

Campaña de Yggdrasill

Misión secundaria: Río Arriba

La elaboración de este documento es obra de Kuma Almasy. Úsalo como desees y modifica, quita o añade todo lo que consideres oportuno, pero por favor respeta mi trabajo. Para más información o más material consulta: www.Kuma-Almasy.es

Se han tomado referencias del manual básico "Yggdrasill" y del suplemento propio "A la Sombra del Fresno". Esta misión ha sido extraída de la aventura con el mismo nombre. El autor es anónimo y he sido incapaz de encontrar rastro alguno sobre él. Gran parte del documento ha sido re-escrito por dos motivos: adecuarlo al sistema de juego que usamos en mi grupo (lo podrás encontrar en "A la Sombra del Fresno") y para acercar la historia al trasfondo propio de la campaña que estamos jugando (la incluida en el manual básico).

Río Arriba

Esta historia comienza en la ciudad de origen de los aventureros, que no es otra que **Rohald**, hogar del clan **Kjari**. Será usada como "misión secundaria" entre los sucesos de la campaña que presentan los manuales del juego. Es por ello que se da por sentado que el grupo conoce su comunidad y el entorno al menos en cierta medida. En mi caso, los jugadores podrán acceder a esta misión desde el inicio de la campaña (antes de partir en busca de La Dama de Escarcha) o al regresar tras los sucesos relacionados con la princesa Juta.

Considero ésta aventura un buen inicio de campaña. Los jugadores podrán aprender el sistema de juego con facilidad, obtener algo de renombre y además, comenzar a entablar lazos con pnjs, el entorno, la ciudad y sus compañeros de aventuras (aunque el enemigo puede ser un hueso duro de roer).

¿De qué trata la aventura?

Los personajes se toparán con pequeños sucesos que les harán entender que algo no va bien. La presteza de éstos para entender las señales será clave en la resolución del problema. ¿Le harán frente como auténticos héroes del norte? ¿Usarán el ingenio? o ¿acabarán sumidos en una batalla campal entre fuego y sangre para defender su legado?

Es importante que el grupo posea o tenga acceso a una Völva o Thulr (para obtener información sobre venenos y medicinas), también libertad de movimiento y acción (para salir de la aldea, examinar el bosque, etc...) por lo que sería adecuado que no anden metidos en demasiados problemas o asuntos acuciantes que les alejen del objetivo de la misión. Se requiere de un río cercano a la aldea para iniciar los acontecimientos. En el mapa adjuntado a la aventura, este detalle se ha tenido en cuenta.

Acontecimientos

Hay muchos modos de ir incluyendo los primeros sucesos que dependerán de las funciones de los personajes dentro de la aldea. Incluye los sucesos al tiempo que éstos se relacionan con los pnjs, conocen la aldea o hacen cualquier encargo secundario.

- Recolectores, buhoneros, vigilantes y cazadores: durante el primer día (el que inicia la aventura) cualquiera que se adentre en el bosque cercano al río al sur de la aldea, se topará con animales pequeños muertos. La cantidad no es abrumadora, pero liebres, ardillas y pájaros estarán muertos sin marca que explique qué les sucedió.
- Mozo de cuadras, ganaderos y cualquiera que se relacione con éstos animales: durante la noche del primer día y la mañana siguiente, las reses y equinos de la aldea mostrarán estar enfermos. Su actitud apática, falta de energía y de hambre será la muestra de que algo no va bien. Los animales más débiles sufren de vómitos y diarrea.
- Cualquiera: la mañana del segundo día, algunos niños y ancianos mostrarán síntomas similares a los de los animales, lo cual disparará todas las alarmas de la comunidad.

Es muy posible que los personajes más avezados ya hayan intuido algo con la muerte de los animales pequeños. Si no es así, el Jarl de la aldea (Hrolf Knudsson) les hará llamar a la casa comunal al medio día del segundo día. Dada la importancia y el peligro que entraña el suceso, también hará llamar a cualquier que pueda arrojar luz sobre lo que sucede: una Völva o Thulr (si el grupo no cuenta con éstos) para que su sabiduría o contacto con los dioses les guíen; a los buhoneros, cazadores (si por ejemplo los personajes no encontraron a los animales salvajes muertos) o a los ganaderos (si tampoco se dieron cuenta de lo que estaba pasando con las reses o equinos).

Los síntomas ya han sido mencionados: apatía, cansancio, falta de hambre y en el peor de los casos diarrea, vómitos y finalmente la muerte. Todo apunta al envenenamiento, pero la pregunta es obvia ¿Qué ha envenenado animales salvajes, reses y humanos? La opción más factible está clara: el río.

El Jarl no tardará en organizar varios grupos de acción. Algunos Hirdmen, acompañados por voluntarios, deberán viajar hasta las granjas cercanas para ver cómo se encuentran sus dueños. Se prohibirá el consumo del agua del río y se investigará si los pozos pueden ser usados. Por lo que respecta a los personajes, deberán ir río arriba y averiguar qué ha pasado. Si en el grupo hay un Thulr, es idóneo, pues podrás darle trasfondo a su personaje mencionando que conoce a uno de los suyos que vive solo en el bosque, de camino al nacimiento del río. De no ser así, será el Thulr presente el que les dará esa información a los personajes para que le consulten si han de llegar hasta donde habita.

¿Qué ha de hacer el sanador?

Es muy posible que la Vólva, el Thulr o el personaje más inclinado hacia la sanación vea necesario y lógico quedarse en la aldea para tratar de ayudar a los enfermos. Hay muchos modos de tratar este acto. El personaje en cuestión puede quedarse y ganar el renombre y experiencia adecuada por tratar a sus congéneres. El jugador podría usar un pñj durante el viaje hasta el nacimiento del río para no quedarse de brazos cruzados o dividir la línea de sucesos en dos.

También podría ayudar a los enfermos mientras sus compañeros elaboran un plan de acción y preparan los bártulos. Al fin y al cabo, sin saber de dónde surge el veneno, tampoco puede ser tratado, solo paliado.

De querer ir con sus compañeros, tampoco faltan los motivos. En caso de peligro requerirán de sus servicios como en otras ocasiones o incluso, puede ser el único capaz de identificar el origen del problema. Deja que el jugador decida, pero recompensa su elección sea cual sea, al fin y al cabo otros pñjs pueden ocuparse de sanar a los enfermos o de ayudar a sus aliados si decide marchar.

hacerlo durante la tarde, la noche o la mañana. Por supuesto, ni el Jarl, ni la comunidad, ni ellos mismos deberían esperar a que amanezca o pasar la noche antes de partir. Llevar un buen cálculo de los días sucedidos es importante de cara al final de la misma.

Una vez en el camino, éste no tiene pérdida, únicamente han de seguir el serpenteo del río. Al abandonar la aldea, el terreno es más bien llano y algunas granjas salpican el paisaje. Es fácil que se encuentren con algunos Hirdmen o voluntarios asegurándose de que los problemas no han ido a más o vigilando el uso del agua. Pronto el bosque se hace con el paisaje y si se ciñen a seguir el río, el sotobosque será algo más denso que en el resto del terreno. Todo el viaje está salpicado por leves subidas, y grandes rocas. No te olvides de incluir algún que otro animal muerto en el curso del río, sobretodo, pequeños o viejos. Seguro que les quitará las ganas de acampar o cazar, por no hablar de echarse un trago de agua. Una vez que lleguen a la mitad del camino, llega el momento de incluir algunos sucesos o eventos que muevan a tus jugadores:

- Incluye la aparición de ciervos y venados. Pueden estar enfermos (como los equinos) o no. Tampoco plantees que todo el bosque ha enfermado, pues no es el caso y además es demasiado extremo (de ser así los ciudadanos de Rohald tendrán que olvidarse de la caza y la pesca menor durante lo que resta de estación, algo preocupante). Los héroes podrían pararse a cazar en caso de no haber cogido raciones, pero ante todo les dará una idea de la gravedad del peligro.
- Si es de noche, el bosque tiene voz: aullidos, graznidos, crugidos... durante la noche es raro que un bosque esté en calma y a pesar de lo que está sucediendo, los animales continuarán con su vida como mejor pueden. Además considera también que animales como lobos, osos y cualquier carroñero se

Preparando el viaje

Deja que los personajes se organicen para llevar a cabo el viaje. Por suerte, llegar hasta el nacimiento del río entre las montañas no requiere de mucho tiempo: un día completo a pie siguiendo su curso. Recuerda que los animales están enfermos, por lo que no podrán hacer uso de sus monturas (si las tuviesen). También hazles saber, que el río es más largo, puesto que este nace en las montañas, al este de la población, pero que se divide yendo desde ahí hacia el este y el oeste, donde está Rohald (echa un ojo al mapa). ¿Por qué tener en cuenta ese detalle? Porque el trazado que va hacia el este llega a otras poblaciones y granjas.

Pueden recurrir al Jarl para obtener algo de equipo (flechas, raciones para el viaje, material de curación, un mapa, etc). Queda en la personalidad de tu Jarl delimitar más o menos estas ayudas. También pueden recurrir al Thulr (que les dirá más sobre el anciano del bosque) a la Vólva (que podría realizar una visión sobre el destino de la misión) o cualquier otro miembro de la comunidad, como por ejemplo sus familiares o allegados.

Comenzando el viaje

El grupo deberá partir cuanto antes. Ten en consideración cuándo parte el grupo, no es lo mismo

habrá sentido atraído por los cadáveres recientes en el curso del río. Es un buen momento para un ataque fugaz de una manada de lobos o de un oso enfurecido.

- **¿Bandidos?:** el bosque puede ser un buen lugar para introducir el ataque, por sorpresa o no, de un grupo de bandidos, jutos (en mi caso la costa está muy cerca del reino de éstos) o salvajes. Si quieres introducir un poco de acción puede ser interesante o incluso puedes darle la vuelta ¿Qué harán los héroes si se encuentran con un grupo de desconocidos envenenados por el agua?.
- **Kjallak:** como ya saben los personajes, a mitad de camino (más o menos) vive un Thulr (posiblemente ligado a éstos de algún modo). Tras introducir cualquiera de los eventos anteriormente mencionados (o ninguno, como tu prefieras) llega el momento de encontrarse con Kjallak. Podría ayudarles en un combate, darles un buen susto o ser encontrado junto al cuerpo de un animal que anda inspeccionando. Sea como fuere, avanza al siguiente punto.

Kjallak, el Thulr solitario

Como ya se ha mencionado, puede que los personajes den con el anciano o que éste dé con ellos. Ten en consideración, en dicho encuentro, cómo actuará Kjallak ante el Thulr del grupo dependiendo del vínculo creado anteriormente.

En la aventura original...

... el anciano Thulr había envenenado el agua del río con un veneno conocido como *Amanita phalloides*. Buscando un poco, he encontrado que este hongo, aparentemente sabroso, tarda hasta entre 24 y 48 horas empezar a mostrar síntomas nocivos. Por supuesto no he encontrado nada sobre qué pasa si un extracto de éste cae a un río... Bajo mi punto de vista, lanzar este veneno al agua y esperar que mate a un oso... es cuanto menos difícil. Sus efectos a modo de mecánica pueden encontrarse en el manual básico.

Además, su motivación me parece floja. Envenenar el agua del río (del que posiblemente él también bebe) por matar a un oso grande que además, es asesinado por el enemigo del final de la aventura (por lo que es totalmente inútil). Al mismo tiempo vive cerca del lugar por el que deambula dicho enemigo y no sabe o dice nada de éste.

Si lo deseas mantén la escena con éste tal y como se muestra en la aventura original, pero personalmente, yo prefiero darle un giro de tuerca a la aparición de éste Thulr y otro motivo al envenenamiento.

Ante los personajes, torcido por una leve joroba, se presenta un hombre adulto, casi anciano o muy castigado por su modo de vida en la montaña. Como muchos Thulr que comparten su gusto, viste con ropajes realizados con pieles de animal mil veces remendadas y hace uso de un Stefr para moverse entre ramas, raíces y piedras. En su cuello cuelga una ristra de amuletos, perdida entre los pelos canosos de su barba y su melena. Su mirada denota la experiencia de un sabio y aunque no es especialmente grácil, sus manos y brazos denotan una gran fuerza.

El anciano no deparará en palabras amables o presentaciones con los personajes que no tengan un vínculo o familiaridad con él. Algo lo inquieta y le preocupa y es evidente con solo observar su actitud (Percepción + Empatía UE 12 puede ayudar a sentir su malestar e inquietud). Si los personajes dicen venir para saber qué ocurre con el río o de parte del Jarl del clan Kjari, los mirará atentamente, asentirá y les indicará que lo sigan. Lo que en un principio puede parecer una tarea sencilla, no lo será. Kjallak sabe bien el camino, sabe cómo moverse por el bosque y hace gala de ello, efectuando cada movimiento de manera fluida. Puede ser un buen momento para hacer que los jugadores hagan un par de tiradas de Agilidad con Atletismo (UE 15). Si las superan, siguen su ritmo, sino simplemente réstales

un punto de vitalidad por tirada no superada a modo de tropezones, enganchones y raspones.

Pronto el Thulr se detendrá cerca de un vado del río y justo ante él, una masa de pelo oscuro sanguinolenta se encontrará inerte. Al examinarlo mejor, los personajes se darán cuenta que se trata de un oso enorme que ha recibido unos daños horribles, imposibles de justificar. Con Percepción+ Medicina UE 12, los personajes pueden identificar impactos de gran tamaño y lo más importante, alguien o algo ha separado en dos el cuerpo del oso (ante ellos solo está lo que queda de la cabeza, el torso y las patas delanteras). Por culpa del agua es difícil saber cuánto tiempo lleva muerto, pero no será más de un día. Los médicos del grupo pueden asumir que el propio cuerpo del oso es el contaminante del río (de hecho, en parte, lo es).

Por supuesto los personajes tendrán muchas preguntas que buscarán aclarar por medio del Thulr, pero éste se mantendrá en silencio. Solo cuando crea que no hay más información útil que sacar del escenario "del crimen" o nada más por hacer, les indicará que le sigan de nuevo (puedes aplicar de nuevo las tiradas anteriores y sus efectos).

El héroe de la montaña

El anciano Thulr los llevará hasta su morada. Entre dos grandes árboles que crecen junto a una pared de roca, una pequeña puerta de madera es la única seña de su existencia. Kjallak abrirá la puerta de su casa/cueva para cerrarla justo tras su paso (seguramente, dejando a los miembros del grupo asombrados o molestos). Poco después sacará de su casa algo de leña seca, un cazo y algunos ingredientes para preparar algo de comer. Justo a un lateral de la casa, el anciano tiene montado un lugar de descanso para viajeros, con un círculo de piedras, varios troncos a modo de bancos, etc.

Será en éste lugar donde el Thulr, por fin, se mostrará comunicativo. -¿Qué sabéis de Dolgar el negro?- preguntará sin titubeos. Si entre los miembros del grupo hay un miembro del clan Kjari, le preguntará de nuevo, aunque riéndose amargamente al no lograr respuesta alguna. A continuación encontrarás un texto que puedes leer a tus jugadores, sino, siempre eres libre de hacerlo a tu modo, pero no cambies los detalles importantes.

Ha pasado ya mucho tiempo desde que tuvo lugar la historia que vais a escuchar. Acomodaros y coger algo de sopa, pues os espera un desafío de gran peligro. Yo era niño cuando el padre de mi padre me conto este relato sobre el héroe que subió hasta la montaña. Mucho han cambiado las cosas desde entonces, pues los dioses paseaban por Midgar y como ellos, sus enemigos y aliados. Así fue como nuestro protagonista se topo con una criatura de gran poder y mayor maldad. Este era conocido como Dolgar el negro, un gigante de piel quemada que bajo su furia, era capaz de prenderse fuego y consumir cuanto le rodeaba. Muchas aldeas estaban aterrorizadas y con solo mencionar su nombre, incluso los hombres más valerosos notaban como sus corazones de encogían. Rohald, un joven mercenario que tras algunas gestas acabaría siendo el señor de su clan y su ciudad, busco a Dolgar hasta encontrarlo en el nacimiento de un río negro, en la falda quemada de una montaña.

Ambos se miraron detenidamente. Lo que Rohald había escuchado sobre Dolgar no hacía justicia a su tamaño, fealdad y hedor. El humano sabía que no era rival para un Jϕunn de fuego y por lo tanto, dejo a un lado su hacha y su escudo. En lugar de pelear con el monstruo, le propuso un trato. -Si soy capaz de cazar un animal digno de tu gran poder, usarás tus llamas para que pueda cocinarlo y si es de tu agrado, me permitirás seguir viajando lejos de este lugar-

El gigante, sospechando del humano y de sus intenciones acepto, pero añadió algo más al trato -Si tu plato no es de mi agrado humano, tú serás mi siguiente bocado- Rohald trago saliva y titubeando acepto el trato.

Durante toda la noche, Rohald busco por toda la zona un animal de gran tamaño, pero también tubérculos, hongos, frutas y cualquier aderezo con el que hacer un guiso y poner en marcha su plan.

A la mañana siguiente, el gigante despertó y ante su cueva pudo ver la recompensa del esfuerzo del humano. Un jabalí, setas, tubérculos, varias liebres y mucho más. Observo por un momento al humano y pudo ver en su cara el cansancio. Dolgar ya saboreaba la comida de su invitado, pero también la carne de humano, pues él nunca había hecho honor a un trato.

-Descansa habitante de Midgar, que falta mucho para el medio día.

-No, no es necesario, pues la carne necesita mucho trabajo- Rohald pensó por un instante- podrías encender el fuego y si no es mucho pedir, qué tal un trago de algo amargo.

El gigante sonrió ante la propuesta, pues justo unos días antes, se había hecho con varios toneles de cerveza e hidromiel matando a un grupo de campesinos que se acercaron demasiado. Compartieron bebida mientras los leños para la comida se consumían. Rohald comprobó como el gigante no compartía uno de los toneles con él, sin duda, el delicioso hidromiel mencionado. No quiso que sospechara, por lo que, sin que éste se diera cuenta, derramo dentro del mismo un líquido espeso y blanquecino.

Pasaron la mañana bebiendo y recordando gestas, hablando de cacerías, de los mundos lejanos del gigante y de las aventuras del humano. Llego el momento de comer y para sorpresa del gigante, la comida preparada por el humano era realmente exquisita. El hombre se limitaba a beber cerveza, mostrándole todo tipo de trabalenguas a la criatura y sirviéndole más y más comida y bebida. Tan avaro era Dolgar, que no se fijo si su invitado comía o bebía, pero un plato tras otro, acompañado por un buen trago de hidromiel, el gigante sonreía y reía. La compañía era grata para ambos y el festín se fue acabando al tiempo que la noche se acercaba.

-¿Entonces? ¿Podré seguir viajando?

-Pues... -El gigante titubeo por un momento. Era ahora en sus parpados dónde se veía el cansancio, siendo cada vez sus palabras más pesadas -Acompáñame a mi cueva y comparte mi fuego. Dormiremos y al despertar decidiremos...

El héroe asintió complacido, pues todo iba como había predicho.

Una vez en la cueva, el gigante se dejó caer sobre una gran piedra negra, justo sobre el nacimiento del río que alimentaba estas tierras con aguas negras y purulentas. Instantes después Rohald comprobó si éste estaba realmente dormido y entonces corrió hasta la puerta de la cueva. Una vez en ésta, silbo tres veces como había sido acordado. Los hombres del señor de la guerra, embadurnados en barro salieron de la tierra y prestos llegaron hasta la entrada de la cueva. Rohald no había llegado por casualidad hasta el hogar del gigante. Días antes, la criatura había atacado un carro en el que viajaba el hijo del señor de la guerra, dejando un único superviviente, que para desgracia no era éste. Dicho señor sabía de las gestas de Rohald Kjari y lo envió con sus mejores hombres para acabar con el gigante, pero éste sabía que no eran rival para tan formidable enemigo. Por ello buscó el consejo de Völvas y Thulrs hasta que dio con mis antepasados. Estos le hablaron de unos hongos que con sueño mataban hombres y que aunque no matarían un gigante, lo dormirían. Durante la comida, una y otra vez relleno el hidromiel del gigante con un elixir hecho por los thulrs, estando también la carne repleta de éste líquido espeso.

Todos a una, comenzaron a picar las piedras sobre la entrada de la caverna, el objetivo estaba claro. No podrían con él, pero lo encerrarían para que el hambre hiciera el trabajo. Solo en el último momento, Rohald y los soldados enviados escucharon el rugido confuso del gigante, que sin esperar un segundo y golpeándose con cada pared trató de salir de su hogar. Rohald, solo ante la entrada, tomo su arco y lanzo un único disparo que acabó dentro de uno de los ojos del monstruo. Gracias a ello, los soldados terminaron por derribar la roca y dejar atrapado al gigante que en un último esfuerzo se abalanzo tratando de coger al humano. Su brazo quedo atrapado bajo las rocas y con su hacha, Rohald lo separo del resto.

Los vítores de los presentes llegaron en cuanto comprobaron que por más que el gigante trataba de golpear desde el interior de la cueva, no había roca alguna que se moviese de su nuevo lugar. Los soldados vitorearon el nombre de su salvador y dieron por vengado al hijo de su señor.

-Espero que te gustará tu última comida gigante asesino- grito Rohald alzando el brazo ensangrentado. Desde el interior de la cueva solo una carcajada se escuchó como respuesta, haciéndose el silencio entre los presentes – Sois muy listo habitante de Midgardr, pero mi tiempo no es como el tuyo. Yo dormiré y algún día vos moriréis. Muchos años después, saldré de este lugar y el nombre de Rohald Kjari recordaré... Mi próxima comida, estará marcada por la sangre de tu clan...

Veneno del sueño de Kjallak

Para elaborar el veneno, se requiere raíces de Valeriana (que normalmente se puede encontrar en la parte más al sur de Danmark o en el continente) y Amanita Phalloides. Estas son convertidas en polvo con cuidado (a una proporción de 3-1 por dosis). Se puede ingerir mezclada con líquido o alimento. Se requiere de una dosis continua durante varios días para no ser detectada y para que el afectado muera mientras duerme. Su vida se convertirá en un infierno diario durmiendo y solo despertando a causa del intenso dolor que acabará con él. Cada dosis reduce en 1 la Energía del afectado por dosis (por ejemplo el 3º día, reducirá la Energía en 3 puntos). Alguien con los conocimientos adecuados con una UE de 20 podría detectar el problema que ha de ser tratado como si fuera envenenamiento por Amanita. De por sí, la Valeriana no es peligrosa, oculta el veneno y su efecto se ve aumentado gracias a los de la amanita. En el caso del gigante no lo matará, pero lo adormecerá durante una hora por litro ingerido. Para cualquier duda sobre la curación o efectos, consulta Amanita Phalloides en el manual básico (página 142)

Categoría: mayor (UE 20)

Tipo: ingestión.

entre los miembros del grupo hay un allegado suyo, como hemos mencionado anteriormente, le dará la receta del veneno de mala gana.

Las opciones están claras: matarlo para siempre o volver a encerrarlo, al menos temporalmente. Deja que sean los personajes los que tomen la decisión. Dada la implicación del clan puede ser una

El mal que envenena el río, no es más que el aviso de que la cueva ha sido abierta y de que Dolgar el negro, ha regresado de nuevo.

Es curioso (mencionará mirando a los pertenecientes al clan Kjari) como los títulos se llevan con orgullo, pero se olvidan fácilmente los sacrificios por los cuales fueron conseguidos.

Ahora los presentes ya saben a qué se han de enfrentar y por supuesto, un Jϕunn de fuego iracundo es un enemigo peligroso y muy destructivo. Seguramente los jugadores comenzarán a indagar sobre cómo hacer frente al monstruo. En ese momento, el Thulr les hará entrega de un vial “comencé a prepararlo, tal y cómo lo hubieran hecho mis antepasados, en cuanto supe que Dolgar había regresado” (El vial, que no es más que una bota de piel, contiene dos litros del veneno, suficiente para dormirlo de nuevo)

Es el momento de trabajar en un plan. Kjallak les dejará claro que su papel en la historia no es acompañarlos, pero que por desgracia el no posee descendencia, por lo que si lo encierran de nuevo al gigante no habrá nadie para volver a crear el veneno. Si

posibilidad que busquen refuerzos de la mano de su Jarl. También sería factible encerrarlo de nuevo, para volver tiempo después y acabar con la criatura. A continuación se muestra una lista de posibles acciones y posibles reacciones:

- **Volver a usar el veneno:** Dolgar no caerá de nuevo en un juego de palabras con facilidad, pero podría hacerlo... aún recuerda que la mano de los hombres es diestra en la cocina y que su compañía es divertida. También podrían tratar de cogerlo por sorpresa, usando el truco del barro, y arrojando en su boca la pócima mientras duerme (de hecho, pasa más tiempo durmiendo que despierto, tratando de recuperar todo su poder). Es muy arriesgado, pero tras envenenarlo podrían asesinarlo (con relativa facilidad) o sellar la cueva de nuevo.
- **Reunir refuerzos:** regresar hasta la aldea les llevaría medio día, menos si lo hacen con presteza (realiza alguna tiradas de Energía + Atletismo para determinarlo mejor). Si le hablan de la historia al Jarl, éste accederá a luchar con el monstruo (en secreto, el clan Kjari, posee en su túmulo familiar a modo de trofeo, el brazo del gigante y el Jarl lo sabe). Aunque sus hombres están algo desperdigados por la región, puede reunir una fuerza de cincuenta soldados (entre hirdmen, soldados y guardias) y otros cien hombres capaces reclutados como si se tratasen de levás (no hay que olvidar que las gentes de dicha población están acostumbrados a los conflictos y a guerrear con los Jutos) en un día. Con todo ello, podrían atacar al gigante en su hogar o esperarlo en la aldea (la cual cuenta con una fortificación de madera que puede ser reforzada con trampas y estacas), que será atacada durante la noche, pasados cuatro días. Lo malo de esta opción es que los personajes pueden pasar a un segundo plano, las grandes pérdidas que puede ocasionar en la población, las bajas y que además, el Jøtunn estará totalmente recuperado y preparado para luchar.
- **Enfrentamiento directo:** el Jøtunn acaba de salir de la cueva. De momento simplemente está cazando para recuperar fuerzas por lo que aún no es capaz de usar sus poderes de fuego. Tras el último enfrentamiento con Rohald, le falta el brazo diestro y además un ojo. Es una opción muy arriesgada, pero sin duda les quitará un gran problema de encima y es el único momento en el que un grupo pequeño podrá con él.

Ya sea de un modo u otro, a continuación se detalla cómo será el escenario dependiendo de dónde le planten cara al gigante.

La cueva

Al llegar hasta el nacimiento del río, podrán ver como un pequeño afluente de color oscuro surge de una cueva. La entrada de ésta está repleta de piedras de todos los tamaños y además, han sido removidas recientemente. Los cadáveres de animales y de algún cazador se amontonan destrozados por el lugar. Una buena indicación de si el gigante está dormido o no, serán los ronquidos que surgen del interior de la cueva.

La cueva no es especialmente grande. La entrada se abre a una bóveda natural en la que se atisban pieles de animal, rastros de fuego y huesos. Además el gigante adorna el lugar con los cráneos de los que logra cazar. A unos diez metros de la entrada, siguiendo el ponzoñoso riachuelo que surge de la misma, se entrevé una gran piedra plana con varias pieles sobre ésta a modo de cama. Si el gigante está durmiendo, estará justo ahí. Al lado de ésta, se puede ver su arma, un tronco de cuatro metros, repleto de símbolos y reforzado con pequeñas piedras incrustadas en su parte ofensiva y cubierto por pieles en su mango. Un pequeño grupo podría adentrarse en la cueva sin problema haciendo uso del sigilo y cubriendo su olor. Una serie de tiradas enfrentadas: Agilidad+ Sigilo (con penalización si no tapan su olor) por parte de los héroes contra Percepción+ Vigilancia (con una penalización adecuada al estar durmiendo) por parte del gigante cada varios metros sería suficiente para llegar hasta él.

En el caso de que los héroes sean acompañados por el resto de hombres de su aldea, el olor y el ruido de su movimiento despertarán al Jøtunn, el cual no dudará el lanzar las grandes rocas de la entrada de su cueva contra los invasores. Tras agotar su munición, cargará contra los humanos y luchará cuerpo a cuerpo sin temer a la muerte. Si el ataque de los humanos llegase durante la noche del cuarto día lo encontrarán justo antes de partir hacia la ciudad, con todos sus poderes disponibles para el combate. Otra opción en éste caso es encontrarlo en el bosque, de camino a la aldea.

La ciudad

Tu principal ocupación será hacer que los personajes cojan las riendas de lo que sucede o que interactúen con los sucesos para no quedar en un segundo plano. Trata de que sean los personajes los

que tomen el mando para defender la ciudad, aporten ideas, realicen tiradas para reforzar la empalizada o colocar trampas, etc. Después de todo, son ellos los que se embarcaron en la aventura y son los protagonistas. Pueden hacer uso de la Vólva para saber por dónde atacará el gigante y cuándo; de los cazadores para colocar trampas; de los buhoneros para averiguar más sobre lo que rodea la aldea; tratar con los aldeanos para calmarlos o motivarlos... hay cientos de opciones o posibilidades.

La ciudad, exceptuando su puerto, se encuentra rodeada por una empalizada de madera con dos puertas, una que mira al este y otra que mira al sur. En la parte norte hay una pequeña salida oculta y por el oeste, el puerto. Algunas haciendas y todas las granjas quedan fuera de los muros y el gigante no dudará un segundo en usar su poder de fuego para reducirlo todo a cenizas (incluyendo cualquier ser vivo que encuentre a su paso).

Debido a su tamaño, poder y estando totalmente recuperado, no teme a los humanos ni le impresionará su número o ciudad. Trampas que lo mantengan quieto por un instante, que le hagan caer o que lo sumerjan en agua son las mejores opciones para ganar tiempo (e incluso causarle algunos daños). Los soldados son aptos para el uso de lanzas o jabalinas y alguno también es un buen arquero, a los que se pueden unir los cazadores. El gigante ignorará las entradas a la ciudad, pues de dos sacudidas podrá hacer caer cualquier parte de la empalizada y bajo ningún concepto se acercará al puerto.

Por desgracia no se pueden dar muchas más directrices para el combate, todo dependerá de cómo tracen sus planes los personajes. Ten en consideración que el gigante es inmune al fuego, por lo que planes relacionados con brea están abocados a fracasar. Del mismo modo, aún con la superioridad numérica, el ataque de frente no es una buena idea y causará muchas bajas. Por suerte, los equinos de la ciudad ya se han recuperado gracias a beber el agua de los pozos y no del río (al igual que los ancianos, los niños y otros animales), por lo que ataques desde monturas, usando estrategias de hostigamiento o ataque y huida, pueden desconcertar enormemente al gigante.

El verdadero veneno

Aunque el cadáver del oso era en parte un peligro para la salubridad del agua del río, el verdadero problema proviene de la piedra negra sobre la que duerme el gigante. Esta piedra que viajó desde su mundo con él, está vinculado a él y el gigante muere la piedra perderá su poder. Además, la piedra posee la capacidad de estar siempre caliente, sana el cansancio, hambre, enfermedades y heridas (exceptuando mutilaciones) del Jϕtunn. El riachuelo que fluye desde ella, es una mezcla de líquidos peligrosos propios de metales pesados como el arsénico, el cobre y el zinc... comunes en el mundo de fuego que es Muspelheimr.

Si consiguen acabar con el gigante, el riachuelo negro desaparecerá. Si lo encierran, dejará de fluir... hasta que se libere de nuevo.

Desenlaces posibles

Llega el momento de hacer recuento del éxito de la misión. Dado que el final depende de las acciones de los personajes, nos centraremos en los tres puntos que se han mencionado anteriormente para definir el éxito de la misma. Considera mejorar las recompensas en función de cómo actuasen los jugadores, su implicación, su interpretación y por supuesto, sus gestas.

Volver a usar el veneno

Si los personajes deciden usar el veneno y cerrar la cueva, lograrán sanar el agua del río, pero el gigante será un problema que quedará en el aire y que algún día regresará de nuevo y con él, el veneno en el río. Al regresar a la aldea obtendrán 2 puntos de renombre por descubrir el origen del veneno y 2 más por acabar temporalmente con el gigante.

Si acabasen con la vida del Jϕtunn mientras el veneno hace efecto, seguramente haciendo uso de una buena hacha, presenciaran como la piedra se agrieta al tiempo que la vida de éste llega a su fin. En el momento en el que el gigante muera, la piedra se partirá en dos y el agua dejará de fluir. A lo ya mencionado, añade 6 puntos más de renombre por acabar con el Jϕtunn y 4 más por acabar con la maldición para siempre. Podrán coger el arma del Jϕtunn como trofeo o incluso su cabeza, lo cual será una muestra inequívoca de su poder. Todos ellos ganarán el favor del Jarl por acabar con una cuenta pendiente de su antepasado y la simpatía de las gentes de su comunidad.

Reunir refuerzos

Al regresar a por refuerzos, lograrán un punto de renombre entre los suyos. Posteriormente, pueden obtener dos más por averiguar de dónde surgía el veneno, dos más por acabar con la maldición y dos más por acabar con el Jϕtunn.

En éste punto es importante tener en cuenta cómo los jugadores se implican en planear el ataque o la defensa y recompensarles o castigarles. Una buena organización, evitar grandes pérdidas y hacer frente

al Jötunn al frente de los hombres de la comunidad ha de ser recompensado. Organizar una mala defensa, un mal ataque o quedarse tras las líneas de soldados podría acarrearles graves problemas sociales o incluso perder la ciudad por completo (lo que podría acarrearles el exilio aún derrotándolo)

Al finalizar el combate (acabando con el Jötunn y la maldición) será difícil que asuman el renombre por ello, al fin y al cabo, solo dieron la voz de alarma y participaron en la gesta como todos los demás. Por ello esta opción es la que menos puntos de Renombre y ventajas acarrea. Aún así, si alguno logra destacar en el combate o muestra el carácter de los grandes héroes de Skandia, no dudes en recompensarlo moderadamente.

Enfrentamiento directo

Puede ser un suicidio... pero se ganaran el Valhalla sin discusión alguna. A todo lo mencionado en el punto "Volver a usar el veneno" se ha de añadir el propio combate en sí. ¿Quién toma el liderazgo? ¿Quién planea el asalto? ¿Quién se lanza al combate como si se tratase del mismísimo Thor? Recompensa las actitudes valerosas, dignas de los más fieros guerreros de Skandia y al igual que les planteas un combate digno, dales su justa recompensa. Los caídos serán llorados, los supervivientes alabados y podrán contar su gesta alrededor del fuego de la casa común. ¿Qué más se puede pedir?

En los tres casos, otorga a cada uno, la mitad de los puntos de Renombre que hayan obtenido (individualmente) como puntos de Leyenda.

La relación establecida entre ellos unirá y forjará nuevas historias entre los personajes de los jugadores... o tal vez no. Ten en consideración recompensar con la amistad del Thulr al grupo o al menos al personaje vinculado (aunque solo si realmente se lo merece). Kjallak puede ser un estupendo mentor y un individuo al que consultar sobre todo tipo de problemas. Desde este punto, puede ser el momento de comenzar con los acontecimientos de la campaña oficial, pero no sería mala idea darles un momento de paz para que se recuperen y gocen de su victoria. Ten en consideración las siguientes preguntas para finalizar la aventura, tal vez te ayude a plantear algunas misiones menores:

- ¿Qué sucedió con las granjas y pequeñas poblaciones al este? ¿Se han enviado emisarios a éstas o a Odense?
- ¿Qué ha sucedido con la roca y por que emanaba ese mal de ella? Además, ¿Cómo llegó un Jötunn hasta la montaña? ¿Queda alguna pista en la cueva que despeje las dudas?
- ¿El agua del rio está libre de veneno una vez derrotado el gigante y destruida la piedra? ¿Podrían comprobarlo de algún modo? ¿El bosque ha cambiado de algún modo? ¿Qué sucedería si un grupo de viajeros o comerciantes se hubieran alimentado del agua, estando en medio de ninguna parte?
- La victoria de un Jötunn otorga una buena cantidad de renombre y las acciones de los héroes serán recordadas. ¿Cómo actúa ahora la comunidad hacia ellos? ¿Alguna familia o clan se ha interesado en casar a sus hijos con alguno de los héroes? ¿El Jarl ha visto un talento digno de ser enaltecido y mantenido cerca de él con un título o una nueva ocupación? ¿Hay motivos para celebrar la victoria y realizar unos festejos dignos de la gesta?
- En caso de luchar en la ciudad ¿Cuántos enterramientos serán necesarios? ¿Quién ha muerto? ¿Qué se ha perdido? ¿Qué ha de ser reparado cuanto antes por el bien de la comunidad? ¿Cómo se encuentran los graneros? ¿Hay bastante comida y reservas para cuando sean necesarias?

Si ganan...

Tronco rúnico: como es tradición, los personajes podrían quedarse con el arma del gigante como recompensa y recordatorio de su gesta. Dicho tronco es ignifugo e imposible de usar como arma por un humano, pero podría llegar a convertirse en otras armas de madera (que mantendrían su poder ante el fuego) o incluso un ariete, el mástil de un barco o un pilar importante dentro de una casa comunal.

Figurantes de la historia

A continuación presentamos las “fichas de personaje” de los figurantes. Aunque el esquema de la aventura usa la ficha de personaje para Kjallak y la de figurantes para el Jøtunn. En mi caso prefiero presentar una ficha completa que explique bien cómo funciona el pñj, cómo combate, qué características posee, etc.

Kjallak Skulersson

Fuerza 1	Intelecto 2	Carisma 3
Energía 2	Percepción 1	Instinto 4
Agilidad 2	Tenacidad 3	Comunicación 1

Atletismo 2 (+10 dentro de su bosque)

Artesanía (trampero) 8

Buscar 5

Estoicismo 10

Desafíos sociales 8

Herboristería 8

Intimidación 4

Lenguas 8 (Samis y Sajón)

Medicina 6

Saber general 6

Sagas 3

Supervivencia 6

Vigilancia 4

Armas improvisadas 3

Armas largas 4

Lucha 2

Galdr 8

Sejdr 5

Runas 1

Rea: 7 Des: 4 Cdc: 4 PV: 35 (17/8/4)

DF: 8 DM: 9 Furor; 8

Proezas marciales: Posición defensiva

Galdr: Maldición menor, acción o enfermedad moderadas, Ilusión (Visión)

Sejdr: Ver en la niebla del destino

Runas: Kaun

Siempre porta con él un Stefr, un cuchillo y sus ropajes a base de pieles.

cazar pequeños animales de los que alimentarse. Además, algunas de dichas trampas rodean su casa, que aunque no sean capaces de causar grandes daños, al menos lo avisan de la llegada de posibles invitados no bienvenidos.

Su papel en la trama es sencillo. Kjallak es un nexo de unión entre el pasado de Rohald y sus herederos (aquellos que posean sangre del héroe o que vivan en su ciudad). A efectos prácticos, como ya se ha mencionado, puede ser fácil entremezclar su historia con la de cualquier otro Thrul del lugar, usándolo como mentor extraño y hurao de

El último Thulr de su linaje. Descendiente de una larga estirpe de consejeros, sabios, godis y que incluso ayudaron al famoso héroe Rohald Kjari.

Actualmente Kjallak vive en soledad en el bosque al este de la población de Rohald, donde ha reclamado uno de los refugios de caza del mismo como su hogar. No tiene gran relación con las comunidades o gentes que rodean su hogar, pero tampoco se niega a entablar conversación con el viajero o a compartir su sabiduría con aquellos que la requieren.

Físicamente, el thrul destaca por su leve joroba que lo tuerce al caminar o al intentar mantener una posición recta. Su aspecto delata una vida dura y solitaria en la montaña, pero también que es capaz de defenderse en solitario de los múltiples peligros que le rodean. El ojo curioso o conocedor reconocerá rápidamente su Stefr como un arma propia de Thrul, repleta de amuletos y runas. Lo mismo sucede con las cuentas que adornan su barba, su pelo canoso y la ristra de colgantes que luce. Otros tal vez deparen en sus manos fuertes y endurecidas por el trabajo diario, en las múltiples cicatrices que serpentean su cuerpo o en su mirada carente de todo miedo. No es un personaje ideado para el combate, pero en caso de tener que defenderse lo hará. Aprovechará su conocimiento sobre el bosque para atraer a sus enemigos hacia las trampas que inundan el lugar, para después atacarles súbitamente con su cayado.

Es posible que más de un viajero que se lo encuentre no sea capaz de comprender cómo es capaz de sobrevivir en solitario en medio de la montaña. Gracias a sus conocimientos sobre trampas sencillas y su amplio saber sobre la flora del lugar, le es sencillo recolectar o

Dolgar el Negro

La historia de Dolgar el Negro está marcada por su encuentro con el héroe llamado Rohald Kjari. Mucho antes de toparse con éste en la puerta de su cueva, el gigante, de la noche a la mañana se encontró en medio de Midgardr sin saber bien por qué. Una lástima que aplastase nada más llegar a su invocador y

Fuerza 3	Intelecto 1	Carisma 1
Energía 3	Percepción 2	Instinto 1
Agilidad 1	Tenacidad 3	Comunicación 1

Atletismo 5
Buscar 3
Estoicismo 6
Desafíos sociales 1
Intimidación 9
Saber general 2
Sagas 6
Supervivencia 9
Vigilancia 3

Armas a dos manos 11
Armas improvisadas 3
Lucha 6

Sejdr a nivel 2

Rea: 3 Des: 4 Cdc: 11 PV: 40 (20/10/5)
DF: 13 DM: 9 Furor: 1/8

Proezas marciales: Carga impetuosa, posición ofensiva, ataque poderoso y Aullido sanguinario.

lo devorará sin mostrar piedad alguna. Estableció su hogar en la falda de una montaña y aprendió con el tiempo, que la extraña piedra que llegó con él, es además la que lo mantiene vivo. Con solo tumbarse sobre ésta, puede sanar heridas que no sean muy graves y no requiere de alimento alguno. El motivo por el que nunca se alejó del lugar y simplemente se dedicó al pillaje y la caza (de animales y humanos) es el poder de la propia piedra negra. Al alejarse de ésta, su poder se atenúa hasta desaparecer (tras un par de días de viaje), momento en el que sus heridas se reabren y sus poderes lo abandonan.

Los gigantes de fuego no son muy habituales en Midgardr ni tan siquiera en los tiempos remotos. Físicamente son enemigos con una gran resistencia, pero además, son capaces de prenderle fuego a todo lo que les rodea con solo pensarlo. Dolgar mide casi siete metros, su piel parece carne carbonizada que se rasga y agrieta por toda su superficie. Es totalmente imberbe, despidiendo un olor nauseabundo y con tan solo estar cerca, se puede notar la alta temperatura a la que se encuentra su cuerpo. Gracias a su encuentro con Rohald le falta el ojo izquierdo y el brazo derecho, aunque a grandes rasgos no son desventajas que mermen su poder.

Dolgar, tras algo más de un siglo de encierro dentro de su cueva, ha generado una obsesión malsana con la venganza. Está dispuesto a acabar con todos los herederos de la sangre de Rohald, cueste lo que cueste. Tan desesperado está por vengarse, que incluso se alejaría de su piedra y pondría en peligro su existencia. El gigante no es justamente un genio (siendo bastante simple y bobo), pero ha llegado a una longeva edad gracias a su instinto y el uso de la violencia. Es bastante arrogante, incluso después de lo sucedido con el humano, por lo que si un grupo pequeño de humanos se acerca con proposiciones o tratos no dudará en escuchar (pensando siempre que no son más que humanos y que después podrá traicionarlos y devorarlos).

Si los héroes deciden hacerle frente antes de que llegue la noche del cuarto día, las capacidades del gigante estarán mermadas y lo más importante, no podrá hacer uso de sus poderes de fuego (aunque seguirá siendo inmune a éste). Consulta los siguientes puntos para saber más sobre él y cómo funciona (todos los modificadores aquí indicados ya han sido aplicados) a no ser que dependa de la tirada de los personajes.

Manco: le falta el brazo derecho desde el codo. Por ello recibe una penalización de 1 punto a Fuerza y 4 al combatir con su árbol-maza o cuerpo a cuerpo (Armas a dos manos, improvisadas y Lucha).

Tuerto: por culpa de un flechazo, le falta un ojo, lo cual le reduce su Percepción en 1 punto y al usar Buscar o Vigilancia en 4.

Criatura de Muspelheim: es inmune a todo daño basado en el fuego o el calor. Por el contrario, las bajas temperaturas lo atontan, la nieve lo daña y el agua evita por completo que use sus poderes de fuego.

Armadura natural: su cuerpo está recubierto por piedra negra y agrietada, siendo muy pesado y lento, pero también excepcionalmente duro. Suma 8 a su DF y 4 a su DM, aunque también es penalizado en sus movimientos con un -2 a Reacción y Atletismo. Esta defensa absorbe la cantidad indicada de daño, como si se tratase de una armadura.

Terror: el gigante causa pavor a sus oponentes. Los personajes deberán realizar una tirada en cuanto lo vean para determinar si su poder les amedrenta. Deben realizar una tirada de Tenacidad+ DM con un UE de 14, aplicando una penalización de 8. En caso de fallo el personaje recibirá una penalización igual a su margen de fallo en la tirada.

La noche del cuarto día

Si el gigante llega a la noche del cuarto día desde que se extendió la enfermedad, éste estará preparado para atacar la aldea o hacer frente a un gran número de hombres. Sus poderes de fuego estarán listos para plantar cara a cualquier amenaza y acabar con él será mucho más complicado. Llegado éste caso, aumenta su Fuerza, Energía y Agilidad en 1; aumenta sus habilidad en 5; su vitalidad máxima llegará a 60 y tendrá el Furor al máximo. Además, usa los poderes descritos a continuación.

Dado que es una criatura mágica, se detalla a continuación cómo funcionan sus poderes:

Aliento de fuego: en una acción, lanza desde su boca, un cono de fuego de un metro de ancho por ocho metros de largo. Todo aquel que se encuentre dentro del paso del cono, recibirá daño del ataque (una única tirada para determinar el daño que todos recibirán), sin embargo, los afectados podrán realizar una tirada de AGI + Esquivar a UE 8. Las armaduras no absorben este tipo de daño, solo las encantadas. El daño recibido es de $1d10+8$.

Dar forma a la llama: el gigante puede crear un muro de fuego frente a él o de manera circular. Dependiendo el lugar, puede llegar a darle cierta forma irregular. Las dimensiones máximas son $40m^3$. Las protecciones que no estén encantadas, no protegen contra el fuego. El daño de cualquier criatura atrapada por el fuego o que trate de atravesarlo es de $1d10+8$.

Inflamar la carne: este terrible poder permite a Dolgar el negro convertir todo su cuerpo en una columna de fuego. En este estado mantendrá su forma física, pero cualquiera que lo ataque recibirá $1d10+3$ por daño de fuego. Por supuesto el equipo se verá dañado ataque tras ataque, la armadura no protege a no ser que esté encantada y los objetos aledaños pueden prenderse fuego. La DF del gigante se reduce a la mitad y solo podrá absorber 2 puntos de daño.

Sedjr a nivel 2: el gigante conoce todos los poderes de Sedjr que se incluyen en el nivel 1 y nivel 2.

Sentir la venganza: en cuanto se recupere y sea capaz de luchar usando sus poderes, se dará cuenta que su obsesión ha sido recompensada. Siempre que se encuentra cerca de un heredero de la sangre de Rohald, puede sentirlo y lanzarse para acabar con él.

Para acabar, vamos a detenernos un segundo en el **armamento** que la criatura podría usar en el combate.

Árbol-maza: Dolgar posee un árbol tallado, con piedras y otros minerales incrustados en la parte ofensiva y con piel humana alrededor del mango. Si usa el arma en combate se considera que pertenece al grupo de armas a dos manos (aunque lo blande con una sola con cierta soltura) el daño es $1d12+4$ y tiene una

La valentía de los héroes

Si los personajes se lanzan al combate contra el gigante, ya sea en la ciudad, en el bosque o en la cueva, tendrán que realizar una tirada contra el Terror que el gigante causa. Una posible recompensa al valor de estos (si de verdad la merecen y muestran el valor de un héroe de Skandia) sería:

En caso de superar la tirada de Terror y dar muerte al monstruo:

Asesina-gigantes: mostraste un gran valor al luchar anteriormente contra un **Jpunn**, por lo que el Terror que éstos despiertan, nunca más te hará efecto.

En caso de no superar la tirada de Terror, pero dar muerte al monstruo:

Caza-gigantes: ya has hecho frente al Terror de luchar contra un gigante, por lo que reduces a la mitad la UE de tiradas de Terror que estos producen (redondeada al alza).

solidez de 10 puntos. En el caso de usarlo en lugares angostos (como dentro de la cueva) el daño se reduce a $1d8+4$ y sus tiradas de ataque (armas a dos manos) se ven penalizadas en 5.

Manos de gigante: una opción viable para Dolgar es luchar a manos descubiertas, sobre todo si no le queda más remedio. Si se diera el caso, haz uso de Lucha, causando un daño de $1d8+2$.

Lanzar roca: se ha mencionado que el gigante hará uso de las rocas, árboles y cualquier otro objeto como si se tratasen de armas arrojadas. Haz uso de Armas improvisadas para su lanzamiento. Dependiendo de qué lance puedes usar como daño $1d10+1$ si es grande o $1d6$ si es relativamente pequeño. A nivel personal, este recurso o arma, lo usaría para causar el caos y darle carga dramática al enfrentamiento...