

Rio Arriba

Esta historia , en teoría comienza en el pueblo de origen de los aventureros, pero sirve cualquier pueblo con rio, es recomendable que esté situado en Noruega por la abientación y ocurre en una epoca en que no haya nieve, primavera o verano.

La maldición del rio

Durante la estancia, entre compras, festines o cualquier cosa cotidiana los PJ hacen una tirada de Percepción + Saber(Agricultura y ganadería) (UE 14) y nota que los caballos, o algunos animales del ramado estan enfermos, pero no tiene mayor importancia.

Da libertad para comerciar, hablar... durante la noche una mujer llama a gritos al curandero, völwa... ya que su marido está sufriendo unos dolores insoportables(está envenenado de *Amanita phalloides* pag 142), un PJ puede hacer una tirada de Intelecto+Medicina (UE 10) o Intelecto+Herboristería (UE 14) para identificarlo y preparar un antidoto. Si el PNJ muere no pasa nada. (Si algun PJ ha consumido agua del rio sufrirá los mismos efectos). un 1d10 hombres más caeran enfermos, los PJs deben ver que no es una coincidencia y si alguno se fijo en los animales deberá llegar a la conclusión de que lo que hay en comun no es la comida, ni una enfermedad, sino el agua(el rio). Asegurate de que sean los jugadores quienes llegan al conclusión y no tú; si alguno tiene un don intelectual dale una pista, que han visto antes. Entonces los PJs van un poco rio arriba donde el agua se estanca un poco y verna que hay peces muertos, el rio está envenenado.

Sin duda el veneno ha sido puesto rio arriba, adentrandose en el bosque.

El jarl pide a los heroes que examinen el rio (el sanador del grupo puede quedarse a ayudar, o haberlo hecho antes, como recompensa despues de la aventura recibira objetos por valor de 2 onzas de plata de las familias si los cura y 1 punto de renombre, puede perderlo)

El viejo del bosque

A medida que suben el rio, el bosque se va haciendo más agrestre, pero todavía no se ha encontrado el origen del veneno, solo algunos ciervos muertos en el lecho del rio.

Ya avanzadas horas en el interior del bosque los PJ se sorprenden, ven el cadaver de un oso pero el triple de grande de lo normal, pero a diferencia de los renos, no está envenenado, ha sido herido por algo tajante, es una herida demasiado grande para cualquier arma que empuñe un hombre.

Si los PJs se internan en el bosque encontraran una extraña chozono muy grande que se interna en el bosque como si formará parte de él. Si los PJ llaman vernan que está vacia, pero enseguida que se den la vuelta para irse veran a un hombre muy extraño de unos 45 años con pelo grisáceo y muy descuidado en el que tiene parte del follaje del bosque y una barba tan espesa y agreste como el propio bosque, es Kjallak Skuleson (un thulr) un viejo casi tuerto de inquietante apariencia. Kjallak les pregunta casi gruñendo quienes son, una tirada de Carisma+Elocuencia (UE 23) o unas palabras adecuadas por los jugadores (o los dos) haran que Kjallak esta más perceptivo con los PJs. Kjallak les explicará que esa es su casa.

Si lo PJ le preguntan sobre el rio Kjallak no tendra ninguna necesidad de mentir y explicara que él mismo enveneno el rio, y además afirma que no le importa en absoluto, pero explica que no lo enveneno por la gente del pueblo, pero no dira porque lo enveneno.

Si los PJ le preguntan por el oso gigantesco muerto, les explicará que el veneno era para esa maldita bestia, pero explica que el veneno no fue lo que lo mató, sino que al ver el cadaver dice: *ningun arma mortal podría causar esa herida, es una fuerza venida de otro mundo lo que lo mato.*

Los PJ pueden hacer lo que quieran con Kjallak, matarlo o dejarlo vivo, o llevarlo a la thing, como quieran, en caso de que le dejen vivo les entregará a uno de ellos una runa como recompensa (la runa és malevola, es la runa de Isa pag 174, pero el se la dara de "buena fe", una prueba de Instinto+Runas (UE 14) necesario tener Runas para esta prueba la identificara) pero si superaron la prueba de carisma+elocuencia de antes les contará que esa misma mañana ha visto unas huellas extrañas, eran como humanas pero 10 veces más grandes. Si no les dices lo de las huellas por el bosque las podran encontrar tarde o temprano.

Ya al caer la noche, si los jugadores tienen juicio acamparan, sino 1d10 decidirá si se encuentran con una manada de lobos

Lobos:

Encuentro 1d10 (1-5 si, 6-10 no)

Enemigos 2 lobos normales por PJ + 1 lobo alfa

Enfrentamiento Colosal

Despues de una noche de descanso los PJ, si han decidido seguir las huellas, empiezan a ver como el paisaje agreste, se va convirtiendo en montaña y más rocoso, de repente se oye un gruñido en el eco de la montaña. Si el DJ quiere pasar otra noche mientras siguen las huellas veran que el camino se alarga y es del todo montañoso ahora, incluso puede haber un poco de nieve debido a la altura.

Las huellas llevan hasta una cueva, la cueva ahonda en la montaña nevada con una entrada derivada en dos rocas sobresaliente con casi 4 metros de altura, una antigua osera, se oye el goteo del agua desde el techo en el silencio, dentro de la cueva hay una bifurcación.

Hacia la izquierda hay un pequeño manantial derivado de la nieve y el goteo, (debido a este agua el habitante de la cueva no tiene que beber del rio) donde hay una pequeña fuente y al lado hay colgados 2 jabalies de las estalactitas.

Si los heroes van a la derecha se encontraran un Jöttun de unos 5 o 6 metros de alto (Nota*: si es una aventura para jugadores noveles habra un Jöttun dormido en la cueva y por tanto tendran un factor sorpresa Iniciativa 0, su conflicto sera 0 y su fisico sera la mitad hasta que se despierte por un ataque), en cuanto vea a los jugadores entrará en conflicto, gruñira (si és una aventura avanzada el Jöttun cogera su arma) y se abalanzará hacia los heroes, el Jöttun se llama Rakjara.

La lucha dentro de la cueva desfavorece tanto a Rakjara como a los PJ, al primero porque no hay mucho espacio para moverse libremente, por tanto Rakjara intentaran salir golpear a los jugadores fuera de la cueva, a los PJ les desfavorece porque solo pueden atacar a Rakjara de frente y no podran rodearlo para atacarle, és más probable que Rakjara estampe a los heroes contra las paredes de la cueva.

Si matan al Jöttun veran que en su cueva no ha gran cosa, aunque pueden intentar buscar pruebas de como han vencido al Jöttun, aunque debido al tamaño tendrian que realizar una prueba de fuerza cada uno (UE 19) si lo intentan entre todos (el hacha por ejemplo) y si lo llevan una prueba de Energia+Fuerza (UE 23) cada hora de trayecto con lo que se haría una prueba muy dificil.

Cuando regresen al pueblo los PJ pueden contar la historia, buena oportunidad para un scalda, o demostrarla con pruebas, en todo caso explican quien era el culpable del envenenamiento y en caso de que los PJ no mataran a Kjallak lo haran los habitantes de pueblo, el jarl da un banquete en honor de los heroes y si se recuperan, por la recuperación de los enfermos, el agua del rio ya está libre de veneno. Ahora todos brindan Sköll por los valerosos heroes.

Puntos de leyenda: 2 PL si descubren el origen del veneno.
4 PL si matan al Jöttun.

Renombre: 2 puntos si solo descubren el origen del veneno.
4 puntos si descubren el origen del veneno, vencen al Jöttun y lo cuentan (heridas, sangre, aspecto de los PJ).
8 puntos si descubren el origen, vencen al Jöttun y consiguen traer la prueba de que lo han vencido hasta el pueblo.

Kjallak Skuleson

Thuler 45 años

Esté hombre anciano con el pelo y la barba estropeados y canos y con follaje entre estos, tiene un ojo casi tuerto tiene malas maneras con todos los que trata, hasta llega a gruñir. Es receloso con la gente del pueblo y les importa más bien poco lo que les pase. Envenena el río para defenderse del oso sin importar lo que pase después.

Si Kjallak se enfrenta a los héroes empezará lanzando maldiciones, luego intentará distraerles con sonidos ilusorios y aprovechará para debilitar sus armas y luego en última instancia atacarles, en caso de que su PV baje más de la mitad pedirá clemencia e intentará sobornar a los héroes con una runa maldica Isa sin que se den cuenta.

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

Dones y debilidades: Iniciado, Hombre de los Bosques/ Extraño.

Rea: 7 Des: 4 Cdc: 4 PV: 35(17/8/4)
DF: 8 DM: 9 Furor: 8

Habilidades: Intimidación 4, Movimiento 2, Superstición 3, Supervivencia 6, Herboristeria 4, Saber(ritos funerarios) 3, Vigilancia 4, Armas improvisadas 3, Galdr 7, Sejdr 2, Runas 3.

Proezas Marciales: Rugido de Fenrir (Pag 151)

Galdr: Maldición Menor, Acción o enfermedad moderada, Ilusión (Oído)

Sejdr: Armas Romas

Runas: Isa, Algiz(+2 DM)

Rakjara

Jöttun mediano

Rakjara intentará coger a los héroes y estamparlos contra las paredes de la cueva o les forzará mediante ataques a salir de la cueva ya que no tiene mucho espacio para moverse, una vez fuera de la cueva luchará contra todos los héroes intentado aplastarles o pegándoles con los puños o con el hacha.

Conflicto 14/8 (0) (18/12)
Mental 2

Social 2
Mistico 2/4

Físico 15
Vitalidad 22(18)

Amadura Natural (6), Terror (4), Devastador (pag 188)

Jugadores noveles: el Jöttun está dormido y su conflicto comienza a 0 y su fisico se reduce a la mitad y es un ataque sorpresa.

Jugadores avanzados: Armamento (Hacha de Gigante) -> Conflicto +4/+4

Manada de Lobos

Encuentro 1d10 (1-5 si, 6-10 no)

Enemigos 2 lobos normales por PJ + 1 lobo alfa

Los lobos rodearan al grupo de heroes e intetaran atacarles por sorpresa, asi que ellos atacaran primero, el alfa les dirigira y si matan al alfa o a la mitad de la manada huiran, al principio el alfa se queda en la retaguardia, pero cuando maten a dos lobos se unira al resto.

Conflicto 4/4 Social 1 Fisico 3
Mental 1 Mistico 0/1 Vitalidad 5

Alfa:

Conflicto 6/6 Social 2 Fisico 5
Mental2 Mistico 0/2 Vitalidad 7

Armadura Natural (1), Armas naturales