

Aventuras en...
LA MARCA DEL ESTE



LA HIJA DEL GIGANTE DE HIELO



Una aventura para la Marca del Este por el Contemplador

De Master a Master:

La aventura que tienes ante ti, es el fruto de la unión de tres historias de carácter muy diferente. Por un lado, el eje central, se ha tomado de la historia "La hija del Gigante de Hielo" de Conan, en la revisión que ofreció Kurt Busiek en la serie Conan la Leyenda. La segunda historia de la que se nutre, es LA guarida del Gusano de Hielo, también de Conan, que apareció en el Magazine, "La espada salvaje de Conan", y que aquí se ha utilizado como encuentro opcional. Finalmente, la última historia usada como base, es "Cenizas de Niflheim" recopilado en el libro Antología Z Vol.2.

Así, la historia presentada, desarrolla de forma lineal, una aventura sencilla donde los jugadores deberán enfrentarse a diversos peligros, en ocasiones de gran peligrosidad. En éste sentido, la aventura ha sido planteada como un recurso usado para jugarla en una sola sesión, o a lo sumo dos, en especial en jornadas de Rol.

La aventura, comienza con los héroes caminando por una zona de alta montaña, siendo así, para que pueda insertarse en una campaña mayor, o si se desea, jugarla de manera independiente.

La aventura, se presenta, usando como mapas, composiciones realizadas con las baldosas de Dungeon Tiles, del juego D&D, como apoyo para aquellos que quieran usar miniaturas en sus partidas.

El Dungeon Master

(Víctor Velázquez)

Más aventuras, reseñas y aportes

en:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>

Sin más, os dejo con la aventura. Espero que la disfrutéis.



El ataque de los Vanires

“El frío de las montañas hiela vuestros cansados músculos, mientras la nieve, como una manta espesa y blanca, cubre la tierra hasta donde alcanza vuestra vista. El sol muere en el horizonte, mientras la nieve cae perezosa a vuestro alrededor, cubriendo débilmente vuestras huellas.

Unos pocos árboles os rodean, rompiendo así, el por otro lado, anodino paisaje. Algunos cuervos, como manchas de tinta sobre la blancura invernal, revolotean agitados en el horizonte.

El invierno está siendo fuerte, y parece que aun será más frío antes de dar paso a la estación de las flores. Los escasos animales que encontráis, espolean éstas frías tierras, en busca de algo que llene sus vacíos estómagos.

De pronto, un grito de mujer rompe el silencio de la tarde. Desde septentrión, os llega el ruido de una persecución. Segundos más tarde, veis aparecer tras una loma cubierta de pinos de bajo tamaño, la figura enjuta y redondeada de una mujer. Su pelo rubio y largo, yace suelto, ondeando al compás del movimiento de su huída. Tras de si, un hombre de larga cabellera pelirroja, la persigue con una sonrisa sádica en su rostro.

La armadura del hombre tintinea al correr, mientras su hacha, colgada de forma descuidada en su cinturón, la golpea a cada paso que da. Unos pocos segundos después, otros tres hombres surgen tras el primero, vistiendo armaduras semejantes.



La mujer corre desesperada, mientras los hombres ganan ventaja a cada segundo que pasa. De pronto, os percatáis de que la mujer lleva, entre sus brazos, un bulto pequeño, del que brota un débil llanto que atenaza vuestros corazones. Al mismo tiempo, el hombre que la perseguía a escasa distancia, la agarra por el pelo, lanzándola contra la nieve, mientras el pequeño bulto cae un par de metros más lejos de ella.”

Este pequeño grupo de guerreros, pertenece a la tribu de los Vanires, de pelo rojo y ojos verdosos, se les considere poco más que bárbaros y asesinos que pueblan las montañas.

Son grandes guerreros, acostumbrados a la lucha en los terrenos nevados y a las emboscadas.

VANIRES: 4

Clase de Armadura: 4

PG: 35,37,29,30,40 (5DG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 3 Vanires con Espadas y 1

Vanir con Hacha de Batalla.

Daño: Espada-1d6; Hacha de Batalla-1d10

Salvación: G4

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 175

Equipo: Cada uno lleva una espada/un hacha de batalla, un escudo, una armadura de escamas, una Poción de curación y 100 mo.



Cuando los jugadores se acerquen al grupo, el Master debe leer:

"Mientras os acercáis al grupo de guerreros, aun ajenos a vuestra presencia, oís como el hombre que iba en cabeza dice:

-Vamos ramera Aesir, el invierno es frío y nuestros cuerpos necesitan calor. Pórtate bien y sólo mataremos al crío.- el hombre se ríe mientras golpea a la mujer en el rostro.

De pronto, uno de los hombres se percata de vuestra presencia, y dice:

-Cuidado compañeros, aun quedan ratas por aquí.-De un potente salto se abalanza hacia vosotros como una fiera llena de rabia."



Para éste combate, los jugadores ganan la iniciativa en la primera ronda de combate al coger desprevenidos a los guerreros Vanires. Éstos, lucharán con ferocidad, pero cuando queden dos o menos Vanires, éstos huirán hacia el sur.

Cuando los jugadores vengan al grupo de guerreros, la mujer dirá:



“Gracias a Odrhin. Si no hubieseis llegado habría acabado como mis hermanas.-Dice casi sin miraros, mientras se arrastra hasta donde el pequeño bulto cayo.- Pequeño... -Dice dirigiéndose al pequeño bulto, que llora desconsoladamente, confirmando vuestras sospechas.- Ya aso pequeñín, estamos a salvo.- Gira la cabeza hacia vosotros y añade- Algunas de esas bestias aun siguen en el campamento. Por los Díoses ¿Nos ayudareis?”

Si los personajes deciden ayudar a la joven, el Master debe leer:

“La mirada de la joven señala hacia un punto más allá de la loma por la que ascendió hace unos minutos. De pronto os percatáis de una leve columna de humo que asciende de forma lenta y uniforme. Algunos gritos de dolor se escuchan desde ese lugar.

De pronto la mujer se pone en pie, con el bebe en sus brazos y os apremia:

-Rápido, quizás aun quede alguien con vida.

La mujer, de una fina belleza, mezcla entre su juventud y la vida dura de las montañas, se yergue como una amazona de piel blanca como la nieve que al rodea, con una hermosa cabellera rubia como los rayos del sol. Su espléndida belleza os cautiva y os anima a luchar por ella.

El camino, aun marcado por las huellas de los Vanires, desciende rápidamente, mientras el criterio de la aldea os llega cada vez más fuerte. La joven, que evidencia el cansancio por intentar seguir vuestro paso con el niño en brazos, os habla con la voz entrecortada por el esfuerzo:

-Esas ratas Vanires llegaron hace una hora escasa, aprovechando que los hombres estaban fuera, buscando presas para la cena. Intentamos luchar... Pero fue en vano. Cuando yo conseguí escapar, habían matado ya a muchos ancianos y niños, y algunos de esos monstruos estaban intentando forzar a las mujeres... Mis hermanas...

Su voz se corta y da paso a las lágrimas, mientras el pequeño campamento, aparece tras unos árboles”

En el campamento sólo quedan algunos de los guerreros encargados del saqueo del campamento, y algunas mujeres supervivientes.

“El pequeño campamento esta conformado por algunas tiendas fabricadas con pieles de lana gruesa y blanca. Una pequeña hoguera arde el centro, avivada por media docena de cadáveres que arden en ésta. Un humo negro y pestoso se alza desde ésta, mientras algunos Vanires amontonan, en el centro del campamento, algunos objetos saqueados. Un par de guerreros, ataviados con grandes escudos, otean la lejanía, atentos a la presencia de cualquier peligro.”



Al acercarse el grupo, deberán lanzar 1d6 cada jugador, para determinar si han sido avistados por el enemigo. Según el tipo de personaje que sea, superará la prueba, con un resultado de:

- Elfos y Exploradores: 4 a 6
- Ladrones y Medianos: 3 a 6
- Clérigos, Paladines, Guerreros, Magos, Orcos y Otros: 5 a 6
- Enanos: 6

Si superan la tirada, significará que han conseguido ocultarse al enemigo. Si por el contrario fallan la tirada, significará que han sido visto por alguno de estos centinelas, quienes darán la alerta. Cuando un personaje sea avistado, sólo él será visto, quienes hayan superado la tirada, aun permanecerán ocultos, por lo que ganarán la iniciativa en la primera ronda de combate en que participen.



“Mientras los últimos gemidos de los Vanires acallados por el rumor del viento, unas figuras a caballo, descienden por la colina que hace escasos minutos vosotros mismos ocuparais. Diez hombres equipados con gruesas capas de lobos y armaduras de cuero y hierro, observan la escena de desolación que os rodea. Sus cabellos rubios, ora trenzados ora sueltos en una brillante melena, describen pequeños círculos a causa del rápido cabalgar.

Al acercaros a vosotros, desenvainan sus gruesas espadas mientras, uno de ellos, de mayor edad, ataviado con un lujoso yelmo de plata, os dice:

-¿Qué ha ocurrido en nuestro campamento? Por Odrhin ¡Contestad!

Antes de que podáis responder a sus preguntas, la joven que salvarais en la loma, se adelanta y con lágrimas en los ojos, dice:

-Mi señor, Mijerkahden, estos hombres han salvado el campamento. Fueron esas bestias de los Vanir, quienes nos atacaron.

El hombre, observa por primera vez los cuerpos desparramados a vuestro alrededor, y con gesto de sorpresa, dice:

-Hela se los lleve... Esas ratas, pagaran muy caro lo que han hecho. Vosotros... Siento haber pensado que erais los causantes de todo este dolor. Ruego me perdonéis.

-Mi señor. – Dice la joven- El grueso de su banda de saqueadores se marcharon hace un par de horas hacia el Norte, aun quedan posibilidades de darles caza.

-Humm... Ciertamente las huellas están frescas aun. Su captura no nos llevará más de un par de horas a caballo. Sea, marcharemos en su búsqueda. -El viejo guerrero os señala con su espada y añade.- Os pido ayuda en ésta empresa jóvenes guerreros. Toda la ayuda será poca.



Vanires: 6

Clase de Armadura: 4

PG: 32,38,27,28,40, 39 (5DG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 3 Vanires con Espadas, 1 Vanir con Hacha de Batalla y 2 Vanires con Arco Largo

Daño: Espada-1d6; Hacha de Batalla-1d10; Arco Largo 1d6

Salvación: G4

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 175

Equipo: Cada uno lleva, 1 escudo, 1 Armadura de escamas, 1 Poción de curación y 100 mo.

Los Vanires son como una plaga en éstas tierras. Algunos de mis hombres se quedarán aquí por si deciden regresar, vosotros podéis coger sus caballos. ¡Ahora partamos, y que Odrhim nos guíe hoy!

Si los jugadores aceptan ayudar al grupo de guerreros recibirán cada uno un “Caballo de Silla”, se puede ver su descripción en el apartado “Apéndices”. El grupo estará formado por los jugadores, Mijerkahden y 3 de sus hombres.

La persecución: Sangre en la nieve

“Mientras cabalgais por un pequeño sendero, el hombre al que la joven llamó Mijerkahden, os habla:

-Nuestra gente, pertenece a las tribus de los Aesir, naturales de éstas montañas. Durante cientos de años, mis antepasados han ojado las montañas que tus ojos contemplan ahora, y ahn luchado por sobre vivir entre la fría nieve y la dura piedra. Pero desde hace unos años, esos bárbaros de los Vanires, han ido adentrándose en nuestros territorios, convirtiéndose en un problema mayor incluso que los lobos o el hambre. Tendremos que acabar con esas bestias, os sólo será cuestión de tiempo que ataquen otra aldea...

El viejo guerrero deja de hablar, sumido en sus pensamientos. El frío y la nieve comienzan a ser mayores cada vez, y el terreno, cada vez más abrupto e intransitable para vuestras monturas, os advierte de que pronto os llegará la hora de dejar atrás los caballos.”

El trayecto hasta el encuentro con los Vanires, dura dos horas aproximadamente. Durante éste viaje, el grupo podrá sufrir hasta dos ataques aleatorios. Por cada hora de viaje, el Master debe lanzar 1d6, con un resultado de 5 a 6, sufrirán uno de los siguientes encuentros:

Lanza 1d6 y comprueba el resultado:

1a2:

Oso lechuza (3)

Clase de Armadura: 5

PG: 36, 40, 38 (5DG)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 Zarpazos / 1 Mordedura

Daño: 1d8 / 1d8 / 1d4

Salvación: G3

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 175



Reglas Especiales: Si logra impactar en un mismo asalto con sus dos zarpazos, a un objetivo, el oso lechuza abrazará al aventurero, e infligirá 2d8 PG adicionales.

3-6:

Lobos (7)

Clase de Armadura: 7

PG: 18, 16, 16, 13, 15, 14, 16 (2+2 DG)

Movimiento: 15 metros

Ataque: 1 Mordedura

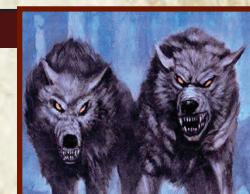
Daño: 1d6

Salvación: G1

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 25



El Master puede determinar mapas aleatorios para este encuentro.





Tras las dos horas de viaje, llegarán al encuentro con parte de los Vanires, en éste caso, el Master debe leer:

"Finalmente, tal es la cantidad de nieve acumulada en el camino, que no podéis continuar a caballo. Uno de los hombres de los Aesir, es el encargado de quedarse a guardara los pödencas, mientras vosotros avanzáis los últimos kilómetros hasta vuestras presas.

Unos minutos después, una gran llanura, rodeada de afilados escarpados os recibe. La nieve cubre toda su pö. De igual forma, no se podrán usar conjuros de superficie, con una blancura solo rota por las figuras que en el centro de la llanura os aguardan.

Una docena de guerreros armados y preparados esperan de pie en mitad del llano, al parecer, por sus gestos e insultos, aguardaban vuestra llegada. Mientras os acercáis, Mijerkahden os hace una señal con el brazo:

-Nada de arcos o ballestas.- Dice sin apartar la mirada de su enemigo.- Ésta debe ser una lucha con honor, solo combatiremos con la espada y el hacha. Y que los Dioses las guíen.

De pronto, uno de los Vanires grita:
-¿Acaso pensabais que no nos percataríamos de vuestra presencia? Ratas Aesir. Esta nieve será vuestra mortaja, mientras los cuervos se alimentan de vuestra apestosa carne."

Vanires (12)

Clase de Armadura: 4
PG: Entre 36-40 (5DG)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 8 Vanires con Espadas y 4 Vanires con Hacha de Batalla
Daño: Espada-1d6; Hacha de Batalla-1d10; Salvación: G4
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 175
Equipo: Cada uno lleva, 1 escudo, 1 Armadura de escamas, y 150 mo.





Independientemente de la actuación de los jugadores, el Master deberá permitir que Mijerkahden no muera en éste combate.

El Mapa:

La zona helada del mapa, puede quebrarse si cualquier criatura camina sobre él. Cada vez que esto ocurra, el master debe lanzar 1d6, con un resultado de 5 a 6, el suelo se romperá, cayendo, la criatura afectada, a un pequeño lago. Dicha criatura, sufrirá un -2 al combate mientras esté mojado (debido al frío), y acabarán enfermando (Penalizador de 2 a cualquier acción) en un plazo de 1d8 horas, si no secan sus ropas, o cambian de atuendo.

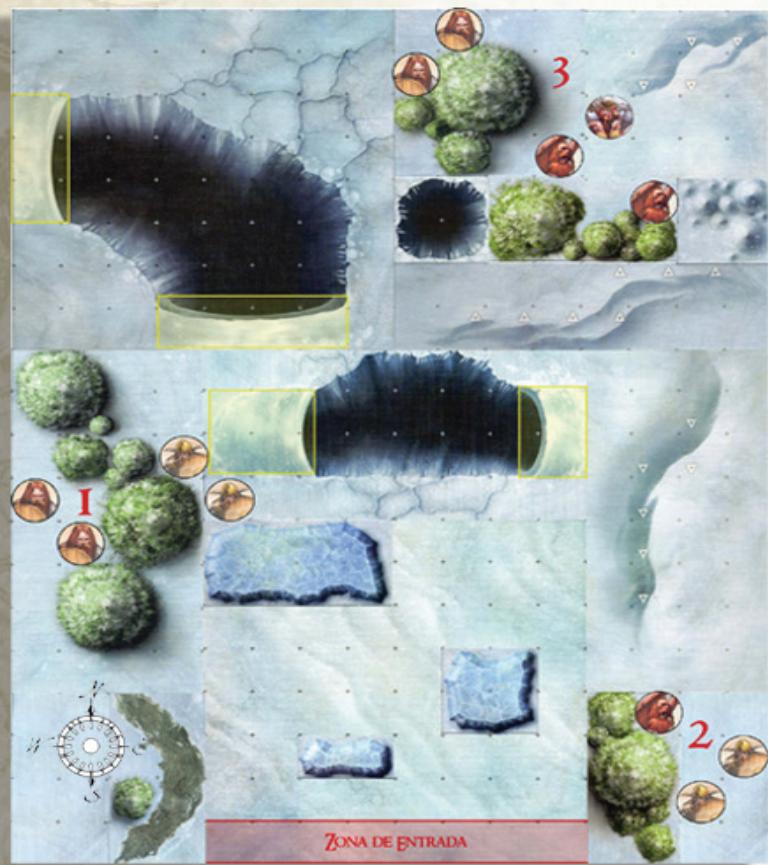


Cuando el combate acabe, Mijerkahden dirá:

“Hoy hemos luchado bien. Esas ratas Vanires estarán arreglando cuentas ahora ante Odrhin. Más, aun queda sangre por derramar antes de que acabe el día. Observad esas huellas... –Dice el Aesir mientras señala la nieve unos metros más adelante ante vosotros.- Esas bestias se dividieron en dos grupos. Unos hacia el Oeste, y otros hacia el Norte...”

Mijerkahden se acerca hasta las huellas y tras meditar un segundo añade:

“Debemos separarnos aquí. Mi grupo y yo mismo iremos en dirección oeste, vosotros seguid las huellas hacia el norte. Cuando acabéis con esas bestias venid a reuniros con nosotros en éste punto. Tened cuidado, no esperéis un combate con esas bestias si se ven acorralados.”



Rápidamente, el grupo de Aesires vuelve a ponerse en marcha, ésta vez en dirección oeste, dejándolo solos en el campo de batalla. Al mirar hacia el norte, observáis unos riscos helados os rodean, mientras la blanca nieve vuelve a arreciar.

Tras un par de kilómetros, el rastro que andabais siguiendo. Desaparece tras subir una pequeña colina. Ante vosotros, se abre una pequeña zona, donde unos riscos helados, cubren el horizonte. El lugar se encuentra rodeado por una débil arboleda, mientras que a unos 20 metros dirección norte, podéis ver entre los riscos helados, como el suelo se acaba en un ancho foso.”



Los Vanires que escaparon hasta ésta zona, se percataron de que les estaban siguiendo hace un par de kilómetros, por lo que decidieron esconderse y preparar una emboscada. Si los personajes avanzan hasta la zona central del mapa, los centinelas dispuestos fuera de los bosques darán la voz de alarma, el Master debe leer:

Si los personajes avanzan por los laterales del mapa, los encuentros se resolverán con cada grupo individualmente. A discreción del Master, estos podrán dar la alarma a sus compañeros.

Las zonas remarcadas del mapa, son placas de hielo que se han formado sobre los fosos que se abren en el suelo. Si un personaje camina sobre una de éstas placas, el Master debe lanzar 1d6, con un resultado de 5 a 6, el hielo se romperá, y el personaje caerá al foso, muriendo a causa del choque. Los elfos y Halflings sólo romperán el hielo con un resultado de 6.

Cualquier caída por alguno de los tres fosos, conllevará la muerte, así, cualquier objeto que caiga por ellos, se considerará perdido.

Los bloques de hielo, situados en la zona central, miden unos 3 metros de altura, y bloquean el campo de visión, aunque pueden ser escalados. De igual forma, los grupos de árboles tapan la línea de visión.

Los grupos de Vanires están formados por:

Grupo 1:

Vanires: 4

Clase de Armadura: 4

PG: 35, 36, 36, 40 (5DG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 2 Vanires con Espadas y escudo y 2 Vanires con Arco Largo

Daño: Espada-1d6; Arco Largo 1d6

Salvación: G4

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 175

Equipo: Cada uno lleva 1 espada y 1 escudo / 1 Arco Largo, 1 Armadura de escamas, hasta 2 de ellos, tienen 1 poción de curación, hasta 2 de ellos llevan hasta 30 gramos de hierba de Basilisco (Esta hierba, hervida, se usa como ungüento para curar la petrificación. Permite remitir dicho efecto, devolviendo la piedra a la carne en un período de 1d4 horas, un uso) y 100 mo.



Grupo 2:

Vanires: 3

Clase de Armadura: 4

PG: 36, 36, 40 (5DG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 2 Vanires con Espadas y escudo y 1 Vanir con Hacha de Batalla

Daño: Espada-1d6; Hacha de Batalla-1d10

Salvación: G4

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 175

Equipo: Cada uno lleva 1 espada y 1 escudo / 1 Hacha de Batalla, 1 Armadura de escamas, hasta 1 de ellos, tiene 1 poción de curación, hasta 2 Vanires llevarán 250 gramos de hierba de Bis (Esta hierba muy resistente al frío y las nevadas, se suele usar para algunos hechizos, consiguiendo aumentar la duración de éstos hasta en 10% del tiempo total, un uso) y 100 mo.



Grupo 3:

Vanires: 5

Clase de Armadura: 4

PG: 36, 36, 40, 40 (5DG)

El Líder Vanir: 43 (5+3 DG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1 Líder Vanir con espada

y escudo 2 Vanires con Espadas y escudo y 2 Vanir con Hacha de Batalla

Daño: Espada-1d6; Hacha de Batalla-1d10

Salvación: G4

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 175

Equipo: Cada uno lleva 1 espada y 1 escudo / 1 Hacha de Batalla, 1 Armadura de escamas, hasta 2 de ellos, tienen 1 poción de curación, y 100 mo. El líder Vanir lleva un yelmo (-1 a la CA), 1 poción de curación, 300 mo y una raíz de Cót (De fuerte sabor amargo, suele ser un ingrediente habitual en muchos conjuros. Otorga un penalizador de +1 a las TS contra conjuros de las victimas, un uso)



Una vez que vengan al grupo de Vanires, el Master debe leer:

"El cuerpo del último de los Vanires cae sobre la blanca nieve, tiñéndola con su sangre. De pronto una pequeña tormenta de nieve se alza donde os encontráis hasta impedir la visión a más de tres metros de distancia. Los cuerpos de los caídos, rápidamente se ven cubiertos por la nieve hasta desaparecer tras su imponente manto."

De pronto, una débil risa os envuelve. Su procedencia os es desconocida, siendo imposible determinar de dónde proviene.

En ese momento, la figura de una mujer aparece tras la densa cortina de nieve. Unos segundos después, la figura se hace más nítida hasta permitiros ver sus facciones. Su cuerpo, tan blanco como la misma nieve, se muestra desnudo, como si el frío reinante no la afectase. Su larga melena rojiza, recogida con una brillante corona de oro y rubíes, reposa despreocupada por su espalda, mientras sus intensos ojos azules, os observan, como si pudiesen leer vuestra alma. Con una sonrisa burlona, os dice:

-Valientes son los guerreros que se adentran en las tierras del norte... O quizás no sean más que necios.

De pronto se acerca a vosotros mientras su imagen de perfecta belleza os mantiene perplejos, como si os hubiesen hechizado"

En éste momento la mujer se acercará al jugador que porte el arma u objeto más poderoso y le besarán.

"Lentamente, te besa (aquí el Master debe dirigirse al jugador e concreto). El frío que te transmite sus labios te recuerda al de la nieve que te rodea, e intuitivamente, Te alejas de ella.

La mujer, divertida, te dice:

-Hombres valientes, que demuestran su estupidez a adentrarse en el hielo y la montaña. Portáis juguetes muy interesantes.- De pronto, la mujer muestra en su mano el (insertar aquí el nombre del objeto robado)- es muy bonito...



La mujer se gira sobre sus talones y comienza a correr en dirección contraria a vosotros, mientras su risa resuena en vuestros oídos."

En éste momento los jugadores pueden decidir perseguir la mujer para recuperar el objeto, en cuyo caso, continua leyendo.

La hija del gigante de hielo:

"La mujer, pese a estar desnuda y correr descalza por la nieve, consigue avanzar a gran velocidad, yendo siempre por delante de vosotros. Finalmente al llegar a una gran explanada, se detiene mientras os sonríe con malevolencia.

-¿Os atrevéis a perseguirme? ¿A mí? Necios mortales... Yo soy hija del mismísimo Imit, y vosotros no sois más que hormigas bajo sus pies.- Dejando caer vuestro objeto al suelo añade mientras os dedica una mirada maliciosa- ¡Hermanos, venid a por mí regalo!





De pronto, la nieve a vuestro alrededor comienza a temblar, hasta que en un violento estallido, se aparta para dejar a la vista la imponente figura de dos gigantes de hielo.

-Ofrid, Hungrelkair, matadlos y devorad su carne, no dejéis a ninguno vivo.”

Los dos gigantes de hielo, atacarán de inmediato a los jugadores. Los personajes pueden intentar atacar a la mujer, pero ésta conseguirá escapar sin problemas, sin permitir que los jugadores puedan alcanzarla.

Ofrid

Clase de Armadura: 4
PG: 72 (10+1 DG)
Movimiento: 40 metros
Ataque: 1 Hacha a dos Manos
Daño: Hacha de Batalla-4d6
Salvación: G10
Moral: 9
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.600
Equipo: Hacha descomunal a dos manos (no puede ser usada por héroes) Poción de curar heridas leves.



Hungrelkair

Clase de Armadura: 2
PG: 72 (10+1 DG)
Movimiento: 40 metros
Ataque: 1 Hacha de Mano y Escudo
Daño: Hacha de Batalla-4d4
Salvación: G10
Moral: 9
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.600
Equipo: Hacha descomunal (no puede ser usada por héroes), Escudo Tarja (escudo de gran tamaño que cubre gran parte del cuerpo, -2 a la CA), Poción de curar heridas leves.



Cuando los personajes acaben con los dos gigantes, el Master debe leer lo siguiente:

“La mujer cae de rodillas visiblemente afectada por la muerte de sus hermanos. Con la voz rota dice:

-Hermanos... ¡Vosotros, monstruos! De que lugar infernal habéis surgido... – La mujer alza sus brazos y clama al cielo.- ¡Padre! ¡Mí señor Imir, alejame de estos asesinos! ¡Sácame de ésta tierra de locura!



De pronta, el cuerpo de la mujer comienza a brillar con el fulgor de un rayo, tan potente, que os obliga a cubrir vuestros ojos. El fulgor llega a ser tan potente que ni siquiera sois capaces de escapar de su resplandor tapándoos los ojos. Llegados a cierto punto, perdéis el sentido, incapaces ya de escapar del dolor que os produce el fulgor.

Para cuando conseguís recuperar la conciencia, tan sólo encontráis vuestro objeto robado, donde antes se encontraba la mujer. Cualquier huella de su presencia, o de los cadáveres de los gigantes de hielo. A pocos metros, veis aparecer al resto de grupos de Aesir, con Mijerkahden a la cabeza. Al veros, éste os dice:

-¿Dónde diablos os habíais metido? Encontramos los cadáveres de esos Vanires que matasteis a unos dos kilómetros de aquí. ¿Qué se supone que habéis estado persiguiendo?"

Los personajes pueden contarle a Mijerkahden, lo ocurrido con los gigantes y la mujer, en cuyo caso éste les dirá:

"Humm... Esto es preocupante amigos míos. Quizá ésta historia explique eso.- Dice el poderoso guerrero mientras señala a vuestras espaldas.

Tras vosotros, se eleva en el horizonte una gran montaña de la que surge una espesa columna de humo negro.

-Esa es Otkatla, la montaña de fuego. Se dice que allí vive la hija de los gigantes del hielo. Supongo que fue a ella a quien os encontrasteis. Y por lo que parece, no está de muy buen humor. Escosa muy seria, pues se dice que esa mujer es una hechicera de gran poder, capaz de traer a los guerreros caídos desde el propio Vakhala ...

Mijerkahden suspira lentamente mientras contempla el volcán.



-Parece que fuese a desatar toda su furia a no mucho tardar. Lo cual me plantea un gran problema. A unos 2 kilómetros a vuelo de pájaro, se encuentran los dominios de Finnbogi, un buen amigo de nuestro asentamiento. En muchas ocasiones nos ha ayudado.

-El guerrero reflexiona unos minutos y añade- En fin, creo que debo abusar de vuestra amabilidad una vez más. Nosotros debemos regresar al campamento, para enterrar a nuestros muertos y consolar a las viudas. Pero si pudieseis adelantaros hasta la casa de Finnbogi, y aseguraros que la erupción de Otkatla no le ha generado ningún perjuicio, os estaría eternamente agradecido. Su hogar no está muy lejos de aquí, a una jornada de viaje, en dirección al Volcán."

Los jugadores deberían de aceptar ayudar a los Aesir, y en la mayoría de los grupos de juego, así será, pero de no aceptar, la aventura concluirá aquí.

De aceptar, Mijerkahden se despedirá de ellos, mientras los aventureros continúan su viaje hacia la casa de Otkatla.

La Guarida del Gusano de Hielo:

La siguiente parte de la aventura es opcional, para aquellos Masters que quieran dar más emoción a la partida, introduciendo un encuentro especial. Así, ésta parte no es más que un encuentro más, sin repercusión en la trama principal, que o bien puede servir como encuentro independiente para cualquier aventura, o como parte de la ventura

En caso de querer utilizar ésta parte, el Master debe leer:

"A medida que avanzáis, la noche cae sobre vosotros, mientras el frío amenaza con haceros sucumbir. Cuando todavía estáis pensando en donde guareceros para pasar la noche, se abre en la pared de una montaña a vuestra izquierda. De ella, surge una mujer con una pequeña antorcha en sus manos y arropada por una gruesa capa de pieles. Al veros, os grita:

-¡Rápido, por aquí, daros prisa u os matará!"

Tras decir esto, el gusano de hielo aparecerá y atacará inmediatamente a los jugadores. En éste caso, el Master debe leer:

"De pronto, una criatura de aspecto descomunal, surge de la ladera de la montaña, desde donde la mujer os hace señas. La criatura, con el cuerpo de un gusano de mas de diez metros de largo y tres de ancho, está provista de unas fauces temibles, las hace entrechocar, produciendo un sonido hueco que resuena en la ladera.





La mujer aterrada ante la imagen, se adentra corriendo en la cueva, atrayendo la atención del monstruoso ser, que con un rápido movimiento, se adentra tras ésta.”

Los jugadores deben adentrarse a salvar a la mujer, y si pueden, acabar con la terrible bestia que la acecha.

La cueva del gusano de hielo:

Zona 1:

“La entrada de la cueva está cubierta completamente de nieve, procedente del exterior. Las huellas de la bestia, aun están presentes en el

suelo de la habitación. Las paredes, cubiertas de una capa de hielo, acaban en un techo alto recubierto con estalactitas de hielo, ahora rotas tras el paso del terrible gusano.”

Zona 2:

“Esta parte de la cueva, parece ser el lugar donde la mujer vivía. Unas pieles de animal, se amontonan en una esquina de la sala, junto con un montón de objetos de caza y algunos enseres personales.”

Si los jugadores se acercan a los objetos de la mujer, encontrarán una carta escrita a mano con alguna tipo de sustancia rojiza, y 12 mo.

La carta, fue escrita por la mujer, y en ella deja constancia de cómo se perdió en una ventisca, y acabó en la cueva, sin casi comida, y asediada por el gusano. La carta está dedicada a Fridleif, hijo de Finnbogi. Si los personajes al llegar a la casa de Finnbogi, le entregan la carta a su hijo, cada jugador ganará 200PX adicionales.

Zona 3:

“Ante vosotros, se encuentra una figura humanoide totalmente congelada. Al acercaros, reconocéis sus facciones como las de la mujer que os avisó del peligro. Su cuerpo parece una estatua, y aun, perdura la expresión de miedo en su rostro. La terrible criatura que mató a la mujer, no parece estar por la zona.”

“Un pequeño lago permite llegar hasta una sala contigua, de la que procede un frío helador.”

Zona 4:

“Ésta zona está cubierta por grandes fragmentos de hielo, que en ocasiones, forman largas columnas que van desde el techo al suelo. Una gran abertura en la pared oeste, rompe el contorno de la cueva, por otro lado, cubierto de una fina capa de hielo.”

Por ese agujero, es por donde el gusano de hielo escapó tras acabar con la mujer. El Master, puede hacer aparecer al ser por cualquier zona, incluida las zonas de agua.

La noche de los muertos vivientes:

Gusano de Hielo

Clase de Armadura: 6
PG: 100 (13+1 DG)
Movimiento: 40 metros
Ataque: 2 Mordiscos
Daño: 2d4/2d4
Salvación: G12
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 2.500
Habilidades Especiales:



-Vómito Helado: El gusano de hielo, puede realizar un ataque de Vómito Helado, en lugar de sus ataques normales. El alcance es de 20 metros en línea recta. Toda criatura en dicha línea, que sea herida por el ataque, sufrirá parálisis por congelación durante 1d8 turnos, a menos que se supere una Tirada de Salvación contra parálisis. Los aventureros que sean heridos, y no superen la tirada de salvación, verán como en torno a su cuerpo se crea una coraza de hielo, que supondrá una auténtica prisión helada. Un personaje afectado, puede realizar en su turno, una prueba de fuerza para romper la prisión de hielo.

-Excavación: El gusano de hielo, es capaz de excavar con mucha facilidad, escapando del alcance de los héroes. Durante su turno, puede realizar un movimiento de excavación, que le permitirá hundirse en la tierra. El gusano puede reaparecer en cualquier punto del mapa, incluidas las zonas de agua o hielo, en sus próximos turnos.

Cuando los jugadores venzan al gusano de hielo, el Master puede leer:

“El ser yace muerto ahora ante vosotros. Puede que no pudieseis salvar a la mujer, pero al menos, habéis vengado su muerte.”

Mientras, en el exterior, la noche va llegando a su fin, permitiéndoos continuar con vuestro viaje.”

“Vuestra viaje continua hacia el hogar de Finnbogi. En el horizonte, la sombra de Otkatla se yergue ante vosotros. Un humo negro surge de su cenit, mientras un fulgor rojizo, ilumina su pináculo.”

De pronto, un fuerte temblor sacude el suelo bajo vuestros pies, haciéndoos perder el equilibrio. Unos pocos segundos después, el temblor cesa, devolviendo a la estampa invernal, su anterior calma.

Sin embargo, algo ha cambiado, al observar ahora Otkatla, veis como decenas de fragmentos de roca salen despedidos desde su interior, mientras un río de lava surge de su oscura boca.

Lentamente comienza a caer sobre vosotros, lo que en un comienzo pensáis es nieve. Pero, tras un rápido vistazo, veis que se trata de una fina capa de ceniza. Rápidamente, la “lluvia” de ceniza comienza a ser cada vez más espesa, hasta transformarse en una densa niebla gris, que os afecta a la vista y os hace toser.

Cuando comenzáis a acelerar el paso, para salir de este lugar, grandes fragmentos de roca comienzan a caer cerca de vosotros. Cada golpe esparce la nieve produciendo una sensación desagradable en conjunto con la ceniza. Las cicatrices que las rocas dejan en el manto blanco, dejan un rastro humeante, prueba de las grandes temperaturas a las que se han visto sometidas.”

El Master debe lanzar 1d6 por cada jugador. Con los siguientes resultados, el aventurero se verá impactado por una roca:

6: Elfos, Ladrones y Halflings

5 a 6: Exploradores y Guerreros Tribales

4 a 6: Guerreros, Orcos, Druídas, Magos, Paladines, Clérigos y Bardos

3 a 6: Enanos

Cada impacto, causa un daño de 1d10 PG además, el jugador, debe lanzar 1d12, con un resultado de 12, quedará inconsciente por el golpe. Los personajes con una CA por debajo de 1 no quedarán inconscientes. Los personajes con una CA por encima de 7, siempre quedarán inconscientes.

“La situación es demasiado peligrosa como para quedarse por más tiempo en terreno abierto, por lo que debéis acelerar vuestros pasos si queréis llegar sanos y salvos a vuestro objetivo.”

De camino a la casa de Finnbogi, los jugadores podrán sufrir algunos encuentros aleatorios adicionales. El Master debe lanzar 1d6, con un resultado de 5 a 6, se producirá un encuentro. Los enemigos, serán Muertos Vivientes, invocados por el poder de la Hija del Gigante de Hielo, quien los ha despertado para que asolen las tierras circundantes a Otkatla, en venganza por la muerte de sus hermanos. Estos zombis, son más fuertes que los aparecidos en el manual básico, y están pensados para personajes de nivel un poco más elevado, pero cualquier Master podrá usar zombis normales si así lo desea.

Zombis (5)

Clase de Armadura: 6
PG: 30, 26, 26, 29 (4DG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 Hacha de Mano y Escudo / Hacha de batalla (a elección del master)

Daño: Hacha -1d6 / Hacha de Batalla 1d10

Salvación: G4

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 60

Equipo: Hacha de mano y escudo / Hacha de batalla, escudo y armadura de cuero



Determina un mapa aleatorio para éste encuentro.

De igual modo, por cada tres rondas de combate, el Master debe aplicar el ataque de las rocas volcánicas, como se ha descrito anteriormente, pero teniendo en cuenta también a los Zombis (que serán impactados con un resultado de 3 a 6).

Casa de Finnbogi:

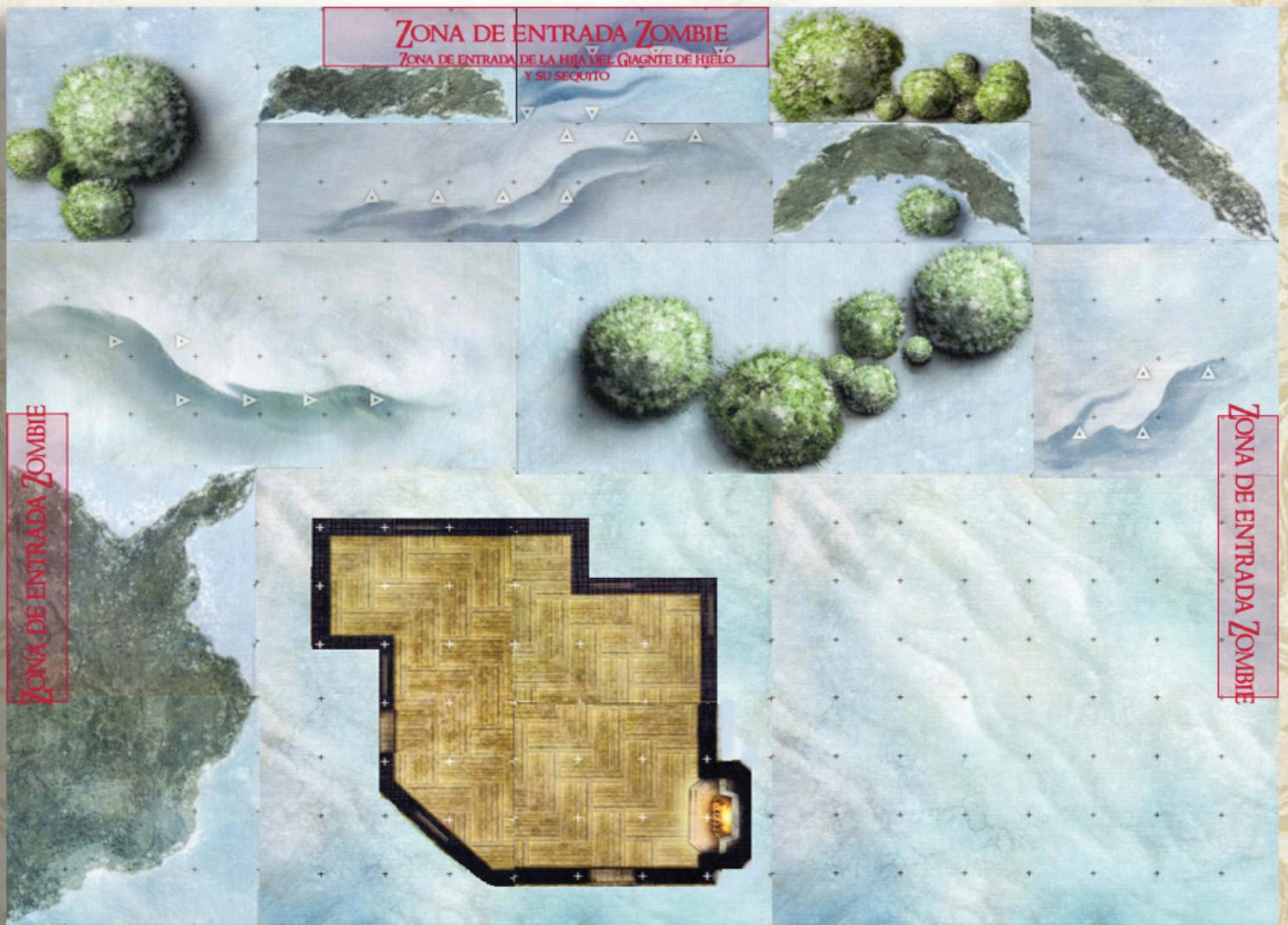
“Finalmente conseguís llegar a las puertas de la casa de Finnbogi. Sin embargo, el aspecto es desolador. Sumado a la densa capa de ceniza que ya se ha posado en el paisaje, y a la estampa de Otkatla en plena erupción, encontrarás las cercanías a la casa, llenas de cadáveres destrozados.”

Al acercaros a la casa, una voz os llega de su interior:

“¡Os adentráis en los dominios de Finnbogi Hurkglain, declarad vuestras intenciones, o seréis abatidos!”

Los jugadores pueden ahora declarar los motivos de su viaje, en cuyo caso, el Master puede leer:





“Loados sean los Dioses. Yo soy Finnbogi. – Dice un hombre mientras sale del interior de la casa. – Vuestra llegada es bien recibida, y más si venís de parte del buen Mijerkahden. Si es cierto lo que contáis, ahora entiendo la presencia de esos muertos... La hija del Gigante de hielo, Menja, debe haber entrado en cólera. Las historias cuentan que no es la primera vez... Pero esas historias se remontan al abuelo de mí abuelo.

-Padre!- Dice un joven mientras corre hacia donde estáis vosotros.- Vienen más, docenas de ellos... Y entre ellos, camina una mujer de pelo rojizo y piel como la nieve... ¡Menja, la Hija del gigante de hielo!

-Creo, amigos míos, que vuestra llegada no podría haber sido más oportuna... Éste es mi hijo, Fridleif, quien estaba vigilando el camino hacia Oktatla, temiéndonos la posible relación con la hija del gigante de hielo... Pero no perdamos más tiempo, debemos

prepararnos para la batalla. Mis hombres están cansados y heridos, por lo que no podrán ayudarnos en la batalla, sólo estamos mi hijo y yo. Podéis entrar a descansar, hay comida y bebida para todos vosotros, necesitareis recuperar fuerzas para la batalla.”

En éste momento, los jugadores pueden entregar la carta a Fridleif, si la recuperaron en el encuentro con el gusano de hielo. De igual modo, recuperarán los PG perdidos, gracias al descanso y a la buena comida de la casa de Finnbogi. Los personajes deberán esperar hasta el atardecer, en ese momento, el Master debe leer:



“La tarde llega con el frío del invierno cerniéndose sobre vosotros. Mientras reposáis en el interior de la casa, observáis como varias mujeres y niños descansan junto a una pequeña chimenea cerca de la ventana. Algunos hombres vendados, descansan junto a estos, mientras las lágrimas caen por el rostro de algunos de los niños. De pronto, Finnbogi entra en la casa y dice:

-Preparaos muchachos, las hordas de esa bruja llegan a nuestras tierras.

Finnbogi sale al exterior enarbolando su gran hacha de batalla. Allí, armado con una lanza, se encuentra su hijo Fridleif, oteando el horizonte con gesto preocupado. Finnbogi, acaricia un símbolo de plata en el que se puede ver un lobo de ojos rojos. Al veros, dice:

-Espero que Roten, el Diós Lobo esté hoy con todos nosotros amigos míos, y que su fuerza nos llene, pues creo que los poderes a los que nos enfrentamos hoy, nos sobrepasan...

De pronto, un gemido os llega desde todas direcciones. A los pocos segundos, veis como decenas de muertos aparecen arrastrándose desde carios puntos, rodeando la casa

-Maldición, esas bestias intentan rodearnos. Que no entren en la casa, o acabarán con las mujeres y los heridos.”

Los muertos comenzarán a atacar la casa, intentando entrar por sus ventanas y puertas.

Las ventanas, resistirán un total de 5 PG, mientras que las puertas resistirán 12 PG. Cada aldeano en el interior, cuenta como un guerrero de nivel 1 con 3 PG.

Si los jugadores consiguen acabar con los muertos vivientes, sin que estos hayan matado a ningún aldeano, cada aventurero ganará 200 PX. Si tan sólo mataron a la mitad (aproximadamente) cada aventurero ganará 100 PX. Si matan a más de la mitad, no ganarán experiencia adicional.

El Master puede aplicar la lluvia de piedras como anteriormente se ha descrito si así lo desea, teniendo en cuenta la dificultad que esto conlleva.

Zombis (12)

Clase de Armadura: 6

PG: 26 - 32 (4DG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 Hacha de Mano y Escudo

/Hacha de batalla (a elección del master)

Daño: Hacha -1d6 / Hacha de Batalla 1d10

Salvación: G4

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 60

Equipo: Hacha de mano y escudo / Hacha de batalla, escudo y armadura de cuero



El Master puede distribuir por donde atacan los zombis a su antojo.

Una vez acaben con los muertos vivientes, el Master debe leer:

“De pronto, el joven Fridleif lanza un grito de terror. Para cuando miráis en su dirección, la escena que contempláis es de auténtico terror. A unos veinte metros de su posición un grupo de muertos camina escoltando la imponente figura de dos colosos de piel cetrina. Entre estos, una mujer de piel como la nieve y pelo rojizo os contempla con una muesca de odio en el rostro. Pero la más terrible de la escena, reside en el sequito que la acompaña. Los muertos que caminan frente a ella, son Mijerkahden y el resto de los habitantes de su aldea, aun sangrando por las heridas que le dieron muerte. Ahora, como muertos vivientes, caminan con una mirada muerta en sus ojos. Tras estos, los dos gigantes de hielo que mataseis anteriormente, caminan ahora como muertos vivientes a las órdenes de su hermana hechicera.

-Gusanos sin nombre... Ahora comprobareis mi verdadero poder. – Dice la mujer, mientras se acerca a vosotros con paso lento.

-Esos son Mijerkahden y su familia... Es mujer no sólo los a matado, si no que también los ha arrancado de los brazos del Vakhala. ¡Debe pagar por ello!





Con un grito de batalla, el viejo guerrero, salta hacia el combate, mientras enarbola su poderosa hacha

El Master debe permitir que Finnbogi y su hijo sobrevivan al encuentro, aunque puede escenificar que estos acaben muy malheridos. Los gigantes tienen el mismo perfil que antes, pero con una salud de 55 puntos cada uno. Los zombis, tienen el mismo perfil que cuando estaban vivos. Está acompañada por 2 gigantes, 4 Aesir y Mijerkahden

La hija del Gigante de Hielo

Clase de Armadura: 7

PG: 36 (5DG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: Daga

Daño: 1d4

Salvación: M5

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 3.000

Equipo: Daga, 2 Pociones de Curación, Corona de Oro y Rubíes.

Hechizos: 5 Proyectiles Mágicos, 2 Bolas de Fuego, 1 Causar Miedo, 1 Volar, 2 Muros de Fuego, 1 Escudo



Cuando los jugadores vencan a la Hija del Gigante de Hielo, ésta dirá:

“-¿Cómo puede ser? Yo soy la hija de Imir... Yo camino de la mano de Hedla, diosa de los muertos, y vago por su reino como si fuera el mío propio... Yo...”

La mujer cae al suelo, donde su cuerpo, lentamente se deshace como la nieve al llegar la primavera, y su pelo, ahora rojo como el fuego, arde hasta consumirse, dejando tan sólo su corona de oro y rubíes, como mudo testigo de su existencia.”

Cualquier muerto viviente (incluidos los gigantes de hielo) que aun permaneciesen con vida, caen al suelo inertes. Los jugadores pueden tomar la corona (valor de venta 12.000 mo), la cual confiere un +1 a las tiradas de salvación contra conjuros, y un +1 al daño cuando se realizan hechizos relacionados con el elemento Hielo.

Ahora, el Master debe leer:

“Finnbogi se alza ante los cadáveres de los que antaño fueran sus amigos, y con gesto triste dice:

-Al menos ahora podrán descansar tranquilos... Gracias amigos míos por ayudarnos en éste momento tan difícil, no será olvidado.

El viejo guerrero se agacha para recuperar algo del cadáver de Mijerkahden, y tras levantarse, os lo ofrece.

“Ésta es la espada de la casa de Mijerkahden, un tesoro de gran valor. Creo que él quería que lo conservarais, así, es vuestra.”

Los jugadores obtienen la espada “FrostBite”, una espada mágica +1 que al herir a una criatura de tamaño humanoide, permite lanzar 1d12, con un resultado de 11-12, paraliza a la criatura herida durante 1 asalto.

“Hoy hemos acabado con un gran peligro para éstas tierras, y por eso, hoy lo festejaremos y dormiremos felices. ¡Sois bienvenidos! Así, enterraremos a nuestros muertos y celebraremos, pues, hoy el sol volverá a alzarse, pero quizás mañana no haya tanta suerte.- Dice Finnbogi con una amplia sonrisa.

Hoy celebrareis vuestra victoria, curareis vuestras heridas y os preparareis para seguir vuestro camino, pues ¿Quién sabe dónde se esconde el mal en las tierras de la Marca?”

FIN



Apendices:

Mijerkahden,:

es: 6
Clase de Armadura: 2
PG: 46 (6DG)
Movimiento: 10 metros
Ataque: Hacha de batalla
Daño: 1d10
Salvación: G6
Moral: 10
Alineamiento: Bueno
Equipo: Hacha de Batalla, 1 Armadura de escama y 2 Poción de curación.



Soldados Aesir:

Clase de Armadura: 4 / 3
PG: 31, 30, 30, 32 (4DG)
Movimiento: 10 metros
Ataque: Hacha de batalla / Hacha y escudo
Daño: 1d10 / 1d6
Salvación: G4
Moral: 10
Alineamiento: Bueno
Equipo: Hacha de Batalla/ Hacha y escudo y 1 Armadura de escama



Finnbogi

es: 6
Clase de Armadura: 1
PG: 42 (6DG)
Movimiento: 10 metros
Ataque: Hacha de batalla
Daño: 1d10
Salvación: G6
Moral: 10
Alineamiento: Bueno
Equipo: Hacha de Batalla, 1 Armadura de escama y 1 Poción de curación.



Fridleif

Clase de Armadura: 4
PG: 32 (4DG)
Movimiento: 10 metros
Ataque: Lanza
Daño: 1d8
Salvación: G4
Moral: 10
Alineamiento: Bueno
Equipo: Lanza y 1 Armadura de escama

