

Subiendo por ellas, los vikingos se encontrarán con una puerta de madera. Está cerrada. Si tienen un manojó de llaves que les ha dado un enano, hay un 30% de posibilidades de que cada una de las llaves abra la puerta, si no deberán derribarla (200 PV).

Tras ella, una oscuridad total envolverá a los PJs. Ni siquiera la tenue luz que penetra por el umbral ayudará en lo más mínimo a la visión. Mientras permanezcan en esta habitación todos los PJs tendrán un -50 a la PER visual.

Se oirán ruidos al fondo de la estancia, y enseguida una puerta se abrirá al fondo. Permanecerá abierta tan solo durante un asalto. Una sombra cruzará rápidamente el umbral, y la puerta volverá a cerrarse con un fuerte golpe.

Se escuchará un grito agudo y el sonido de un cuerpo al caer, el caos es total ya que los PJs no ven lo que está pasando. Tendrán que tomar una determinación, o avanzar hacia la puerta que saben que está delante, o volver atrás.

Cada tres asaltos que permanezcan en el interior de esta habitación la extraña y misteriosa sombra matará a un vikingo (el DJ deberá decidir en cada caso si se trata de un PJ o de un PNJ).

La puerta del fondo se abre sin dificultades y conduce a un pequeño cuarto en el que unas escaleras de madera llevan a una abertura en el techo.

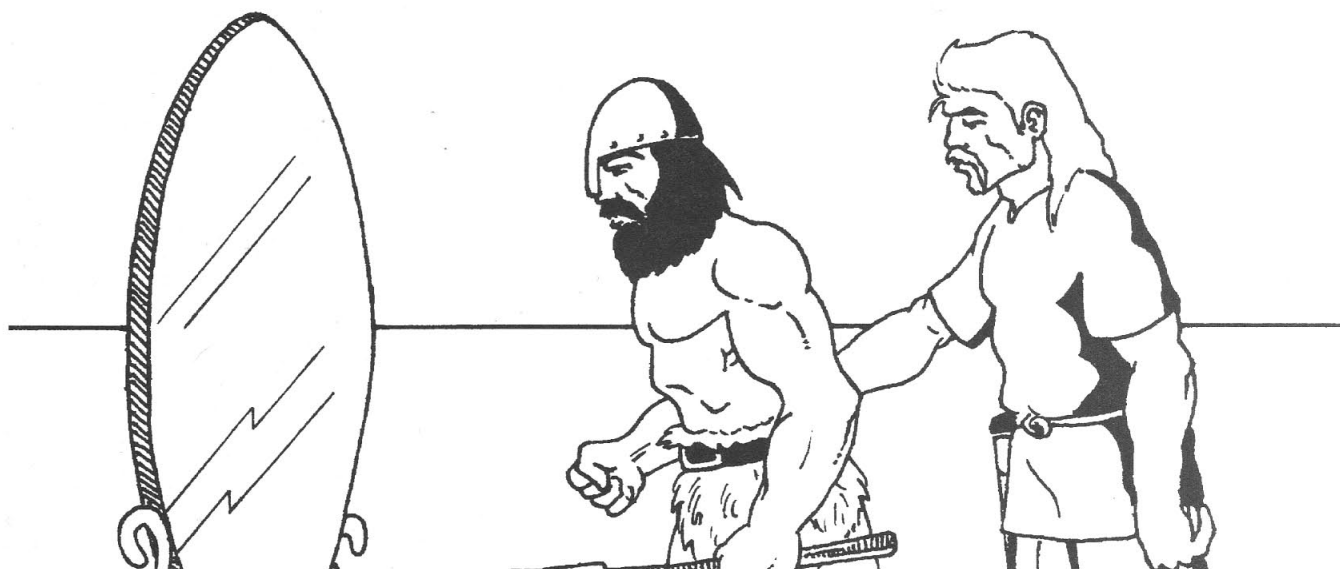
El piso superior está compuesto por una sola habitación circular. Hay varias ventanas que están cerradas. Dos antorchas proporcionan luz suficiente para poder ver con claridad. Lo único que hay en la estancia es un objeto tapado con una tela.

Es un espejo. Es de la altura aproximada de un hombre adulto. Cuando los PJs se queden mirando el espejo aparecerá en su superficie la imagen de un dragón blanco, y bajo él podrán leer una sucesión de letras que forman la extraña palabra "TYSLORMUND".

NOTA PARA EL DJ

Esta es otra ayuda para resolver el módulo final.

El espejo es mágico. La imagen del dragón desaparecerá y se transformará en una escena en la que se podrá ver a la tripulación de los dos barcos de Thulenjord muertos en el fondo del mar, la escena cambiará y aparecerá la imagen de una enorme serpiente marina atacando a los barcos de Thulenjord. Acto seguido aparecerá un rostro sombrío, maligno y que sonríe maliciosamente a los que observan.



Tanto Askold como Hallfred reconocerán de inmediato la imagen de Loki, dios del engaño, y se darán cuenta de que todo ha sido un ardid del dios para atraerlos a una trampa.

Para salir de la torre tendrán que hacer todo el camino al revés. La habitación que antes estaba a oscuras ahora está totalmente iluminada, y en el suelo yacen los cadáveres de las víctimas de la sombra (entre ellos el de la mujer que intentó envenenarles).

El viaje de regreso será tan peligroso como el de ida (se podrá utilizar la misma tabla de acontecimientos).

Cuando la expedición regrese, los aldeanos de Thulenjord se mostrarán pesarosos. Si han descubierto lo que les ha ocurrido a la otra expedición, se rendirán honores a las almas de los valientes guerreros, que ya descansan en el Valhalla.



inga y Los hombres blancos

LOS hombres FORJABAN SUS ESPADAS, LAS MUJERES PASABAN LARGAS HORAS JUNTO A LA RUECA, LOS niños ESCUCHABAN MARAVILLADOS LAS historias TEJIDAS POR EL ARTE DE GARDAR.

EL invierno TRANSCURRÍA DEJÁNDONOS SU nieve y TODOS ESPERÁBAMOS EN LAS CABAÑAS, SALIENDO SOLAMENTE A RECOGER LEÑA y A ORDEÑAR A LAS VACAS.

TODAVÍA RECUERDO AQUELLA TARDE DE NOVIEMBRE, FLIGIS ACABABA DE PARIR HACÍA DOS DÍAS y DABA EL PECHO A SU NUEVA HIJA CUANDO ULRIC ENTRÓ EN LA CASA, ATERIDO. SUS BARBAS ESTABAN HELADAS, SU CABEZA PROTEGIDA POR EL GORRO ASOMABA RIDÍCULAMENTE PEQUEÑA DESDE DENTRO DEL ABRIGO DE PIEL DE RENO.

ENTRÓ CON LOS OJOS DESENCAJADOS, DEJÓ LA PUERTA ABIERTA y COMENZÓ A HABLAR ENTRE BALBUCEOS.

- SE LA han LLEVADO.- nos dijo, y CAYÓ DE RODILLAS.

El invierno del año 813 será recordado mucho tiempo por las canciones que se han hecho de él. La nieve cubría los campos y los bosques. El frío fue especialmente intenso.

LA HISTORIA DE ULRIC

La historia de Ulric es contada entre lamentos: se encontraba cortando leña en el bosque. Hacía mucho frío y había vuelto a comenzar a nevar suavemente. Después de un tiempo formó un hato con las ramas y troncos que había cortado y cargó con ellos en dirección a la aldea. La nieve al caer limitaba la visibilidad hasta unos 15 metros.

Ya se aproximaba al sendero que serpentea hacia la aldea cuando escuchó un grito sofocado. Era la voz de una mujer. Soltó la leña y corrió en la dirección del sonido. Al llegar pudo ver algo que le sumió en la desesperación: Varios hombres (unos diez), todos vestidos con abrigos de piel blanca, arrastraban en un trineo a una mujer, a la que Ulric no pudo reconocer, la mujer se resistía en vano. Finalmente fue atada en un trineo y el grupo tomó velozmente rumbo hacia el norte antes de que Ulric pudiera hacer nada.

Solo un pañuelo para la cabeza y las huellas dejadas por los trineos del grupo (4) han quedado para dar fe de lo ocurrido. Cuando Ulric se acercó a reconocer el pañuelo comprendió angustiado que era propiedad de su amada Inga.

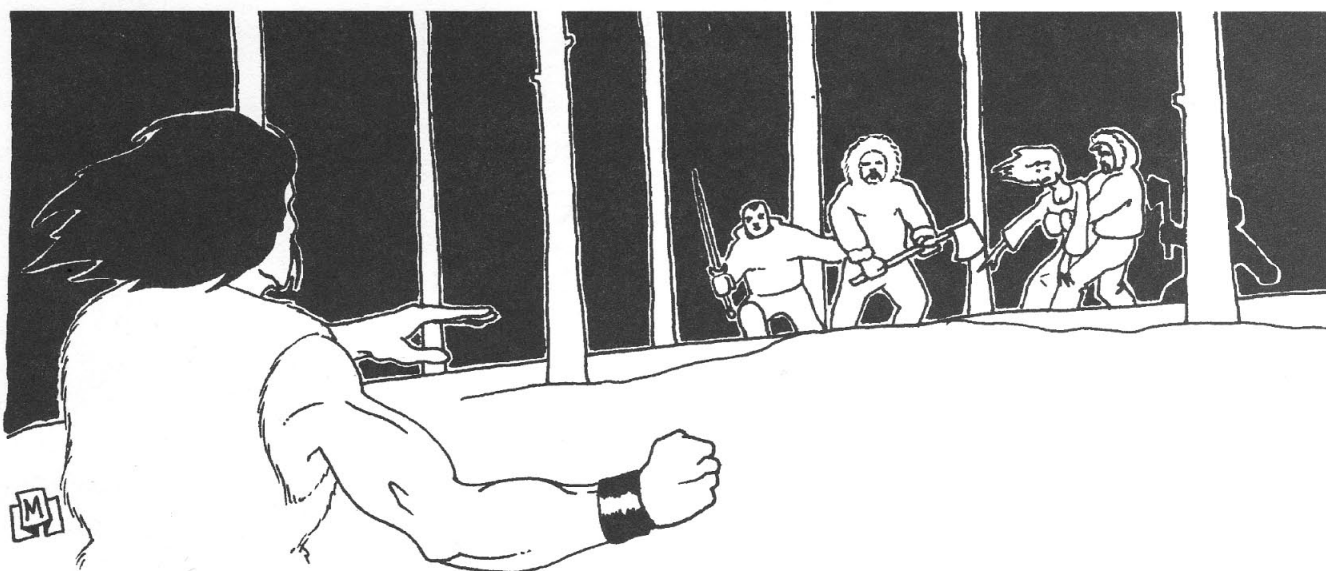
Ulf, el tabernero y padre de la chica secuestrada, llorará desconsoladamente y pedirá a todos la ayuda para recuperar a su hija. Ulric comenzará a preparar una expedición, aunque sabe que es invierno y que probablemente la muerte sea el final más probable.

Los personajes pueden decidirse a participar, pero deben de tener en cuenta dos aspectos muy importantes: que viajar hacia el norte en pleno invierno no va a mejorar su salud (va a ser realmente arriesgado) y que el rapto es un atentado contra el honor del clan.

Es una opción personal que todos deberán tomar. Por supuesto el jarl y el godi deben ir.

INFORMACIÓN PARA EL DJ

Los hombres que viajan en los cuatro trineos son habitantes de una región más al norte, próxima a Vestfjord. Cualquier personaje que obtenga una tirada de Conocimientos Generales con un modificador +20 se dará cuenta. Forman parte de unos clanes no muy relacionados con los de más al sur. Visten de blanco porque se cubren con pie-



INGA y LOS HOMBRES BLANCOS

les de zorros árticos, de ese color, para camuflarse y protegerse en la nieve. En ocasiones estos hombres viajan hacia el sur en los inviernos, pues habitan una región más al norte del círculo polar ártico, y allí la noche dura seis meses. Saquean lo que pueden y vuelven rápidamente a sus lugares de origen.

La persecución es muy difícil a pie, pues nuestro clan ni dispone de trineos ni sabría manejarlos. Si emprenden inicialmente la persecución por tierra pronto se darán cuenta de que es imposible.

Solamente existe una posibilidad de darles alcance: por mar. Sin embargo la acción transcurre sobre el mes de noviembre, y el mar del norte estará probablemente cerrado por los hielos. Solamente Ari Tryggvason, propietario del knorr del clan, es tan buen navegante como para llevar a cabo este viaje.

LA indecisión de ARI TRYGGVASON

Sin embargo convencer a Ari no es nada fácil, pues siendo el mejor marino de Hafursfjord sabe mejor que nadie los riesgos que deberán afrontar. Además es el dueño del barco, y sabe que la navegación por un mar helado puede acabar con su barco y por tanto con todos los que viajen en él.

Los demás no dejarán de influirle para que afronte el viaje. Las opiniones del jarl y el godi son muy importantes, pero Ari tiene la última palabra.

Si los personajes intentan una tirada de Influencia para convencer a Ari éste se mantendrá en sus trece independientemente del resultado, e intentará convencerles de que se apresuren por tierra. La reacción generalizada será la de despreciar la actitud del marino.

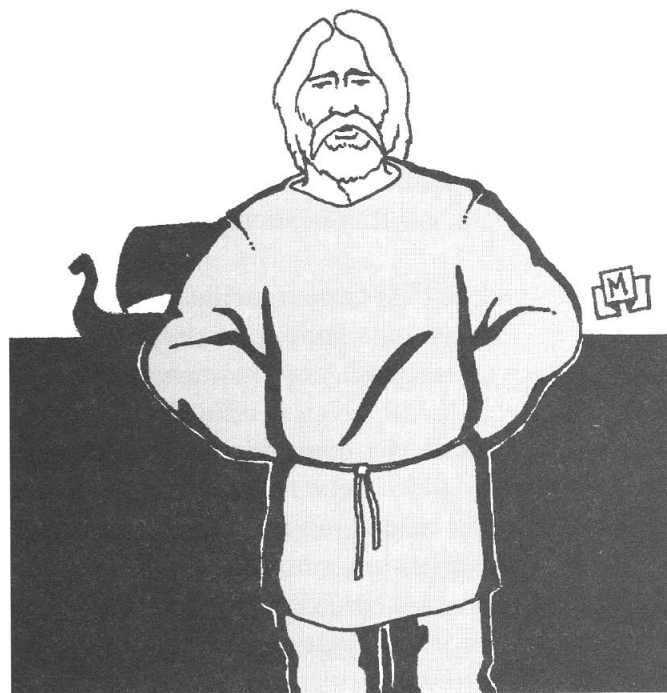
El prestigio de Ari en la comunidad bajará de inmediato, diga lo que diga (-30 a cualquier tirada de Influencia sobre los demás).

Oleg, dueño de uno de los drakkar, ofrecerá voluntario el suyo, pues es primo de Inga.

Ari quedará en el poblado con su honor manchado por cobardía. Avergonzado, saldrá al exterior e irá a su cabaña a encerrarse.

El número de personajes embarcados será de 10 más los PJs. Si estos insisten en hacer alguna ceremonia de adivinación para averiguar su destino el godi extraerá de su zurrón una bolsa de piel conteniendo una piedras con inscripciones rúnicas, arrojará estas piedras e interpretará lo siguiente: *"Hielo es vuestro destino"*.

Es un mal presagio. Las mujeres presentes ahogarán un lamento y los hombre aparecerán pesados. Los viajeros sabrán que se encaminan probablemente hacia su muerte.



Si alguien decide volver a pensárselo en este punto, el jarl y/o el godi le darán una orden en el sentido de que ayude a su clan y no sea tan cobarde como Ari. Solamente se podrá desobedecer esta orden si el PJ consigue obtener su tirada de Influencia y el jarl y el godi no.

La expedición se puede preparar toda la noche. El DJ deberá preguntar a los PJs sobre el material que van a llevar consigo, pues es notorio que el frío es bastante más intenso al norte, y que su equipo puede ser determinante para la posible supervivencia.

A la mañana siguiente la marea será favorable. El tiempo será nuboso, y en tierra seguirá nevando débilmente. Los que se quedan estarán en el embarcadero, despidiendo a los que marchan.

El fiordo quedará pronto atrás. A partir de este momento se comenzarán a aplicar las reglas de navegación, teniendo en cuenta al navegante, a la embarcación y los modificadores por dificultad correspondientes.

Para conocer el tiempo que hará cada día se lanza 1d6 en la siguiente tabla.

1d6	TIEMPO
1	Despejado
2 a 9	Nublado
0	Niebla

La navegación hasta Vestfjord durará cuatro días. Durante ese tiempo el navegante hará una tirada de Navegación. Si no obtiene una pifia, el barco avanzará a velocidad normal. En caso de pifia el barco verá retrasado un día su viaje.

Los dos primeros días la navegación será normal. El segundo se avistará a lo lejos un knorr, que no hará nada por acercarse. Viaja mar adentro.

A partir del tercer día comprobarán el aumento del frío. Cada jugador debe realizar una tirada de CON por día. En caso de no obtenerla, a partir de ese momento sufrirá un modificador -25 a cualquier acción en concepto de principio de congelación. Las tiradas se seguirán repitiendo, y los modificadores son acumulativos.

Si un jugador llegase a acumular un modificador -100 estaría muerto a menos que consiguiese una nueva tirada de CON, en cuyo caso el PJ pierde el conocimiento durante el resto de la aventura.

Aún así, y en función del equipo que lleven a estas tiradas se les aplica el siguiente modificador:

Gorro de cuero o piel	+10
Abrigo de piel	+10
Botas	+10
Capa	+5
Saco de dormir de noche	+5

Las tiradas se seguirán realizando más veces, de ahí que se pueda llegar a tener un modificador -100. Si por alguna razón un jugador cae al agua, las tiradas de CON se hacen con un modificador -30 y cada asalto. Al llegar a -100, si el personaje no ha salido del agua, queda paralizado y se ahoga. Al llegar al tercer día, el sol se ocultará bajo el horizonte y navegarán siempre de noche.

LA NOCHE SIN FIN, EL DRAKKAR DE HIELO Y VESTFJORD

Este es otro mal augurio. Los efectos del frío, y la noche permanente mantendrán a los PJs con un modificador -30 a sus tiradas de Pánico. Los ánimos están mal.

A su alrededor no hay más que una penumbra producida por un ligero resplandor detrás del horizonte. No se ven pájaros en el cielo.

El mar ha adoptado un penoso color oscuro, mientras que enormes trozos de hielo flotante pasan por los costados del barco. La navegación se hará todavía más difícil. El navegante, sea cual sea, comenzará a murmurar entre dientes y tendrá un aspecto preocupado, causando un efecto de desaliento entre los tripulantes.

Una tirada de PER de cualquier tripulante (obligada por el DJ) permitirá ver sombras oscuras que se mueven paralelas al barco. Tienen forma humana. Son Mermen. Sus ojos son verdes, y sus cabellos y barbas están hechas de algas. Sus rostros son pálidos. Vigilan el recorrido del barco.

Al cabo de unos minutos los Mermen subirán a bordo, el más alto de todos se dirigirá directamente hacia el godi agarrando con ambas manos un extraño bulto en su regazo y dirá con voz ronca: *"El dios que una vez fue amigo de Fenris es el único que podrá ayudaros, y este presente hará que acuda cuando sea el momento de la verdad."*

Dicho lo cual tiende el objeto envuelto en algas al godi y se arroja por la borda, seguido por sus compañeros.

INGA y Los hombres BLANCOS

Cuando Askold aparta la capa de algas queda al descubierto una enorme mano, está arrancada a la altura de la muñeca y presenta marcas y heridas producidas al parecer por una dentadura gigantesca.

Una tirada de "Conocimientos Genenerales" o de "Mitología" fácil (+20), hará que reconozcan la mano como la de Tyr, el dios de la guerra, y que conozcan su historia:

En los tiempos en los que el mundo era joven todavía y Odín no había otorgado a los hombres la sabiduría del manejo del fuego y el acero, Loki tuvo un hijo con forma de lobo al que llamó Fenris. Al principio los demás dioses no recelaron de su aspecto y le aceptaron como uno más entre ellos. Pronto Fenris comenzó a crecer más allá de lo que era normal, y a pesar de que su corazón no era malvado como el de su padre, su tamaño y fuerza descomunales amenazaban con destruir Asgard.

Odín decidió entonces encadenarle y encargó a los enanos que forjaran una cadena lo suficientemente resistente. No obstante cuando los dioses se acercaron al lobo-dios con la cadena éste montó en cólera e hizo inútiles todos los esfuerzos por sujetarle.

Fue entonces cuando Tyr se ofreció para introducir su mano derecha en las fauces del terrible ser diciéndole que todo era parte de un juego. De esta manera los dioses lograron encadenar al confiado Fenris, el cual viéndose traicionado, cerró con fuerza sus mandíbulas y arrancó de cuajo la mano del dios, arrojándola acto seguido hacia Midgard. El odio hacia los dioses creció de tal modo en el corazón del lobo-dios que juró que un día se liberaría de sus cadenas y devoraría el corazón de Odín.

NOTA PARA EL DJ

Esta es otra de las pistas que ayudarán a los PJs a resolver la última parte de esta campaña.

El cuarto día comenzará con la serie de tiradas de CON. Puede que varios tripulantes hayan muerto ya. La moral debe bajar. El DJ debe hacer mucho hincapié en ello. El jarl y/o el godi pueden hacer algo para animar a la tripulación.

Imprevistamente, un bloque de hielo chocará contra un costado de la nave. Causará un sobresalto. Habrá un 5% de probabilidades de que cada jugador caiga al agua. El DJ hará las tiradas para los PNJs.

Un rato más tarde alguien (tiradas de PER) verá una extraña luz en el mar, a un costado del buque. Es una luz brillante, sobrenatural. La luz se aproxima, dejando ver un colosal drakkar que brilla en la oscuridad.

Una tirada de PER de cualquier personaje dará la información de que esta construido enteramente de hielo. No hay marineros sobre la cubierta. Es una extraña visión. El godi, si consigue interpretar el augurio (tirada) sabrá que es bueno. Se puede eliminar un -15 de modificador.

"Hielo, es vuestro destino", recordará el godi. Siguiendo al navío de hielo no se necesitarán tiradas de orientación, pero si alguna tirada de navegación es una pifia el navío de hielo se perderá en el horizonte, para siempre.

Llegando al final del cuarto día se levantará una ventisca helada. El gobierno del barco será cada vez más difícil, y la luz cada vez menor.

Súbitamente el navegante lanzará un grito. Cuando los demás miren hacia él verán cómo señala hacia la proa del barco con cara aterrorizada. En la proa un enorme bloque de hielo impacta con gran fuerza y un impresionante estruendo con el navío, sin dejar tiempo a que nadie reaccione. El barco se hunde en 1d6 asaltos.

¿Qué habrá sido de los vikingos? Tendrán que hacer las tiradas de CON correspondientes al estar en agua helada durante 10 asaltos (ver antes). Hay varias posibilidades:

- ♦ Saben nadar y superan las tiradas de CON: Deben superar las tiradas en 10 asaltos sucesi-

vos. Llegarán hasta una costa helada, pero están empapados y ateridos. No hay nada con lo que se pueda hacer fuego, ni nada con lo que calentarse. Tendrán un modificador -30 a cualquier acción durante lo que queda de aventura, y habrán perdido 3d10 PV. Si no dijeron explícitamente que recogían su equipo lo habrán perdido todo. Si algún vikingo lleva algo de bebida fuerte, le ayudará a tener menos frío (-25 Mod)

- ♦ Saben nadar y no superan las tiradas de CON: Mueren por congelación, parálisis y ahogamiento.
- ♦ No saben nadar, consiguen agarrarse a un resto del barco que flota y superar las tiradas de CON. Se resuelve como en la opción 1. No pueden conservar nada de equipo.
- ♦ No saben nadar y no consiguen agarrarse a un resto del barco que flota: Se resuelve como en la segunda opción.

La costa a la que han llegado es Vestfjord. Es reconocible por un peñón en lo alto del glaciar que llega hasta el fiordo.

La situación no es muy buena: han perdido parte o todo su equipo, el barco que les devolvería a su hogar y tienen que escalar por un glaciar.

Una forma de encontrar alimento: el DJ debe ser lo bastante caritativo para hacer aparecer de cuando en cuando liebres de las nieves (color blanco, modificador al impacto -15 por camuflaje). Con cualquier acierto el animal está muerto.

La liebre sirve para alimentar a una persona durante un día. Se puede hacer fuego si se dispone de un yesquero y se recoge leña con un hacha (no hay leña en el suelo nevado, claro).

La ascensión por el glaciar es difícil. Si deciden avanzar en una cordada (todos los personajes van atados a otro o a otros) el riesgo de caer será menor.

Cada personaje debe hacer una tirada de Trepas/Saltar por cada etapa de la ascensión. Solamente conseguirán superar la etapa todos

ellos pasan la tirada (es el pago de una mayor seguridad).

Si alguno de ellos pifia en la tirada, caerá por el glaciar, arrastrando al resto de jugadores que forman la cordada (si estaba atado) y que no obtengan una buena tirada (15 o menos) en FUE. Si los que caen son muchos habrá que obtener un crítico en FUE para mantenerse.

Los efectos de una caída se pueden calcular con la siguiente tabla.

1d100	EFFECTO DE LA CAÍDA
01-10	1d10 puntos de daño
11-30	2d10 puntos de daño
31-50	3d10 puntos de daño
51-70	4d10 puntos de daño
71-98	Una extremidad rota (localizar el impacto; si es la cabeza o el tronco habrá muerto)
99-00	Desnucado. El personaje muere.

Llegando a la cima del glaciar se contempla el bosque de Vest. En su interior está el asentamiento de los Hombres Blancos.

LA ALDEA DE LOS HOMBRES BLANCOS

Los raptos serán cogidos por sorpresa. Con tantos acontecimientos los personajes se habrán retrasado, así que llegarán antes los secuestradores. Inga estará en una de las cabañas, más pobres que las del clan de Hafursfjord.

En el plano se pueden ver las posiciones de los vigías de este clan. Llegar hasta las cabañas cuesta tiradas de Acechar/Discreción fáciles (+20) por estar en la oscuridad.

HOMBRE BLANCO

PV=40

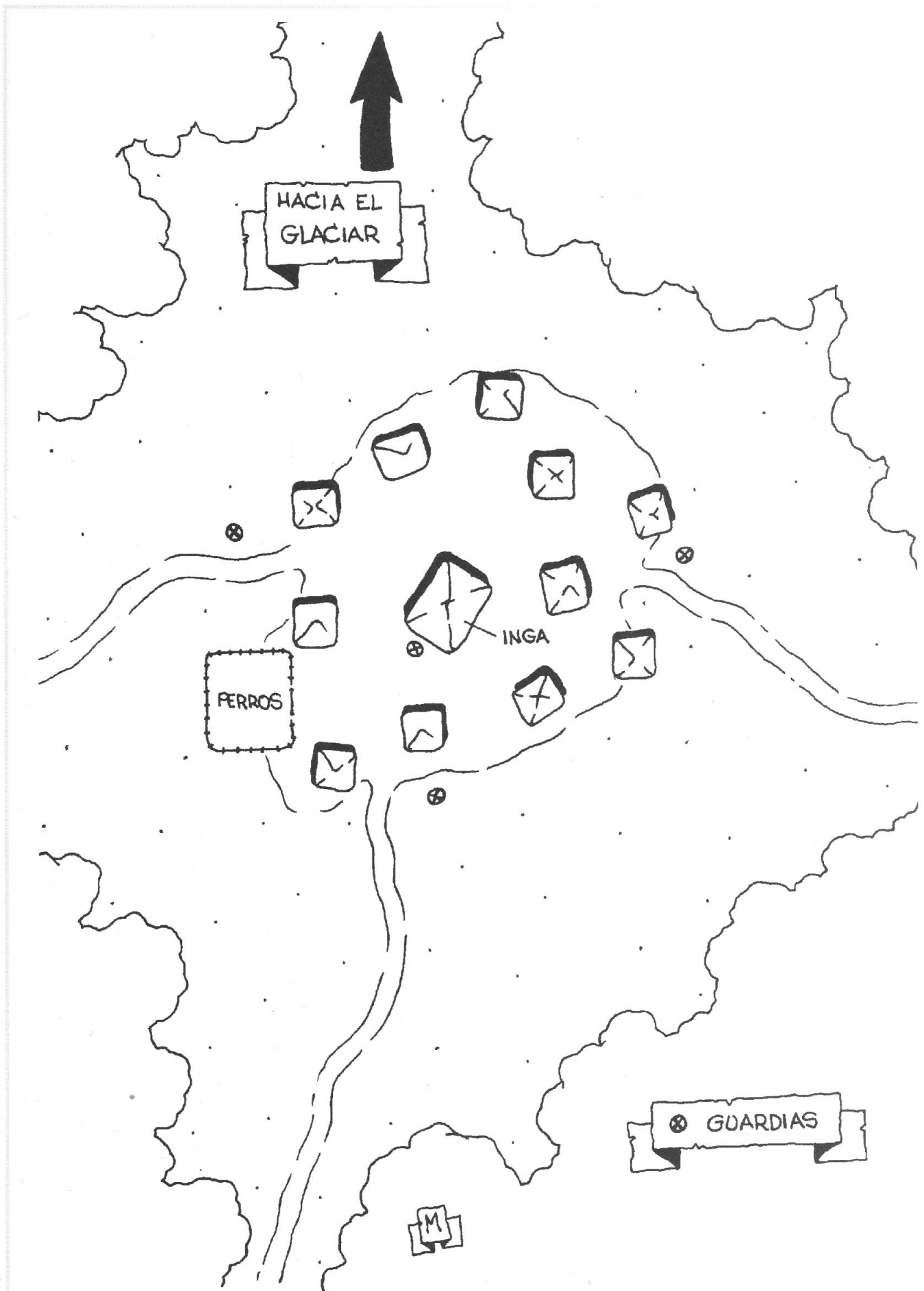
AxA=1

Espada 40%

Escudo 40%

Parada 18%

INGA y LOS HOMBRES BLANCOS



ALDEA DE LOS HOMBRES BLANCOS

Inga esta encadenada al pilar central de la casa del jefe. Tiene la cabeza gacha y llora, pero no se queja ni habla. Ulric tendrá que contenerse para no entrar inmediatamente a por ella. A partir de este momento Ulric se encontrará en estado de Rabia (ver Universo).

En su interior hay tres guerreros. La liberación de la chica requiere eliminarlos. Los jugadores pueden hacer tiradas de Acechar/Discreción en el combate para no llamar la atención de los demás.

En la aldea permanecen actualmente un total de 12 guerreros. Inga llorará de alegría al ver a los suyos en la cabaña. Se arrojará en brazos de Ulric (suenan los violines) y les pedirá que abandonen ese lugar.



Aunque los vigilantes hayan sido tan torpes de no darse cuenta de la presencia de los PJs, los perros de trineo del clan son mucho más perceptivos, y comenzarán a ladrar en ese momento.

NOTA PARA EL DJ

Fuerza el ritmo para que el final sea trepidante. Presiona a tus jugadores para que actúen rápidamente y no les des tiempo para que hagan filosofía ni pamplinas.

Se oirán gritos y ladridos por todas partes. Los miembros de este clan hablan un dialecto, lo que facilitará el reconocimiento de las voces.

¿A donde pueden ir? ¡No tienen barco para volver! Es una suerte que algun PJ, después de superar una tirada de PER, escuche a lo lejos el ruido de un cuerno, ¡que reconocerá inmediatamente como el sonido del cuerno del knorr de Ari!

La siguiente escena es una carrera por el bosque hacia el glaciar. Si alguno de los personajes se rompió una pierna antes lo va a tener claro. Los hombres blancos corren a la misma velocidad que los personajes.

No habrá más que una persecución, hasta el momento en que lleguen al comienzo del fiordo. Aquí la cosa se complica todavía más. Bajar requiere el mismo tratamiento que explicamos antes, pero los perseguidores van detrás. Si los alcanzan habrá combate.

Los hombres que vienen con Ari son 12. No saben dónde están sus compañeros, y los buscan. Si alguno de los personajes dispone de un cuerno (debería haberlo especificado al principio de la aventura) podrá dar aviso al barco, y los refuerzos se recibirán en 10 asaltos.

De lo contrario habrá que bajar el glaciar, y al llegar abajo los tripulantes del barco estarán esperando su llegada. Disponen de arcos cortos (50%).

Ari les sacará de allí de la forma más rápida que pueda.

Probablemente la lista de bajas sea grande, y quizá algunos, los que carecen del auténtico espíritu de los vikingos, piensen que la expedición no valió la pena, pues se perdieron muchas vidas para salvar una sola.

Gloria a los valientes. ¡Por Thor!

◆◆◆

LA IRA DE FENRIS

EN TIEMPOS ANCESTRALES EL LOBO
FUE EL MEJOR AMIGO DEL DIOS.

ENTONCES EL DIOS
TRAICIONÓ AL ANIMAL.

Y LA BESTIA JURÓ VENGANZA.

MANNAHEIM

La historia comienza cuando algunos hombres del poblado vuelven por mar de una expedición, de la que han traído riquezas y algunos esclavos de piel oscura, baja estatura y fuerte complexión.

Cuando el barco se aproxima a la costa sienten el ánimo pesado. Hay nubes negras que cargan el cielo y una lluvia fina y persistente. Al atracar, uno de ellos percibe el brillo de la locura divina en los ojos de otro (el DJ debe elegir cuales), que en vez de ayudar a empujar el barco hacia el interior de la playa, se dedica a pasear y mirar fascinado a su alrededor.

La visión del alucinado consiste en lo siguiente: los cadáveres, ennegrecidos por el paso del tiempo, se amontonan sobre la arena. En su visión es de día, pero el cielo está oscuro, y el Sol, blanco, apenas ilumina más que la Luna llena. Una cabeza rueda hasta sus pies: es la de su padre, pero la cuenca de uno de sus ojos está vacía. La visión desaparece en ese instante.



Para celebrar la vuelta de los aventureros, en el pueblo se celebra una gran fiesta que dura varios días. Durante la celebración se cometen toda clase de excesos. En ella se espera de Gardar que relate la gesta de las aventuras de los hombres del clan por tierras lejanas; es conveniente que, si Gardar es un personaje jugador, lo haga recurriendo a su imaginación. A la mitad de su relato, enmudecerá. Todos los integrantes de la expedición verán llegar a un enorme cuervo que se posa en la mesa y habla así:

— *Disfrutad de esta comida, pues el reposo no está hecho para los guerreros ni es grato a nues-*

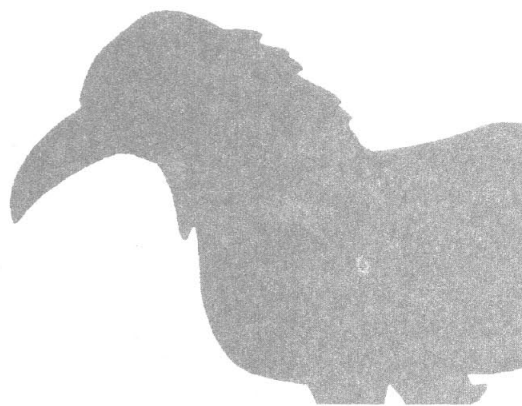
tro señor. Holgad durante dos días y luego preparad vuestro barco. El lobo aullará tres veces en una noche de niebla espesa: será el momento de partir.

Dicho esto, el cuervo levanta el vuelo y se va. Nadie lo ha visto ni oído salvo el grupo de la expedición.

Es fácil que cualquier personaje identifique a este cuervo. Sobre los hombros de Odín hay dos cuervos: Hugin y Munin. El DJ sabe que es Munin.

Hablará entonces un anciano sentado en una mesa (un PNJ que será el padre de uno de los personajes jugadores, a elección del DJ):

— *Estamos conociendo prodigios. Deseo que partáis y volváis llenos de honra, o que alcancéis el Valhalla. Así, regalaré a mi hijo mi espada Jortund que fue forjada y bañada en la sangre de un dragón y que nunca se envainará limpia.*



El jugador ha de tener en cuenta esta propiedad de la espada y usarla con cuidado. Si intenta envainarla sin haber sido manchada de sangre se volverá contra él con el mismo porcentaje de probabilidades de impacto que tenga el personaje (a todos los efectos será como si el personaje combatiere contra sí mismo).

El godi debe hacer un presagio sobre lo ocurrido y lo porvenir. Lanzará unos huesos a un cuenco y gritará.

— *El caos se apodera de todo -dice- y ni siquiera Odín es capaz de hacerle frente. En el fin del*

LA IRA DE FENRIS

mundo hay un palacio helado, y en él habita el enano Nordre. En el centro del palacio, creo, hay un abismo, que debéis cruzar para alcanzar otros mundos. Más no sé.

Al día le sigue una noche de niebla intensa y sin luna, en la que resuenan tres aullidos de lobo. Es la señal.

Cualquiera de las naves del poblado estará disponible. Queda de cuenta de los personajes elegir cuál de ellas van a elegir.

El viaje se va haciendo cada vez más pesado y frío, y no tardan en aparecer grandes bloques de hielo en el mar. Los días y las noches se van haciendo más confusos, con una luz uniforme y tenue. Las barbas y cabellos de los aventureros están blancas. En el horizonte se hace visible una costa completamente cubierta de hielo.

Emerge de las aguas una sombra enorme de más de catorce metros de largo que no tardan en identificar como un tiburón. Con su movimiento produce un gran oleaje, y su aliento se convierte en nubes que descargan rayos y lluvia intensa. El barco zozobra.

Tendrán que nadar hasta las costas de hielo. Las posibilidades de que consigan llegar a salvo quedan a criterio del DJ. Es posible que los que sobrevivan pierdan algunas de sus armas. El DJ debe pensar también que los supervivientes quedan ateridos, cansados y sin provisiones (pueden utilizarse las reglas del módulo Inga y los hombres blancos).

Una vez en la costa, tendrán que caminar hasta un montículo lejano, que es lo único que rompe la monotonía de la llanura blanca. Al cabo del rato, el hielo comienza a temblar y se resquebraja por algunos sitios. Cuando acaba el temblor, se oye una voz profunda que dice:

— ¿Quiénes sois? ¿Qué queréis?

La voz corresponde a un dragón, grande como una montaña, con escamas blancas y ojos rojos. Se trata de un dragón del hielo, y no atenderá a las razones de los jugadores; les hará saber que es

el guardián del palacio de Nordre y se enfrentará a ellos si no dan media vuelta o adivinan cuál es su verdadero nombre. Ante este peculiar dilema, los PJs que hayan participado en la anterior aventura “Viajeros de destino.” deberán superar una tirada fácil de “Idea” o incluso una de INT si vieron el nombre TYSLORMUND junto a la imagen de un dragón blanco, en el interior de un espejo. Ese es el nombre del dragón, el cual al ver que lo adivinan lanzará un tremendo rugido de frustración y romperá la capa de hielo sumergiéndose en el agua y desapareciendo.

En el caso de que nadie conozca el nombre del dragón los PJs tendrán 5 asaltos antes de que el monstruo se lance contra ellos.

El dragón lanza masas de nieve por la boca y esquivlas de hielo afiladas por la nariz. Es especialmente vulnerable al fuego (tirada de Idea). El contacto con el fuego le hace 6d10 puntos de daño por asalto. Tendrá mucho cuidado con esto, y al causarle 100 puntos de daño debido a esta causa escapará, sin que haya posibilidad de perseguirle o acosarle.



DRAGÓN DE HIELO

FV	400
PER	95
AxA	1
Aliento de hielo	75% Daño 4d10
Esquivlas de hielo	45% Daño 2d6
Garras de hielo	75% Daño 4d10

La marcha del dragón dejará al descubierto la entrada en el hielo a una gruta. Es un pasillo de sección perfecta y absolutamente circular con una difusa iluminación blanco azulada que parece emanar de las paredes. El final de este pasillo es una gran sala. Han llegado al palacio. El palacio de Nordre es vasto, de plata; el techo es de bloques de hielo, sostenidos por estalactitas y estalagmitas unidas. No tiene puerta, y dentro hace aún más frío que fuera. En algunas estancias nieva. Sólo hay silencio y soledad.

Tras atravesar varios salones y llegar a uno más amplio que los demás, los jugadores se encuentran con Nordre. Nordre es un enano, con el cuerpo del tamaño de un niño y cara de viejo.

— *No puedo creer que hayáis vencido a los mares del Norte y al dragón del hielo* — les dice — *Sois grandes guerreros. Os merecéis mi hospitalidad.*

Ante los ojos de los jugadores aparece una mesa con el banquete más copioso que hayan visto nunca, servido por transparentes nubes blancas con la forma de hermosas mujeres. La hidromiel es dulce, la carne tierna y jugosa, y los cuernos y los platos no se vacían nunca.

El espíritu y el cuerpo de los guerreros quedan confortados. En una de las ventanas más altas de la estancia aparece el cuervo.

— *Soy Munin* — dice —, *y poseo la memoria de lo que fue. Vosotros, guerreros de Odín, sois dignos de combatir para retrasar el fin de todo lo que existe. Nordre os mostrará el camino que debéis seguir. Id sin titubeos.*

Dicho esto, el cuervo levanta el vuelo y se va. Nordre conduce a los jugadores a la parte trasera de su castillo. Allí hay un abismo enorme cuyo fondo no se ve, y que desciende con una pronunciada pendiente hacia algún lugar desconocido.

— *Este es el pasadizo que une los nueve mundos* — dice Nordre —. *Es tan profundo que ningún habitante de Midgard ha visto el fondo. Allí se encuentran las raíces de Yggdrasil, vuestro destino y el de los Nueve Mundos. El Avatar de Odín está a punto de liberarse. Tomád este eslabón*

mágico, forjado por los enanos con el místico metal Uru, colocadlo junto al que vaya a romperse y la cadena se volverá tan resistente como el día en que la colocaron en el cuello de la Bestia...

Las formas de descender el abismo quedan a la imaginación de los jugadores. No obstante, no será posible deslizarse con cuerdas, pues no hay cuerdas lo suficientemente largas.

Los vikingos eran muy habilidosos, y cuentan con la ayuda de Nordre y de su corte de elfos fantasmales para ayudarles a inventar cualquier artefacto; no obstante, aquello que se les ocurra a los jugadores debe estar de acuerdo con la ambientación, lógicamente.

Una posibilidad es dejarse caer resbalando, pero hay que tener en cuenta que la caída sobre el hielo les provocará principios de congelación: las manos y los pies de los jugadores se van congelando conforme bajan y el DJ debe hacer tiradas de resistencia para ver si lo aguantan.

El descenso consta de cinco tiradas de AGI por cada personaje. Si esa tirada no se obtiene el personaje se hará 3d6 puntos de daño al bajar de mala manera, y si se obtiene una pifia los 3d6 puntos de daño se sufrirán todos los turnos siguientes hasta completar las cinco tiradas.

Si alguno de los jugadores piensa en utilizar su escudo u otro objeto como trineo puede hacerlo, realizando de todas formas su correspondiente tirada de AGI y de esta forma no se padecerá congelación, pero el no pasar la tirada de AGI supondrá recibir 3d10 y no 3d6 puntos de daño, pues el objeto bajará al lado del vikingo, golpeándolo con violencia.

Además la congelación se refleja de la siguiente forma: por cada uno de los cinco turnos de caída el jugador debe hacer una tirada de CON. Si no la obtiene recibe 2d10 puntos de daño y un modificador de -10 (acumulable) durante los siguientes 20 asaltos por congelación, y en caso de que se trate de una pifia el doble de esa cantidad. Si se ha bajado con escudo o algún otro objeto que pudiere proteger no se sufrirá este efecto.

LAS RAÍCES DE YGGDRASIL

En el mundo Inferior solo encuentran niebla, oscuridad y frío. Cuando llegan los vikingos el enorme cuervo les está esperando.

— *El final se acerca — dice — y el tiempo marcha veloz hacia el Ragnarök. Debéis llegar hasta la fuente de Mimer y hallar la manera de que os ayude el dios de una sola mano.*

Para saber que es la Fuente de Mimer los PJs deberán superar una tirada de “Conocimientos Generales” (+25 para el Godi): Bajo una de las raíces de Yggdrasil, se encuentra la Fuente de la Sabiduría, custodiada por el gigante Mimer. Odín bebió de sus aguas, pero tuvo que dejar a cambio uno de sus ojos.

El camino hasta la fuente es peligroso, ya que las raíces están plagadas de serpientes (los descendientes de Nidhug) que las roen constantemente. Los PJs deberán caminar lo más deprisa posible ya que durante los próximos cinco asaltos cada PJ tendrá un 10% de posibilidades de ser mordido por asalto.

SERPIENTE

PV	10
Veneno	1d6 por asalto

Una vez superada la zona plagada de reptiles llegarán a un valle, en el centro del cual un manantial en forma de géiser surge del suelo con extrema violencia.

Junto a él un enorme gigante de quince metros de altura, permanece en pie con actitud vigilante. Al ver a los PJs que se acercan permanecerá indiferente y esperará a que estos actúen primero. No les atacará sin los hacen ellos primero.

MIMER, EL GIGANTE

PV	500
AxA	2
PER	75%
Hacha	90% (1d100+20 de daño)

Si los personajes cuentan a Mimer su historia éste les contestará con una fuerte carcajada. Si pre-

guntan algo, el gigante les responderá diciendo que bebiendo de la fuente obtendrán lo que desean saber. Cualquier intento por parte de los PJs de beber de la fuente será infructuoso, ya que sólo el Cuerno Gjallar (Que está en posesión de Mimer) es capaz de recoger el agua mística.

Mimer indicará a los PJs que si quieren beber del fabuloso cuerno deberán cumplir dos condiciones:

- ♦ Demostrar la verosimilitud de la historia contada (Si tienen la mano de Tyr será suficiente, también pueden enseñarle el eslabón mágico). Si no los PJs deberán ingeniárselas de algún modo.
- ♦ Si el mismo Odín tuvo que dejar un ojo a cambio de beber de la fuente, los vikingos, que son mortales, deberán dejar en sacrificio la vida de uno de ellos.

Si aún quedan PNJs en la expedición ninguno accederá a sacrificarse. Deberá ser uno de los PJs, el que se ofrezca voluntario.

Mimer llenará entonces el cuerno de Gjallar y dará de beber a ese personaje. El agua mística quema y el PJ no podrá apurar el contenido del cuerno. De todas formas adquiere el conocimiento de lo siguiente:

- ♦ Para llamar a Tyr deberán mostrar la mano del dios e invocarle con las siguientes palabras: "Aquí está la mano que un día perdiste. Con ella tu destino se repetirá o el Caos se adueñará de los Nueve Mundos".
- ♦ También sabrá que Fenris está en Varinheim.

Mimer dirá al vikingo que ha bebido de la Fuente que se prepare para asumir su compromiso.

NOTA PARA EL DJ

El Director del Juego deberá dejar bien claro que negarse es inútil y que lo único que eso puede ocasionar es una muerte sin honor para todos los miembros del grupo. Si el personaje asume su ineludible destino habrá actuado correctamente y el DJ ensalzará la decisión del jugador.

Mientras los vikingos observan al mítico gigante, Mimer se acercará al PJ y de un solo golpe de su hacha le arrancará la cabeza y dirá a sus compañeros que se encargará personalmente de que el alma del muerto descanse junto a Odín en el Valhalla. Dicho esto tomará los restos del valiente miembro de la expedición y se despedirá de los demás, que se sentirán extraños.

Estos sentirán un profundo vértigo y creerán que el suelo se mueve bajo sus pies. Cuando recuperen el sentido del equilibrio verán que han sido transportados a otro lugar...

VARINHEIM

Es un paisaje desolador y vacío. Las imágenes se pierden en una niebla difusa que impiden a los vikingos ver el suelo que pisan.

Es el momento de invocar la presencia de Tyr. Si lo hacen correctamente el dios aparecerá de la nada entre un gran estruendo. Es el doble de alto que el más alto de los vikingos y su imponente presencia hace que se disipe la niebla.

Todos los vikingos perderán automáticamente 1d10 puntos de EQM, por estar frente al Dios de la Guerra. Mirará al PJ que lleve su mano. Está comenzará a brillar y se elevará lentamente hacia el muñón del brazo derecho de Tyr.

Un gran resplandor hará que los PJs queden momentáneamente cegados. Al recuperar la visión verán que la mano de Tyr está nuevamente en su sitio, como si nunca se hubiese separado del resto del cuerpo.

Acto seguido, el dios comenzará a andar con paso decidido e instará a los PJs a seguirle.

Aunque el paso de Tyr es más veloz de lo que cualquier humano podría aguantar, los vikingos no tienen dificultad alguna en seguirle, sin duda les está ayudando con sus poderes divinos. Después de lo que parecen días de caminata llegan a la base de una montaña. Los vikingos no estarán cansados y los que tuvieran heridas com-

LA IRA DE FENRIS

probarán que están completamente curados. En la base de la montaña hay una gran caverna de la que surgen unos terribles rugidos. Será necesario que los PJs superen una tirada de EQM, de lo contrario, a partir de ahora actuarán en estado de Pánico (Ver Universo).

Deberán decidir ahora quién es el que va a llevar el eslabón de Uru y colocarlo junto al que está a punto de romperse. Tyr ya avanza decidido hacia la boca de la gruta. Los vikingos han de seguirle.

La visión de Fenris es algo indescriptible, más grande que un dragón, sus ojos despiden llamaradas de intenso fuego y de sus fauces emana una espuma amarillenta y maloliente. Los PJs deberán pasar otra tirada de EQM (Mod. -30) los que no la superen perderán 3d10 puntos de EQM. El enorme e impresionante Lobo-dios da continuos tirones a la cadena que le sujeta y parece que va a soltarse de un momento a otro.

Una PER difícil (-20) hará que el PJ que la saque vea el eslabón que está quebrado. Desgraciadamente es uno de los más cercanos a la cabeza de la Bestia, con lo cual, la tarea se presenta ardua.

Al ver al dios acercarse, Fenris soltará un horrible aullido:

— *Nos volvemos a encontrar, asgardiano — dice la Bestia — Veo que has traído humanos contigo. Mejor. Ellos serán testigos de mi venganza. Pronto estaré libre y espariré tus huesos por Varinheim.*

Tyr, mientras tanto, continua acercándose manteniendo el brazo derecho en alto.

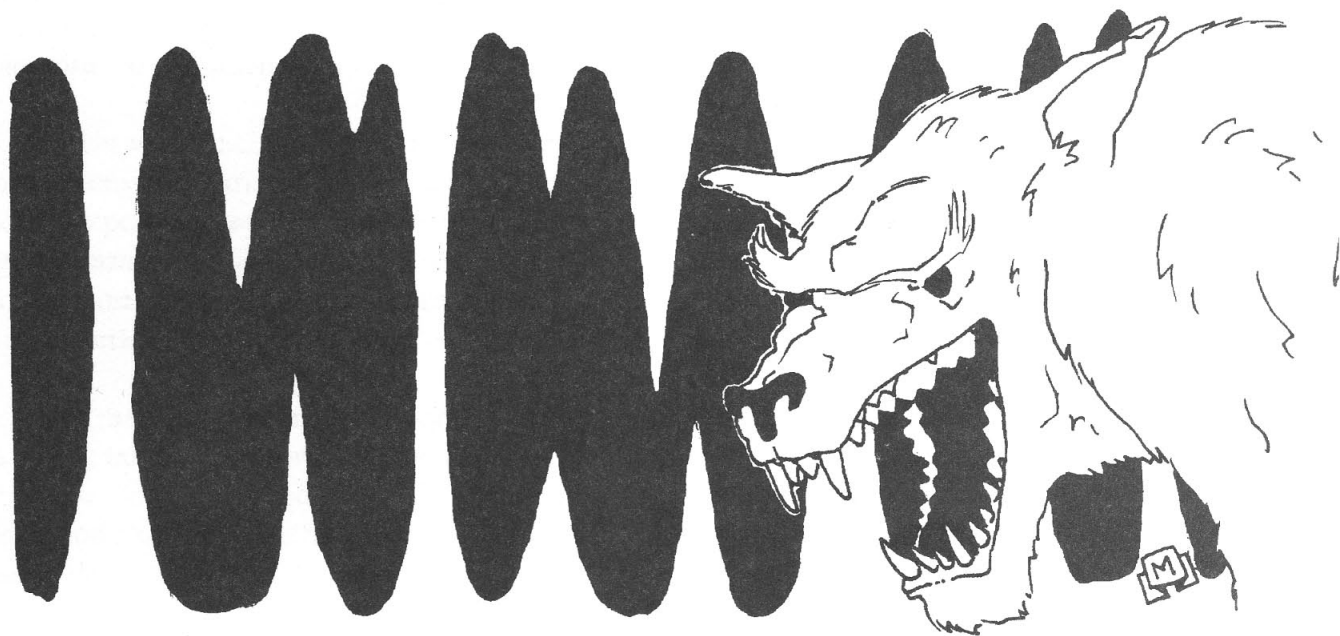
— *No venimos a pelear — exclama el dios — y como prueba te ofrezco mi mano derecha...*

— *No vengas con ese truco otra vez — responde Fenris — Puede que mi memoria no sea la de Munin, pero todavía recuerdo al causante de mis desgracias. Acércate más y te demostraré mi agradecimiento.*

El semblante de Tyr se torna serio y decidido.

— *Sea, si así lo quieres...*

Y desenvainando su espada se lanza contra el lobo-dios, aún sabiendo que no puede matarle. Los vikingos deberán actuar con diligencia. Para



que el que lleva el mágico eslabón pueda acercarse lo suficiente al cuello de Fenris, como para tocar la pieza que va a romperse, deberá superar cuatro tiradas, consecutivas, de AGI (Si se falla cualquiera de las tiradas, habrá que empezar de nuevo, otra vez.).

Si los demás vikingos deciden ayudar a Tyr, su compañero solo deberá pasar tres tiradas consecutivas de AGI. No obstante, aunque el lobo-dios centre su atención en Tyr habrá un 10% de posibilidades por asalto de que un golpe accidental mate a alguno de los personajes (No importa que lleven protecciones). Otro detalle a tener en cuenta es que Tyr, a pesar de ser el Dios de la Guerra, no podrá resistir mucho tiempo frente a quien un día devorará al Padre de Todos, Odín. Si al cabo de diez asaltos no consiguen arreglar la cadena, los PJs verán, aterrorizados, como de un tremendo mordisco en el cuello, la Bestia acabará con la vida del valiente dios. Acto seguido se volverá hacia el grupo de vikingos y mirándoles fijamente, con el hocico jalonado por heridas y cortes, producto de la batalla con Tyr, les dirá:

— *Corred pequeños mortales, pues pronto me liberaré y os daré caza.*

Si los vikingos huyen, pasará lo que Fenris ha profetizado, puesto que sin la ayuda de Tyr nunca podrán salir de Varinheim.

Si deciden atacar a Fenris por lo menos morirán como valientes y sus almas serán guiadas por las Valkirias al eterno reposo del guerrero, pero por poco tiempo, ya que con la Bestia libre, el Ragnarök, el final de los tiempos, está cerca.

Si por el contrario logran colocar el eslabón de Uru junto al que va a romperse, la cadena recuperará inmediatamente su resistencia ancestral.

El vikingo que llevaba el eslabón puede escapar del alcance de Fenris superando una tirada de AGI, y así mismo Tyr se alejará del Monstruo.

La furia de Fenris en este momento no tendrá límites y aunque fuerza la cadena al límite, al cabo de unos momentos ceja en sus esfuerzos y jadea con fiereza:

— *Sólo habeis conseguido retrasar lo inevitable. El Tiempo es mi aliado y aunque no podré vengarme de estos malditos mortales, llegará el día en que me libere y se cumpla la Profecía...*

— *Hablas con verdad* — contesta Tyr — *pero todavía deberás esperar mil veces mil años* — Diciendo esto se volverá a los personajes — *Habeis sido muy valientes y el valor es algo que merece ser recompensado. No puedo devolveros a vuestros amigos muertos, pero no dudéis de que brindaré con ellos en el Reino Eterno. En cuanto a vosotros... lo máximo que puedo hacer es devolveros junto a los vuestros...*

Y diciendo esto hace un gesto con la mano y desaparece.

Los vikingos pierden la consciencia, no saben si por un segundo o durante milenios, lo único que saben es que cuando despiertan se encuentran a bordo de un drakkar y que a sus oídos llega el inconfundible sonido del cuerno de Hafursfjord.

ALGUNAS IDEAS PARA NUEVAS AVENTURAS

- ♦ Egbert, rey de Wessex, llegado desde el Imperio Carolingio, está sometiendo uno tras otro a los Señores Guerreros de Danelag.

Un Enviado de Halldor el gordo, primo segundo del actual jarl de la aldea, está recorriendo la zona para recultar ayuda entre sus parientes.

Al llegar al castillo de Halldor, Cumberland, se encontrarán con una sorpresa: Egbert recibe ayuda de un dragón dominado por un druida franco.

- ♦ Una Expedición comercial hasta Truso, treinta kilómetros Vístula arriba, sirve para que los vikingos entren en contacto con los eslavos.

Allí encontrarán una extraña tribu, los Anker, cuyos hombres son todos viejos y las mujeres todas jóvenes. En realidad se trata de seres mágicos que obtienen su energía agotando sexualmente a los hombres, pero su belleza es tal, que hace muy difícil la resistencia.

- ♦ Un naufrago llega aterido hasta Hafursfjord. Es un hombre extraño, con un mechón de pelo blanco en su cabellera negra. Habla algo de gaélico, con el que les comunica su origen; El misterioso reino de Alban (Escocia).

Huyó de allí para escapar a su destino: morir entregado a las fauces de las bestias que habitan los insondables lagos de este reino.

- ♦ Una mañana de primavera la aldea se ve sobrecogida por un extraño acontecimiento: en la explanada del poblado se encuentra el cadaver de una nixie.

Es un pésimo augurio. El godi determinará que ha tenido lugar un combate mágico durante la noche, y que toda la aldea ha quedado influida por una Presencia maligna.

Hay que entregar el cadaver de la nixie a su pueblo y alejar la mala influencia. Sin que nadie lo sepa un nigromante ha tomado la apariencia de un guerrero del poblado y les acompañará durante toda la aventura para traicionarles.

- ♦ Un viaje hacia el Norte de transporte rutinario se convierte en una pesadilla cuando una tormenta arrastra al knorr lejos de su ruta. El barco, con el mastil roto irá a la deriva durante días, llevando a los personajes al límite de su resistencia. Acabarán avistando una isla rocosa. Allí encontrarán agua y caza menor, pero tambien un extraño eremita irlandes que habla un poco de escandinavo.

Les hablará de que existe una tierra al oeste. Viajando hasta allí encontrarán a los skraeling, los indios norteamericanos.

- ♦ Tras haber alcanzado el norte de América, los PJs tendrán noticias de una expedición anterior a la suya y tambien conformada por vikingos. Al llegar al asentamiento conocerán a una tribu de vikingos atemorizados por un poderoso Jarl, que realiza prodigios.

Se trata de habitante de Muspelheim, llegado a Midgard por error y que pretende esclavizar a los habitantes de ésta.

- ♦ El primer hijo de Ulric e Inga ha nacido. Es un robusto bebé muy mimado por sus padres y sobre todo, por Ulf, su abuelo. El Godi de un pueblo vecino afirma que el nacimiento de un niño traerá desgracias al fiordo, por lo que ordena la ejecución del pequeño. Ulric morirá intentando defender a su mujer y su hijo. Los vikingos buscarán venganza, contando con el apoyo la diosa Freya en persona.

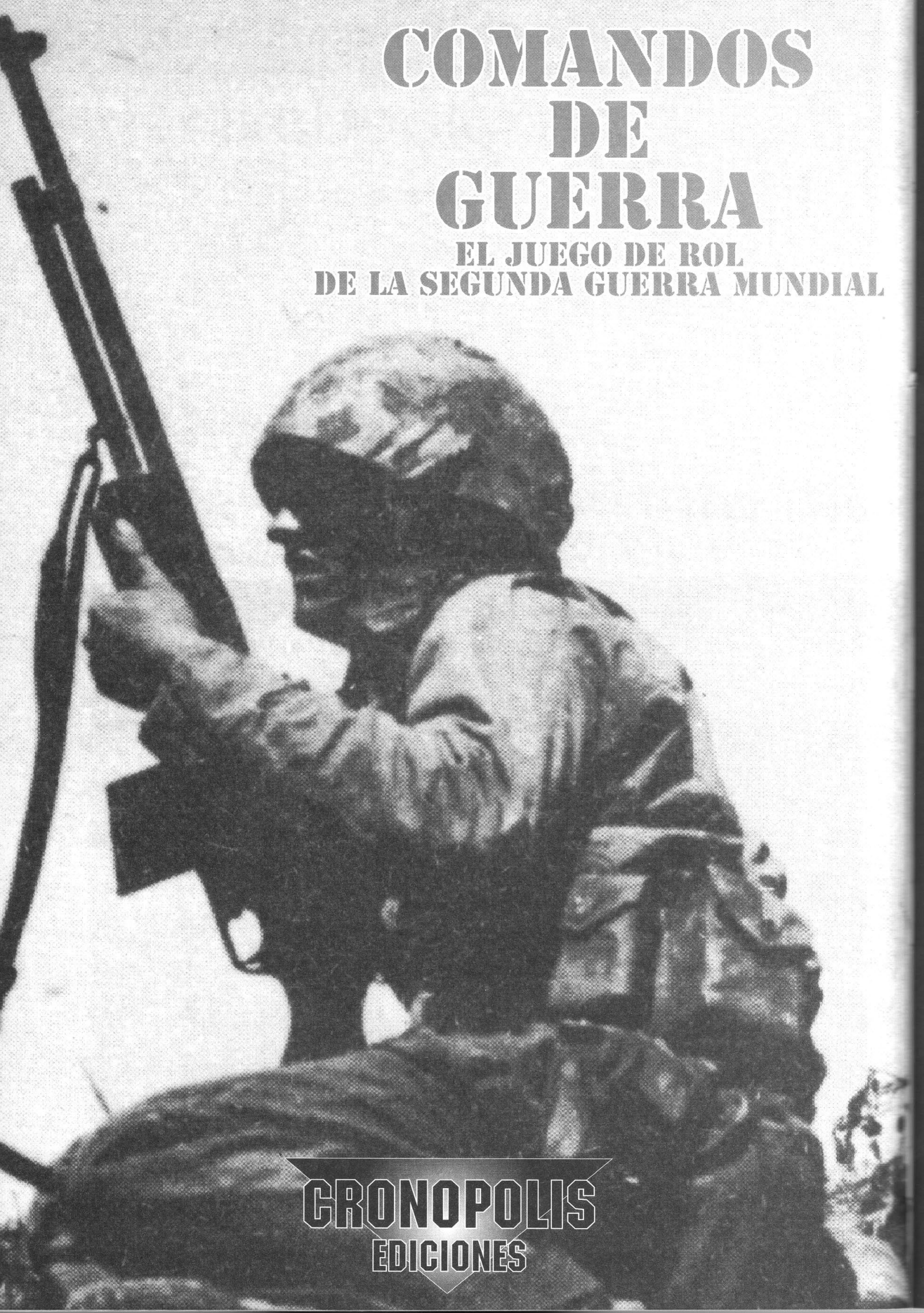
BIBLIOGRAFÍA

- ♦ LOS VIKINGOS, REYES DE LOS MARES.
Ed. Aguilar. Col. Aguilar Universal Historia. 1989
- ♦ EDDA MAYOR.
Anónimo. Alianza editorial
- ♦ EDDA MENOR.
Snorri Sturluson. Alianza editorial
- ♦ LA SAGA DE ERIK EL ROJO.
Anónimo. Ed. Siruela. 1986
- ♦ ATLAS HISTORICO MUNDIAL, volumen I.
Ediciones Itsmo.
- ♦ DIOSES Y HEROES DE LA MITOLOGÍA VIKINGA.
Brian Branston. Ed. Anaya, colección Mitologías.
- ♦ LITERATURAS GERMÁNICAS MEDIEVALES.
J.L. Borges. Alianza Editorial. colección Libro de Bolsillo número 738.
- ♦ NORSE MYTHS.
R.I. Page. British Museum Press. 1990
- ♦ THE OFFICIAL HANDBOOK OF THE MARVEL UNIVERSE, volumen 1.
Marvel Entertainment Group
- ♦ SANDMAN.
Neil Gaiman & Others. DC National Publications. 1992.
- ♦ THE NORSEMEN. MYTHS & LEGENDS - From the Eddas and Sagas.
H. A. Guerber. Studio Editions. 1985 - 1993 Edition.

LA ERA DE LOS VIKINGOS	5
RELIGIÓN VIKINGA	11
Origen del Universo	11
Los Nueve Mundos	11
Los Dioses	13
Tratamiento de los Dioses	18
REGLAS ESPECIALES	19
Creación de personajes	19
Habilidad navegación	20
MÍSTICA	21
Magia superior y hechizos	22
ARMAS Y DEFENSAS	32
CRÍATURAS Y OTRAS RAZAS	34
BARCOS Y NAVEGACIÓN	38
LAS EXPEDICIONES	42
Idiomas	42
El modo de vida vikingo	43
Los vikingos, el pánico y el EQM	45
LA LEY DEL VIKINGO	46
UNA ALDEA EN HAFURSFJORD	57
Recomendaciones para jugar esta campaña	55
PNJs fuera del fiordo	55
ROMPETORMENTAS	59
La cacería	60
En el clan Rognailf	61
El sueño	62
La búsqueda	64
SUCESIÓN	69
El Godi, el mar y el extraño mensaje	70
El thing, los hermanos y el juicio de Odin	71
Lindisfarne	73
...Encontrarás un mar de agua de agua templada	75
El clérigo, la bruja y la aldea de la empalizada	77
VIAJEROS DEL DESTINO	79
Una solicitud de ayuda	82
La isla de la torre	84
INGA Y LOS HOMBRES BLANCOS	89
La historia de Ulric	90
La Indecisión de Ari Tryggvason	91
La noche sin fin, el Drakkar de hielo y Vestfjord	92
La aldea de los Hombres Blancos	94
LA IRA DE FENRIS	97
Mannaheim	98
Las Raíces de Yggdrasil	101
Varinheim	102
ALGUNAS IDEAS PARA NUEVAS AVENTURAS	105
BIBLIOGRAFÍA	106

COMANDOS DE GUERRA

EL JUEGO DE ROL
DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



CRONOPOLIS
EDICIONES

EI

UNIVERSO[®]

se expande...



**Y tu no puedes
quedarte atrás.**

GENERADOR UNIVERSAL

El Software para PCs y compatibles que te permite tener listas las fichas de todos los personajes y PNJs que necesites para dirigir o jugar tus partidas. Líbrate del proceso de creación con esta importante herramienta informática que CRONOPOLIS Ediciones pone a tu alcance para máquinas con procesador 8086 hasta Pentium, con al menos 640 Kb de Ram. Fichas totalmente editables y modificables. Admite y archiva nuevas razas.

Ahora, ya no tienes excusa...

CRONOPOLIS
EDICIONES

Venta exclusiva por Correo.
PVP 1200 Ptas.

**EL PRIMER JUEGO DE ROL
MULTIAMBIENTAL EDITADO EN ESPAÑA
ES MUCHO MÁS QUE UNAS REGLAS
PARA MANEJAR PERSONAJES EN
DIFERENTES ÉPOCAS O LUGARES.**

**ES MÁS DE LO QUE ERES CAPAZ
DE IMAGINAR.**

**Y TE PERMITE DESARROLLAR TODO
TU POTENCIAL CREATIVO.**

ES

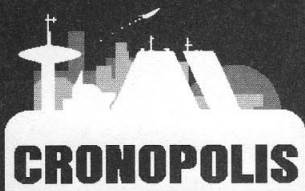
UNIVERSO[®]

**EL JUEGO DE ROL
MULTIAMBIENTAL
PREMIO EXCÁLIBUR 93**

EL SISTEMA UNIVERSO PARA EL AÑO 94 COMPRENDE:

JURASIA (TIME WARP 1) DALGOR SUPERHEROES Inc.

MIDGARD GÖTTERDÄMERUNG (TIME WARP 2)



Aptdo. de Correos 329
28230 Las Rozas de Madrid
Fax: (91) 636 17 61





Midgard es uno de los Nueve Mundos
de la mitología nórdica.
Es el Centro, la Tierra, el Agua,
el Hielo, el Acero, el Fuego.
Midgard es el lugar en el que se alcanza
la gloria del Valhalla.

Este es un suplemento de
UNIVERSO, el Juego de Rol Multiambiental
con el que podrás realizar una campaña
completa que transcurre durante el
siglo IX de nuestra era. Reglas adicionales
para conocer los dioses y la sociedad
vikinga, información sobre los pueblos
que tuvieron contacto con los nórdicos,
un sistema de navegación en la
antigüedad, datos sobre las criaturas
mitológicas escandinavas y muchas
otras informaciones útiles para llevar
a cabo tus propias aventuras.

Requiere UNIVERSO para ser jugado.
Recomendado para mayores de 14 años.

CRONOPOLIS
EDICIONES

Apartado de Correos 329
Las Rozas de Madrid
28230-Madrid



Impreso en
papel reciclado



ISBN 84-88749-02-3